

République algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université Ahmed Draya Adrar
Faculté des lettres et des langues
Département des lettres et de langue française



Mémoire de master

Intitulé :

**L'impact de la méthode ludique dans
l'enseignement/l'apprentissage du FLE.
Cas des élèves de la 4ème année primaire
EL-Bachir El-Ibrahimi(Zaouit-Kounta Adrar)**

Présenté par :

MAATALLAH Ayoub

MEBAREK Mohammed

Sous la direction de :

M. Drissi Nadhir

Président :	Keltma Noureddine	Univ.Adrar
Encadre par :	Drissi Nadir	Univ.Adrar
Examineur	Berrachedi Abdelkrim	Univ.Adrar

Année universitaire : 2019/2020

REMERCIEMENTS

Louange et Remerciement à Allah Le Tout Puissant, le Miséricordieux qui nous a donné le courage et la force afin d'achever ce modeste travail de recherche.

On tient à remercier grandement notre encadreur Monsieur Drissi Nadir pour sa grande disponibilité et ses précieux conseils. Il nous a permis d'approfondir nos connaissances dans le domaine et surtout amenée à aller plus loin dans nos réflexions. Grâce à lui, on a aussi pris conscience des nombreuses possibilités d'innovation qui existent pour l'enseignement du FLE, et cela nous a permis d'élargir nos perspectives professionnelles.

Dédicace

On dédie ce modeste travail à tous les membres de nos familles à nos enseignants et nos enseignants professeurs nos collègues et à tous ceux qui nous a donné un coup de main surtout dans les moments les plus difficiles.

Merci infiniment que Allah le tout puissant vous garde.

Mohammed_Ayoubé

Introduction générale

Introduction générale

L'enseignement/apprentissage des langues étrangères en Algérie et particulièrement le français ne cesse de susciter un bon nombre d'interrogations dans tous les paliers, y compris le primaire. Depuis l'indépendance, les responsables de la politique éducative du pays s'acharnent à maintenir l'enseignement/apprentissage du français à la mode et en parfaite adéquation avec les progrès qui sont en train de se réaliser dans le monde. C'est ce qui explique en partie les différentes méthodologies et pédagogies mises en œuvre depuis 1962.

Dès lors, les autorités éducatives algériennes assignent à l'école, en ce qui concerne l'enseignement/apprentissage du FLE, un objectif ambitieux mais qui reste réalisable. Il s'agit de former un apprenant capable de communiquer à l'oral comme à l'écrit en français langue étrangère. Ainsi, prendre part dans une situation de communication dans la vie de tous les jours est devenu une priorité. Pour ce faire, il faudrait que l'enseignement/apprentissage du français ne se limite pas uniquement à entasser tant de savoirs académiques tels que la connaissance de lexique et de structures syntaxiques ou même l'ensemble de règles régissant le fonctionnement oral et écrit de cette langue, mais également la façon de s'en servir. Autrement dit, les enseignants de FLE doivent accorder plus d'attention à l'usage oral et écrit de cette langue surtout en classe.

Il est incontestable, à cet égard, que le fait d'asseoir les bases d'une compétence de communication orale ou écrite ne semble guère aisé. L'enseignant en classe de FLE se retrouve souvent dans des situations difficiles voire critiques, causées parfois par le caractère étranger de la langue considérée. En effet, pour remédier à cela, il est appelé, à ce qu'il nous paraît, non seulement à réfléchir à sa pratique enseignante, bien que cette dernière fasse le plus souvent défaut, mais également à connaître son public : ses attentes, ses besoins et surtout ses centres d'intérêt.

Pendant très longtemps, le jeu n'a pas eu la place qu'il mérite au sein de l'institution scolaire. Il a amplement été exclu de l'école, en dehors des temps de récréation. Il n'était pas considéré comme « sérieux », et il continue à l'être (chez certains enseignants). Pour certains, cet outil pédagogique ne correspondait pas aux logiques d'apprentissage que l'on envisageait à l'école primaire. Il servait exclusivement à détendre les apprenants pour qu'ils puissent par la suite entrer plus facilement et en étant motivés dans une situation d'apprentissage scolaire.

En outre, le jeu offre à l'enseignant-pédagogue à la fois le moyen d'une meilleure connaissance de l'enfant et celui d'un renouvellement des méthodes pédagogiques

Introduction générale

comme l'affirme Jean-Marc Caré : « *Je ne vois pas le jeu comme quelque chose de gratuit. En pédagogie, le jeu est toujours considéré comme récréatif [...], alors qu'on sait qu'il peut être une technique d'apprentissage à part entière* »¹.

C'est à partir de toutes ces données que notre recherche, située à la croisée de la didactique du FLE en motivant l'apprenant par l'activité ludique, aura pour noyau les moyens et les méthodes les plus convenables pour améliorer l'apprentissage du FLE chez les apprenants de 04^{ème} année primaire ; les activités et leurs convenances aux objectifs pédagogiques tracés par les concepteurs et leur exploitation en classe de langue par les enseignants en vue d'optimiser l'enseignement/apprentissage du FLE. Ainsi, nous posons la problématique suivante :

- Quel est le rôle de méthode ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE ?
- *Quant aux activités ludiques et au travail en groupe, sont-ils efficaces pour aider ces élèves à surmonter leurs lacunes et à redevenir motivés à apprendre cette langue ?*
- Est-ce qu'il y'a des conditions à suivre pour donner ses fruits ?

De la problématique et les questions connexes découlent les hypothèses suivantes :

- L'enseignement/ apprentissage de FLE doit avancer en parallèle avec le développement technologique.
- La méthode ludique favorise au fur et à mesure l'apprentissage de la langue.
- Les jeux proposés doivent être pertinents pour créer un esprit de compétition entre les élèves à condition de prendre en compte leur nature, leur contenu et l'ensemble des besoins qui assurent la réussite de cette méthode.

Afin de mener à bien notre travail de recherche, se situant à la confluence de la méthodologie descriptive et la méthodologie analytique et expérimentale, et dans le souci de mieux répondre à notre problématique et vérifier nos hypothèses, nous avons décidé de le diviser en trois chapitres.

¹ Haydée Silva Ochoa, Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires.

Introduction générale

Dans le cadre du premier chapitre, intitulé « *La motivation en classe du FLE cycle primaire* », nous nous tâcherons à poser un cadre théorique approprié touchant principalement la motivation dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire. Il sera donc question d'évoquer une définition précise du concept "motivation" ainsi les principales méthodologies dans lesquelles a été ancré l'enseignement du FLE. Par la suite, nous parlerons des stratégies d'enseignement du FLE tout en évoquant les différentes compétences à installer ou à développer chez les apprenants du primaire dans les quatre domaines : oral (réception) ; oral (production); écrit (réception) ; écrit (production). Nous terminerons ce chapitre par une petite conclusion pour Synthétiser son essentiel.

Quant au deuxième chapitre, intitulé « La méthode ludique en classe FLE », il sera dédié à l'enjeu du ludique en classe. Nous tenterons d'apporter, à la lumière de certaines lectures et publications récentes, des éclaircissements sur tout ce qui concerne le ludique. Nous commencerons par distinguer les diverses dénominations du ludique, pour passer ensuite à la typologie de N. De GRANDMONT qui a beau travaillé dessus. Nous aborderons également le lien ludique et apprentissage. Et en dernier lieu, nous essayerons de lister à titre indicatif, quelques propositions didactiques qui pourraient être réinvesties en classe avec les apprenants. En résumé, il s'agit de montrer comment le ludique peut-il constituer une rupture avec les pratiques routinières, qui sont devenues de plus en plus machinales, s'il est, bien sûr, exploité à bon escient, et du coup, offrir un véritable moyen de rénovation pédagogique et pour l'enseignant et pour l'apprenant en classe de FLE.

Pour ce qui est du troisième chapitre « Le cadrage pratique, analyse des résultats », nous avons réservé ce chapitre pour le cadrage pratique de notre travail. On présente l'échantillon et précise l'outil d'investigation qui sera un questionnaire adressé aux enseignants de cycle primaire pour construire une image claire de leurs représentations du ludique et comment s'en servent-ils pour améliorer le rendement et la performance de leurs apprenants en français langue étrangère.

Enfin, une conclusion générale viendra mettre en exergue les résultats obtenus et apportera des éléments de réponses à nos questions de départ.

Chapitre 1

La motivation en classe du FLE cycle primaire

Introduction :

Le programme de l'école algérienne a subi plusieurs réformes surtout les matières d'enseignements et de pédagogie ces changements ont pour améliorer le niveau de l'apprenant.

Ce travail est s'inscrit dans le cadre de l'enseignement au niveau du cycle primaire .la motivation permet à l'apprenant de découvrir et construire son apprentissage et lui rend autonome à travers des activités ludiques et du travail en groupe .

I. La notion de motivation :

Dans ce chapitre nous allons essayer de donner plusieurs définitions du concept motivation, sachant que les pédagogues l'approchent de différentes dimensions, et par la suite, on va essayer de montrer la différence entre un élève amotivé et un élève démotivé et préciser l'origine de la démotivation chez les apprenants dans la classe du FLE.

1. définition du mot motivation :

« L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer2» confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement. Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire.

Les définitions des dictionnaires « Larousse et Robert » se complètent.

1.1 Définitions des dictionnaires :

« Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir 3»

« L'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement 4»

➤ Selon le dictionnaire de la psychiatrie :

« Un ensemble de processus dynamiques conscients ou inconscients, en particulière les émotions qui orientent l'action d'un individu vers un but donne 5»

On peut dire que la motivation est un élément essentiel de l'acquisition du savoir-faire.

➤ Dans le dictionnaire didactique des langues :

2LABANI Noussaiba, La motivation scolaire en classe de FLE :Cas des apprenants de la 4^{ème} année moyenne, P14.

3 Larousse.fr www.Dictionnaire/français/motivation52784.

4 Motivation définition enligne <http://agora qcm .ca>. Dictionnaire Robert.

5 Paul J., Dictionnaire de psychiatrie, édition CILF en ligne <http://www.CILF.com>

« Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. »

Alors « motiver » signifie encourager ou inciter. Le désir de l'élève d'acquérir des d'obtenir de bons résultats, de participer, de connaissances, s'intéresser à une matière donnée est conditionné par des attitudes et comportements motivés. Ces comportements ont une grande incidence sur le degré d'attention dont fait preuve l'élève et sur son engagement et sa concentration en matière d'apprentissage. La motivation est un facteur important de l'apprentissage, en général, et de l'apprentissage en milieu scolaire, en particulier. Ce facteur peut être implicite comme dans le cas de la satisfaction personnelle et l'auto-épanouissement. Il peut aussi être explicite, comme dans le cas de l'accession à un poste ou de l'attribution d'un prix sous forme d'avantage matériel ou de reconnaissance au sein de la société.

Ce qui est clair par ces définitions est que le terme motivation n'est pas restreint, mais il s'agit d'un concept qui touche différents aspects des aptitudes de la personne « apprenant » ; ces différentes définitions permettent de comprendre que la motivation est un ensemble d'actions qui poussent l'individu à faire quelque chose (un but).

1.2 Définitions du concept selon les auteurs :

Pour **C. Prévost** « la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets 6», il continue en disant que « pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus :

- la canalisation des besoins (apprentissages)
- l'élaboration cognitive (buts et projets)
- la motivation instrumentale (moyenne et fins)
- la personnalisation (autonomie fonctionnelle).

Pour Sillamy la motivation peut être défini comme étant :

« Un ensemble des factions dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu7 »

Patrice Rose propose comme définition « la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus 8 »

6 C. Prévost cité par DORON, Dictionnaire de psychologie 1991, p. 467.

7SILLAMY, Trésor de la langue française: Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999 p.173.

8Paul J, Dictionnaire de Psychiatrie, édition CTLF en ligne <http://www.CILF.com> consulté le 22/01/2016.

Quant à **Nuttin** elle désigne « l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance⁹ »

Sa définition est semblable à celle du courant béhavioriste. Nuttin affirme aussi que « la motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle elle serait devenue satisfaisante¹⁰»

Toutes les définitions, selon les dictionnaires ou les auteurs, ont un seul but basé sur la motivation de l'apprenant, pour être précis ; comment rendre l'élève active en classe et comment préparer l'élève à aimer et à goûter le savoir enseigné et finalement comment réagir convenablement avec la consigne donnée ou le savoir à appréhender.

Nuttin comme d'autres auteurs psychologues d'ailleurs, distingue deux grands types de motivation : motivation dite intrinsèque, motivation dite extrinsèque.

Les principales théories et les courants sur la motivation en contexte scolaire
Beaucoup de théories ont été élaborées sur la motivation et sur la motivation en contexte scolaire.

2. Les théories de l'apprentissage qui correspond à la motivation en contexte scolaire :

En contexte scolaire, les cinq théories résumées par C. Lévy - Leboyer peuvent attirer notre attention :

2.1 Théories des besoins : Elles expliquent la motivation par l'existence des besoins que l'individu cherche à satisfaire.

2.2 Théories cognitives (ou de l'instrumentalité): Elles analysent le processus motivationnel à travers l'élaboration, propres à chacun, d'une représentation des liens entre l'effort et ses résultats.

2.3 Théories des buts : Elles soulignent le rôle motivationnel des objectifs.

2.4 Théories de l'équité : Appuyées par le concept de balance, mettent en évidence la recherche d'un équilibre équitable entre le travail fourni et la récompense reçue

2.5 Théories du renforcement : Elles appliquent aux situations de travail un schéma skinnérien fondé sur la contingence récompense - réponse.

3. Les courants :

⁹ Motivation définition en ligne <http://agora.qcm.ca>. Dictionnaire Robert.

¹⁰ Ibid.

Le concept de motivation a également fait l'objet de nombreuses recherches en contexte scolaire.

3.1 La vision béhavioriste :

La motivation a été perçue longtemps comme l'ensemble de forces qui impulsent notre activité : besoins, instinct, envie, passion, désir, intérêt, curiosité, volonté, projet, but, ...etc. Ce sont des conceptions qui partaient de l'instinct déterminé génétiquement par la volonté où l'homme agit librement. Le courant Béhavioriste est le premier à avoir tenté de synthétiser et de définir la motivation comme : « l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action dans son orientation, intensité et persistance. ».

3.2 La vision cognitiviste :

Une seconde théorie développée, est la réponse cognitiviste apportée par Miller, Galanter et Pribram. Pour ces auteurs, « la motivation prend naissance dans la perception d'une dissonance entre le monde perçu de manière insatisfaisante et le monde conçu de manière satisfaisante. »

3.3 La vision socio-cognitiviste :

Pour compléter mon étude, je vous invite maintenant à découvrir l'approche sociocognitive développée par Rolland Viau. Selon lui, la motivation d'un élève naît de l'interaction entre ses perceptions et des facteurs externes liés à sa vie personnelle, à la société, à l'institution scolaire et enfin à la classe. Si l'enseignant a peu de contrôle sur les trois premières catégories de facteurs, il est responsable des facteurs liés à la classe. Dès lors, ces facteurs tels que les activités proposées en classe, les modes d'évaluation utilisés par l'enseignant ou encore l'enseignant lui-même peuvent influencer la motivation des élèves.

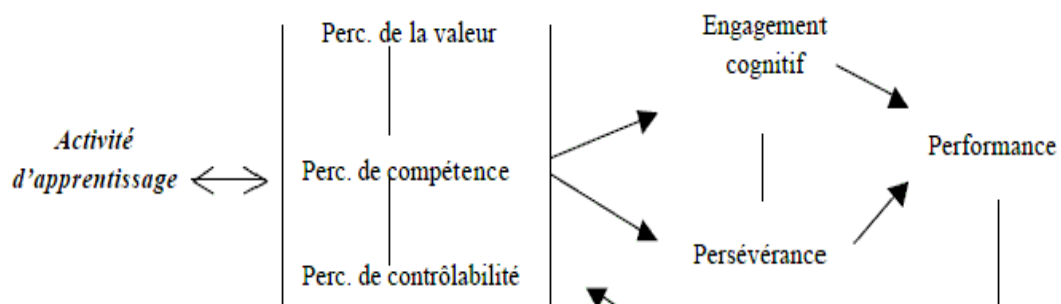


Figure n°01 : La dynamique motivationnelle¹¹.

Pour rendre compte de l'influence des activités, Rolland Viau a adopté un modèle mettant en relation les déterminants et les indicateurs de la motivation des élèves à accomplir ces activités. A la lecture de ce schéma, je vois que la dynamique motivationnelle d'un élève en situation d'apprentissage scolaire naît de trois de ses perceptions : la perception qu'il a de l'activité pédagogique, la perception qu'il a de sa compétence à l'accomplir et la perception qu'il a du contrôle sur celle-ci.

Pour décrire brièvement ces trois perceptions :

3.3.1 La perception de la valeur d'une activité : est le jugement qu'un élève porte sur l'intérêt et l'utilité d'une activité pédagogique en fonction des buts qu'il poursuit.

3.3.2 La perception de sa compétence : est une autoévaluation, l'élève juge sa capacité à accomplir de manière satisfaisante une activité qu'il n'est cependant pas certain de réussir.

3.3.3 La perception de contrôlabilité : elle rend compte de la perception qu'à l'élève du contrôle qu'il exerce sur le déroulement d'une activité et sur ses conséquences. Ici, entrent en jeu ce qu'on appelle la théorie des attributions causales développée notamment par Heider en 1958 puis Weiner en 1981. Elle permet d'attribuer les succès ou échecs scolaires à des causes internes ou externes à l'élève.

A travers les deux définitions que nous avons vues selon les courants, bien que leurs représentants ne s'accordent pas sur certains aspects, nous pouvons constater qu'ils ont des points communs qui nous permettront d'avoir une définition opérationnelle dans le domaine d'apprentissage.

4. Types de la motivation :**4.1 La motivation intrinsèque:**

La motivation intrinsèque dite interne dépend de l'individu lui-même. Elle est la situation où un apprenant pratique l'activité pour l'intérêt et non pas pour la contrepartie que ce travail va lui procurer, il exerce cette activité pour le plaisir et pour la satisfaction personnelle qu'il ressent. Selon Vaine, la motivation intrinsèque est :

« Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même¹² ».

¹¹ La dynamique motivationnelle Rolland VIAU « la motivation à apprendre en milieu scolaire », p110, 1994.

D'après ce passage, la motivation intrinsèque vient de l'apprenant lui-même, elle prend le sentiment de la curiosité et de la réussite.

4.2 La motivation extrinsèque :

C'est une motivation externe qui se situe à l'extérieur de l'élève, elle dépend des besoins des apprenants dont le comportement est effectué dans un but externe, l'élève participe au cours seulement pour obtenir une bonne note.

Autrement dit, elle est la situation où un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation.

4.2.1-La motivation extrinsèque par régulation externe : c'est une motivation cent pour cent matérielle.

4.2.2-La motivation extrinsèque par identification : elle est très importante pour le jugement de la valeur identitaire.

4.2.3-La motivation extrinsèque par interjection : l'apprenant est guidé par le sentiment de la culpabilité.

4.2.4-La motivation extrinsèque par intégration: l'apprenant décide de faire une activité en cohérence avec sa personnalité, par exemple: avoir une bonne note à l'examen. En revanche on ne doit pas appliquer la motivation extrinsèque sur nos élèves parce que notre but et notre objectif est de les rendre actifs.

Reste à dire qu'on ne doit pas appliquer la motivation extrinsèque régulièrement sur nos élèves parce que notre but et notre objectif est de les rendre actifs et non pas les inciter juste pour juste obtenir une récompense.

5. De la motivation intrinsèque à la motivation extrinsèque :

D'après certaines recherches que nous avons faites sur internet, il semble aussi possible de faire un va et vient entre les deux types de motivation.

C'est notamment le cas de certains apprenants qui, au début de l'apprentissage, s'intéressent à la langue puis l'ignorent par la suite, et sa motivation diminue au fil du temps.

Plusieurs chercheurs n'ont pas raté ce phénomène pédagogique, et il explique cette réaction négative par la pression exercée par l'entourage et la famille sur l'apprenant pour qu'il donne son mieux dans la classe. Alors l'élève augmente par la suite de ses capacités, non

pas parce qu'il aime la matière fournie, mais juste pour se sauver des punitions ou des sanctions qui peuvent lui toucher.

6. De la motivation extrinsèque à la motivation intrinsèque:

Par ailleurs, on a trouvé qu'un autre groupe de pédagogues dit que « la motivation extrinsèque commence et est achevée par la motivation intrinsèque ». Autrement dit que l'apprenant dans ce cas là, ne donne aucun intérêt au cours de la langue (FLE), mais une fois l'enseignant avance dans les cours ce même apprenant représente des efforts notables et considérables.

On peut donc voir que l'intérêt de l'enfant pour le français langue étrangère est susceptible d'évoluer, qu'il n'est pas figé dans le temps. Comme pour précédemment, on pourrait alors s'interroger sur les raisons qui font en sorte que la motivation de l'élève peut être plus présente à un certain moment de l'apprentissage.

7. L'origine de la démotivation:

On entend souvent les enseignants dire que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant.

Et en ce qui concerne certains parents « un mauvais prof = mauvais élèves ». Ce qui nous pousse à aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation.

En générale les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'ils n'ont pas de bagage linguistique pour s'exprimer, ils se taisent et montrent une démotivation.

7.1 La timidité:

Elle constitue un vrai handicap pour les élèves. Certains apprenants questionnés sur le motif de non participation nous répondent par cette phrase: « j'ai honte de parler devant mes camarades de peur d'être ridiculisé »

7.2 Une mauvaise image de soi:

Développée par la faible compétence perçue par l'apprenant, nous entendons souvent cette affirmation chez quelques apprenants: « je suis nulle en français pourquoi dois-je faire un effort dans cette matière, Je préfère en faire dans d'autres matières pour gagner des points ».

7.3 L'ennuie:

Lui aussi est un déclencheur de démotivation. D'autres apprenants affirment: « Les disciplines mathématiques, physiques,..... impliquent action, observation ou manipulation. C'est ce qui fait qu'on ne s'ennuie pas en classe ». L'apprenant qui ne porte aucun intérêt dans ses apprentissages risquera de ne plus aimer apprendre et c'est à ce moment qu'il s'avance vers l'incompréhension de l'école et donc vers l'échec scolaire.

8. La source de la motivation scolaire:

Au niveau des élèves, la motivation est instable et peut varier en fonction de la nature de la tâche ou des intérêts personnels, en effet la motivation ne pas peut être au même niveau tout le temps.

Elle peut dépendre de la compréhension que l'élève a de lui-même, de son environnement ou des conclusions qu'il en tire.

Au début de l'année scolaire, la plupart des enfants sont déterminé à apprendre et à réussir. Ils le démontrent à travers leur engagement et leur persévérance dans l'accomplissement des tâches.

Au cours de l'année, influencé par leur entourage, (parents, pairs, enseignants...) ils s'évaluent. Cette évaluation de soi permet de situer la motivation et de l'encourager ou de l'abandonner. En effet un élève accueillera un travail en fonction de sa perception de sa capacité à le réussir. Il s'agit ici de la perception générale de soi.

Une autre perception peut influencer la motivation scolaire d'un élève : la perception spécifique de soi qui permet de comprendre pourquoi certains élèves sont motivé à apprendre alors que d'autre le sont moins.

Ces différentes perception sont les sources de la motivation et contribuent à la réussite des élèves.

La perception de la valeur d'une matière ou d'une activité scolaire par l'élève traduit le niveau d'intérêt de l'élève pour la matière, l'importance qu'il lui accorde et l'utilité qu'il lui attribue.

En effet très peu de personnes s'engagent dans une activité simplement pour le plaisir. De façon consciente ou non, chacun finit par se demander s'il aime cette activité, si elle lui apportera quelque chose et quel en est le but. Pourquoi un élève s'engagerait-il dans une activité s'il n'y voit pas un but, un objectif à atteindre ? Comment peut-il percevoir la valeur d'une activité dépourvue d'un tel but ?

En général, les élèves ont tendance à être intéressés par une activité qu'ils estiment être capable de réaliser.

Prenons comme exemple deux élèves afin de faire une comparaison.

L'élève A se débrouille en histoire, mais se trouve nul en math. « Les maths c'est nul »

L'élève B dit détester l'école. « Je suis nul dans toutes les disciplines »

La motivation scolaire de l'élève A sera plus grande que l'élève B même si sa motivation diminue à l'égard des maths.

Il sera donc intéressant d'agir sur son sentiment d'efficacité interpersonnelle en maths afin qu'il soit davantage motivé et qu'il s'engage à persévérer dans les activités liées aux maths.

La perception de contrôlabilité de l'élève face aux activités proposées, témoigne du degré de contrôle que pense avoir un élève sur le déroulement et l'issue d'une activité qu'on lui propose. En ce sens, pour être motivé à accomplir une tâche, l'élève doit croire qu'il utilise une ou des stratégies qui lui permettront d'influencer son déroulement et d'atteindre des objectifs.

La perception de contrôlabilité est ainsi influencée par le sentiment d'efficacité interpersonnelle de l'élève mais aussi par rapport aux perceptions d'attribution.

Lorsque l'élève considère la cause comme modifiable et contrôlable pour expliquer l'issue d'une activité, son sentiment de contrôlabilité est influencé positivement (il a travaillé fort pour réussir). À l'inverse, lorsqu'un élève considère comme stable et non contrôlable la cause de son échec (aptitudes intellectuelles), cela risque de nuire à son sentiment de contrôlabilité de la situation et, par conséquent, à sa motivation à accomplir de nouveau une tâche semblable. Certains élèves qui cumulent plusieurs échecs scolaires vivent un sentiment important de non contrôle face à différentes situations, qu'elles soient scolaires ou non. Leur motivation scolaire s'en ressent inévitablement.

9. La motivation scolaire en classe de FLE :

Dans ce palier, nous allons, tout d'abord, commencer par la différence entre la motivation, la démotivation et l'a motivation. Nous donnons la définition des élèves motivés, des élèves démotivés et la motivation scolaire et ses facteurs en classe de FLE, puis nous allons aborder les méthodes efficaces pour motiver les élèves. En proposant des différentes activités d'enseignement et d'apprentissage en classe en fin de ce chapitre nous allons intégrer l'activité ludique comme facteur motivant dans l'enseignement du FLE.

9.1 La différence entre la motivation, la démotivation et l'amotivation :

La motivation est le facteur élémentaire essentiel dans notre vie, elle joue un grand rôle dans l'enseignement et l'apprentissage. On peut dire que c'est la pierre de base qui aide l'élève à apprendre la langue étrangère ; en revanche la démotivation c'est le refus, le dégoût éprouvé à l'égard de l'école, elle se constate, souvent, chez les élèves qui ont des problèmes familiaux, le divorce, la dysplasie, la drogue, etc. L'élève refuse complètement les études et l'école¹³.

Quant à l'amotivation, elle se définit ainsi :

L'absence de motivation autodéterminée chez l'élève, on trouve chez l'individu l'incapacité d'apprendre les leçons et aussi il a toujours une mauvaise idée sur le succès qui n'est pas à sa portée.

Après cette distinction, il sera logique de classer encore les apprenants, car ces derniers sont l'intérêt de l'opération d'apprentissage ; ils peuvent être divisés en trois catégories :

9.1.1 Un élève motivé :

C'est un élève actif en classe, il met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs.

En général, un élève motivé, c'est celui qui a un bagage linguistique pour s'exprimer ou qui a une confiance en soi, il a une certaine responsabilité vis-à-vis ce qu'il dit, quand il se trouve en classe, il ouvre une interaction entre lui et son enseignant¹⁴.

9.1.2 Un élève démotivé:

C'est un élève complètement amotivé qui a un manque de confiance en soi, c'est le contraire d'un élève motivé qui a une confiance en soi.

C'est un élève qui a une difficulté à apprendre. Il pense à abandonner et il a toujours l'idée que le succès n'est pas à sa portée, il refuse l'école complètement, pour lui c'est un endroit du passe de temps.

9.1.3 Un élève amotivé:

L'élève amotivé souffre d'un manque d'envie de faire ses devoirs, il dit toujours non avec la tête mais il dit oui avec le cœur, on peut dire que c'est un élève handicapé par ce qu'il

¹³ DELANNOY Cécile, La motivation : désir de savoir, décision d'apprendre, Hachette Éducation CNDP/Paris, 2005, p.160

¹⁴ LABANI Noussaiba, La motivation scolaire en classe de FLE : Cas des apprenants de la 4^{ème} année moyenne.

n'a pas un bagage linguistique.

10. Les stratégies d'enseignement/apprentissage :

10.1 L'origine du mot stratégie :

J-P. Robert rappelle que le terme stratégie est d'origine grecque, il est issu du mot au sens militaire « stratégie » qui est dérivé de « stratégos » et qui veut dire « général stratège 15»

10.1.1 La définition des mots stratégies:

Selon le dictionnaire J.P.Robert, le terme stratégie désigne « l'art de coordonner des actions de manœuvres pour atteindre un but »16

On peut accepter que l'apprentissage se fait par des processus inconscients de formulation et de vérification d'hypothèse, la saisie est considérée comme un processus d'assimilation, on met en jeu un certain nombre de stratégies :Cognitives, métacognitives, affectives.

10.2 Types de stratégies d'apprentissage :

10.2.1 Les stratégies métacognitives :

Les stratégies métacognitives se composent de quatre sous-groupes : La planification, la régulation et le contrôle.

10.2.1.1 Les stratégies de planification : Planifier le déroulement de travail, survoler le travail à réaliser : table de matière, objectif, etc. En limitant le temps pour la réalisation, les prés requis sur le sujet.

10.2.1.2 Les stratégies de régulation : Lire lentement le texte pour le mieux comprendre et revoir les étapes calculées pour mieux des déterminer les stratégies adéquates.

10.2.1.3 Les stratégies de contrôle : Se poser des questions avant de lire le texte, s'auto-évaluer, mesurer l'efficacité de la stratégie employée.

Nous constatons selon les définitions que le mot stratégie implique un éventail de faits humains, organisés pour atteindre un but.

10.2.2 Les stratégies cognitives 17 :

Les stratégies cognitives sont basées sur la répétition des mots, faire une liste

15 Robert J-P, *Dictionnaire pratique de Didactique du FLE*, édition Ophrys Paris 2008 p 190.

16 Ibid.

17 CYR. P. & GERMAIN. C., *Les stratégies d'apprentissage*, Clé International. Paris, 2000. p.54

de symboles, prendre des mots, etc. Les spécialistes proposent le classement suivant :

10.2.2.1 Les stratégies de généralisation : trouver des explications à un problème ensuite comparer deux exemples pour trouver des ressemblances.

10.2.2.2 Les stratégies de discrimination : faire des hypothèses pour trouver la solution à un problème, trouver un exemple et un contre exemple

10.2.2.3 Les stratégies d'organisation : porter les idées essentielles de la marge énumérer les exemples, classer les phrases, comparer les idées

10.2.2.4 Les stratégies d'automatisation d'une procédure : utiliser une liste de mots, énumérer les différentes étapes à suivre.

10.2.3 Les stratégies affectives :

Le recours à ce genre de stratégies minimise l'anxiété des apprenants durant l'apprentissage, se récompense s'auto-évalue.

Conclusion :

Pour atteindre des objectifs bien précis, la meilleure motivation est celle appelée intrinsèque qui pousse l'élève à chercher, cette motivation reste la plus convoitée par tous les enseignants parce qu'elle témoigne d'un désir réel de la part de l'apprenant à se lancer dans la recherche du savoir, et ceux sans la moindre simulation de la part de l'apprenant.

L'enseignant doit conduire les séances d'apprentissage en motivant au maximum les apprenants.

Chapitre II
La méthode ludique en
classe FLE

Introduction :

On ne peut pas parler de la réussite d'une tâche pédagogique sans prendre en considération certains facteurs qui accompagnent le travail de formateur, comme la « motivation ». La motivation scolaire est sans doute l'un des plus importants déterminants des performances

Scolaires car elle exprime la mesure dans laquelle l'enseignant a le contrôle sur les connaissances. Elle permet aussi de savoir à quel point l'apprenant a pris confiance en lui, ce qui donne un esprit positif entre l'enseignant et l'apprenant.

1. Qu'est ce que le jeu ?

Selon le dictionnaire de français LAROUSSE¹⁸ :

Jeu: non masculin (latin, plaisanterie) est défini comme: une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir; participer à un jeu.

Le jeu selon le dictionnaire Latin Français :

« *Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant* ¹⁹ »

Il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.

Selon le dictionnaire didactique :

« *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* ²⁰ »

Et selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif et le jeu pédagogique.

« *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbu de plaisir intrinsèque et gratuit* ²¹ »

D'après Johan Huizinga : « *le jeu est une action libre qui ne peut être commandée* ²² »
l'auteur décrit le jeu comme étant la source des activités humaines.

Roger Caillois a défini le jeu en montrant une interaction entre les constituants du jeu et les constituants de l'institution sociale. Selon Caillois, le jeu a pour but la socialisation. Il a défini le jeu comme une activité libre (il n'y a pas d'obligation quant au choix de l'activité, dans le cas contraire, l'activité n'est plus ludique), séparée (il y a une limite de temps et

¹⁸ www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/ (Consulté le 17.01.2016.)

¹⁹ GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

²⁰ CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

²¹ Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83.

²² Huizinga, Johan (1976). Homo Ludens.

d'espace fixée au préalable), incertaine (on ne connaît pas la finalité), improductive (la situation finale reste la même que la situation initiale, aucune production de bien ou de richesse), réglée (par la règle du jeu) et fictive (« accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde²³ »).

Brougère quant à lui, a défini le jeu selon cinq critères :

La fiction « réelle » ou le second degré : l'enfant « joue pour de faux ». Les joueurs transmettent le message « c'est un jeu ». Il peut y avoir risques de

- confusions si les acteurs ne se sont pas mis d'accord au préalable.
- **L'adhésion, jouer c'est décider:** Si un des joueurs est « forcé » de jouer, il n'y a plus « jeu ». Toutefois, un joueur « obligé » de jouer peut se prendre au jeu et par conséquent l'activité devient un jeu.
- **La règle:** un jeu sans règle n'existe pas. La règle est indispensable au jeu.
- **La frivolité:** l'activité est « gratuite » et sans conséquence sur la réalité.
- **L'incertitude:** on ne connaît pas la finalité du jeu. Le jeu se déroule au fur et à mesure de l'avancement.

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate que le « jeu » sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est favorisée et choisie par l'enfant. Source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

1. Les types de jeu:

Nicole de Grandmont (Pédagogie du jeu (1989)) détaille les différents types de jeu (ludique, éducatif, pédagogique ou coopératif) :

2.1 Le jeu ludique :

Est par définition une activité libre et gratuite, essentielle au plaisir et est nécessaire au développement de tout individu. Le jeu ludique a plusieurs rôles :

- Structurer sans structure pré établie, n'imposant pas de règles.
- Servir à organiser, élaborer son monde intérieur et extérieur.
- Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur.

2.3 Le jeu éducatif :

²³ Elodi Coutou, jeu et apprentissage, université de Nantes, p.10

Nicole De Granmont déclare : « si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles²⁴ »

Il est défini comme étant un premier pas vers la structure, un contrôle des acquis permettant à l'adulte d'observer les comportements stratégiques. Le jeu éducatif fait diminuer la notion de d'effort en cachant la partie éducative de l'activité. Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages.

Le jeu éducatif a pour rôles :

- De cadrer par des structures préétablies.
- De supporter par le désir d'apprendre du joueur.
- De servir à mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur.
- De favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur.

2.3 Le jeu pédagogique :

Quant à lui à plusieurs définitions: une activité axée sur le devoir d'apprendre, une sorte de « testing » des habiletés généralisées, et un plaisir de se performer. Le jeu pédagogique génère un apprentissage précis.

L'intérêt du jeu pédagogique est qu'il est un cadre préétabli et sans variante. C'est la compétence du joueur qui en fait tout son intérêt. Il sert à vérifier et renforcer les compétences du joueurs et fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur.

2.4 Le jeu coopératif :

Il est caractérisé par un objectif commun et collectif, une action et réaction de la part de tous les membres du jeu, un critère de jeu et une évaluation collective. Le jeu coopératif peut se voir ajouter des possibilités d'entraides.

Le jeu collectif est particulièrement présent dans les domaines ayant un lien avec l'enfance. Ils favorisent la socialisation et incitent à l'entraide à la place d'affronter et d'être en concurrence avec autrui.

Les jeux coopératifs sont soit divisés selon la qualité de coopération (coopération totale ou coopération partielle), soit divisés selon des critères plus habituels (l'aire de jeu, l'âge, le matériel nécessaire, le nombre et l'organisation des joueurs, la durée).

Les classifications du jeu :

²⁴ Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997, p.66.

Classer le jeu selon divers catégories semble être un exercice difficile. Toutefois Piaget, Château, Cailloix et Garon ont classé les jeux selon diverses catégories.

selon Piaget	selon Château
<ul style="list-style-type: none"> -Les jeux d'exercices (0 à 18 mois). -Les jeux symboliques (2 à 7 ans). -Les jeux perceptifs moteurs ou de construction (2 à 8 ans) -Les jeux à règles (à partir de 4 ans). 	<ul style="list-style-type: none"> -Les jeux fonctionnels de la petite enfance. -Les jeux symboliques. -Les jeux de prouesse. -Les jeux sociaux.
selon Cailloix	selon Garon
<ul style="list-style-type: none"> -Les jeux de compétition (Agôn). -Les jeux du hasard (Alea). -Les jeux de simulacre (Mimicry). -Les jeux de vertige (Ilinx). 	<ul style="list-style-type: none"> -E : Les jeux d'exercices. -S : Les jeux symboliques. -A : Les jeux d'assemblages. -R : Les jeux de règles simples et complexes.

Bien qu'ils aient des classifications différentes, pour Piaget, Chateau et Denise Ragon, le « symbolisme » est important. Pour eux cette notion implique que l'enfant joue un « rôle », il fait « comme ci ». L'enfant fait semblant, il imite (souvent les adultes).

Le jeu faisant partie intégrale de la vie de tous les jours, voyons comment nous pouvons l'intégrer aux apprentissages.

1. Le jeu dans l'histoire:

Le jeu a connu une évolution notable. De l'antiquité à nos jours, de multiples remaniements ont eu lieu à l'égard du jeu : conception et pratique.

L'homme ; depuis le monde est monde, joue comme le souligne N. De Grandmont en disant que : « HUIZINGA (1976) affirme que le jeu est plus ancien que la culture. Et selon Aveline (1961) l'homme jouait avant le péché originel. C'est donc dire que de tous temps le jeu a fait partie de la vie des hommes. »

Dans le but de retracer les grandes ères historiques du jeu, il est impératif pour notre cas d'adopter une approche diachronique afin de voir comment cette notion de jeu et de ludique, telle qu'elle est définie et considérée aujourd'hui, a évolué au fil des temps.

D'ailleurs c'est exactement ce qu'espère N. de Grandmont d'une telle approche, qui se veut historique : « en jetant un coup d'oeil rapide sur l'histoire de l'homme et sur ses liens avec le jeu, nous pourrions le situer à travers les âges, voir quel cheminement il a connu et quelle place il occupé dans la vie de l'homme, dans sa société et, surtout, dans le système scolaire²⁵. »

3.1 L'antiquité :

Selon Aristote, il faut laisser les enfants jouer jusqu'à cinq ans sans aucune intervention de la part de l'adulte pour ne pas nuire à leur croissance naturelle. Ce qui a marqué le plus cette époque, c'est l'apparition des jeux de connaissance, qui avaient pour vocation de préparer les enfants aux différents métiers : lecture, calcul, etc²⁶.

3.2 Le Moyen Âge :

C'est sans doute la plus noire des ères qu'a traversée le jeu. Avec la montée en puissance de l'Eglise chrétienne, le jeu est désormais déclaré anathème pour la simple raison : c'est qu'il faisait partie d'un régime social qualifié par l'Eglise d'immoral²⁷.

3.3 De la Renaissance à nos jours :

²⁵ Ibid.

²⁶ DE GRANDMONT, Nicole, 1995, op, cit. p. 23

²⁷ CUQ, J-P. et GRUCA, Isabelle, 2002, op, cit. p. 246

Avec la Renaissance le jeu a regagné la place qu'il mérite dans les écoles, à l'éducation et à l'instruction des enfants. À ce propos, Nacima Makhloufi précise qu' « il faudra attendre la Renaissance pour pouvoir l'introduire- le jeu- dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du Latin.²⁸»

Toutefois, il est nécessaire de souligner que le jeu était longuement opposé au sérieux et ce n'est, d'après Nacima Makhloufi, qu'à l'époque romantique qu'il s'est débarrassé de cette représentation appauvrissante et devient de ce fait une activité sérieuse²⁹ censée conduire à un développement naturel et harmonieux de la personnalité de l'enfant. Voilà pourquoi, depuis des décennies, les spécialistes en didactiques des langues étrangères ont commencé à s'interroger sur une possible combinaison du jeu et enseignement/apprentissage des langues. Autrement dit, quel rôle pourrait-il jouer en classe de FLE.

2. Intégrer les activités ludiques comme facteur motivant dans l'apprentissage :

L'activité ludique dans les apprentissages est l'une des techniques et des pratiques les plus utilisées dans la classe. Le rôle des jeux en classe de Français est fréquent et fort préconisé par le cadre européen de référence pour apprendre les langues, même si la place du jeu dans ces documents est limitée.

L'utilisation des outils pédagogiques, comme par exemple le CDROM, la télévision, etc ; suppose de la part de l'enseignant une réflexion et une préparation formidable, une conduite rigoureuse de l'activité et une exploitation des résultats. On note pour terminer avec cette courte introduction le lien entre le jeu et la didactique des langues, le caractère très particulier du jeu par rapport aux activités traditionnelles des classes.

4.1 Les activités ludiques:

Le terme ludique renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « jeu » : «qui relève Jeu : l'activité ludique des enfants »

Le dictionnaire de la Didactique du Français de J.P cuq définit le ludique comme: «Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre les apprenants (collectivité d'informations, problème à résoudre, compétition créativité, prise de décision, etc.).Orientée

²⁸ MAKHLOUFI, Nacima. « Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S. »

²⁹ Id. p. 90

vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »

Selon les définitions des dictionnaires, les activités ludiques ont une place importante dans l'enseignement, elles permettent d'intégrer la dimension du plaisir dans l'apprentissage.

4.1.1 Types d'activités ludiques:

Il s'agit d'un ensemble différent des jeux exploitables en classe de langue. Cuquet Grula distinguent quatre groupes:

4.1.1.1 Les jeux culturels: qui font d'avantage la référence à la culture et aux connaissances des apprenants.

4.1.1.2 Les jeux linguistiques: qui regroupent les jeux morphologiques, syntaxiques ou lexicaux qui permettent la découverte des structures et des caractéristiques de la langue ou la mémorisation de ces règles de fonctionnement.

4.1.1.3 Les jeux de créativité: il s'agit d'une réflexion personnelle, orale ou écrite de l'apprenant, l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales.

4.1.1.4 Les jeux dérivés du théâtre: il s'agit de la transformation de la salle de classe et qui reposent sur la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation.

Le spécialiste de l'application pédagogique du jeu N.de GRANDMONT³⁰ dans son ouvrage «pédagogie du jeu» évoque trois types de jeux, il faut que la pédagogie soit informée des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu:

- **Niveau ludique.**
- **Niveau éducatif.**
- **Niveau pédagogique³¹.**

Jeu ludique : c'est l'activité libre, n'a ni règle, ni obligation, le jeu ludique «c'est un moyen d'exploitation et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu³²»

Jeu pédagogique : ce jeu pédagogique a pour rôle de faire rappel à des connaissances, à tester des apprentissages, il reste toujours axé sur le devoir d'apprendre, il s'inscrit dans une pédagogie de jeu.

³⁰ GRANDMONT, N. La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre, Bruxelles : De Boeck (1997).p106

³¹ Idem.

³² Ibid.

4.1.2 Les conditions de l'utilisation des activités ludiques :

La place des jeux dans l'enseignement/apprentissage est très importante car ces derniers encouragent l'interaction et la communication en classe.

Une fois le matériel est disponible, c'est à l'enseignant de créer une atmosphère favorable aux jeux, il peut utiliser par exemple le tirage au sort pour assurer aux élèves la plus grande équité entre les groupes. En utilisant des mots, des phrases qui aident les élèves à enrichir leur vocabulaire, leur façon d'exprimer (j'ai gagné, j'ai oublié) cette disposition d'aspect qui rend l'élève capable à se simplifier dans l'activité d'apprentissage.

4.1.3 Des réticences sur l'activité ludique :

Le jeu ne présente que peu d'intérêt pour quelques enseignants vu les efforts qu'ailleurs demande, l'utilisation des jeux en classe peuvent être critiquée, soit par leurs autorités hiérarchiques, soit par les parents des élèves, l'activité ludique pourrait changer radicalement l'attitude des élèves face aux apprentissages.

Une bonne utilisation des activités ludiques en classe de FLE peut donner des résultats assez remarquables, on peut dire que l'activité ludique est un moyen ou une pratique pédagogique pour développer l'activité langagière chez l'individu.

1. Les avantages des activités ludiques dans la pratique pédagogique:**5.1 Le jeu, une source de motivation :**

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout de plaisir et celui constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des apprenants lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des apprenants, qui trouvent plaisir à être en classe. Le jeu ne peut qu'aiguiser leur curiosité ; plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

Lorsqu'on joue, on travaille sans avoir l'impression. L'auteur Susan Halliwell parle d'un « apprentissage indirect » et précise que « les jeux sont bien davantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après « un vrai travail ». Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tien une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. » (Halliwell, 1995,6)

Il est important de préciser qu'en classe de langue et surtout au moment de premiers apprentissages, tout est complètement nouveau et différent. Ainsi, des jeux qui seraient puérils ou ennuyeux dans la langue maternelle ne seront pas forcément vécus comme tel dans la langue étrangère. Ils pourront même valoriser l'apprenant qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Le jeu va aider et encourager l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant. Le jeu arrive à dédramatiser les situations d'apprentissage.

Nous ne pouvons, dans ce cas, dissocier plaisir et travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère auquel l'enfant participe activement. Cela implique que les « règles du jeu » sont acquises et respectées par les apprenants : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

Weiss note que le jeu « peut grandement contribuer à animer les classes de la langue et à permettre aux apprenants de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement³³ »

L'auteur Susan Helliwell parle d'un « apprentissage direct » lorsqu'on joue, on travaille sans en avoir l'impression et on précise que : les jeux sont bien d'avantage, ils fournissent l'occasion de construire des phrases, on peut dire que c'est un moyen très efficace d'apprentissage direct donc il ne faudrait pas considérer comme le bouche-trou à la fin du cours ou comme une récompense après un vrai travail, le jeu est la pièce capitale dans le processus d'acquisition d'une langue³⁴.

5.2 Le jeu facteur d'acquisition:

Le jeu est un facteur d'acquisition, il est à la fois source de motivation et de communication, quant à Weiss « les jeux et les exercices de réactivité » permettent aux apprenants « d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte de la situation dans lesquelles ils les ont appris³⁵ »

³³WEISS, François. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette. 1983. p. 8

³⁴HALLIWELL Susan Enseigner l'anglais à l'école primaire 1995 Longman, p5

³⁵ Virtuel corpus .univ-Msila.dz /faculté-11/...mémoire-master-français.2015

A travers l'utilisation des activités ludiques, l'apprenant arrive à mémoriser mieux les informations.

5.3 Le jeu aide à acquérir des compétences:

Les jeux permettent de gérer le travail dans la classe hétérogène ils permettent de réaliser l'équilibre entre «les bons élèves et les autres», le jeu incite l'apprenant à interagir avec les autres, l'élève communique, essaye, se trompe, réessaye tous les barrières arrivent à banaliser ses problèmes de langue toutes ces barrières entre l'individu et la communication s'établissent dans un esprit de coopération entre un membre de groupe dans un climat de confiance et de sécurité.

3. Quelle est l'importance du jeu pour l'enfant ?

La première période de la vie de la personne est très important, il commence à acquérir et apprendre les différentes habilités, ou il va construire sa personnalité et son développement global, on trouve le jeu comme un élément qui est présent par excellence dans la vie de l'enfant, pour lui c'est la première chose, de jouer sans cesse, dans tout les temps.

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre³⁶ », pour lui le jeu c'est son travail et un métier sérieux qui lui permet de développer ses capacités à travers :

* **La fiction** : le jeu est un monde spécifique de l'imagination et la liberté, l'enfant s'éloigne de la réalité pour plonger dans un autre environnement de création.

* **La détente** : l'enfant trouve dans le jeu son aise et sa protection du monde extérieur.

* **L'exploration** : c'est normalement l'enfant découvre, connaît des nouvelles choses, et il peut résoudre des problèmes.

* **La socialisation** : le jeu pousse l'enfant d'entrer dans des relations avec les autres par la communication et l'interaction.

* **La compétition** : toujours dans le jeu on essaye de réussir sinon la prochaine fois.

³⁶CLAPARDE, G article publié sur <http://lewebpedagogique.com/compreg/2008/12/28/la-conduite-et-l%E2%80%99animation-d%E2%80%99une-lecon-de-sciences-physiques/> consulté le

*** La règle** : bien sûr, on joue avec des règles déterminées qu'il faut les accepter.

On peut déduire que le jeu est presque le tout dans la vie de l'enfant, c'est cela qui apparaît soit auparavant dans les travaux de Pauline Kergomard dans son livre L'Éducation maternelle dans l'école 1886, ou actuellement dans le livre de Aletha Soltersous titré « Le jeu d'attachement pour créer l'harmonie, gérer les conflits et résoudre les problèmes », il est la traduction du livre Attachmentplay : How to solve children's behavior problems with play, laughter, and connexion paru en 2013, Paru le 25 mars 2016 aux éditions Jouvence, cette traduction était très attendue.

6.1 Le jeu en classe de FLE :

Avec le temps, et peu à peu, le jeu prend sa place réelle dans la pédagogie. Aujourd'hui, il est comme un moyen pertinent dans l'apprentissage du français langue étrangère, selon Cloutier

Richard, Renard « le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels » Dans une classe de FLE, on confronte beaucoup de problème avec les apprenants, surtout qu'on est entrain d'éduquer une nouvelle et étrangère langue. Alors, par le jeu on peut éviter beaucoup de contraintes comme :

Le manque de la motivation, comme on a déjà mentionné l'enfant aime jouer par l'instinct, il trouve son aise et le plaisir avec le jeu. Alors, c'est naturel que le recours au ludique peut motiver l'élève, attirer son attention pour un apprentissage efficace, et pour casser le routine de chaque jour, un professeur avec ses apprenants dans une classe fermée et tout le temps des explications et des exercices qui peut construire un ennui mortel surtout que les apprenants du primaire, sont des enfants actifs, aiment bouger, on essaye de transmettre le message par intelligence pour gagner l'aise des enfants et bonne assimilation des connaissances, Susan Halliwelle affirme que :

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

Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue³⁷ ».

Le jeu va encourager et aider l'élève pour apprendre, avec le plaisir on peut donner de plus en plus. Il est efficace pour l'acquisition des compétences de la communication de parler, agir et interagir, il va pratiquer la langue par les échanges entre les élèves, c'est un moyen de communication. Sans doute, est un facteur d'acquisition des connaissances, dans notre cas, le vocabulaire par la simplification de mémorisation des mots, par le jeu on peut mieux comprendre et saisir le sens.

4. Comment peut-on choisir des jeux ?

Lorsqu'on veut intégrer les jeux en classe de FLE au primaire, il est important de connaître plusieurs points essentiels pour bien atteindre les objectifs et obtenir un bon résultat, on peut les résumer en six points comme suit :

7.1-L'objectif du jeu : Comme toutes les séquences pédagogiques, on a besoin de préciser et définir les objectifs d'apprentissage, aussi l'utilisation du jeu nécessite d'identifier les objectifs à atteindre pour le professeur peut choisir les jeux qui permet d'arriver au but.

7.2-Le nombre des apprenants : Il est très important de connaître le nombre des élèves, si on va jouer en groupe et équipe ou individuellement tout cela selon la classe et la relation entre les élèves.

7.3-le niveau et la personnalité des apprenants : Le niveau et la personnalité de l'élève sont deux éléments très importants et liés l'un avec l'autre, parfois on trouve un apprenant d'un niveau moyen mais il est dynamique et ouvert sur l'autrui qui peut accepter de travailler en groupe et un élève excellent mais il préfère de travailler seul, c'est pour cela il faut bien connaître comment orienter le jeu.

7.4-le temps : Il y'a des jeux qui ne nécessitent pas beaucoup de temps ou une longue explication mais d'autres activités ont besoin de temps, même aussi le niveau des apprenants a un rôle primordial, ici, il faut bien exploiter le temps pour bien orienter la classe.

7.5-l'espace : Pour la réalisation du jeu, l'espace est un élément il faut le prendre en considération, est-ce que la surface de la classe est suffisante, est-ce que on doit exploiter d'autre espace extérieure comme la cour de l'école.

³⁷ HALLIWEL, Suzanne. *Enseigner l'anglais à l'école primaire*. Longman. Paris.1995. p.6

7.6-la participation du professeur dans le jeu : Le professeur comme un partenaire dans le jeu peut donner beaucoup de choses à l'apprenant le pousser de plus en plus à travailler, à communiquer et bien sûr pour guider l'élève et construire une bonne relation avec les apprenants.

1. Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant.

Nous avons donc vu que le jeu motivait les élèves. Cette motivation permet une concentration plus active et un par conséquent un recours à la mémoire plus important.

Le jeu permet à l'élève d'être actif, ce qu'il n'est pas forcément lorsqu'il ne comprend pas, ou n'adhère pas (n'aime pas) une activité. Grâce au jeu l'élève n'est pas seulement un élève mais redevient un enfant à part entière. Il a un rôle à jouer. Le jeu permet à l'enfant de le sensibiliser à la responsabilité, à l'intérêt pour autrui, ses pairs. On peut très bien imaginer que l'enseignant n'est plus qu'observateur, et que par conséquent les élèves adoptent par eux-mêmes des méthodes de travail.

Lors de jeux collectifs, l'enfant ne s'intéresse plus à lui-même uniquement mais à son

« équipe » ; l'enfant-élève se dépasse et se surpasse. L'élève se doit de s'impliquer dans le jeu pour faire « gagner » son équipe, et ainsi être reconnu par ses pairs.

Chaque enseignant possède une liberté pédagogique, ce qui lui laisse la liberté d'accorder au jeu la place qu'il souhaite dans ses enseignements. Le but de l'enseignant étant d'atteindre les objectifs fixés par les programmes, quel que soit l'ordre de sa programmation annuelle, dans lequel il décide de faire ses apprentissages.

D'après les recherches de Nicole de Grandmont³⁸ (2007) le jeu devrait avoir 3 places au primaire :

- permettre d'explorer des notions et des concepts souvent trop abstraits.
- permettre d'expérimenter ou d'appliquer les notions et les concepts découverts.
- permettre de vérifier, tel un test, si les notions et concepts découverts sont acquis.

On gardera le jeu pédagogique pour la fin de l'apprentissage afin de vérifier si les connaissances et/ou compétences ont été acquises.

L'enseignant se doit de proposer des jeux faciles, afin d'éviter la mise en échec de l'élève, mais il se doit de proposer des jeux ayant une difficulté afin que l'élève puise dans ses connaissances pour parvenir à franchir cette difficulté.

³⁸ Mémoire MAGISTER , Ahlam TAGHZOUT, p 87 ,Oran,2009

5. Fonctions du jeu:

9.1 Jeu et interactivité :

D'après Silva (2008)³¹, un des points positifs du jeu est qu'il va amener les apprenants à utiliser le langage comme moyen d'interaction authentique dans la classe. En effet, ils vont s'exprimer dans la langue cible car ils ont une finalité bien précise et explicite qui est l'accomplissement d'une tâche.

Le jeu en classe de langue est une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible dans le but de réaliser une tâche. Il permet une « *Prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble* » (Vauthier, 2009, p. 57)³². À travers le jeu, l'élève va être amené à des situations dans lesquelles il va devoir apprendre à vivre en communauté. Par exemple, il va devoir être capable de partager, d'attendre son tour et discuter des stratégies à

mettre en place pour réaliser une tâche. Selon Vauthier (2006)³³, le jeu contribue au perfectionnement du langage de l'apprenant en le conduisant à s'exprimer, clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et à argumenter. De plus, il donne l'opportunité aux apprenants de multiplier aussi bien leur temps de parole individuelle et personnalisée que leur temps de réflexion et de travail en autonomie (Silva, 2008b).

9.2 Jeu et cognitif :

Dans le cadre du jeu, l'apprenant va perfectionner son langage dans la perspective de l'action : il va parler pour agir. D'après Silva (2008a)³⁵, le ludique permet le déploiement de nombreux mécanismes tels que l'intelligence, l'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse. Il va aussi permettre à l'apprenant d'investir ses connaissances et d'avoir une meilleure estime de lui-même. De plus, il sera amené à être actif notamment en occupant la fonction de partenaire auprès de son équipe et en mobilisant ses efforts pour aider son groupe à gagner (Vauthier, 2006)³⁶. Il est possible d'ailleurs qu'il prenne plaisir à partager et à échanger et, de ce fait, il fera preuve d'une attitude positive.

9.3 Jeu et Motivation :

D'après Vauthier (2006)³⁷, le jeu a ainsi de nombreuses vertus dont motiver l'apprenant, faciliter sa concentration et son recours à la mémoire. Le jeu crée un climat pédagogique positif dans lequel l'erreur est dédramatisée et le centre d'attention est déplacé du contenu linguistique vers la tâche ludique à effectuer. Lorsqu'il est motivé, l'apprenant peut prendre l'initiative de travailler soit seul soit avec les camarades de son

choix. En outre, le jeu est un moment de détente aussi bien émotionnelle, intellectuelle que physique. Le jeu donne aux apprenants des occasions pour être motivés et ainsi favoriser leur réussite scolaire.

Le jeu en classe de FLE peut se révéler être un véritable atout à condition de savoir bien l'utiliser et le mettre en place convenablement.

9.4 Jeux et exercices, une mince frontière :

On pourrait penser que la frontière entre jeux et exercices est relativement grande. Toutefois, Lopez (1998) mettait en garde contre le risque de confondre jeu et exercice. Selon lui : « On pourrait marquer la frontière entre le jeu et l'exercice quand l'activité proposée n'est plus application d'un savoir antérieur ou activité à objectif d'apprentissage précis, mais pratique décalée où le domaine du concret, de la réalité (le matériel linguistique à apprendre), s'estompe au profit du surgissement de l'illusion personnelle ou collective que crée le jeu ». C'est la motivation des élèves par rapport à leur travail qui est souvent l'argument principal pour distinguer le jeu de l'exercice.

Quand Brougère (2007), expliquait que le jeu déformalisait l'apprentissage scolaire, Sauv , quant   lui, faisait la distinction par l'implication personnelle et l' motion cr e par la t che.

Conclusion :

Pour atteindre des objectifs bien pr cis, la meilleure motivation est celle appel e intrins que qui pousse l' l ve   chercher, cette motivation reste la plus convoit e par tous les enseignants parce qu'elle t moigne d'un d sir r el de la part de l'apprenant   se lancer dans la recherche su savoir, et ceux sans la moindre simulation de la part de l'apprenant.

L'enseignant doit conduire les s ances d'apprentissage en motivant au maximum les apprenants.

Chapitre III

Le cadrage pratique, analyse des résultats (cycle primaire)

1-Enquête auprès d'enseignant du FLE cycle primaire :**a) Présentation de l'échantillon :**

Notre enquête s'est étalée du 3 au 10 mars 2019 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

Il s'agit d'un questionnaire qui compose de 10 questions de nature variable, s'articulant autour des questions fermées qui comporte le critère quantitatif, et des questions ouvertes pour une démarche qualitative.

C'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du FLE au primaire et de déterminer par conséquent le rôle de l'activité ludique dans les pratiques pédagogiques.

Des dizaines d'enseignants a été destinataire de ce document, l'ensemble comprenait bien sur des nouveaux et deux enseignants anciens. Nous avons reçu 11 questionnaires remplis.

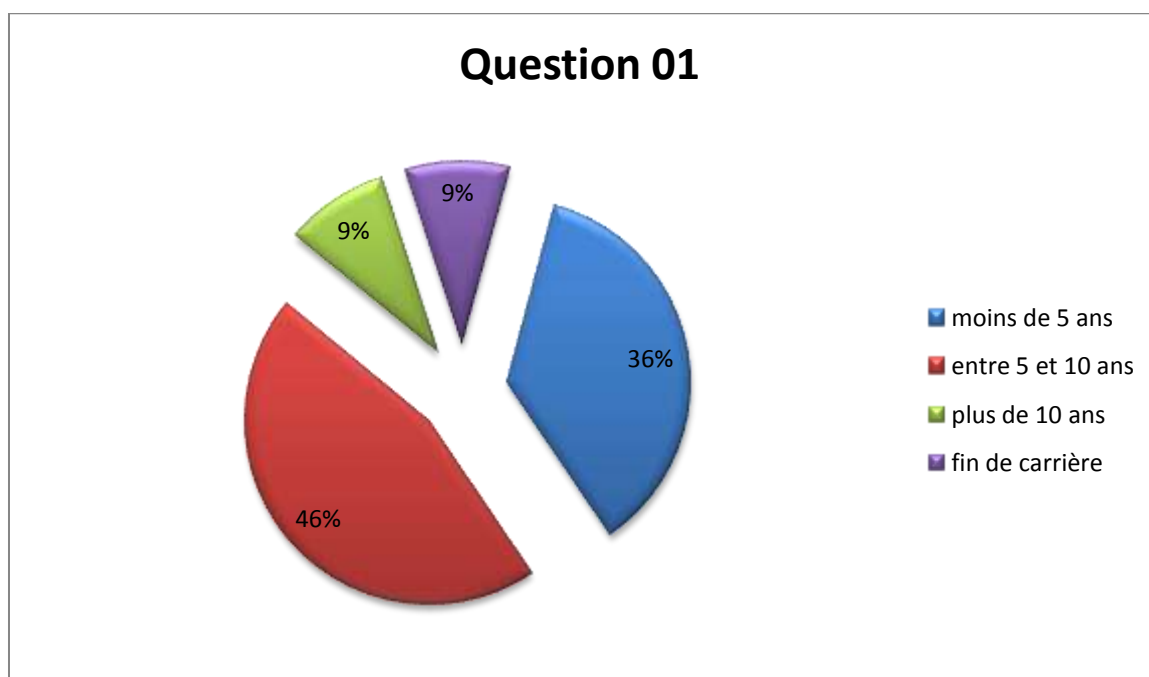
b- Présentation et analyse des données :

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, conçu des tableaux et des diagrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question.

Dans un second temps, nous avons élaboré des grilles de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

Question 01 : depuis combien d'année enseignez- vous ?

Moins de 05 ans	36%
entre 05 et 10 ans	46%
Plus de 10 ans	09%
Fin de carrière	09%

**a- Présentation de résultats :**

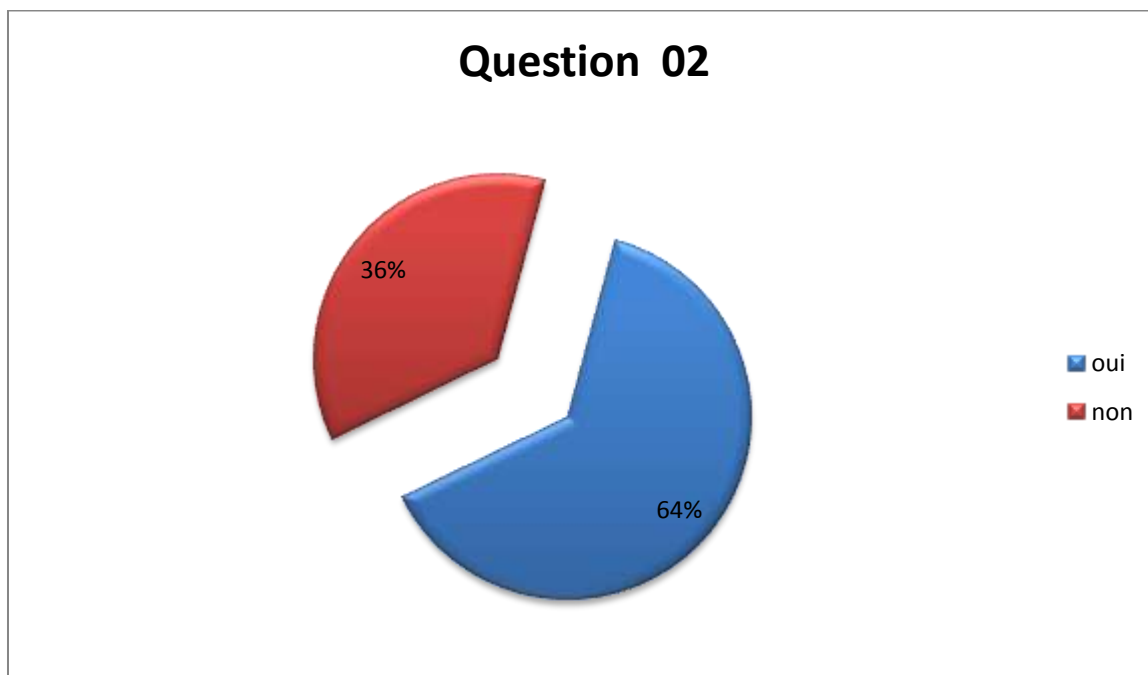
Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 11 enseignants, 46% sont dans l'enseignement depuis 5 à 10ans, 36 ont moins de 5ans, 9% pour ceux sont dans l'enseignement depuis plus de 10ans et le même dernier pourcentage pour les enseignants qui sont en fin de carrière dans l'enseignement du FLE.

b- Analyse des résultats :

D'après la lecture de ce résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous observons que la majorité des enseignants sont relativement nouveaux, en revanche, les enseignants en fin de carrières sont rares . Cela est due aux les dernières politique fonctionnaires de l'autorité.

Question 02 : pensez-vous que l'apprenant s'intéresse à la langue française ?

Oui	64%
Non	36%

**a- Présentation de résultat**

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 64% optent pour un « oui », et 36% trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

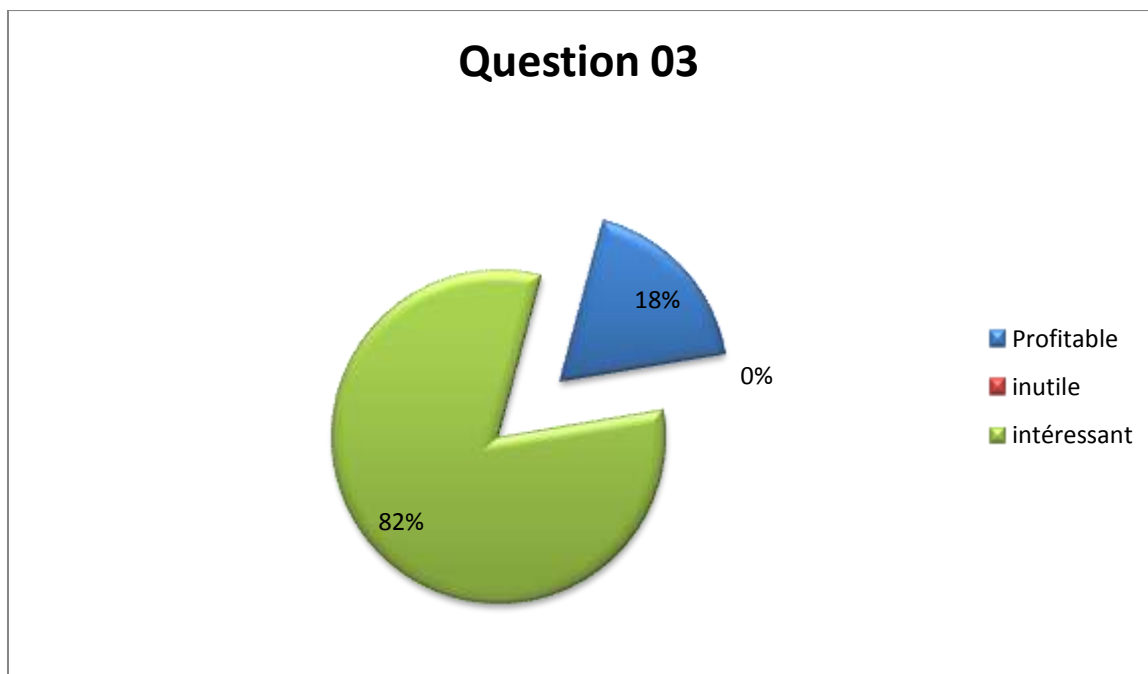
b- Analyse des résultats :

Suite aux résultats obtenus pour cette deuxième question, nous pouvons constater qu'il y'a un nombre important d'élèves qui ne s'intéressent pas à la langue française.

Les apprenants doivent s'intéresser à la langue française, qui occupe un statut important dans leur cursus scolaire. Ce qui nous induit à proposer de nouvelles approches comme les activités ludiques.

Question 03 : pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est :

Profitable	18%
Inutile	00%
intéressant	82%



a- Présentation des résultats :

A la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 82% des enseignants, trouvent le recours à l'activité ludique en classe de langue « intéressant », 18% estiment qu'il est bien profitable et il y a aucun enseignant voit que ces activités sont inutiles.

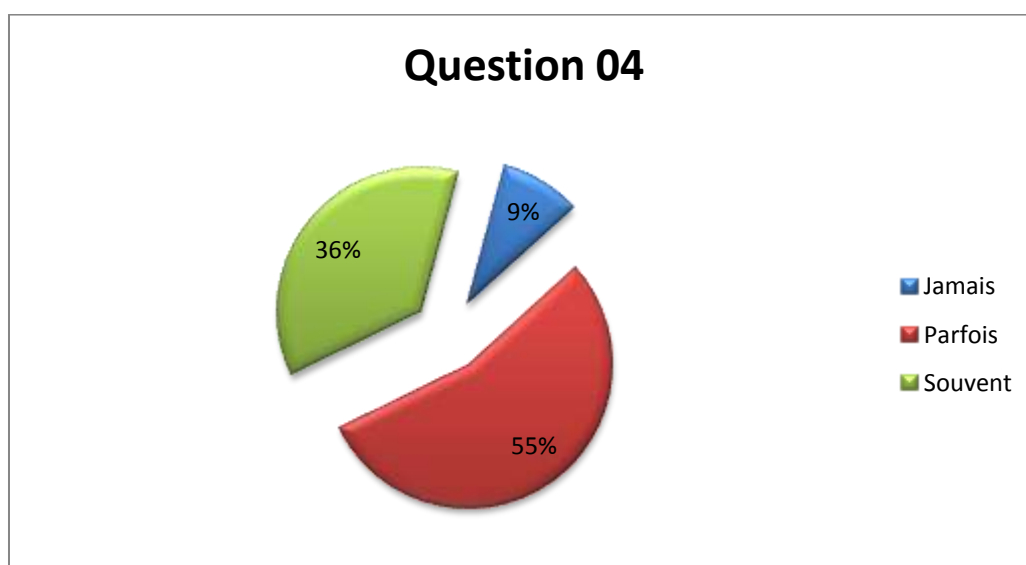
b- Analyse de résultat :

Selon les résultats obtenus pour cette question, nous pouvons souligner grand intérêt porté par l'enseignant à l'égard du rôle que peut exercer l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Ils voient en elle, un outil, voir un support important et rentable dans leurs pratiques.

82% accordent à l'utilisation de l'activité ludique le statut « intéressant » et 18% d'enseignant lui attribuent la qualité « profitable », ce qui nous amène à dire que le recoure à l'enseignement ludique, semble être doté d'un attrait particulier ou l'enseignant trouve beaucoup d'avantage.

Question 04 : Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais	09%
Parfois	55%
Souvent	36%



a- Présentation des résultats:

Nous remarquons pas de faire remarquer que 9% des enseignants n'ont jamais eu recours à l'activité ludique. Mais d'un autre côté 91% des enseignants ont déjà utilisé les méthodes ludiques avec leurs apprenants et de manière différente, 55% l'utilisent occasionnellement et l'utilisent souvent dans leurs classes.

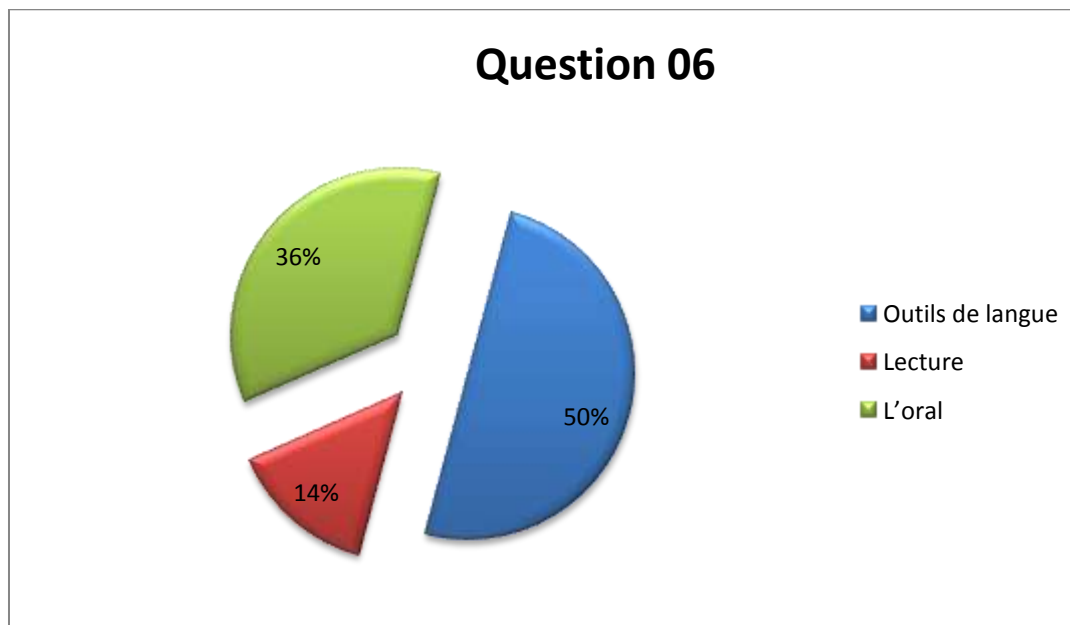
b- Analyse des résultats :

Sur l'ensemble des enseignants sondé, nous relevons que la majorité d'entre eux déjà traité des activités ludiques avec leurs élèves, ce qui confirme notre constat fait d'après les réponses données concernant la question précédente.

Nous noterons de ce fait que l'utilisation du support ludique quelque soit la manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présent sur le terrain.

Question 06 : Dans quelle séance proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Outils de langue	50%
Lecture	14%
L'oral	36%



a- Présentation des résultats :

Premièrement, dans cette question on a remarqué que les enseignants ont coché

Plus qu'une case. Deuxièmement, un enseignant n'a pas donné une réponse car l'activité ludique n'a jamais partie de leur pratique en classe.

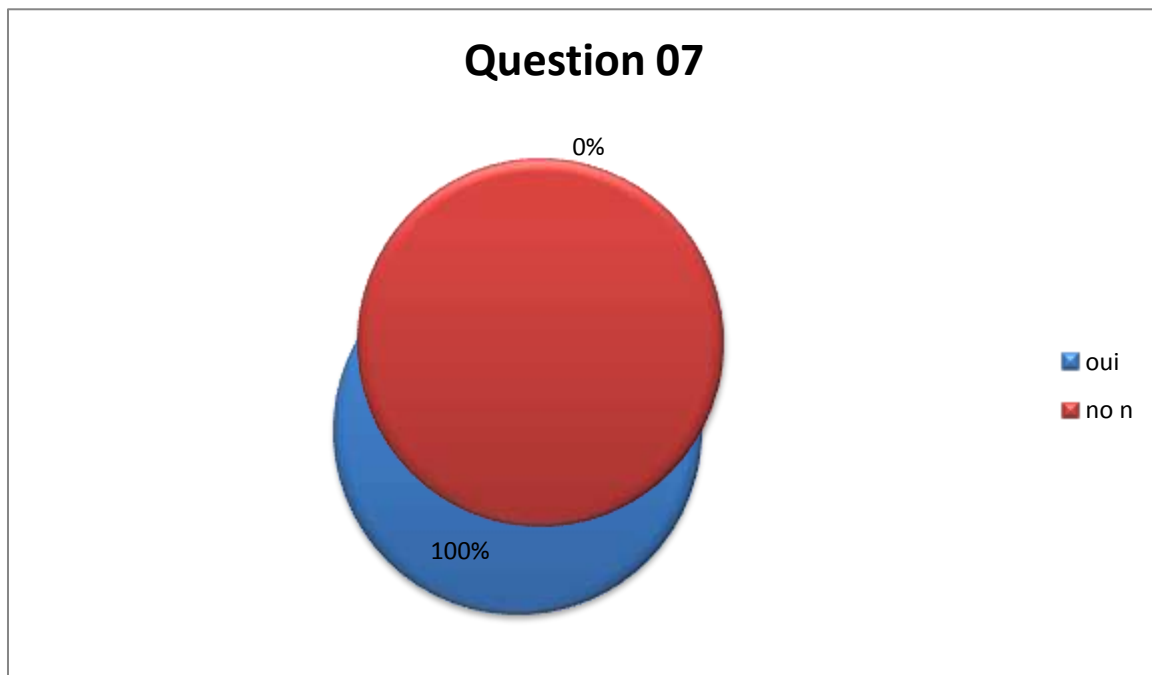
Le taux le plus important est celui marqué en apprentissage des outils de langue ; voir 36% des propositions démontrent que l'activité ludique a une influence sur l'oral et 14% sur la lecture.

b- Analyse des résultats :

En décortiquant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas proposées équitablement sur tous les plans de la langue étrangère, l'activité ludique est particulièrement exploitée dans les outils de langues et la compréhension orale.

Question 07: Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

Oui	100%
Non	00%



a- Présentation de résultat :

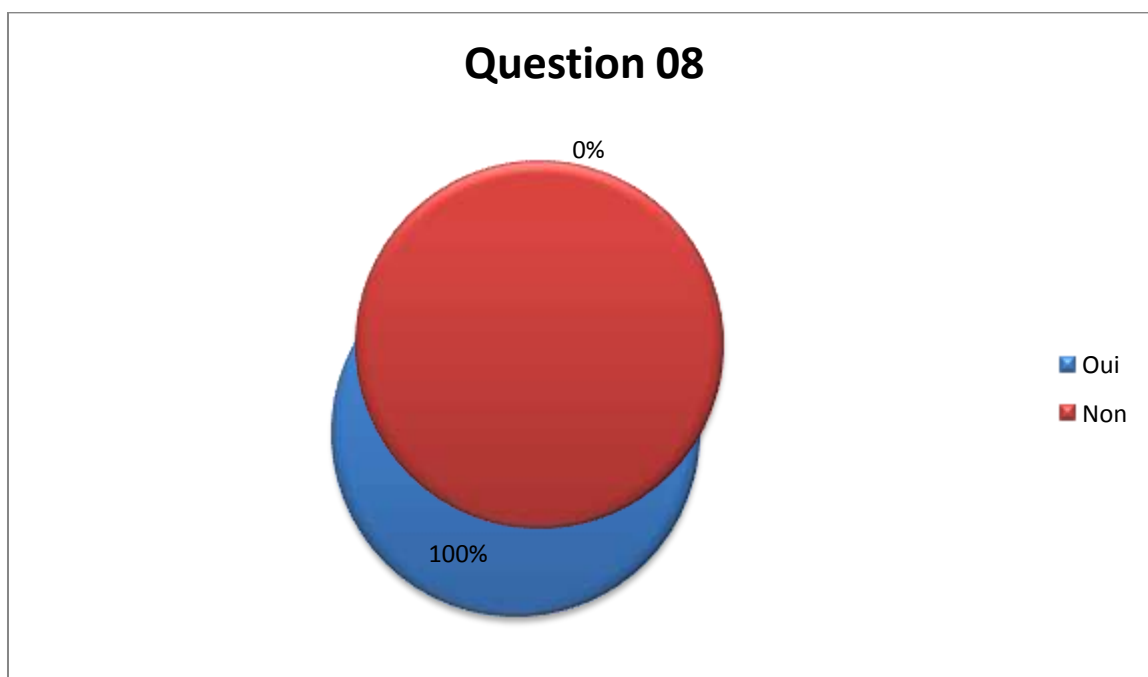
Nous remarquons que tous les enseignants estiment que l'utilisation des activités ludiques dans la classe attire l'attention des apprenants.

b- Analyse des résultats

A partir du résultat marqué dans cette question et les résultats précédents, nous pouvons dire que les activités ludique sont le seul moyen qui permet à l'enseignant d'atteindre son objectif final sans avoir besoin inciter forcément à suivre.

Question 08: Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui	100%
Non	00%



a- Présentation des résultats :

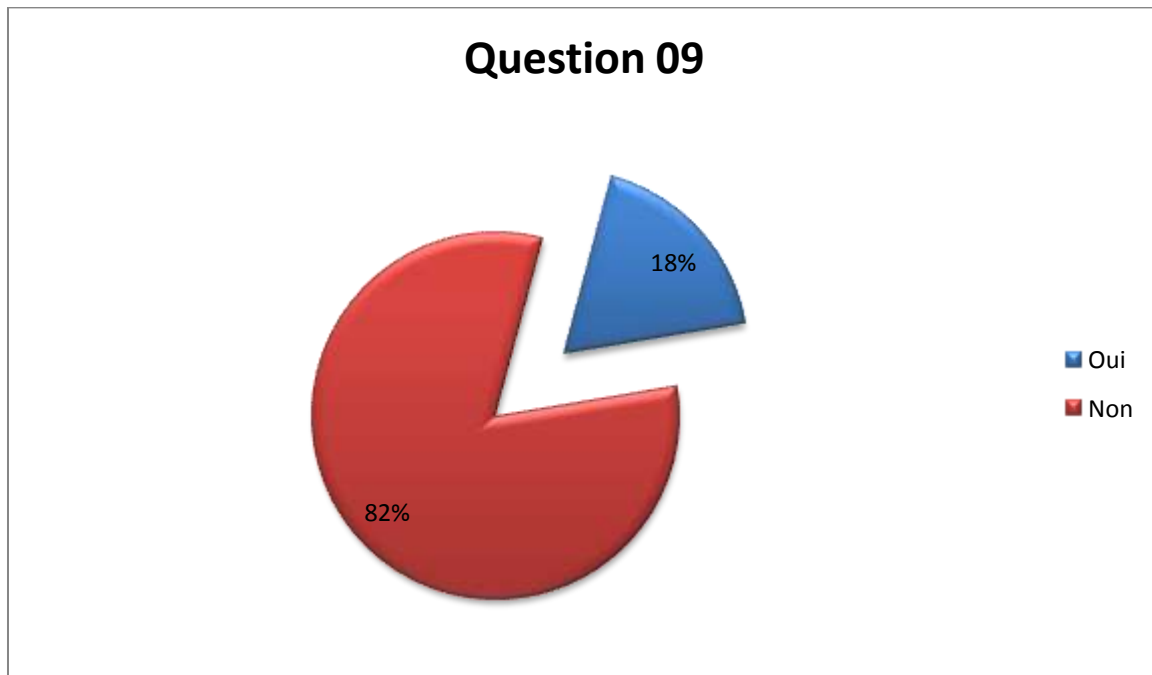
De l'ensemble des enseignants questionné, nous avons obtenu un accord unanime.

b- Analyse des résultats :

Nous avons démontré dans la deuxième partie de notre travail que l'activité ludique est un facteur motivant dans l'apprentissage. Ce genre d'activité aide l'élève à intégrer des apprentissages nouveaux, elle est utilisée par l'enseignant afin de susciter chez les apprenants l'envie d'apprendre et de découvrir le monde à travers les expériences.

Question 09: Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui	18%
Non	82%



a- Présentation des résultats :

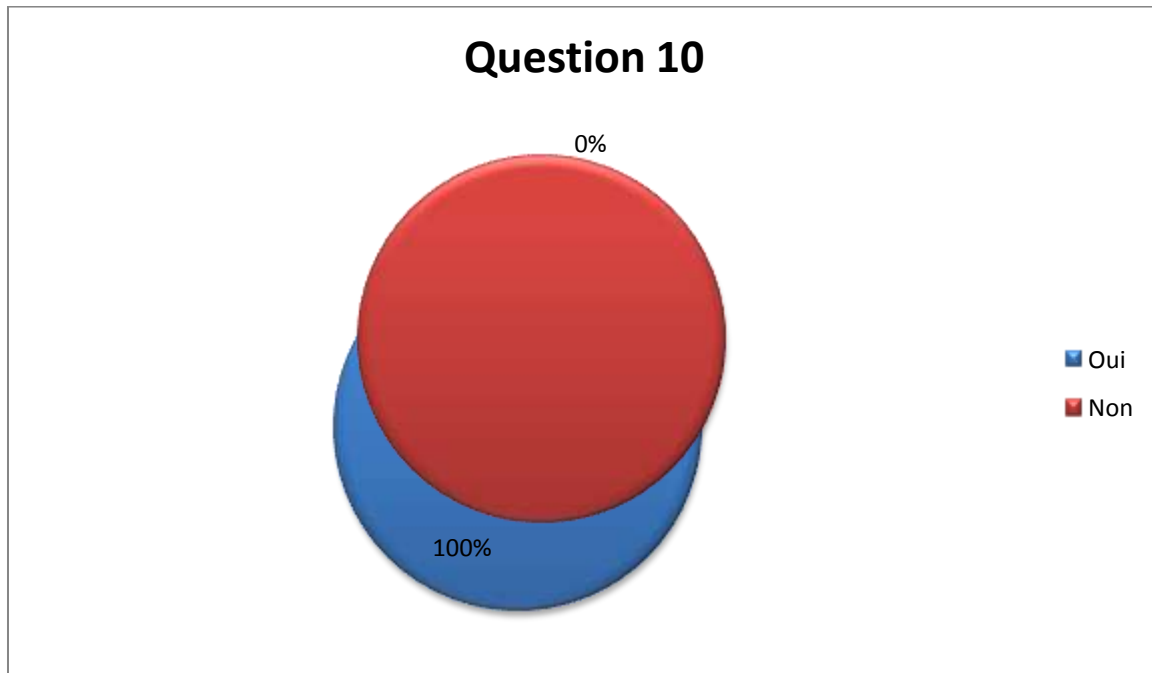
Nous marquons que 82% des enseignants ne trouvent aucune difficulté quand ils introduisent les activités ludiques en classe et 18% confirme qu'ils ont des difficultés dans cette pratique.

b- Analyse des résultats :

Selon les enseignants, les difficultés marquées durant ces activités ne dépendent d'eux-mêmes, mais des conditions qui les accompagnent comme « le temps le matérieletc.

Question 10 : Etes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes ?

Oui	100%
Non	00%

**a- Présentation des résultats :**

Certes, tous les enseignants sont d'accord sur l'introduction de l'activité ludique dans les séquences d'apprentissage.

b- Analyse des résultats :

Ce résultat confirme que l'activité ludique devient un support pédagogique nécessaire chez l'enseignant notamment avec l'évolution marquée dans notre époque.

2- Partie expérimentale

Dans cette étape, on va consolider les résultats collectés dans notre questionnaire et de comparer après nos hypothèses. Cette procédure nous permettra de découvrir l'influence que peut exercer les activités ludiques sur les sujets.

Tout d'abord, nous avons proposé au départ un pré-test comportant trois activités de points différents (grammaire, vocabulaire et conjugaison), en prenant en considération deux critères très importants :

- Le programme officiel destiné aux élèves de 4^{ème} année primaire.
- Les objectifs tracés pour notre recherche.

Ce pré-test a été mis au point avec la collaboration fructueuse d'un enseignant au cycle primaire, puis nous avons organisé trois activités ludiques en relation avec ce qui a été donné dans le pré-test.

2.1 Présentation de l'échantillon :

Pour réaliser notre expérience, nous avons choisi les élèves d'une classe de 4^{ème} année primaire de l'école CHEIKHE Bachir El-Ibrahimi (Tiouririne/Zaouiet_ kounta/ Adrar), le nombre des élèves est de , de sexe différents,filles et garçons .

2.2 L'expérimentation :

2.2.1 Le pré-test :

Dans cette étape, trois activités d'outils de langue ont été proposées aux élèves : la première portant sur l'«les natures des mots» grammaire, la deuxième sur les pronoms personnels conjugaison et la troisième sur les mots de la même famille.

2.2.2 objectifs visée Les établissent ainsi :

- Identifier les différentes natures des mots.
- Reconnaître les pronoms personnels.
- Identifier ce que la famille des mots
- Enrichir le vocabulaire de l'apprenant

3- Activité :

Dans la première activité, nous avons donné aux élèves un ensemble de 16 mots et ils avaient comme consigne de les classer dans un tableau selon leurs natures et compléter chaque colonne par un mot de ton choix.

Dans la deuxième activité, il était question de choisir le pronom personnel qui convient.

Quant à la troisième, on a proposé des mots de la même famille et les élèves essaient d'encadrer le radical de chaque famille.

Le but de ce pré-test est de détecter les différentes lacunes présentes chez les apprenants afin de leur tracer un modèle adéquat et organisé d'activités ludiques.

3.1 L'application :

Chaque activité ludique correspond respectivement aux activités du pré-test.

3.2 Description des activités ludiques :**1^{ère} activité : (les jeux coopératifs- le jeu de rôle)**

Nous avons départagé les élèves en 3 groupes, chaque groupe contient de 5 apprenants. Chacun d'eux est chargé de comprendre une nature désignée (« noms, déterminants, adjectifs, pronoms, verbes) . Ensuite, chaque apprenant se représentait devant les autres en tant qu'une nature du mot.

2^{ème} activité :

Pour la deuxième activité, nous avons proposé aux élèves de suivre une vidéo « identifier le pronom personnel sujet ». Ce support présente les pronoms personnels par une façon ludique qui incite les apprenant de suivre et concentrer et aide de transmettre la connaissance.

3^{ème} activité :

Nous avons proposé aux élèves une liste de mots qui contiennent des préfixes et suffixes en leur laissant le temps de lire tous les les mots , puis nous avons retiré l'ensemble des mots en composant les préfixes et les suffixes des radicaux.

Nous avons départagé les élèves en 3 groupes, puis nous leur donnons des mots suffixés et préfixés et chaque groupe travaille d'identifier les radicaux.

4- Le teste :

Après l'accomplissement des activités ludiques, nous avons distribué à notre échantillon les mêmes activités proposées dans le pré-test et dont le but est de vérifier, si oui ou non , les jeux effectués on impact positif pour l'apprentissage .

N.B. Le travail était en groupe

Les activités	Pré-test	Pourcentage de réussite	Test	Pourcentage de réussite.
Activité1	4	23%	10	58%
Activité 2	10	58%	16	94.11%
Activité3	6	35%	17	100%

Analyse des résultats :

A la lumière des donnés, nous marquons que le pourcentage de réussite ont augmenté chez les apprenants après avoir suivi les séances par les activités ludiques

Conclusion

L'analyse des résultats de l'enquête et de l'expérimentation nous amener à déduire les points suivants :

- L'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement du français langue étrangère peut largement en bénéficier.
- Les enseignants du FLE et notamment ceux du cycle primaire utilisent l'activité ludique dans leur différents pratiques.
- Les activités ludiques employées en classe instaurent un climat favorisant la communication. Le jeu permet à l'apprenant d'entretenir des échanges, de collaborer avec l'autre dans le but de réussir

Conclusion

Conclusion

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE.

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques (surtout les jeux) ont une responsabilité dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère et dans l'explication des bienfaits et des bénéfices que l'on peut en tirer.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes dont certains exemples ont été cités dans les parties précédentes.

La motivation est en fait liée au milieu familial de l'apprenant : les enfants sont plus motivés quand leurs parents parlent le français à la maison par rapport à ceux qui découvrent la langue pour la première fois à la classe. Parfois, il y a des facteurs diversifiant, c'est-à-dire la curiosité intellectuelle et l'énergie consacrée à apprendre la langue française varient d'un élève à l'autre.

Ce constat nous a conduits vers les activités ludiques et le travail en groupe comme moyen de secours. En effet, le résultat était bénéfique et nos élèves ont perdu leur indifférence et leur démotivation pour une attitude positive à l'égard de l'apprentissage de la langue française.

Pour atteindre des objectifs bien réels la meilleure motivation est la motivation intrinsèque vise l'élève à chercher.

Pour atteindre la motivation intrinsèque c'est-à-dire apprendre et aimer ce qu'on est en train d'apprendre il nous a paru clair et manifeste à travers notre enquête que les activités proposées devraient

- présenter un aspect ludique tout en engageant l'apprenant sur le plan cognitif (il ne s'agit pas seulement de jouer)
- présenter pour l'élève un défi à relever.

A travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE. Et Nous pouvons dire ainsi nous pouvons dire que le problème de la démotivation qui caractérise nos élèves ne réside pas en eux, mais les outils et les méthodes d'enseignements dépourvues de toute ambiance qui doivent être accusées.

Bibliographie

Bibliographie

Les ouvrages :

Alain Lieury, Fabien Fenouillet, motivation et réussite scolaire ,Paris , DUNOD, 2013.

Alex CORMANSKI et Jean-Michel ROBERT, Le français dans le monde recherches et applications, Rue de la Glacière, Paris, 2012

Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble

François Weiss, Jeux et activités communicatives dans la classe de langue, Paris, Hachette 1985.

Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997

Jean Viel, Jeu et éducation les ludothèques, Paris, presse universitaire de France, 1981.

Nicole DE Grandmont, Le jeu pédagogique conseils et activités ptatiques, Québec, Les éditions logiques, 1995

Yak Rivais, Jeux de langage et d'écriture 7-14 ans, Rue du Départ, Paris,RETZ,2004

Les manuels pédagogiques :

Le manuel scolaire de français 4AP.

Les mémoires :

AHLEM TAGHEZOUT , mémoire MAGISTER, L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère ,Université Oran,2009

BOUDJEMAA Ilhem, mémoire du MASTER, Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE « Cas des apprenants de la 2èmeAM », université de Tebessa, 2016.

Elodie COUTOU, mémoire de MASTER, jeu et apprentissage, Université de Nantes.

HAMAIZI Belgacem, mémoire MAGISTER, Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalité, enjeux et pistes didactiques, Université Setif, 2017

Bibliographie

Jérick JAMES , mémoire de MASTER, L'assimilation des savoirs scolaires par le jeu » En quoi le jeu permet une meilleure assimilation des savoirs scolaires ?, Université de la Guyane,2016.

Nom complet : Mme Salame, Simola

9,5
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

3,5

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
Rat	le	petit	il	part
Karim	mon	grand	il	sortons
Adrar	du	grand	il	mange
animaux	les	bon		
Rat	le			
Rapa	des	belle	Je	chanter

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (Je - ~~Il~~) est en 4^{ème} année.
- (Elle- ~~ils~~) révisent les leçons
- (Tu - ~~je~~) aimes ton enseignant
- (Nous- ~~Vous~~) avons une belle chambre
- (Elles- ~~Vous~~) pratiquez le sport.

2,5

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - placable - placer - placette - place
- 2- Terre-enterrer- terrestre- territoire-atterrir-souterrain
- 3- jour- journée- journal- journaliste-
- 4- Laver-lavabo-lavage-lavable
- 5- Portable-déportation-porter-portatif

3,25

Nom complet : islam homonyme.....

6,5
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animeaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

0,15

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
<u>omar</u>		<u>petit</u>	<u>il</u>	<u>mange</u>
<u>nima</u>		<u>grand</u>	<u>elle</u>	<u>cache</u>
<u>Fatima</u>		<u>stipit</u>	<u>le</u>	<u>grape</u>
<u>Islam</u>		<u>malice</u>	<u>le</u>	<u>ramas</u>
<u>smail</u>		<u>forte</u>	<u>le</u>	<u>halanje</u>
		<u>chaban</u>		

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (Je - Il) est en 4^{ème} année. 0,15
- (Elle- Ils) révisent les leçons 0,15
- (Tu -je) aimes ton enseignant 0,15
- (Nous-Vous) avons une belle chambre 0,15
- (Elles- Vous) pratiquez le sport. 0,15

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - plaçable- placer- placette- place
- 2- Terre- enterrer- terrestre- territoire- atterrir- souterrain
- 3- Jour- journée- journal- journaliste-
- 4- Laver- lavabo- lavage - lavable
- 5- Portable- déportation- porter- portatif

0,15
0,15
0,15
0,15

Nom complet : A. Adali. Maroua

3
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animeaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

0,75

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
pot	sortons	mon	part	I
petite	animeaux	grand	dix	il
Karim	rond	dan	cette	du
Adrar		gabi	un	les
mange				Je

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

-(Je - ~~X~~) est en 4^{ème} année. 0,5

-(~~X~~ - Ils) révisent les leçons

-(~~X~~ - je) aimes ton enseignant 0,5

-(Nous - ~~X~~) avons une belle chambre

-(Elles - ~~X~~) pratiquez le sport. 0,5

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - placable - placer - placette - place 0,75
- 2- terre - terrer - terrestre - territoire - terrir - terrain 0,5
- 3- jour - journée - journal - journaliste
- 4- laver - lavabo - lavage - lavable
- 5- portable - portation - porter - portatif

Nom complet : A 9 I H O R A T E R E T E I L L

2,75
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

2

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
pot	PETITE	Adrar	(Karim)	loisir
Karim	mon	voisin	grande	sortons
rôti	les	grand	dix ans	petit
	animaux	don	cette	mange
	Je			
	du			

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (~~X~~ - Il) est en 4^{ème} année.
- (~~Elle~~ - Ils) révisent les leçons
- (~~Tu~~ - je) aimes ton enseignant
- (~~Nous~~ - Vous) avons une belle chambre
- (~~Elles~~ - Vous) pratiquez le sport.

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - placable - placer - placette - place
- 2- terre - enterrer - terrestre - territoire - atterrir - souterrain
- 3- Jour- journée- journal- journaliste- journal
- 4- Laver lavabo- lavage- lavable
- 5- Portable- portation- porter- portatif

Nom complet : YOSFI Mohamed

315
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

125

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
<u>pot</u>	<u>sortons</u>	<u>mon</u>	<u>part</u>	<u>il</u>
<u>petit</u>	<u>animaux</u>	<u>grand</u>	<u>dix</u>	<u>du</u>
<u>Karim</u>		<u>bon</u>	<u>cette</u>	<u>les</u>
<u>Adrar</u>		<u>poti</u>	<u>un</u>	<u>mange</u>

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (Je - ~~X~~) est en 4^{ème} année. 05
- (~~E~~ - Ils) révisent les leçons 05
- (~~Tu~~ - je) aimes ton enseignant 05
- (Nous - ~~Vous~~) avons une belle chambre 05
- (Elles - ~~Vous~~) pratiquez le sport. 05

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - placable - placer - placette - place 0125
- 2- Terre - enter - terrestre - territoire - atterrir - souterrain
- 3- Jour - journée - journal - journaliste
- 4- Laver - lavabo - lavage - lavable 0125
- 5- Portable - déportation - porter - portatif 0125

Nom complet : Élgoul mohamed Amine

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animeaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
pot	du	petit	il part	mange
Karim		mon	cette	
Adrar		dix		
mohamed	il	il		

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (~~Je~~ - Il) est en 4^{ème} année.
- (Elle- ~~ils~~) révisent les leçons
- (~~Tu~~ - je) aimes ton enseignant
- (~~Nous~~- Vous) avons une belle chambre
- (Elles- ~~vous~~) pratiquez le sport.

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - plaçable - placer - placette - place
- 2- Terre - enterrer - terrestre - territoire - atterrir - souterrain
- 3- Jour - journée - journal - journaliste -
- 4- Laver - lavabo - lavage - lavable
- 5- Portable - déportation - porter - portatif

Nom complet : Ahazou Haida.....

3,25
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

0,15

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
mon	<u>petit</u>	sortons	<u>il</u>	<u>rôt</u>
<u>Karim</u>	il <u>part</u>	<u>cette</u>	<u>Adrar</u>	<u>j</u>
(cette)	<u>rond</u>	<u>les</u> animaux <u>grand</u>		<u>du</u>
<u>je</u> mange <u>mon</u> <u>rôti</u>				

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (Je - Il) est en 4^{ème} année.
- (Elle- Ils) révisent les leçons
- (Tu -je) aimes ton enseignant
- (Nous-Vous) avons une belle chambre
- (Elles- Vous) pratiquez le sport.

0,15
0,15
0,15
0,15
0,15

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - plaçable- placer- placette- place
- 2- Terre-enterrer- terrestre- territoire-atterrir-souterrain
- 3- Jour- journée- journal- journaliste-
- 4- Laver-lavabo-lavage lavable
- 5- Portable-déportation-porter- portatif

0,15

Nom complet : ABBAYE

6
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
Karim	l'	petit	je	mange
les animaux	du	grand	Adrar	part
Adrar	un		Karim	
	les			
	il			

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (~~Il~~) est en 4^{ème} année.
- (~~Ils~~) révisent les leçons.
- (Tu ~~je~~) aimes ton enseignant
- (~~Nous~~) avons une belle chambre
- (~~Vous~~) pratiquez le sport.

en

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement (placable-placer- placette- place)
- 2- (Terre-enterrer- terrestre- territoire-atterrir)-souterrain
- 3- (Jour- journée- journal- journaliste-)
- 4- (Laver-lavabo-lavage)-lavable
- 5- (Portable)-déportation-(porter-portatif)

Nom complet :

cheikh Abdelouafi

6/25

10/10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons-
dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animaux sauvages- un visage rond
Je mange un bon rôti. (3)

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
Karim	le	Petit	Il	part
Adrar	mon	Grand	Adrar	sortons
les	ce	rouge	ce	mange
	il	petit		
	le			

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (Je - Il) est en 4^{ème} année. 0/5
- (Elle- Ils) révisent les leçons 0/5
- (Tu -je) aimes ton enseignant 0/5
- (Nous-Vous) avons une belle chambre 0/5
- (Elles- Vous) pratiquez le sport. 0/5

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - plaçable- placer- placette- place
- 2- Terre-enterrer- terrestre- territoire-atterrir-souterrain
- 3- Jour- journée- journal- journaliste-
- 4- Laver-lavabo-lavage-lavable 0/5
- 5- Portable-déportation-porter-portatif

9,25
10

9,25
10

Nom complet :

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animeaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

35

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
pot	petit	petit / bon	je	✓
Karim	du	mon		il
Adrar	les	dix		part ✓
les animeaux	un	cette		sortons
rôti		grand		mange
		rond		

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (~~Je~~ - Il) est en 4^{ème} année. 015
- (~~E~~ - Ils) révisent les leçons. 02
- (Tu - ~~x~~) aimes ton enseignant. 015
- (Nous - ~~V~~) avons une belle chambre. 015
- (~~E~~ - Vous) pratiquez le sport. 015

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- Déplacement - placable - placer - placette - place 0175
- terre - terrestre - territoire - terrain - terrain souterrain 0175
- jour - journée - journal - journaliste 0175
- laver - lavabo - lavage - lavable 0175
- portable - portation - porter - portatif 0175

Nom complet : E. J. Gaul Araftet

6/10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animeaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

3,5

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
<u>son</u> pot	<u>son</u>	<u>petit</u>	<u>il</u>	<u>il</u> part
<u>Karim</u>	<u>mon</u>	<u>mon</u>	<u>du</u>	<u>sortons</u>
<u>Adrar</u>	<u>le</u>	<u>grand</u>	<u>dix</u>	<u>je</u> mange
<u>les</u> animeaux	<u>cette</u>	<u>rond</u>	<u>elles</u>	<u>sortons</u>

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (Je - Il) est en 4^{ème} année. il 0,5
- (Elle- Ils) révisent les leçons ils 0,5
- (Tu -je) aimes ton enseignant tu 0,5
- (Nous-Vous) avons une belle chambre vous 0,5
- (Elles- Vous) pratiquez le sport. vous 0,5

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - plaçable- placer- placette- place
- 2- Terre-enterrer- terrestre- territoire-atterrir-souterrain
- 3- Jour - journée- journal- journaliste-
- 4- Laver-lavabo-lavage -lavable
- 5- Portable-déportation-porter-portatif

Nom complet : e Adda-Ali Rihab.

6
10

Activité 1 (Grammaire) :

Classe les mots soulignés dans le tableau suivant et complète chaque colonne par un mot de ton choix :

Un pot- le petit canard- l'oiseau-mon voisin- il part- Karim fait du vélo- nous sortons- dix ans- cette maison- Adrar- un grand jardin- les animeaux sauvages- un visage rond- Je mange un bon rôti.

2, 25

Noms	Déterminants	Adjectifs	Pronoms	Verbes
pot	# il	mon	part	I
petit	Sa	grand	dix	du
Karim	animeaux	rond	cette	les
Adrar	#	un		Je
		bon		mange
				rôti

Activité 2 (Conjugaison) :

Choisis le pronom personnel qui convient :

- (~~Je~~ - ~~Il~~) est en 4^{ème} année. *015*
- (~~Elle~~ - ~~Ils~~) révisent les leçons *15*
- (~~Tu~~ - ~~je~~) aimes ton enseignant *15*
- (~~Nous~~ - ~~Vous~~) avons une belle chambre *15*
- (~~Elles~~ - ~~Vous~~) pratiquez le sport. *015*

Activité 3 (Vocabulaire) :

Encadre le radical commun des mot de chaque famille :

- 1- Déplacement - placable - placer - placette - place *015*
- 2- Terre-enterre- terrestre- territoire-atterrir-souterrain *015*
- 3- Jour- journée- journal- journaliste- *015*
- 4- Laver-lavabo-lavage-lavable *015*
- 5- Portable-déportation-porter-portatif *015*

Questionnaire adressé aux enseignants

Depuis combien d'années enseignez - vous ?

Depuis Septembre 2018

Pensez- vous que l'apprenant s'intéresse à la langue française ?

Plus de tout

Pensez-que le recours à l'enseignement ludique est :

Profitable Inutile Intéressant

Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais Parfois Souvent Très souvent

Pourquoi recourez-vous les activités ludiques ?

parfois il est intéressant pour attirer l'attention et pour l'amuse bien pour l'objectif.

Dans quelle séance proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Outils de langue Lecture L'oral Tous les cours

Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

Oui,

Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui Non

Pourquoi ? pour encourager les apprenants

Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui Non

Lesquelles ? /

Etes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes ?

Oui Non

Pourquoi ? pour motiver l'apprenant à aimer la langue.

Questionnaire adressé aux enseignants

Depuis combien d'années enseignez - vous ?

Depuis 07 ans

Pensez- vous que l'apprenant s'intéresse à la langue française ?

pas du tout

Pensez-que le recours à l'enseignement ludique est :

Profitable Inutile Intéressant

Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais Parfois Souvent Très souvent

Pourquoi recourez-vous ^{aux} ~~les~~ activités ludiques ?

pour le bien être de l'apprenant

Dans quelle séance proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Outils de langue Lecture L'oral Tous les cours

Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

Souvent

Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui Non

Pourquoi ? *car ça aide beaucoup dans la compréhension*

Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui Non

Lesquelles ? */*

Etes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes ?

Oui Non

Pourquoi ? *pour favoriser l'apprentissage de l'EC*

Questionnaire adressé aux enseignants

Depuis combien d'années enseignez - vous ?

16 ans

Pensez- vous que l'apprenant s'intéresse à la langue française ?

Oui, il s'intéresse

Pensez-que le recours à l'enseignement ludique est :

Profitable Inutile Intéressant

Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais Parfois Souvent Très souvent

Pourquoi recourez-vous les activités ludiques ?

pour attirer l'attention des apprenants

Dans quelle séance proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Outils de langue Lecture L'oral Tous les cours

Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

Oui, souvent

Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui Non

Pourquoi ? car tous les élèves participent

Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui Non

Lesquelles ?

Etes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes ?

Oui Non

Pourquoi ? pour améliorer la rentabilité des apprenants.

Questionnaire adressé aux enseignants

Depuis combien d'années enseignez - vous ?

..... 26 ans

Pensez- vous que l'apprenant s'intéresse à la langue française ?

..... Oui, je pense que l'apprenant s'intéresse beaucoup

Pensez-que le recours à l'enseignement ludique est :

Profitable Inutile Intéressant

Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais Parfois Souvent Très souvent

Pourquoi recourez-vous les activités ludiques ?

..... Pour réussir dans mon métier

Dans quelle séance proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Outils de langue Lecture L'oral Tous les cours

Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

..... Oui, les jeux retiennent l'attention des apprenants

Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui Non

Pourquoi ? Parce que l'apprenant aime beaucoup les jeux

Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui Non

Lesquelles ?

Etes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes ?

Oui Non

Pourquoi ?

Questionnaire adressé aux enseignants

Depuis combien d'années enseignez - vous ?

..... Depuis 05 ans

Pensez- vous que l'apprenant s'intéresse à la langue française ?

..... Oui, il s'intéresse mais, il la rejette après

Pensez-que le recours à l'enseignement ludique est :

Profitable Inutile Intéressant

Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais Parfois Souvent Très souvent

Pourquoi recourez-vous les activités ludiques ?

..... pour faciliter la tâche et motiver les apprenants et changer de routine

Dans quelle séance proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Outils de langue Lecture L'oral Tous les cours

Est-ce que la pratique des jeux retient l'attention de vos apprenants ?

..... Oui, souvent et ils l'admirerent beaucoup

Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui Non

Pourquoi ? parce que l'enfant apprend mieux en jouant

Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui Non

Lesquelles ?

Etes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes ?

Oui Non

Pourquoi ? Les régimes scolaires des pays développés ont prouvé que le jeu favorise l'apprentissage de façon formidable !

Table des Matières

Table des Matières

Introduction générale	2
CHAPITRE I : La motivation en classe du FLE cycle primaire	6
I La notion de motivation	6
1. Définition du mot motivation.....	6
1.1 Définitions des dictionnaires.....	6
1.2 Définitions du concept selon les auteurs.....	7
2. Les théories de l'apprentissage qui correspondent à la motivation en contexte scolaire..	8
2.1 Théories des besoins.....	8
2.2 Théories cognitives.....	8
2.3 Théories des buts.....	8
2.4 Théories de l'équité	8
2.5 Théories du renforcement.....	8
3. Les courants	8
3.1 La vision béhavioriste	9
3.2 La vision cognitiviste :.....	9
3.3 La vision socio-cognitiviste.....	9
3.3.1 La perception de la valeur d'une activité	10
3.3.2 La perception de sa compétence	10
3.3.3 La perception de contrôlabilité	10
4. Types de la motivation	10
4.1 La motivation intrinsèque.....	10
4.2 La motivation extrinsèque.....	11
4.2.1-La motivation extrinsèque par régulation externe.....	11
4.2.2-La motivation extrinsèque par identification.....	11
4.2.3-La motivation extrinsèque par interjection.....	11
4.2.4-La motivation extrinsèque par intégration.....	11
5. De la motivation intrinsèque à la motivation extrinsèque	11
6. De la motivation extrinsèque à la motivation intrinsèque.....	11
7. L'origine de la démotivation:.....	12
7.1 La timidité.....	12
7.2 Une mauvaise image de soi	12
7.3 L'ennui.....	12
8. La source de la motivation scolaire:.....	13
9. La motivation scolaire en classe de FLE	14
9.1 La différence entre la motivation, la démotivation et la motivation.....	14
9.1.1 Un élève motivé.....	15
9.1.2 Un élève démotivé	15
9.1.3 Un élève amotivé.....	15
10. Les stratégies d'enseignement/apprentissage . . .	16

Table des Matières

10.1 L'origine du mot stratégie.....	16
10.1 .1 La définition des mots stratégies.....	16
10.2 Types de stratégies d'apprentissage.....	16
10.2.1 Les stratégies métacognitives.....	16
10.2.1.1 Les stratégies de planification	16
10.2.1.2 Les stratégies de régulation	16
10.2.1.3 Les stratégies de contrôle	16
10.2.2 Les stratégies cognitives.....	16
10.2.2.1 Les stratégies de généralisation	16
10.2.2.2 Les stratégies de discrimination.....	17
10.2.2.3 Les stratégies d'organisation.....	17
10.2.2.4 Les stratégies d'automatisation d'une procédure.....	17
10.2.3 Les stratégies affectives	17
Conclusion	17
CHAPITRE II.....	19
1. Qu'est ce que le jeu ?	19
2. Les types de jeu.....	20
2.1 Le jeu ludique	20
2.2 Le jeu éducatif	20
2.3 Le jeu pédagogique	21
2.4 Le jeu coopératif	21
Les classifications du jeu	21
3 Le jeu dans l'histoire.....	22
3.1 L'antiquité	23
3.2 Le Moyen Âge	23
3.3 De la Renaissance à nos jours	23
4. Intégrer les activités ludiques comme facteur motivant dans l'apprentissage.....	24
4.1 Les activités ludiques.....	24
4.1.1 Types d'activités ludiques.....	24
4.1.1.1 Les jeux culturels.....	24
4.1.1.2 Les jeux linguistiques.....	24
4.1.1.3 Les jeux de créativité.....	25
4.1.1.4 Les jeux dérivés du théâtre.....	25
4.1.2 Les conditions de l'utilisation des activités ludiques.....	25
4.1.3 Des réticences sur l'activité ludique.....	25
5. Les avantages des activités ludiques dans la pratique pédagogique.....	26
5.1 Le jeu, une source de motivation.....	26
5.2 Le jeu facteur d'acquisition.....	27
5.3 Le jeu aide à acquérir des compétences	27

Table des Matières

6. Quelle est l'importance du jeu pour l'enfant ?	28
6.1 Le jeu en classe de FLE.....	28
7. Comment peut-on choisir des jeux	29
7.1-L'objectif du jeu.....	30
7.2-Le nombre des apprenants.....	30
7.3-le niveau et la personnalité des apprenants.....	30
7.4-le temps.....	30
7.5-l'espace.....	30
7.6-la participation du professeur dans le jeu.....	30
8. Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant.....	30
9. Fonctions du jeu.....	31
9.1 Jeu et interactivité.....	31
9.2 Jeu et cognitif.....	32
9.3 Jeu et Motivation.....	32
9.4 Jeux et exercices, une mince frontière.....	32
CHAPITRE III.....	34
1- Enquête auprès d'enseignant du FLE primaire.....	35
Présentation de l'échantillon.....	35
Présentation et analyse des données.....	35
2- Partie expérimentale.....	45
2.1 Présentation de l'échantillon.....	45
2.2 L'expérimentation.....	45
2.2.1 Le pré-test.....	45
2.2.2 Les objectifs visée établissent ainsi.....	45
3- Activité.....	46
3.1 L'application.....	46
3.2 Description des activités ludiques.....	46
4- Le teste.....	47
Analyse des résultats.....	47
Conclusion.....	47
Conclusion générale.....	49
Bibliographie.....	
Annexes.....	
Résumé.....	