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

Thème :

La double intentionnalité didactique et ludique des activités pédagogiques au cycle primaire. Cas des élèves de l'école primaire Elbachir El Ibrahimi classe 5AP Tiouririne Zaouiete Kounta Adrar

Rapporteur: M. Taleb

Président: M. Ait Ouhioune

Examinateur: M. Saidi

Présenté par :

Salah Moussa

Amar Abdesselam

Sous la direction de :

M. Taleb Sidi Mohammed

Année universitaire : 2021/2022

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

République algérienne populaire et démocratique

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

UNIVERSITE AHMED DRAYA - ADRAR

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE

Service de recherche bibliographique

N°.....B.C/S.R.B//U.A/2021

جامعة احمد دراية - ادرار

المكتبـــة المركـــزية

مصلحة البحث الببليوغرافي

الرقم.....م .م/م.ب.ب /ج.أ/2021

شهادة الترخيص بالإيداع

انا الأستاذ(ة): طالب السيد محمد

المشرف مذكرة الماستر.

الموسومة بـــ : La double intentionnalité didactique et ludique des activités pédagogiques au cycle primaire. Cas des élèves de l'école primaire El Bachir El Ibrahimi Classe 5A.P. Timimoun - Zaouet Kounta Adrar.

من إنجاز الطالب(ة): Salah Moussa

و الطالب(ة): Abdesselam Amar.

كلية : الآداب و اللغات

القسم : الفرنسية

التخصص: تعليمية اللغات

تاريخ تقييم / مناقشة: 01/06/2022

أشهد ان الطلبة قد قاموا بالتعديلات والتصحيحات المطلوبة من طرف لجنة التقييم / المناقشة، وان المطابقة بين النسخة الورقية والإلكترونية استوفت جميع شروطها.

وبإمكانهم إيداع النسخ الورقية (02) والاليكترونية (PDF).

- امضاء المشرف:

ادرار في : 07 جوان 2022

مساعد رئيس القسم:

مساعد رئيس القسم المكلف بالتكوين والبحث العلمي لكلية الآداب واللغات

أ/ درية

ملاحظة :لاتقبل أي شهادة بدون التوقيع والمصادقة.

Remerciements

Nous remercions Dieu de nous avoir donné la patience, le courage et la santé pour accomplir ce modeste travail de recherche.

Nos remerciements les plus distingués à notre encadreur Mr. Taleb Sidi Mohammed qui nous a honoré par sa direction, ses orientations, pour son aide et ses conseils précieux.

Les enseignants qu'ils ont porté en évaluant ce modeste travail.

Mes vifs remercîments s'adressent également a Mme S.Z l'inspectrice de la circonscription primaire 04 Fenoughil /Zaouit Kounta qui nous a aidé .

Ainsi qu'au l'école primaire Elbachir El Ibrahimi en la personne de son directeur M . Boulal Fateh.

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

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

Dédicaces

Mes très chers parents ; Tous les mots du monde ne sauraient exprimer l'immense amour que je vous porte, ni la profonde gratitude que je vous témoigne pour tous les efforts et les sacrifices que vous n'avez jamais cessé de consentir pour mon instruction et mon bien-être.

A la personne qui était toujours à coté de moi pour m'encourager dans les moments difficile : ma femme

Mes très chers frères et sœurs ; je ne peux exprimer à travers ses lignes tous mes sentiments d'amour et**,**

Puisse l'amour et la fraternité nous unissent à jamais. Je vous souhaite la réussite dans votre vie, avec tout le bonheur qu'il faut pour vous combler.

Ma famille ; Veuillez accepter l'expression de ma profonde gratitude pour votre soutien, encouragements, et affection.

Tout mes ami(e)s ; Merci pour votre amour, votre amitié. Vous étiez toujours là pour me soutenir, m'aider et m'écouter.

Merci pour les bons moments qu'on a passé ensemble, de votre soutien et de votre serviabilité.

Tous ceux ou celles qui je suis chère et que j'ai omis involontairement de citer.

Que Dieu tout puissant vous garde et vous procure santé, bonheur que vous méritez et longue vie.

Salah Moussa

Dédicace

A très chers parents ; Tous les mots du monde ne sauraient exprimer l'immense amour que je vous porte, ni la profonde gratitude que je vous témoigne pour tous les efforts et les sacrifices que vous n'avez jamais cessé de consentir pour mon instruction et mon bien-être.

A mes très chers frères et sœurs ; je ne peux exprimer à travers ses lignes tous mes sentiments d'amour.

A tous les membres de ma famille

A tous mes amis ; Merci pour votre votre amitié.

Merci pour les bons moments qu'on a passé ensemble, de votre soutien et de votre serviabilité.

Que Dieu tout puissant vous garde .

Amar Abdesselam

Table des matières

Table des matières

Introduction générale 1
CHAPITRE I : Le ludique au service du FLE…… 5
I Notions et concepts..…... 5
a. Définition du mot jeu……..... 5
b. Définition du mot ludique…..... 6
c. Définitions de l'activité ludique……..... 7
d. Définition de la motivation… ..……..…7
e .Définition de la compétence..... 8
02. Les différents types d'activités ludiques..... 9
a. Les jeux linguistiques..... 9
b. Les jeux créatives… 9
c. Les jeux culturels……..... 10
d. Les jeux dérivé du théâtre……..……10
d.1 L'improvisation ……..……..... 10
d.2 La directivité……. :..... 10
d.3 La dramatisation ……..... 10
03. L'utilité du ludique……. 11
a. Le jeu , source de motivation… 11
b. Le jeu facteur d'acquisition…. 11
04. Les compétences à installer au primaire..... 12
4.1 Les compétences à installé en 5°année primaire..... 12
4.1.1 Compétence de compréhension de l'oral..... 12
4.1.2 Compétence de production de l'écrit 13
4.1.3 Compétence de production de l'oral……..... 13
4.1.4 Compétence de la production de l'écrit……..... 13
05. Le ludique dans le développement des compétences..... 13
a. Le jeu en classe de FLE 14
b. Le jeu sert à développer des compétences…..... 15
c. Intégrer les activités ludique comme acteur motivant dans l'apprentissage du FLE..…..16
Conclusion……:..... 16
CHAPITRE II..... ……..... 12
Introduction..…… 18
01. Le rôle des activités ludique en classe de FLE……19
1.1 Source de motivation ……20
1. 2 Acquérir des compétences langagières et cognitives..... 20
02. Le jeu , un outil , une aide pour l'enseignant..... 21
03. Les supports ludique utilisés à l'écrit..... 21
3.1 L'ardoise……. 22
3.2 Tableau des interlignes……..... 22

3.3 Coloriage…….....22
3.4 Ecriture dans la farine 22
3.5 Pate à modeler..... 22
04. La préparation à l'écrit a travers le ludique… 23
Conclusion..... ……..…...24
CHAPITRE III.....25
Introduction…….....25
1. Enquête auprès d'enseignant du FLE au primaire.....25
a. La description du lieu d'expérimentation 25
b. Présentation de l'échantillon 25
c. Présentation et analyse des données 23
02. Partie expérimental……..... 37
2.1 Le lieu d'expérimentation…… 38
2.2 La méthode de travail……..... …….....38
2.3 Les objectifs visés établissent ainsi.....38
03. Activités.....38
3.1 Description des activités ludiques 39
Conclusion……40
Conclusion générale .....…
Bibliographie.....
Annexes.....
Résumé.....

Introduction

Introduction générale

L'enseignement /apprentissage en Algérie constitue un champ de recherche très vaste et complexe pour les chercheurs dans le domaine de la didactique, ce qui explique, forcément, la multiplicité des études effectuées afin d'améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement.

Pour ce faire, l'enseignant est invité à chercher des méthodes et activités qui guident à bien faire acquérir les grandes compétences de communication à ses apprenants. «L'enseignement s'appuie sur des règles qui établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie»

Parmi ces compétences, l'écriture représente un des grands obstacles chez l'apprenant au primaire. Tracer les lettres d'une langue étrangère est une activité très difficile voire impossible pour un apprenant qui n'a pas de pré-requis dans cette langue nouvelle et étrangère.

L'apprentissage de n'importe quelle langue nécessite l'écrit, qui est à la fois un outil d'expression et la base de tout enseignement /apprentissage. Pour cela, il faut focaliser des recherches sur ce processus d'écriture afin d'aider les apprenants dans leur initiation.

Le rôle de l'enseignant dans le domaine enseignement/apprentissage le guide à aider l'apprenant à surmonter ses lacunes.

Cependant le recours au jeu est une nécessité dans une classe de langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. D'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément de la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le biais du «jeu».

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), mais plutôt comme frivole et futile. 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.

Or, le jeu est vital ; cette activité tient tant de place dans la vie des enfants/apprenants. Il conditionne un développement harmonieux du corps, de l'intelligence et de l'affectivité. Par conséquent, il représente l'une des activités éducatives essentielles et il mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire. Nous tenons, cependant, à souligner qu'à l'école, le jeu libre ne peut pas avoir sa place en classe de FLE. Le seul jeu qui peut exister en classe de FLE est le jeu guidé-jeu didactique -l'enseignant- qui par le fait d'être guidant pourrait transmettre des savoirs et savoir-faire au joueur, et donc à l'apprenant. Car, rappelons- le, le jeu n'est pas une fin en soi, mais plutôt un moyen qui permet une approche différente des savoirs par le biais d'une émulation. Il doit permettre avant tout des apprentissages sans tension et pourtant jouer demande parfois de travailler intensément.

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 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 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

[1] Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle.* Thèse de doctorat, UNIVERSITE DE PARIS III - SORBONNE NOUVELLE, consulté le : (01/10/2014) .

posons la problématique suivante :

De quelle manière les activités ludiques amènent-elles des résultats satisfaisants et probants dans l'amélioration de la production écrite chez les apprenants et comment sont-elles accompagnées didactiquement durant les séances de préparation à l'écrit ?

Notre recherche prendra le cas des élèves de l'école primaire El Bachir El Ibrahimi, classe 5e A.P , Tiouririne, Zaouiet Kounta. Adrar. Algérie.

Pour répondre à cette problématique, nous supposons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques guideraient l'apprenant dans ses premiers pas dans l'écrit et l'aideraient à construire et produire dans une langue étrangère.
- Le ludique développerait la compétence de la production écrite chez l'apprenant au primaire.

Notre recherche se fonde sur deux grandes parties complémentaires, l'une s'intéressant à l'aspect théorique et l'autre au côté pratique. La partie théorique se compose de deux chapitres. Le premier concernera la notion du ludique au service du FLE. Le deuxième s'intéressera à l'activité ludique dans le développement de la compétence de production écrite en FLE au primaire. Quant à la deuxième partie, elle sera consacrée au coté pratique de notre recherche ainsi que l'analyse des résultats.

Chapitre I

Le ludique au service du FLE

Introduction :

Pendant très longtemps, le jeu n'a pas eu la place qu'il mérite au sein de l'école primaire. 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), mais plutôt, cet outil pédagogique correspondait 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. 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'activité ludique, présente en classe de FLE participe dans les processus d'apprentissage .Il représente un moyen d'échange entre l'enfant et son milieux.

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 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 »*[2].

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. Dans ce chapitre nous allons essayer de définir les concepts de **l'activité ludique.** Nous essayerons de montrer les différents types d'activités ludiques et leur utilité dans l'enseignement, puis nous allons abordé le ludique dans le développement des compétences.

[2] Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires.*

I Le ludique au service du FLE.

01- Notions concepts.

Il est très pertinent voire indispensable de mettre en exergue les différents concepts dérivés du ludique pour d'un côté, en saisir la signification, et, de l'autre côté, mesurer les écarts sémantiques entre eux. Nous nous tâcherons en effet à éclairer les concepts-clés suivants : le jeu, le ludique, l'activité ludique, motivation et compétence ;car la connaissance de ces concepts, à ce qu'il nous parait, permet de poser de solides bases pour toute approche qui se veut ludique.

a)-Le jeu

D'après le dictionnaire de J.-P. Robert *« le terme jeu vient du latin jocus, (plaisanterie), badinage, il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même où des autres »*[3].

Quant au dictionnaire le Grand Robert, il le définit comme étant *« une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure »*[4].

Le Petit Robert, pour sa part, donne la définition suivante : *« […] activité organisée par un système de règle définissant un succès et un échec, un gain et une perte»*[5].

Pour R. Caillois, cité par Thibault Philippette (2011), le jeu désigne : *« non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe.»*[6].

Selon le dictionnaire didactique : *« Le jeu en didactique des langues, un événement*

---

[3] ROBERT, J.P. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys. France, 2002, p.92

[4] ROBERT, Paul. *Grand Robert de la langue française*, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.

[5]ROBERT, Paul, 1981, op, cit. p. 1046 .

[6] PHILIPPETTE, Thibault. *Réflexions théoriques autour du jeu (vidéo) et de l'apprentissage.* Journées doctorales en Information et Communication (EDSIC) (Louvain-la-Neuve, du 23/05/2011 au24/05/2011).p.7

de

communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »[7]

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

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant ,c'est sont travail à lui ,sa préoccupation ;il représente un moyen de structuration de la personnalité , d'apprentissage de la vie ,de développement , de découverte des autres….

Nous avons fourni toutes ces définitions pour montrer que chercheurs et théoriciens sont loin d'être d'accord sur une définition ou acception unanime rendant compte du sens exact ou de la signification du terme « jeu ».

b)- Le ludique :

Le terme « ludique » est relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage. (Nouveau dictionnaire de français, Larousse)

Dans le Dictionnaire de didactique du français de J.P.Cuq (2003 :16), on trouve : *« Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »*[8].

Le dictionnaire Grand Robert fournit l'explication suivante : *« ludique c'est relatif au jeu.»*[9]. Autrement dit, relatif au jeu en tant qu'élément du comportement humain. Caillois, cité par N. De. Grandmont définit le ludique comme étant *« l'activité libre par excellence »*[10].

---

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

[8]CUQ, Jean-Pierre et GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* 2002, Presse universitaire de Grenoble. Grenoble , p. 246

[9] G. ROBERT, 2001, op, cit.

[10] DE GRANDMONT, Nicole . *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*. Logiques. Québec 1995, p.15

c) L'activité ludique :

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

Les activités ludiques ont leur place dans l'enseignement comme le confirment dans le Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, J-P Cuq et I Gruca (2003 :456) : *« Les activités ludiques [...] ont leur place dans l'enseignement : elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit »*[11].

Selon B.CORD Maunoury (2004 :24), les activités ludiques sont : « des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, qu'elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec ». Autrement dit qu'elles sont des activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

Cet éclairage met l'accent sur l'aspect pragmatique de l'activité ludique en tant qu'outil pédagogique qui pourrait être réinvesti à des fins didactiques.

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

d)-La motivation

La motivation vient du Latin, le mot signifie « movère » c'est-à-dire **déplacer**. Les définitions des dictionnaires « Larousse et Robert » se complètent.

« Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir »[12]

« L'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement »[13]

« Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. »[14]

---

[11]Cuq, J.-P. et G., Isabelle. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* ,2003 ,p.456.

[12] Larousse.fr www. Dictionnaire/français/motivation52784

[13] Motivation définition enligne http://agora qcm .ca. Dictionnaire Robert

[14] CUQ, Jean pierre. *Dictionnaire de didactique du français*, Paris clé international 2003, p170

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 de 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 déférentes définitions permettent de comprendre que la motivation est un ensemble d'actions qui poussent l'individu à faire quelque chose (un but).

e)-La compétence :

Une compétence est l'ensemble des comportements potentiels (affectifs, cognitifs et psychomoteurs) qui permettent à un individu d'exercer efficacement une activité considérée généralement comme complexe.

La compétence est liée à un métier, à une profession, à un statut, à une situation professionnelle ou une situation sociale de référence ; à ce titre, elle englobe des « savoirs, savoir-faire et savoir-être » intimement liés. Où si l'on préfère, dans une terminologie cognitiviste, une compétence implique à la fois des connaissances déclaratives, des connaissances procédurales et des attitudes. Ces trois dimensions apparaissent sous la forme d'une juxtaposition hésitante et maladroite dans le cas du «novice», pour devenir un ensemble fusionnel performant dans le cas de «l'expert».

En revanche, la capacité est (ou serait) une « habileté transversale », une sorte de savoir-faire décontextualisé, susceptible d'être mis en œuvre dans des situations professionnelles ou sociales très différentes. On voit donc que les termes de compétence et

capacité ne sont pas synonymes.

02 -Les différents types d'activités ludiques

Il s'agit d'un ensemble différent des jeux exploitables en classe de langue. Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique :

a) Les jeux linguistiques

Ils englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui se boivent sur les multiples composantes de la langue. A ce propos, l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants.

b) Les jeux de créativités

En ce qui concerne le lien avec le jeu en situation pédagogique et la notion de « créativité ». Haydée Silva a écrit dans un article : *« jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse, poétique, etc. »*[15]. De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle (orale ou écrite)

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.

c) Les jeux culturels

qui font d'avantage la référence à la culture et aux connaissances des apprenants.

[15] HAYDEE, Silva. « La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère » *In* Synergies *Europe* n°4-2009 pp. 105-117

Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme les détermines le **D**ictionnaire **D**u **F**rançais **L**angue **E**trangère et **S**econde *« les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant »*

d) Les jeux dérivés du théâtre

Se sont *« les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...] »*[16]. Ces jeux à caractère théâtrale ont comme fondement la stimulation des apprenants afin d'investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique. Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

d-01-L'improvisation:

Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales.

d-02-La directivité :

Ce principe renvois à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant).

d-03-La dramatisation :

C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, ou l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques. Dans ce cas-là, nous proposons les jeux de rôles .C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

03-L'utilité du ludique :

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe d'une langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. D'une

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

manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le billet du «jeu».

a)-Le jeu, source de motivation :

Le jeu est perçu comme élément essentiel dans l'enseignement/apprentissage, cela constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation. Lorsqu'on annonce à nos élèves qu'ils vont faire des jeux, il suffit d'observer leur réaction pour découvrir la joie qui gagne leurs visages. Le jeu va aider et encourager l'élève en créant la motivation chez lui 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 trous à la fin du cours ou comme une récompense après un vrai travail, le jeu est la place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue.

b)-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 il les ont appris »*[17]

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

c)-Le jeu aide à acquérir des compétences :

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

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.

04- Les compétences à installer au primaire :

Selon les programmes destinés à l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire, les compétences de fin d'année doivent recouvrir les deux domaines : oral et écrit avec deux champs pour chacun. Cela donne : oral (réception : écouter et comprendre) ; (production : parler), écrit (réception : lire/ comprendre) ; (production : écrire).

4 .1 Les compétences à installer en 5e année primaire :

Comme en 3e année et 4e année primaire, le programme de la 5e année primaire prévoit l'installation de deux compétences à l'oral et deux autres à l'écrit.

4.1.1 Compétence de compréhension de l'orale:

Cette compétence est commune aux trois niveaux (3e, 4e et 5e année primaire). Il s'agit toujours de construire le sens d'un message oral en réception. Pour faire preuve de maitrise, l'apprenant de 5e année primaire doit mobiliser ses connaissances du système phonologique et prosodique ; identifier la situation de communication et saisir la portée du message oral.

4.1.2Compétence de production de l'orale :

Au terme de la 5e année primaire, l'apprenant est sensé réaliser des actes de parole pertinents dans une situation d'échange. Cela se manifeste et se vérifie par son
attitude à prendre la parole pour raconter ; donner un avis ; produire un énoncé intelligible pour communiquer en réponse à une consigne ou à une question et savoir

prendre sa place dans un jeu de rôle ou dans une situation conversationnelle.

4.1.3 Compétence de compréhension de l'écrit :

Vu le caractère progressif des apprentissages d'un niveau à un autre, l'apprenant sera graduellement amené à lire et comprendre un texte (de 80 à 120 mots) tout en développant un comportement de lecteur autonome. Pour ce faire, il sera appelé à construire du sens à l'aide d'éléments du para texte (silhouette, références, illustration) ; construire du sens à l'aide d'indices textuels et lire de manière expressive.

4.1.4 Compétence de production de l'écrit

En fin d'année, l'apprenant sera capable de produire un texte d'une trentaine de mots environ en fonction de la situation de communication. A titre d'exemples, il peut produire des énoncés pour les insérer dans un cadre textuel donné ; produire un texte ; assurer la présentation d'un écrit ou utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

05-Le ludique dans le développement des compétences

L'enfant construit sa personnalité en jouant, il s'affirme au monde. Le jeu lui donne la possibilité de maîtriser un reflet de la réalité humaine. Au début, il pratique le jeu libre : "playing". Il assume ainsi toutes sortes de rôles dont il reste le maître. Puis, le jeu devient plus social et réglementé : "game". Le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant par la créativité. Jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est avoir l'occasion de décider. C'est le lieu des expériences uniques, espace d'innovation et de création.

Le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de sa singularité, par la création de symboles originaux, et par la différenciation d'avec l'autre à travers les identifications et les projections. "*Pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre concise »*

a) 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 . 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 langue »[18].

D'allieur 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.

b) Le jeu sert à développer des compétences

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

Le jeu constitue une activité primordiale pour le développement de l'enfant, de l'adolescent et même de l'adulte .Il sert les trois grands domaines du développement humain, à savoir le développement moteur, le développement cognitif, social et affectif.

L'enfant devrait se décentrer progressivement pour tenir compte du point de vue de l'autre .Il apprendra le sens social, à vivre l'entendre, la collaboration aussi bien que l'opposition .il développera l'écoute, le respect de l'autre, la solidarité, l'esprit critique ce que l'on appelle développement social. En plus, le jeu répond aux besoins des mouvements. Il fait venir à l'esprit de l'enfant des notions mathématiques et logiques ...C'est une activité qui va lui permettre de découvrir ou d'exercer des attitudes et des gestes ce qu'on nomme le développement psychomoteur .En outre ,le jeu contribue au développement moral car c'est à travers la rencontre ,le contact avec ses camardes ,que l'enfants se rend compte de la nécessité des règles de vie .il permet une acceptation des règles extérieures et une fixation d'exigence vis-à-vis de sa propre personne .Les enfants vont chercher à se dépasser eux- mêmes .Enfin le jeu va permettre à l'enfant de s'exprimer ,de communiquer .Il lui permettra d'acquérir de concentration ,de la rapidité ,de la précision ,de la réflexion ,de la logique ,du langage. L'enfant apprendra à penser et à agir .Il élaborera des stratégies ce que l'on appelle développement cognitif.

---

c) Intégrer les activités ludiques comme facteur motivant dans l'apprentissage du FLE

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.

Conclusion :

Grace aux définitions des concepts et les informations développées dans notre chapitre, nous avons vu le rôle des activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école. Nous avons appris que ces activités représentent un facteur indiscutable dans la motivation. Nous nous sommes intéressés, dans ce chapitre, surtout à l'apprenant, comment apprend-t-il la langue étrangère par le biais d'activités ludiques et d'échanges avec
auteur.

Chapitre II

Le rôle des activités ludiques en classe du FLE au primaire

Introduction :

Au primaire surtout, l'enseignement/apprentissage de l'écrit en français langue étrangère ne constitue pas une lacune chez les apprenants seulement mais aussi pour l'enseignant. Ce dernier doit fournir des efforts pour trouver comment motiver et aider les apprenants à apprendre en classe.

La notion ludique dite « jeu » semble être la plus efficace pour, d'une part, aider et guider apprenant dans son apprentissage, d'autre part, pour le motiver. C'est le seul moyen auquel l'enseignant fait recours, afin de développer la motivation de ses apprenants.

L'apprentissage par le jeu, est une approche pédagogique qui fait appel à des activités ludiques pour améliorer le développement et l'apprentissage de l'apprenant y compris l'écrit.

Dans ce deuxième chapitre, intitulé « l'activité ludique dans le développement de compétence de production écrite en français langue étrangère au primaire », nous allons définir les concepts clés liés à ce thème et qui sont le ludique, l'activité ludique, la compétence et la production écrite.

1. Le rôle des activités ludiques en classe du FLE au primaire :

L'activité ludique est un support pédagogique capital dans le parcours d'apprentissage, puisque elle vise à rendre le cours plus dynamique, et elle renforce la communication en favorisant une interaction verbale entre l'enseignant et l'apprenant et entre les apprenants eux-mêmes. Elle sert aussi à fixer et à mémoriser l'information à travers la répétition, ce qui crée une bonne articulation chez l'apprenant, et l'amélioration des compétences verbales et non verbales.

La pédagogie de jeu est donc la meilleure méthode pour que l'apprenant arrive à communiquer dans la langue française.

L'utilisation du ludique, qui est également une activité spontanée, libre et gratuite en classe de français enrichit et facilite la tâche d'apprentissage. Il permet les échanges entre l'enseignant et l'apprenant, ce qui aboutit à communiquer (l'interaction et la communication en classe).

Le ludique rend l'apprenant plus actif et sûr de lui-même, comme il lui permet d'apprendre à se corriger au fur et à mesure sans avoir peur de l'échec. Selon WINNICOTT D. W (1971 :76) : *« c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi.»*[19]

L'enfant dans sa nature aime jouer. Quand, il joue il explore et découvre le monde qui l'entoure, et il se développe harmonieusement. Ainsi, il apprend à connaitre de nouvelles connaissances et de nouveaux savoirs.

Le jeu est une opportunité qui permet aux apprenants de s'évader, et surtout est une source de créativité selon Winnicot, D.W(1971 :76) *« c'est en jouant et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi .»*[20]

Donc l'utilisation du ludique en classe de FLE motive l'apprenant, facilite sa concentration, stimule sa mémoire, et le rend actif en classe. Il est moins soumis au stress, à la peur de l'erreur et de l'échec car le jeu est basé sur des règles connues de tous et parfois sur le hasard.

Le jeu est très important dans le développement de l'apprenant est un moyen éducatif au service des apprentissages scolaires. Selon Ferland (2003 :7), « cette découverte du monde

---

[19] *WINNICOTT –jeu et réalité-éditions Gallimard,Folio /essais,pour la traduction française ; 1971,p. 76*

[20] PHILIPPETTE, Thibault. *Réflexions théoriques autour du jeu (vidéo) et de l'apprentissage.* Journées doctorales en Information et Communication (EDSIC) (Louvain-la-Neuve, du 23/05/2011 au24/05/2011).p.12

par le jeu a un impact évident sur l'évolution des habiletés de l'enfant ».D'après Florin (2003 :2), le jeu permet à l'apprenant de « communiquer avec son entourage, d'échanger des pensées et des expériences et de représenter le monde ».

Le jeu aide beaucoup dans l'apprentissage, il est un facteur de dynamisme et de stimulation, et cela selon plusieurs critères parmi eux nous citons deux importants critères :

1.1. Source de motivation

Le dictionnaire de psychologie (2003 :175), définit la motivation comme : « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu »*[21]

Lors de l'utilisation du ludique en classe nous remarquons que les élèves s'amusent et trouvent le plaisir à être en classe, et cela les motivent. Nous pouvons dire que plus les apprenants motivés, plus l'apprentissage est facile, car le jeu permet de modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants en rendant l'apprentissage attrayant et motivant. Sauvé et al soulignent l'importance du jeu en disant que la motivation crée : « *des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur [...], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes »*[22] *(2007 :89-107.)*

1.2. Acquérir des compétences langagières et cognitives :

Selon Vygotski (1985 : 86), les capacités de l'apprenant peuvent être perfectionnées à travers des activités ludiques, car le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif. Il lui permet d'échanger dans des différentes situations de communication, comme il aide l'apprenant à la concentration en l'amenant à imaginer, réfléchir, résoudre des problèmes, recevoir des informations et enrichir son langage. D'après Druart et Wauters (2011 :34), le jeu ferait appel à tout le cerveau: « On peut affirmer qu'il (le jeu) fait appel au cerveau total ».

Les jeux contribuent au processus de socialisation et de collaboration des apprenants. En effet, mettre les apprenants en groupe pour effectuer un travail collectif cela favorise les

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

[22] DE GRANDMONT, Nicole . *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*. Logiques. Québec 1995, p.25

interactions entre eux, et ils expriment librement sans timidité. Anzieu, (2000 : 102), affirme que l'enfant cherche à orienter le sens de la parole à travers le jeu: *« lorsque l'enfant ajoute la parole au jeu, soit sous forme de dialogue entre les personnages, soit sous forme de Commentaires, il en oriente le sens ».*

2-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 conséquence 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 Grandmont[23] (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.

[23] Mémoire de MAGISTER , Ahlam TAGHZOUT, p 87 ,Oran,2009

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.

3. Les supports ludiques utilisés à l'écrit :

L'initiation à l'écrit en FLE pour les apparents du primaire est à la fois difficile et complexe, surtout pour ceux qui n'ont pas des prés requis. C'est donc à l'enseignant de trouver la méthode adéquate pour attirer l'attention et motiver les apprenants à écrire.
Comme nous l'avons déjà précédé, le jeu reste la meilleure solution pour les enseigner.

C'est en jouant que les apprenants apprennent facilement et trouvent le plaisir et la curiosité à découvrir beaucoup de connaissances et à essayer et réessayer sans s'ennuyer.
Parmi ces activités qui peuvent être proposées par l'enseignant nous citons :

3.1 L'ardoise :

C'est un support pratique, qui amène une dimension ludique du contrôle avec un outil attractif (craie, couleur, éponge) qui permet l'entrainement au graphisme, avant qu'il soit recopié sur le cahier de classe.

3.2 Tableau des interlignes :

Pour montrer aux apprenants comment bien écrire une lettre en respectant les interlignes, certains enseignants l'utilisent et cela ramène l'apprenant à maitriser correctement la graphie d'une lettre.

3.3 Coloriage :

C'est un moyen qui attire plus les apprenants à apprendre en trouvant le plaisir à colorier les lettres, les formes, les dessins en utilisant différents couleurs.

3.4 Ecriture dans la farine :

Pour bien se préparer à l'écriture, sur un plateau nous mettrons de la farine, puis on l'étale avec la main jusqu'à ce qu'elle recouvre entièrement le fond du plateau, et on commence à former les lettres dans la farine. Les apprenants apprécient beaucoup cette activité amusante.

3.5 Pâte à modeler :

La pâte à modeler développe chez l'apprenant de nombreuses qualités : imagination, coordination, tonus de la main et du bras, capacité à dissocier les doigts, l'écriture avec elle

permet de toucher physiquement la lettre. La pâte à modeler est l'activité la plus préférer des apprenants tellement elle est amusante.

4.La préparation à l'écrit à travers le ludique :

L'écrit est certainement l'un des objectifs fondamentaux de l'école primaire, car il est omniprésent dans tous les domaines et l'objectif visé est d'atteindre la capacité de produire un texte (énoncé). Les apprenants trouvent cette tâche complexe, ce qui les démotive à écrire, et les pousse même à ignorer l'importance de cette dernière.

Le jeu est l'un des moyens les plus efficaces pour permettre aux apprenants d'acquérir les connaissances. Il permet d'encourager l'acquisition de compétences dans tous les domaines du développement lorsqu'ils jouent.

Le ludique est un moyen très efficace qui donne l'envie d'apprendre à l'apprenant. QUINTENS Th (2004:3) dit que : *« le jeu, bien choisi, est un outil magique d'interaction spontanée »*[24].

L'écriture par le jeu donne le plaisir de manier les mots, de jouer avec leur forme, de surmonter toute sorte de difficultés que trouve l'apprenant en écriture. Et dans ce stade qu'intervient le rôle de l'enseignant qui doit proposer des activités ludiques qui mènent l'apprenant à rédiger quelques passages à lesquels, il reviendra dans la séance de la production écrite.

La séance de préparation est un entrainement pour l'apprenant, guidé bien-sûr par l'enseignant qui choisit les types des activités ludiques et qui oriente et aide l'apprenant dans son premier essai avant la séance de production écrite qui sera notée contrairement à celle qui la précède.

[24] HAYDEE, Silva. « La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère » *In* Synergies *Europe* n°4-2009 pp. 120

Conclusion :

En somme, Nous pouvons dire que le ludique tient son rôle primordial dans la classe de FLE par son effet sur l'apprentissage de l'écrit. Les activités ludiques permettent aux apprenants d'évoluer des compétences et des capacités, et les motiver à aller vers le travail.

Il faut souligner que l'enseignant joue un rôle essentiel en utilisant le ludique, car le choix de ce dernier n'est pas fait au hasard mais c'est à lui de prendre en considération les objectifs à atteindre, le niveau des apprenants et le temps, pour le bon développement de l'apprenant. Nous dirons que le ludique est le moyen le plus efficace pour apprendre l'écrit en langue française, car il suscite la volonté, le plaisir et la motivation des apprenants pour apprendre.

Chapitre III

Le cadrage pratique
Analyse des résultats

Introduction :

Au cours du premier chapitre théorique, nous avons tenté de faire un petit aperçu sur quelques définitions principales et de montrer l'importance du jeu dans le domaine de la pédagogie et de la psychologie d'une autre part et d'un autre côté ,ce qui nous a permis de me comprendre l'utilité du jeu dans l'enseignement /apprentissage du FLE.

Dans le second chapitre, nous avons vu les activités ludiques dans le développement de compétence de production écrite en FLE au primaire.

Dans ce troisième chapitre, je procéderai des activités expérimentales, tout en mettant en œuvre le jeu choisi en classe.

1-Enquête auprès d'enseignant du FLE primaire :

a) La description du lieu d'expérimentation

L'école primaire CHEIKHE Elbachir El-Ibrahimi se situe à Tiouririne/Zaouiet kounta/Adrar, elle contient un public hétérogène, cela veut dire qu'on y trouve des apprenants de milieux urbains et favorisés. Cet établissement contient actuellement 175 élèves de la première année à la 5éme année primaire, la majorité des classes contiennent environ 30 élèves .Elle contient 07 enseignants (01 enseignants de français).Cette établissement possède une salle d'informations .Les classes sont bien décorées avec des dessins faits par les élèves, des citations sur des fiches en cartonne et des tableaux de verbes conjugués et des tableaux syllabiques .

b) Présentation de l'échantillon :

Dans le but d'étayer l'objectif de notre recherche, nous avons choisi de recourir à un questionnaire que nous avons distribué à 31 enseignants, exerçant tous dans la circonscription 04 de Fenoughil/Zaouit Kounta primaire.

Le questionnaire leur a été soumis et récupéré lors d'une journée pédagogique (formation) -en présence de Mme. l'inspectrice- ayant eu lieu au l'école de Ibn Sinna le 14 avril 2022 .

Ce questionnaire comporte 12 questions qui portent sur des éléments, à ce qu'il nous parait, fondamentaux par rapport à l'étude que nous menons. La première catégorie de questions vise à dégager les représentations que les enseignants ont de ce qui est l'enseignement/apprentissage du FLE et les difficultés rencontrées. La seconde concerne les représentations qu'ils se font des activités ludiques : la

fréquence d'utilisation, les différents supports ludiques utilisés et les écueils rencontrés au moment de l'introduction du ludique.

Après avoir expliqué les objectifs et la nature de la recherche en cours, nous avons commencé le travail en passant le questionnaire aux enseignants. Nous avons vérifié que les questions ont bien été comprises. Nous leur avons accordé le temps nécessaire pour répondre de manière précise à nos interrogations et nous fournir tous les renseignements et les données susceptibles d'enrichir notre travail. A la fin, nous avons demandé aux enseignants de nous donner des suggestions plus efficaces en vue d'améliorer l'enseignement/apprentissage duFLE.

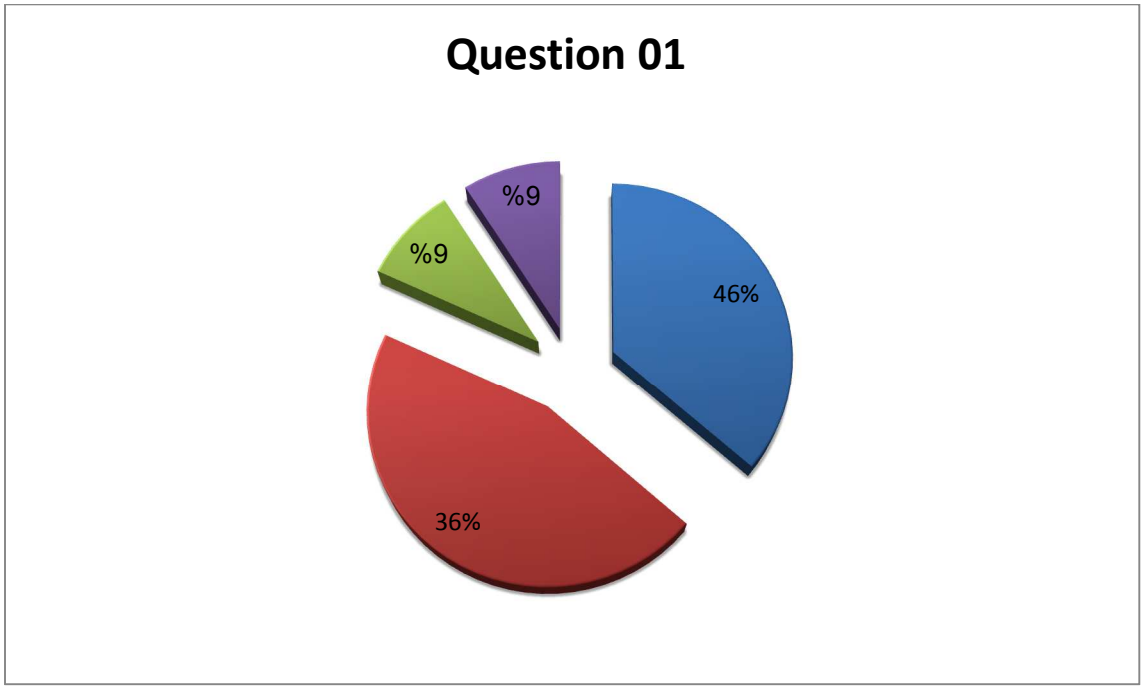
c- Présentation et analyse des données :

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 quand êtes-vous dans l'enseignement ?

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



a- Présentation de résultats :

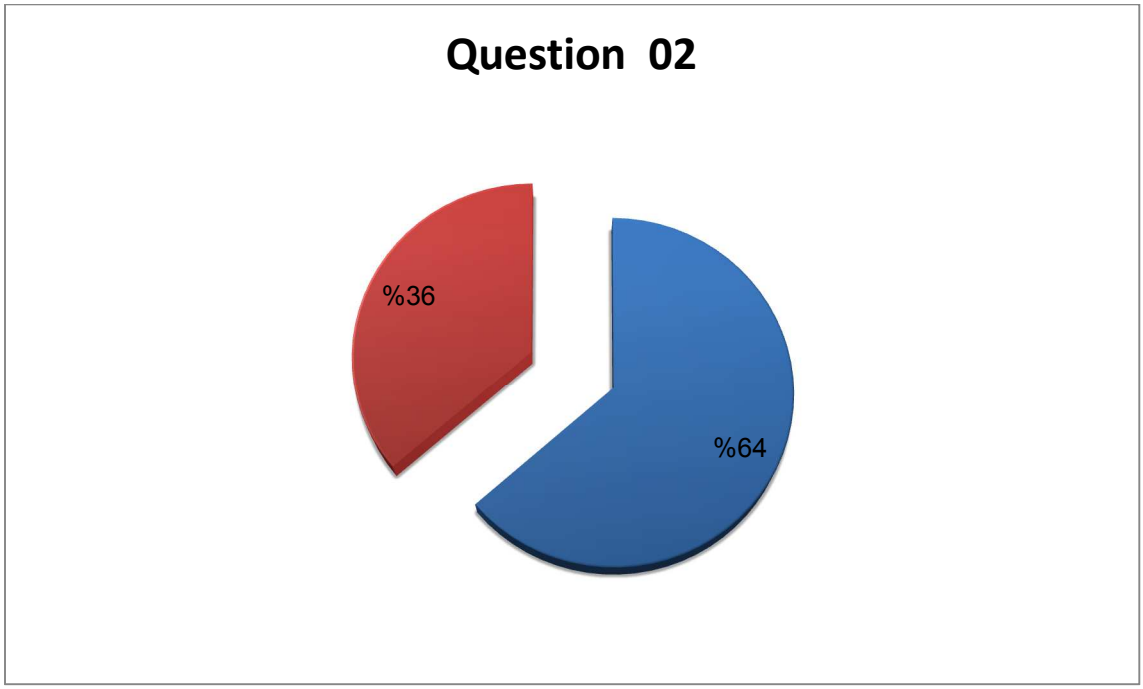
Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 27enseignants, 36% sont dans l'enseignement depuis 5 à 10ans, 46% ont moins de 5ans, 9% pour ceux sont dans l'enseignement depuis plus de 10ans et le même dernier pourcentage pour les enseignants qui sont en fin de carrière dans l'enseignement 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 échantillons 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.

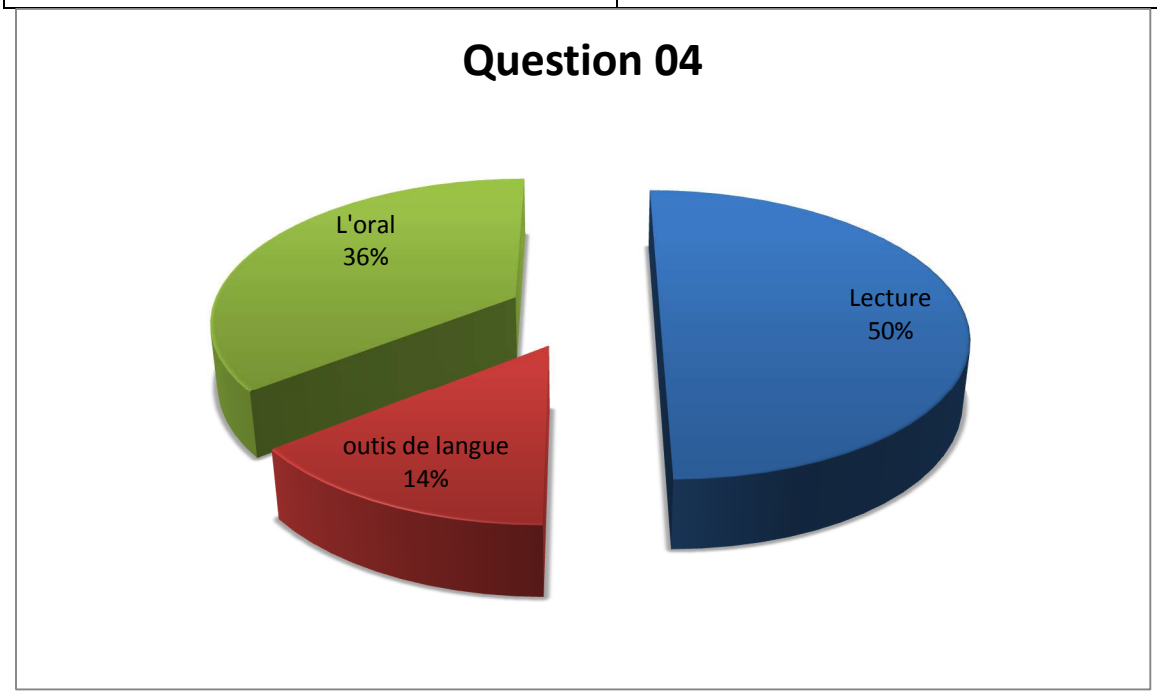
Les apprenants doivent s'intéresser à la langue française, qui occupe un statut important dans leur cursus scolaire. Ce qui nous induit à proposer de nouvelles approches comme les activités ludiques.

Question 03 : Qu'est-ce que vous entendez par le terme ludique ?

Après avoir analysé les réponses de cette question, il s'est avéré que presque tous les enseignants s'accordent à dire que par ludique, ils pensent jeu, plaisir, détente, et tout ce qui a trait à la distraction. Cependant, nous avons enregistré des cas sans réponse. Et ceci pourrait être expliqué, par un besoin de formation que manifestent les concernés.

Question 04 : Dans quelle séance proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

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



a-Présentation des résultats :

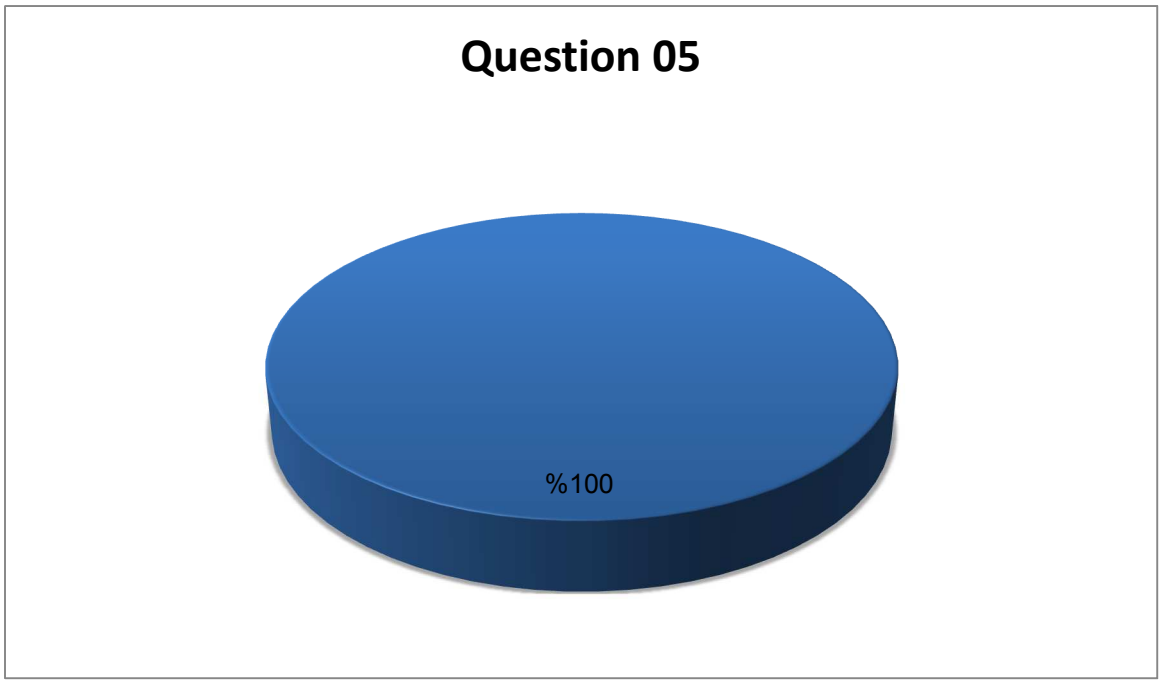
Premièrement, dans cette question on a remarqué que les enseignants ont coché plus qu'une case. Deuxièmement, trois enseignants n'ont pas donné une réponse car l'activité ludique n'a jamais partie de leurs pratique en classe. Le taux le plus important est celui marqué en apprentissage des outils de langue ; voir 36% des propositions démontrent que l'activité ludique a une influence sur l'oral 14% sur les outils pédagogiques et 50% sur la lecture .

c- 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 la lecture et la compréhension orale.

Question 05: Est-ce que la pratique des jeux attire l'attention de vos apprenants ?

Oui	**100%**
Non	**00%**



a- Présentation de résultat :

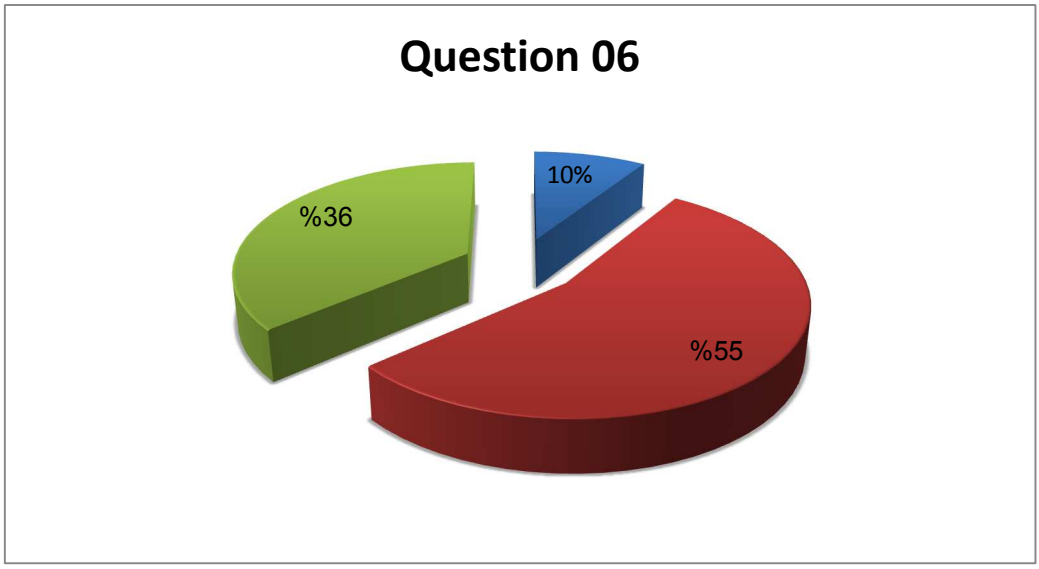
Nous remarquons que tous les enseignants estiment que l'utilisation des activités ludiques dans la classe attire l'attention des apprenants.

b- Analyse des résultats

A partir du résultat marqué dans cette question et l es 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 06 : A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

Au début	**10%**
A la fin	**36%**
Entre une activité et une autre	**55%**



a-Présentation des résultats :

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que la plupart des enseignants font recours à l'activité ludique quand ils terminent une activité et s'apprêtent à passer à une autre. Ceci, tantôt, pour aérer un peu l'atmosphère et préparer psychologiquement les apprenants à une nouvelle tâche, tantôt pour évaluer les apprentissages

b-Analyse des résultats :

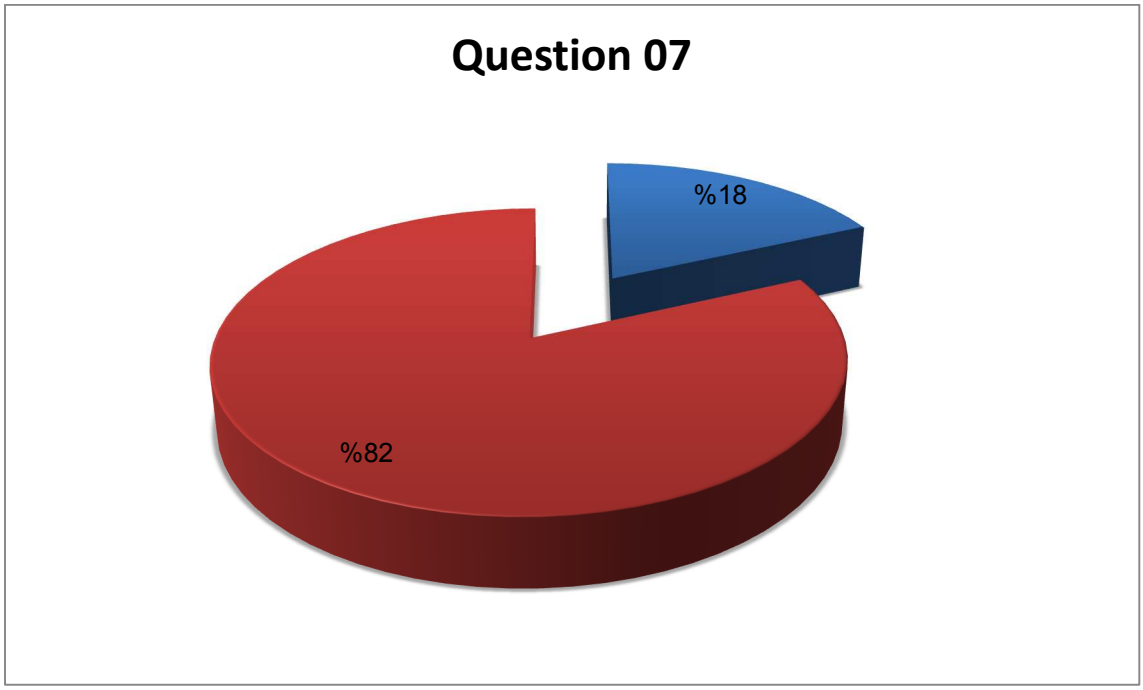
Suite aux résultats obtenus pour cette question , nous pouvons dire que les enseignants sont en quelque sorte conscients de ce que pourrait apporter le ludique au processus d'enseignement/apprentissage du FLE

Cependant, il y a un nombre considérable d'enseignants qui

attribuent à l'activité ludique un rôle minime en lui réservant uniquement la phase finale du cours. Ceci donne l'impression qu'ils sont en train de combler le temps, bouche-trou, restant pour mettre de l'ambiance.

Question 07: Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ?

Oui	**18%**
Non	**82%**



a- Présentation des résultats :

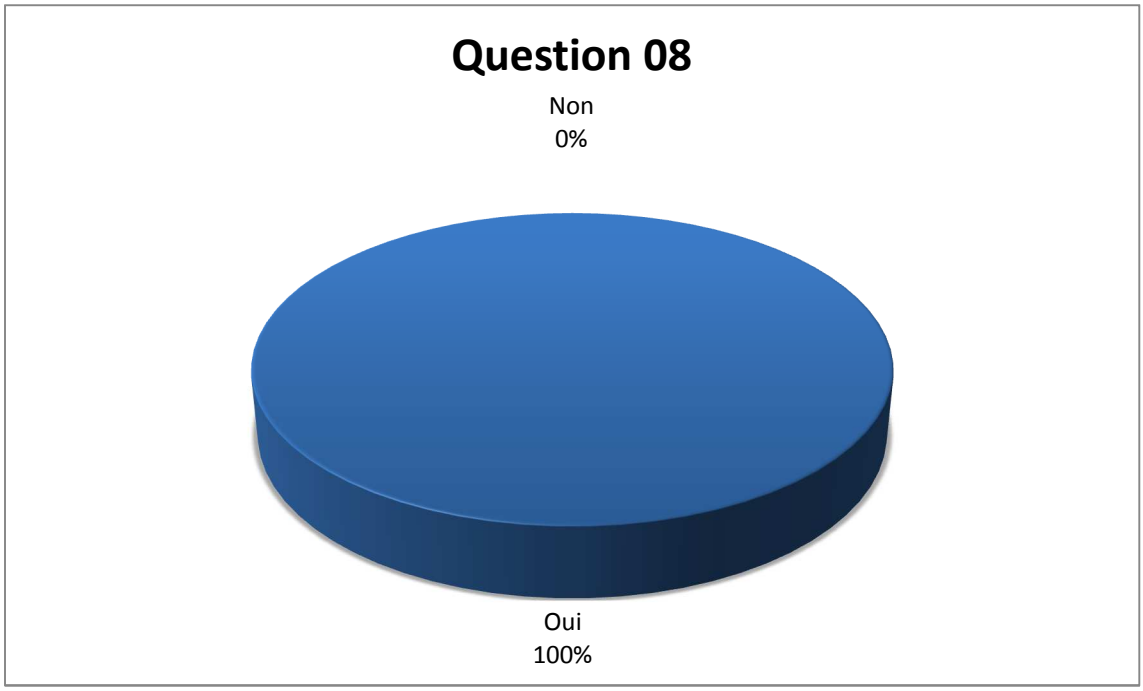
Nous marquons que 82% des enseignants ne trouvent aucun difficulté quand ils introduisent les activités ludique en classe et 18% confirme qu'ils ont des difficultés dans cette pratique**.**

b- Analyse des résultats :

Selon les enseignants, les difficultés marqué durant ces activité ne dépend à eux même, mais par les conditions qui les accompagnent comme « le temps le matériel ……etc.

Question 08 : Etes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes ?

Oui	**100%**
Non	**00%**



a- Présentation des résultats :

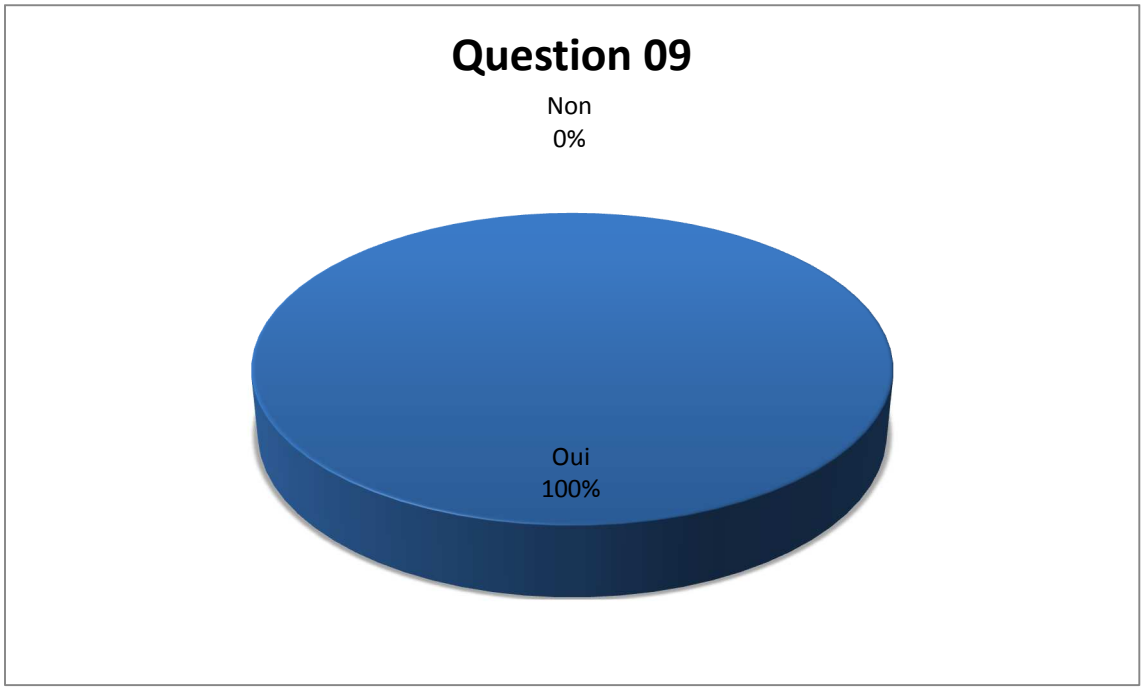
Certes, tous les enseignants sont d'accord sur l'introduction de l'activité ludique dans les séquences d'apprentissage.

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.

Question 09: Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui	**100%**
Non	**00%**



a- Présentation des résultats :

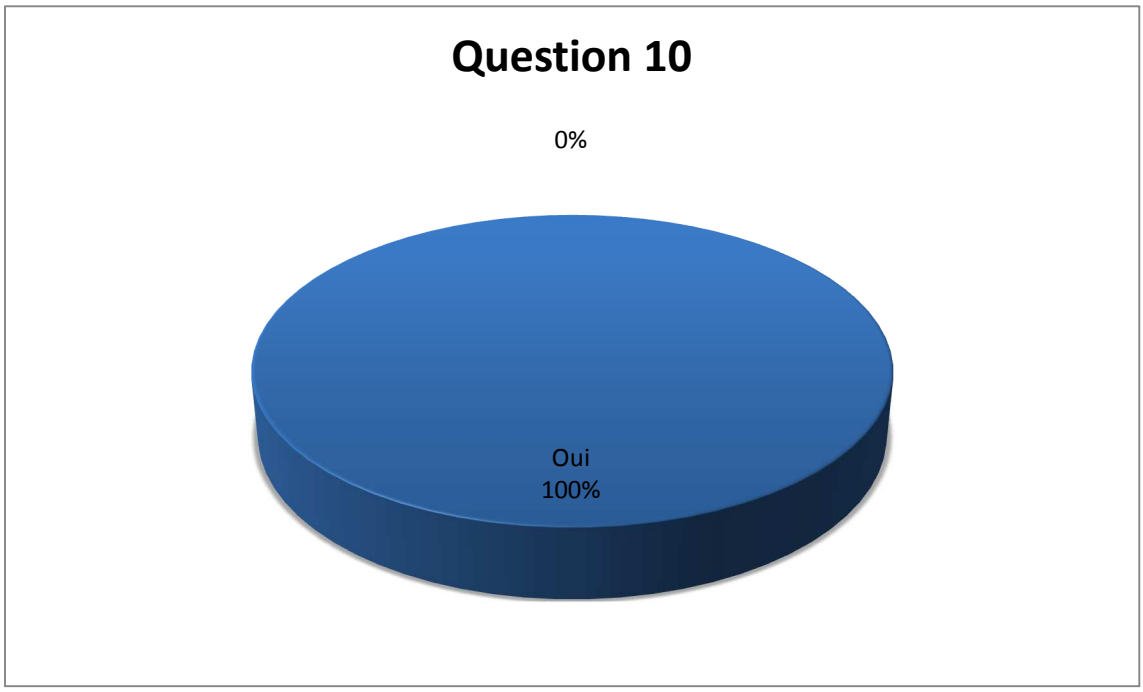
De l'ensemble des enseignants questionné, nous avons obtenu un accord unanime.

b- Analyse des résultats :

Nous avons démontré dans 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 10 : Pensez- vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un enseignant ?

Oui	**100%**
Non	**00%**



a- Présentation des résultats :

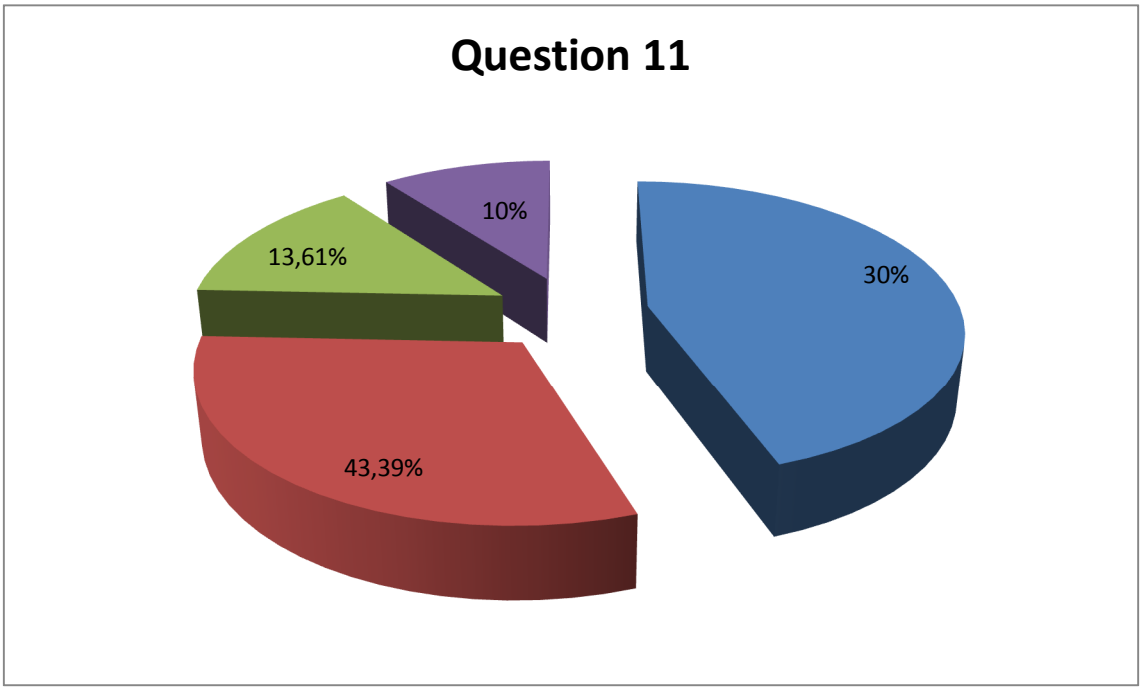
Certes, tous les enseignants sont d'accord que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un enseignant.

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.

Question 11 : Pourquoi recourez-vous à l'activité ludique ?

Briser la routine	**33%**
Se divertir	**13,61%**
Copter l'intérêt de l'apprenant	**43,39%**
Sans réponse	**10%**



a-Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillons nous avons obtenu 43,39% optent pour capter l'intérêt des apprenants, et d'autres trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas pour les activités ludiques.

a- Analyse des résultats :

Les données de ce tableau affirment que l'utilisation des activités ludiques en classe n'est guère une option fortuite, ne serait-ce que pour capter l'attention et l'intérêt des apprenants comme le manifeste une bonne partie d'enseignants avec un pourcentage de 43.39 %. D'autres considèrent que le jeu est une technique d'enseignement à part entière à côté des innombrables techniques qu'exploitent les maitres en classe de FLE. Tandis que pour certains, il s'agit d'un simple fait consistant à changer de rythme pour sortir de la routine et éviter la monotonie que provoque le caractère parfois rigide des apprentissages.

Question12 : Selon vous comment peut-on améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie ?

De la lecture des réponses, nous pouvons dire que les suggestions des enseignants s'articulent autour des points suivants : réduire l'effectif des élèves par classe, renforcer les horaires d'apprentissage, doter les enseignants de plus de moyens pédagogiques au sein des écoles où ils travaillent et revoir les programmes.

Pour d'autres, il faut arrêter de calquer des modèles de programmes occidentaux qui ne sont pas du tout conformes aux valeurs, principes et l'identité algéro-musulmane. La seule issue de cette dite crise d'enseignement du français en Algérie, selon les interrogés, est de construire un véritable projet de société où tout le monde est sensé travailler, enseigner, éduquer, apprendre, et défendre tout ce qui est algérien sans, bien sûr, porter atteinte, à la dignité des autres y compris les étrangers et leur langue, tout en ayant pour cela l'esprit ouvert et le sens de partage.

2- Partie expérimentale

Ce que je cherche à démontrer par l'expérimentation est que le jeu peut permettre une meilleure assimilation des savoirs scolaires. Donc enseigner par le jeu provoque chez les élèves :

De la concentration, de la motivation et un enrichissement de leur mémoire.

Les chapitres suivant se proposent de présenter les jeux utilisés dans la classe pendant l'expérimentation, d'expliquer la mise en place en classe et d'en faire un commentaire. Commençons par présenter la classe.

2-1 Le lieu d'expérimentation :

Il s'agit de la classe du 05 AP de l'école Elbachir Elibrahimi de la circonscription 04 Fenoughil /Zaouit Kounta la ville de Tiouririn ADRAR. le nombre des élèves est 36, de sexe différents,22 filles et 14 garçons .

Les tables de la classe sont placées de façon à obtenir des groupes de 06 élèves. Il y a donc06 groupes de 06.Cette disposition est pratique lorsqu'il s'agit d'effectuer un travail de recherche ou un travail d'échange. Elle permet également de travailler en atelier.

2-2 La méthode de travail :

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dans L'enseignement/apprentissage de compréhension de l'écrit, nous avons décidé d'aller en classe, et

assister à des séances ; la première séance a été consacrée à l'observation, et les autres conçues afin

de permettre à l'apprenant aux apprentissage.

Le travail se fera dans les séances de la lecture et l'écrit selon la séquence d'apprentissage du

Programme de cinquième année primaire.

2-3 Les objectifs visés établissent ainsi :

Le projet trois traite les textes documentaires, il est élaboré en deux séquences .

Thème du projet : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Objectif de la séquence : - Présenter un métier.

- Respecter une consigne d'écriture.

3- Activités :

1ère activité :

Dans la première séance de préparation nous avons un ensemble des activité(grammaire ,vocabulaire ,orthographe …..) pour se préparer à la séance de production écrite, 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 le deuxième activité, il était question de rédaction d'un petit texte selon une consigne adopter par l'enseignants .

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 Description des activités ludiques :

Dans une boite, on place des bulles qui contiennent des mots (noms des outils ,lieux de travail). De l'autre côté, on présente une série de phrases qui pourraient comprendre des mots . La tâche des apprenants est de compléter les phrases avec le mot adéquat. L'enseignant présente une liste de mots i les plus usuels sur le tableau. La même liste de mots est remise aux apprenants dans des boites contenant des étiquettes. Il écrit au tableau des phrases avec des mots inadéquats, et demande aux

apprenants de les lire. Il leur donne un temps d'observation et de réflexion afin d'identifier l'anomalie dans ces phrases. Les apprenants sont disposés en groupes et ont hâte de s'intégrer au jeu. L'enseignant

donne à chaque groupe une phrase qui lui manque son mot . Les apprenants 36 du groupe se consultent et échangent leurs réponses pour trouver le mot convenable. Nous constatons que certains groupes appellent l'enseignant pour leur éclaircir la consigne. Les apprenants désignent un représentant pour donner la réponse oralement. Les groupes ayant réussis le travail ont bénéficié d'une bonification, ce qui a créé de la motivation pour eux et le désir de faire mieux pour les autres.

2ème activité :

Séparer la classe en groupes, donner à chacun une enveloppe fermée, ouvrir l'enveloppe et lire la

première phrase, la mémoriser le plus rapidement possible, puis l'écrire au tableau. Le deuxième

récupère aussitôt le texte et mémorise la deuxième phrase, puis l'écrire au tableau. Chaque joueur

doit essayer d'écrire le plus vite possible en respectant la structure et l'orthographe des phrases. En

rédigeant un texte composé de phrases simples, les apprenants font sa lecture intégrale. Le texte

support « le pompier » à faire lire aux apprenants est d'abord adapté aux Objectifs (présenter un
métier et respecter une consigne d'écriture.) . Le texte est composé de six phrases au préalable tiré
et imprimé puis mis dans des enveloppes, selon le nombre de groupes qui est de six.Les apprenants
sont disposés en groupes, l'enseignant désigne un apprenant pour distribuer le texte mis dans les
enveloppes. Il annonce et explique la consigne : Il s'agit de lire et de mémoriser le plus rapidement
possible et sans faute une phrase du texte, afin de l'écrire au tableau.

Le premier groupe 01 : Les apprenants commencent à lire le texte pour tenter de mémoriser la première phrase, les uns sont motivés pour désigner Mohamed Lamin parce qu'il a une belle écriture et les autres préfèrent Imane parce qu'elle a une bonne mémoire.

Le deuxième Groupe 02 : Les apprenants ont choisis Asma puisqu'elle est la meilleur apprenant de la classe.

Le Troisième Groupe 03 : Les apprenants ont vite mémorisé la phrase et sont pressés pour l'écrire au tableau.

Le quatrième groupe 04 et cinquième groupe 04-05: Les apprenants s'agitent pour répondre .

Le sixième groupe 06 : Un apprenant lève l'enveloppe et indique avec son doigt le tableau.

L'enseignant intervient pour organiser le travail des groupes et calmer leur agitation.

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

Résumé

Au terme de cette recherche, il faut reconnaitre qu'actuellement, l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, peine pour faire des apprenants d'aujourd'hui des acteurs/usagers de la langue française. La finalité de notre travail est de voir si le jeu aide à développer des compétences en FLE chez les apprenants du primaire, montrer également en quoi le recours au jeu facilite-t-il l'enseignement/apprentissage du FLE et d'en sortir avec des propositions et des pistes susceptibles de l'améliorer de quelques manières tout en exploitant pour atteindre cet objectif, le jeu en classe de FLE. Car

Nous nous sommes interrogé sur l'éventuelle introduction du jeu en classe de langue et ce que les activités à caractère ludique peuvent apporter à l'enseignement/ apprentissage du FLE. Cette interrogation nous a amené à formuler des hypothèses selon lesquelles le recours au jeu en classe de FLE aiderait à développer certaines compétences comme il motiverait davantage les apprenants dans l'apprentissage ; il ferait un très bon moyen voire technique d'enseignement qui, judicieusement exploité, aiderait le professeur à atteindre ses objectifs. Il, le jeu, peut rendre les apprenants plus autonomes, un premier pas vers leur socialisation.

Tout au long de notre mémoire, ces hypothèses ont été confirmées. Certes, les enjeux de l'introduction du jeu en classe de français langue étrangère sont de taille mais ses apports considérables dans le processus d'enseignement/ apprentissage du FLE sont à prendre au sérieux. Via le jeu, nous pouvons travailler des objectifs de plusieurs types : linguistiques, communicatifs et même culturels.

En réponse à notre problématique de départ portant sur la contribution du ludique dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, il s'est avéré que le jeu peut aider à développer des compétences en FLE chez les apprenants du primaire, comme il peut également

faire d'eux des acteurs/usagers du français.

Au sujet de la place qu'accordent les concepteurs du programme de la troisième année primaire (l'exemple que nous avons étudié) au jeu, il parait qu'elle est très timide. Mais, cela ne devrait en aucun cas empêcher l'enseignant de faire appel aux jeux quand le moment opportun se présente à lui sous prétexte de perte de temps ou son

inadéquation aux situations d'apprentissage. Il est aussi regrettable, chez certains enseignants, le fait de réduire l'utilisation de l'outil ludique à un certain type d'apprentissage comme celui du lexique. Intelligemment utilisé, nous l'avons déjà dit, le jeu constitue un outil indéniablement prolifique et demeure un instrument, dont l'efficacité n'est pas à prouver, parmi tant d'autres marquant très souvent leur présence dans les maintes façons de faire propres à l'enseignant.

Néanmoins, utiliser le jeu en classe de FLE nécessite une méthodologie bien particulière car enseigner par au moyen du jeu ne consistera pas simplement à soumettre aux apprenants certains jeux de types différents. Dans une approche qui se veut ludique, une bonne exploitation dépendra essentiellement, rappelons-le, de l'aptitude et de la capacité de l'enseignant dans le domaine des quatre régions métaphoriques : le matériel, la structure, le contexte, et surtout l'attitude et de l'enseignant et de l'apprenant car c'est elle qui fait le plus souvent défaut et empêche la réalisation des objectifs.

Notre étude focalisée sur les potentialités du jeu didactique en classe est couronnée par la proposition de quelques pistes didactiques qui auraient pour rôle la rénovation du processus d'enseignement/apprentissage du FLE.

Nous tenons à rappeler que croire en le jeu l'outil miraculeux d'enseignement/apprentissage du FLE et qui peut en effet suffire à lui seul en

classe est vain. Son apport en matière d'enseignement des langues, certes n'est plus à démontrer, mais il existe d'autres techniques pouvant contribuer également à un enseignement/apprentissage de qualité. D'ailleurs avec l'éclectisme actuel, le professeur, tenu à respecter les impératifs pédagogiques (programmes et objectifs), est libre de puiser dans n'importe quelle méthodologie d'enseignement/apprentissage de FLE bonne et utile lui semble pour vu qu'elle corresponde à la nature des activités à présenter. Ainsi, l'enseignant prélève dans toutes les méthodologies existantes même ailleurs pour mener ses cours.

Enfin, nous pensons qu'une étude via l'utilisation d'outils méthodologiques complémentaire à l'observation, pourrait aider à une compréhension plus fine des mécanismes mis en jeu dans la mise en place de l'outil ludique en classe. Ainsi, une expérimentation d'un projet pédagogique utilisant un maximum d'outils ludiques.

Bibliographie

Références bibliographiques

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

2- CHATEAU, Jean *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie*, 6° édition J,Urin, 1973.

3- COLIGNON, Jean Pierre *le guide pratique des jeux littéraires*, Paris, 1978.

4-DE GRANDMONT, Nicole *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed boeck université, 1997.

5- DE GRANDMONT, Nicole Le *jeu ludique*, Les éditions logiques, 1995.

6- HALLIWELL, Susan *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Longman, 1995.

7-PIERRE , Ferran et FRANCOIS, Marier, et LOUIS, Porcher, *A l'école du jeu*

8-SILVA, Haydée *Le jeu en classe de langue*. Paris , CLE International, 2008.

10-WEISS,François *jeu et activité communicative dans la classe de langue* ,collection Pratique pédagogique, Paris, Hatteche,1983

Document officiel :

1-Document d'accompagnement au programme de français de la 5ème année primaire, Direction de l'Enseignement Fondamental, 20019-2020.

2- Le manuel scolaire de français 5AP.

Articles :

SILVA, Hadyée ,*« Le jeu comme outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE? »*http://www.francparler-oif.org/pour-lenseignant/les-articles/2652-le-jeu-un-outilpedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle-.html

Les mémoires

1-HANZA, Sara, L'activité ludique comme outils pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE, cas des apprenants de 5 années primaires ,en Algérie ,mémoire de Master 2 ,sous la direction de Rahmani Brahim, université de biskra,2014-2015.

2-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.

Annexes

Questionnaire adressé aux enseignants :

- Depuis quand êtes-vous dans l'enseignement ?

……..……..

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

Oui ☐ Non ☐

- Qu'est-ce que vous entendez par le terme ludique ?

……
……..

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

Outil de langue ☐ ☐ Lecture ☐ L'oral ☐

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

Oui ☐ Non ☐

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

Au début ☐ A la fin ☐ Entre une activité et une autre ☐

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

Oui☐ Non ☐

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

Ou☐ Non ☐

- Considérez-vous la pratique des jeux comme un facteur de motivation en classe ?

Oui No☐

- Pensez- vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un enseignant ?

Oui ☐ Non ☐

- Pourquoi recourez-vous aux activités ludiques ?

Briser la routine ☐ Se divertir ☐ Copter l'intérêt de l'app☐nt

- Selon vous comment peut-on améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie ?

……
……
……
……..

Les fiches établir par l'enseignant :

Projet : 03

Séquence : 01

Séance : 05 **Durée :**30mn

Activité : Préparation à la production écrite

Compétence visée : produire un texte d'ne trentaine de mots environ, en mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication.

Composante de la compétence : Produire des énoncés pour les insérer dans un cadre textuel.

Objectifs d'apprentissage : L'apprenant sera capable de :

-Comprendre les consignes et répondre par écrit aux exercices.

- Développer chez l'apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire).

- Présenter un métier.

-Compétences à installer :

-Produire un cout texte pour présenter un métier d'avenir.

Support: *Exemple, Manuel de français p :66 , ardoise .....*

Déroulement de la séance :

Eveil de l'intérêt ou rappel :

-attirer l'attention des apprenants, les motive par les questions.

.Qu'est-ce qu'un tremblement de terre ?

.Identifier les images des métiers présente sur le tableau .

Moment de découverte :

Mise en contacte avec les exercices au tableau.

.Que voyez-vous ?

.Combien y a-t-il d'exercices ?

Moment d'observation méthodique :

Lecture individuelle des consignes de chaque groupe.

Exercice 01 : Je colle chaque mot avec son image.

Lecture individuelle des mots.

Exercice 02 : A travers les mots, je formes des phrases simples.(Travail sur PLM)

correction des mauvaises écritures.

Exercice 03 : Je mets en ordre les mots pour former des phrases juste :

un pompier-travaillerai – quand je serai grand – utiliserai- caserne – je – marteau-piqueur-sauverai les victimes …….

Exercice 04 : Compléter le paragraphe par des mots donné

Moment d'exécution :

.Correction collective des exercices au tableau avec tous les groupes des élèves.

.Construire 02ou03 phrases pour présenter ton métier préférer.

PRODUCTION ECRITE

Niveau **:** 5AP

Projet 3 **:** *Qu'est ce qu'une catastrophe naturelle*

Séquence 1**:** *Quand je serai grand*

Acte de parole**: :** *Donner des informations sur un fait .***.**

Titre ***:*** *présenter un métier* ***Durée :*** *25mn.*

Compétence terminale : Produire des énoncés écrits de 20 à 30 mots portant un texte en fonction d'une situation de communication**.**

Objectifs : *Amener* l'apprenant à être capable d'écrire un paragraphe dans lequel il présente un métier choisi par le groupe « le pompier »

Support : des images, tableau, doubles feuilles

Déroulement de l'activité

1 – Pré-requis.

-Le maitre présente au tableau des images de métier

-Demander aux apprenants de donner leurs noms et les présenter à leurs camarades puis il présente l'image du pompier et les laisser s'exprimer librement et oralement

2-Moment d'observation méthodique et d'analyse

Le maitre écrit la consigne au tableau

Faire lire par quelques apprenants

Situation d'intégration

Tu connais une personne qui exerce un métier que tu aimes. Ecris un petit paragraphe de quatre (4) à cinq(5)) phrases dans lesquelles tu présenteras le métier du médecin (docteur). Dire le lieu, les outils et les actions de ce métier

N'oublie pas de:

- Donner un titre
- Ecrire des phrases déclaratives
-Utilise le pronom personnel « je »
-Employer le futur simple.
- Mettre les majuscules et la ponctuation.
-Aide – toi de la boîte à outils suivante :

- *Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication présentés par le maitre afin d'assurer la compréhension de la consigne.*

-Expliquer la boîte à outils.

Noms	verbes	Les actions	Les outils
Le médecin / Il L'hôpital – cabinet médical les malades Les blessés Des vies	être travailler utiliser sauver	 Examiner …… Soigner ……	Le stéthoscope Le tensiomètre Les ordonnances

<u>3-Moment d'application individuelle (manipulation ou intégration) :</u>

- **<u>Moment de la production :</u>**
- Demander aux apprenants de reproduire les phrases sur un brouillon pour un premier essai d'écriture ensuite sur cahier de classe pour une deuxième écriture propre.
- Demander aux apprenants de revenir sur leurs écrit et de vérifier (sous l'œil vigilant et les suggestions de l'enseignant) .
- **-Circuler dans la classe et corriger l'orthographe des productions écrites.**
- **<u>Finalisation : Je corrige mon paragraphe</u>**
- Lis ton paragraphe et corrige-le à l'aide de la grille de réécriture suivante.
- 1- J'ai écrit quatre ou cinq phrases.

- 2- J'ai présenté un métier
- 3- J'ai utilisé la boite à outils.
- 4- J'ai utilisé le futur simple

5- j’ai présenté le lieu , les outils et les actions de ce métier .

Dimanche 17 avril 2022 Groupe 01

Projet : Les métiers

Consigne : Tu aimes un métier et tu veux exercer ce métier au futur. Rédige un paragraphe où tu présenteras ce métier

Le pompier

Quand je serai grand, je serai un pompier pour sauver les victimes. je travaillerai dans caserne. j'utiliserai casque, marteau-piqueur et scie à métau. je cherchrai les j'aime ce métier.

P/M art a MID ?? S

- utiliser la majscule et le prenom "je"

Dimanche 17 avril 2022 groupe 03

Projet 03 : Les métiers

Consigne : Tu aimes un métier et tu veux exercer au futur : Rédige un paragraphe ou tu présenteras ce métier.

L'infermier

Quand je serai grand, je serai un infermier pour soigmerai les lelenjsés. Je travaillesai dans l'hopital. je utiliserai seringue, compresse et cijeaux. Je aiderailes malades j'aime ce métier.

- N'oublier pas les signes de ponctuations et la majuscule.

Dimanche 17 avril 2022 groupe 04

Projet 03 Les métiers

Consigne: Tu aimes un metier et tu veux exercer au futur ;

Rédige un paragraphe ou tu présenteras un métier.

Le de L'médecin

Quand je serai grand, je serai un médecin pour examinerai les malades. Je travaillerai dans un hopital. J'utilserai le stethoscope, tansiomètre et stylo J'ecrirerai des médicaments pour les malades. J'aime ce métier.

Dimanche 17 avril 2022. Projet 03 : Les métiers.

Consigne :

groupe 02

Le médecin.

Quand je serai grand, je serai un médecin pour examiner les malades. Je travaillerai dans un hopital. J'utiliserai le stéthoscope, stylo et tensiomètre. J'écrirai des médicaments pour les malades.

J'aime ce métier.

- N'oubliez pas la majuscule.
- Soigne bien ton écriture.

Résumé

Résumé

Ce travail de recherche porte sur la contribution de l'activité ludique dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de 05° année primaire.

Comme tout autre auxiliaire d'enseignement/apprentissage, le recours au ludique en classe de FLE nécessite une méthodologie bien particulière pour pouvoir l'exploiter à bon escient et obtenir ainsi le résultat souhaité. Car combiner jeu et apprentissage n'est pas aisé. Cela demande une bonne connaissance des méthodes d'enseignement des langues étrangères et de ce qui est le jeu surtout lorsqu'on a affaire à un public enfantin qui n'aime que jouer.

Alors que le ludique permet d'amener les apprenant vers une plus grande autonomie, une plus grande confiance en soi, une meilleure socialisation et une appropriation plus adéquate des savoirs et savoir-faire tout en s'appuyant sur une motivation plus spontanée. Et que le fait d'espérer avoir des résultats concrets dépend en grande partie d'une bonne connaissance de cette notion complexe de ludique.

Mots clés :

Activité, ludique, jeu, connaissance, méthodes, savoir, motivation, résultats.

الملخص :

يركز هذا العمل على مساهمة الالعاب في عملية تدريس / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية بين تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي. مثل أي مساعدة تعليمية / تعليمية أخرى ، يتطلب استخدام الألعاب منهجية محددة للغاية حتى تتمكن من استخدامها بحكمة وبالتالي الحصول على النتيجة المرجوة. لأن الجمع بين اللعب والتعلم ليس بالأمر السهل. يتطلب ذلك معرفة جيدة بأساليب تدريس اللغة الأجنبية وما هي اللعبة خاصة عند التعامل مع طفل يحب اللعب فقط. بينما يساعد المرح على جلب المتعلمين نحو استقلالية أكبر ، وثقة أكبر بالنفس ، وتنشئة اجتماعية أفضل ، وتخصيص أكثر ملاءمة للمعرفة والدراية مع الاعتماد على دافع أكثر عفوية. وأن حقيقة الأمل في الحصول على نتائج ملموسة تعتمد إلى حد كبير على معرفة جيدة بمفهوم المرح المعقد هذا.

الكلمات المفتاحية :

نشاط ، لعبة ، معرفة ، طرق ، معرفة ، تحفيز ، نتائج

Abstract:

This research work focuses on the contribution of playful activity in the process of teaching/learning French as a foreign language among learners of 05th year of primary

school. Like any other teaching/learning aid, the use of games in the FLE class requires a very specific methodology to be able to use it wisely and thus obtain the desired result. Because combining play and learning is not easy. This requires a good knowledge of foreign language teaching methods and what is the game especially when dealing with a child audience who only likes to play. While playfulness helps bring learners towards greater autonomy, greater self-confidence, better socialization and a more adequate appropriation of knowledge and know-how while relying on a more spontaneous motivation. And that the fact of hoping to have concrete results depends largely on a good knowledge of this complex notion of fun.

Keywords:

Activity , ludic, game, knowledge, methods, knowledge, motivation, results.