



Université Mohamed Kheider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et des Langues étrangères
Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Option : didactique des langues et des cultures

Présenté et soutenu par :

BECHINA Ranida

le thème

L'IMPACT DU LUDIQUE SUR LA MOTIVATION DES APPRENANTS DE FLE

**« Cas des apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école : Mohamed
Ben Ahmed Abdelli- Baniane »**

Jury :

Mr.	RAHMANI Brahim	Grade	Mohammed Kheider Biskra	Rapporteur
Mr.	CHALLOUAI Kamal	Grade	Mohammed Kheider Biskra	Président
Mme.	BOUMERZOUG Chafika	Grade	Mohammed Kheider Biskra	Examineur

Année universitaire : 2018 -2019

Remerciements

Avec les belles expressions de respect, j'adresse mes remerciements les plus sincères à mon encadreur, M. RAHMANI Brahim, d'avoir accepté de me prendre en charge pour réaliser ce mémoire. Grâce à sa présence, ses conseils et ses remarques, j'ai pu réaliser ce travail.

Mes remerciements vont également aux membres du jury qui me font honneur d'avoir examiner ce travail.

Merci également à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche.

Dédicace

Je dédie ce travail :

A mes très chers parents qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont donnée un magnifique modèle de labeur et de persévérances. J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma reconnaissance et tout mon amour.

A mes chers sœurs et frères: Chilila, Amira, Noumidia, Elouannes, Anis.

A mes meilleures amies : Yasmina, Rafika, Hanane, Kenza.

A mes deux familles : BECHINA et MANSOURI.

Je dédie ce modeste travail à tous ceux qui m'ont soutenue, assistée et aidée.

Enfin je dédie à tous mes amis que je n'ai pas cités, à tous ceux qui me connaissent et au reste de ma famille.

Table des matières

Table des matières :

Remerciements

Dédicace

Introduction générale.....09

Partie théorique :

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de langue

Introduction.....14

1. Définition de quelques concepts.....15

1.1. Qu'est-ce que le jeu ?..... 15

1.2. Qu'est-ce que le ludique ? 16

1.3. Qu'est-ce que l'activité ludique ?..... 16

2. L'évolution des concepts (jeu /ludique) en pédagogie.....17

2.1. Le jeu selon Nicole de Grandmont..... 18

2.1.1. Le jeu ludique.....19

2.1.2. Le jeu éducatif.....19

2.1.3. Le jeu pédagogique.....20

2.2. Apprendre par le jeu.....21

2.3. Les caractéristiques du jeu de l'enfant.....21

3. Les activités ludiques dans une classe de FLE22

3.1. Les types d'activités ludiques.....23

3.1.1. Les jeux linguistiques.....23

3.1.2. Les jeux de créativité.....23

3.1.3. Les jeux culturels.....23

3.1.4. Les jeux dérivés du théâtre.....24

3.2. Les différents rôles assignés aux activités ludiques.....24

3.2.1. Le développement de la personnalité.....24

3.2.2. La motivation.....25

3.2.3. L'apprentissage.....25

3.2.4. Les repères culturels.....25

3.2.5. Un moment d'organisation et coopération.....26

3.3. Rôle de l'enseignant dans une approche ludique.....26

3.4. Quelques contraintes liées aux activités ludiques dans l'enseignement.....27

3.4.1. Difficultés dues au contexte pédagogique.....27

3.4.2. Difficultés d'ordre technique.....	27
Conclusion.....	28
Chapitre II : La motivation en milieu scolaire	
Introduction.....	30
1. Qu'est ce que la motivation	31
2. quelques théories de la motivation.....	32
2.1. L'approche béhavioriste.....	32
2.2. L'approche cognitive.....	32
2.3. L'approches sociocognitiviste.....	33
3. La motivation en contexte scolaire	33
3.1. Les types de la motivation scolaire	34
3.1.1 La motivation intrinsèque	35
3.1.2 La motivation extrinsèque.....	35
3.2. Les facteurs de la motivation scolaire selon Rolland Viau	36
3.2.1. Les facteurs relatifs à la société	36
3.2.2. Les facteurs relatifs à la vie de l'étudiant	36
3.2.3. Les facteurs relatifs à l'école	37
3.2.4. Les facteurs relatifs à la classe.....	37
3.3. Pourquoi l'enseignant doit-il se préoccuper de la motivation de ses élèves ?.....	37
3.4. Rôle de l'enseignant dans la motivation et la réussite.....	38
3.5. Les causes du manque de la motivation.....	39
3.6. Le rapport motivation/activité ludique.....	40
Conclusion.....	41
Partie pratique	
Chapitre III: Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats	
Introduction.....	43
1. Description du corpus.....	44
1.1. Le terrain.....	44
1.2. Le public.....	44
1.3. Le groupe expérimental.....	44
1.4. La méthode de travail.....	44
1.5. Le corpus.....	45
2. L'observation.....	45

2.1. L'espace.....	45
2.2. Nombre d'apprenants.....	45
2.3. Activité pédagogique.....	45
2.4. Les interactions.....	46
2.5. Le déroulement de la séance.....	46
3. L'expérimentation.....	47
3.1. Les étapes de l'expérimentation.....	47
3.1.1. La conversation et la présentation du ludique.....	47
3.1.2. L'explication.....	47
3.1.3. L'application.....	47
3.2. Les objectifs visés par les jeux proposés.....	48
3.2.1. L'objectif du premier jeu.....	48
3.2.2. L'objectif du deuxième jeu.....	48
3.2.3. L'objectif du troisième jeu.....	48
3.3. La présentation des activités proposées.....	48
3.3.1. Le jeu de chiffres.....	49
3.3.2. Le jeu d'enveloppe (les membres de la famille).....	49
3.3.3. Le jeu des émotions.....	50
4. Analyse et interprétation des résultats	51
4.1. Analyse et interprétation de la première expérimentation « le jeu de chiffres ».....	51
4.2. Analyse et interprétation de la deuxième expérimentation « Le jeu d'enveloppe (les membres de la famille) ».....	52
4.3. Analyse et interprétation de la troisième expérimentation « Le jeu des émotions ».....	54
5. Synthèse.....	56
Conclusion.....	57
Conclusion générale.....	59
Références bibliographiques	
Annexe	
Résumé	

Introduction générale

Introduction générale :

Dans ces dernières années, l'Algérie a connu des réformes et des changements au niveau du système éducatif, en ce qui concerne le français langue étrangère, pour améliorer son enseignement et son apprentissage dans tous les paliers.

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère à l'école primaire est l'un des préoccupations de tous les acteurs du système éducatif, il a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif, et qui permet de communiquer et d'intervenir en langue française.

De ce fait, cet apprentissage se caractérise par un système institutionnel, où l'enseignant doit faire apprendre aux apprenants « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* »¹, et pour obtenir des résultats satisfaisants, il faudrait que l'enseignement/apprentissage du FLE soit plus attractif et plus signifiant aux yeux des apprenants, où l'enseignant doit centrer ces efforts sur les besoins de ses apprenants; il se doit d'identifier son public, ses attentes et sa motivation.

Alors, le sujet qui préoccupe les enseignants aujourd'hui est: comment peut-on motiver les apprenants, leur donner le goût à l'apprentissage? Sachant que, la motivation est un phénomène largement recherché et étudié; c'est un champ qui intrigue beaucoup de spécialistes.

Pour cela, l'enseignant doit créer des situations stimulantes pour provoquer une interaction et surtout maintenir une communication en classe et donner envie d'apprendre, en se basant sur la motivation de ses apprenants, et aussi il doit réfléchir aux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer l'attention de ses apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir avec moins d'ennui.

Dans ce contexte, nous estimons que le ludique est un moyen qui suscite chez les apprenants le désir d'apprendre, il crée un climat pédagogique positif dans lequel l'erreur est dédramatisée, et le centre d'attention est déplacé du contenu linguistique

¹ CHRISTELLE. D, *La compréhension de l'oral au collège*, CNDP, 1989, p. 56.

vers la tâche ludique à effectuer, en outre, il peut constituer une réponse à multiples faces (psychologique, didactique et pédagogique) dans les différentes situations d'enseignement/apprentissage.

Suite aux observations menées dans le cadre d'une pré-enquête, nous avons constaté que la quasi-totalité des apprenants de FLE ont un manque de motivation, de désir et de curiosité d'apprendre le français, aussi, il est à noter qu'il y'a un bon nombre d'enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps.

Nous avons choisis ce thème «L'impact du ludique sur la motivation des apprenants de FLE, cas des apprenants de 4^{ème} année primaire », parce que les apprenants sont beaucoup attirés par les jeux, et les activités ludiques font l'objet d'étude des diverses recherches et théories, où elles apprécient et préconisent l'importance des jeux dans l'enseignement apprentissage de français.

En outre, nous avons pensé que le jeu est très important dans l'enseignement apprentissage du FLE, notamment que Jean Château a dit: « *l'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant* »¹, c'est pour cela on lui accorde plus d'importance.

Toutes ces idées déjà citées sont les raisons qui nous ont poussé à choisir ce thème, et à choisir les activités ludiques plus précisément comme un moyen de motivation, dans l'enseignement apprentissage du FLE.

De ce fait, notre problématique se formulera comme suit: en quoi le recours aux activités ludiques peut-il résoudre le problème du manque de motivation chez les apprenants de 4^{ème} année primaire ?

Pour répondre à ce questionnement nous proposons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques pourraient motiver les apprenants puisqu'elles attirent l'attention et développent leurs créativité et leurs confiances en soi.

¹ <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-joue>, consulté le 09 /10/ 2018.

- Les activités ludiques pourraient susciter chez les apprenants une meilleure socialisation, et s'investir pour l'apprentissage du FLE.

Les objectifs que nous prétendons atteindre au terme de ce travail sont :

- Montrer en quoi consiste le ludique en classe de FLE.
- Montrer l'importance et l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE.
- Sensibiliser et encourager les enseignants à utiliser les activités ludiques en classe de FLE.
- Améliorer la capacité d'apprendre le FLE.

La méthode que nous allons adopter pour mener cette recherche est la méthode expérimentale, avec une comparaison dans la mesure où nous proposons pour la mise en pratique des jeux, nous contrôlons la situation et analysons les résultats, de ce fait, nous allons faire l'expérimentation en trois moments, d'abord, test d'évaluation d'un groupe témoin sans recourt au jeu, ensuite, la réalisation de l'activité ludique. En fin, notre expérimentation s'achève par un test d'évaluation de notre groupe expérimental.

Notre corpus sera donc, des activités proposées aux apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école de Mohamed Ben Ahmed Abdelli à Baniane; les informations collectées vont nous permettre de valider ou de corriger nos idées et nos hypothèses quant à l'utilisation du jeu, et donc des activités ludiques en classe de langue.

Notre présent travail de recherche est divisé en deux parties: la première constitue le cadre théorique de notre travail, elle comporte deux chapitres :

Le premier s'intitule : « Les activités ludiques en classe de langue », dans lequel nous aborderons les composants : le jeu, le ludique et l'activité ludique, et leurs évolutions en pédagogie, Puis, nous identifierons les caractéristiques, les types et le rôle des activités ludiques, enfin, nous cernerons quelques contraintes liées aux activités ludiques dans l'enseignement.

Le deuxième chapitre s'intitule « La motivation en milieu scolaire », dans ce chapitre, nous parlerons en premier lieu, de la motivation et la motivation en contexte scolaire, ses types, ses facteurs, en se basant sur le rôle de l'enseignant dans la

motivation et la réussite de l'apprenant en classe. En deuxième lieu, nous mettrons l'accent sur les causes du manque de la motivation, finalement, le rapport motivation/activité ludique.

La deuxième partie nommée «Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats», sera consacrée pour la pratique de notre travail, que nous avons réservée à la description de notre expérimentation en classe et à l'analyse de notre corpus.

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de langue

Introduction :

Les activités scolaires ont comme stratégies de rendre l'apprenant actif, en l'incitant à participer directement à son apprentissage, ici l'apprenant devient maître de son savoir, il faut donc que l'apprenant soit attiré par les activités qu'on lui propose.

Ajouter à l'enseignement/ apprentissage du FLE la notion de l'« activité ludique » c'est très intéressant, parce que nous avons ajouté un côté ludique à la situation « enseignement/apprentissage », et ça ce que les apprenants aiment.

Le jeu fait partie intégrante de l'univers de l'enfant et c'est pour cette raison qu'il est une source de motivation puissante.

Donc, Comment nous pouvons profiter de ce genre d'activités pour motiver les apprenants de FLE et essentiellement au primaire ?

Dans le présent chapitre, il s'agit de mettre l'accent sur les activités ludiques en classe de FLE. Pour ce faire, nous commencerons par préciser notre terminologie, Il sera donc question de définir le jeu, le ludique et l'activité ludique. Puis, nous verrons l'évolution des concepts (jeu/ludique) en pédagogie. Ensuite nous exposerons l'apprentissage par les jeux en passant par les caractéristiques du jeu de l'enfant, Nous évoquerons également les types des activités ludiques. Enfin, nous interrogerons sur les activités ludiques dans une classe de FLE en expliquant les différents rôles assignés aux ces activités, le rôle de l'enseignant dans une approche ludique et quelques contraintes liées aux activités ludiques dans l'enseignement.

1. Définition de quelques concepts :

Nous esquissons le travail par la définition de quelques concepts tels que «le jeu», «le ludique» et «l'activité ludique» considérés comme des notions de base de notre recherche.

1.1. Qu'est-ce que le jeu ?

Selon Le petit Larousse : «*n.m (du lat. jocus, plaisanterie) activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ; divertissement* »¹.

Le petit Robert, 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* »².

D'après J. Huizinga : « *le jeu est une action ou une activité volontaire accomplie dans certains limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être "autrement" que la vie "courante"* »³.

Nicole DE GRANDMONT définit le jeu comme : « *une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur* »⁴

Pour d'autres, à l'instar de G. Brougère, le jeu « *[...] est ce que le vocabulaire savant appelle activité ludique* »⁵.

Nous avons fourni toutes ces définitions pour désigner que les chercheurs et les théoriciens sont loin d'être d'accord sur une définition exacte du terme « jeu ».

Donc, nous pouvons dire que le jeu est une situation de joie et de plaisir, ses caractéristiques essentielles se résument en quelques mots : plaisir, Spontanéité, liberté,

¹ Le petit Larousse Illustré, *Dictionnaire encyclopédique*, 2014, p.638.

² Le petit Robert, *Dictionnaire de français*, Edif, Paris, 2005, p. 237.

³ HUIZINGA, J, *Homo ludens*, « *Essai sur la fonction sociale du jeu* », Gallimard, Paris, 1951, p.p. 34, 35.

⁴ DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.83.

⁵ BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, Paris, 1995, p.13.

gratuité et créativité. Il est le meilleur remède contre le malaise, la fatigue et la routine en classe, où nous pouvons le considérer comme un médiateur des interactions entre l'enseignant et ses apprenants.

1.2. Qu'est-ce que le ludique ?

Selon Le dictionnaire Larousse : « ludique : adjectif, (latin ludus, jeu) qui relève du jeu : l'activité ludique des enfants »¹.

Caillois, cité par N. De. Grandmont définit le ludique comme étant « l'activité libre par excellence »².

1.3. Qu'est-ce que l'activité ludique ?

J.-P. Cuq, dans son dictionnaire, considère que l'activité ludique est :

*« 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'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ».*³

Selon B.CORD Maunoury, les activités ludiques sont des : « activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec, un gain ou une perte »⁴.

Il est acquis que l'activité ludique renvoie au même sens que jeu, à un même moment de la séquence pédagogique et nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités de plaisir soumises à des règles, comportant un gagnant et un perdant.

¹ <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ludique/48008>, consulté le 29/09/2018.

² DE GRANDMONT, Nicole, *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*, Logiques, Québec, 1995, p.15.

³ CUQ, Jean Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Asdifle, Paris, 2003, p. 160.

⁴ SMAIDA Aïda, *L'impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit*, Mémoire de master, université Mohamed khider, Biskra, Juin 2013, p. 28.

Les activités ludiques en classe de FLE favorisent l'apprentissage et la motivation des apprenants, ce genre d'activités vise à préparer l'enfant à la vie, à acquérir des nouveaux mots en jouant avec d'autres enfants de son âge, pour développer son imagination et sa créativité.

D'après ces diverses définitions, les jeux restent des moyens privilégiés pour l'apprentissage qui motivent les apprenants.

2. L'évolution des concepts (jeu/ludique) en pédagogie :

La notion du jeu existe depuis l'Antiquité, mais comme un synonyme de divertissement, une activité gratuite et pour rien, elle est considérée comme une activité enfantine pour passer le temps. Avec la Renaissance, le jeu prend sa place dans la pédagogie, dans les écoles religieuses ...etc., les enseignants utilisaient le jeu comme une astuce et un moyen pédagogique dans l'enseignement du latin. A l'époque Romantique, le jeu devient une activité sérieuse contribue au développement de l'enfant.

Donc, de l'antiquité à nos jours, le jeu a connu une évolution considérable, il était l'objet de plusieurs études, « *le monde des jeux et des jouets est l'héritage miniaturisé des cultures, de leurs mythes et parfois de leurs religions* »¹.

D'après N. de Grandmont : « *en jetant un coup d'œil 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 scolaire.* »².

Elle ajoute : « [...] *et 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*

¹ CARE, Jean-Marc et DEBYSER, Francis, *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, Hachette F.L.E, 1991, p. 3.

² DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, op. cit, p. 23.

connaissance, qui avaient pour vocation de préparer les enfants aux différents métiers : lecture, calcul, etc. »¹.

A propos de cet évolution, 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.* »².

Elle ajoute :

*« C'est beaucoup plus tard, à l'époque Romantique qu'on abandonne la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient ainsi une activité sérieuse dans la mesure où il est censé conduire à un développement « naturel » de l'enfant [...] Ces idées empiriques seront reprises aux XIXe et XXe siècles par les biologistes et psychologues pour justifier la nécessité biologique du jeu, étayant, par la suite, la croyance actuelle des apports pédagogiques des jeux en classe ».*³

En effet, le jeu est une activité principale de l'enfant, Ce qui confirme son importance dès l'antiquité jusqu'à nos jours où les spécialistes en didactiques des langues étrangères ont commencé à s'interroger sur une possible combinaison du jeu et enseignement/apprentissage des langues.

2.1. Le jeu selon Nicole de Grandmont :

Dans son ouvrage pédagogie du jeu La spécialiste du jeu canadienne, Nicole De Grandmont, propose une classification des jeux suivant trois caractéristiques : ludique, éducatif et pédagogique, le jeu a commencé ludique puis il est devenu éducatif et a fini par accéder au monde pédagogique réservé à l'enseignement/apprentissage des langues étrangères.

¹ DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, op, cit*, p 23.

² MAKHLOUFI, Nacima, *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S, in, Synergies Algérie n° 12 – 2011.*

³ *Ibid.*

2.1.1. Le jeu ludique : Nicole DE GRANDMONT propose un tableau de synthèse¹ :

SYNTHESE DES QUALITES DU JEU LUDIQUE	
<ul style="list-style-type: none"> - n'impose pas de règles - le produit n'est pas obligatoirement : 	<ul style="list-style-type: none"> - esthétique - prédéterminé - perfectionné
<ul style="list-style-type: none"> - notion de plaisir - nécessaire au développement de tout individu - permet : <li style="padding-left: 20px;">- d'organiser <li style="padding-left: 20px;">- de structurer <li style="padding-left: 20px;">- d'élaborer le monde extérieur - des liens égaux avec : <li style="padding-left: 40px;">- le psychisme <li style="padding-left: 40px;">- l'émotif-affectif <li style="padding-left: 40px;">- le sensoriel <li style="padding-left: 40px;">- le cognitif 	

En effet, le jeu ludique a pour vision principale le plaisir et la liberté, qui peut alors aider les apprenants à échapper à toute situation de stress et d'angoisse durant leur apprentissage. Ne voyant que le côté amusant de l'activité, il se verra explorer et utiliser ses propres connaissances, le jeu est censé être sans règles et sans obligation.

En pédagogie, le jeu ludique favorise l'apprentissage ; l'apprenant peut apprendre comment gérer ses comportements et développer sa stratégie d'apprentissage.

2.1.2. Le jeu éducatif : Nicole DE GRANDMONT propose un tableau de synthèse² :

¹ DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, op, cit*, p. 106.

² *Ibid*, p. 132.

SYNTHESE DES QUALITES DU JEU EDUCATIF

- est le premier pas vers la structure
- contrôle les acquis
- évalue les appris
- permet d'observer les comportements
- fait diminuer la notion de plaisir
- devrait être distrayant, sans contraintes perceptibles, axé sur les apprentissages
- cache les aspects éducatifs pour le joueur

Ce type du jeu est conçu comme *«le premier pas vers la structure, c'est-à-dire l'apprentissage de la règle. Il permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement de l'élève »*¹.

Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir, comme son nom l'indique, il est orienté vers une fin qui est la formation et l'éducation de l'enfant.

2.1.3. Le jeu pédagogique : Nicole DE GRANDMONT propose un tableau de synthèse² :

SYNTHESE DES QUALITES DU JEU PEDAGOGIQUE

- axé sur le devoir d'apprendre
- génère habituellement :
 - un apprentissage précis
 - fait appel à ses connaissances
 - constat des habiletés à généraliser
- mécanique
- testing
- peu ou pas de notion de plaisir intrinsèque

¹ DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, op, cit*, p. 66.

² *Ibid*, p.198.

Ce genre de jeu pédagogique permette de tester les apprentissages, et facilite la tâche à l'apprenant d'améliorer son niveau via l'appropriation des nouveaux concepts, et à l'enseignant de contrôler et d'évaluer les comportements observables de ses apprenants, donc le jeu devient un outil d'évaluation.

Le plaisir de jouer est diminué et devenu un travail à faire avec concentration, attention, mémorisation et intelligence.

2.2. Apprendre par le jeu :

Avant, les jeux ont été considérés comme des activités sans valeur éducative. Mais, depuis quelques années, cette conception a largement évolué en donnant aux jeux une place très importante dans l'éducation de l'enfant, et dans la création d'un contexte qui lui est favorable.

L'apprentissage par les jeux tient une place majeure surtout dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, comme affirme Ryngaert : « *le jeu est un outil d'apprentissage au même titre que d'autres outils pédagogiques et qu'il doit donc devenir un instrument simple et familier, favorisant la motivation.* »¹.

L'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère.

2.3. Les caractéristiques du jeu de l'enfant² :

Caillois précisait les caractéristiques permettant de distinguer le jeu des autres pratiques humaines : le jeu se définit comme une activité :

1) -libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux.

2) - séparée: circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance.

¹ [Http : //cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative/](http://cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative/), consulté le : 06/12/2018.

² CAILLOIS, Roger, *les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, p, p.23, 24.

3) -incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur.

4) -improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie.

5) - réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte.

6) -fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

3. Les activités ludiques dans une 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.

A travers le jeu, l'apprenant apprend beaucoup de chose même s'il n'est pas conscient, et pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux, les activités ludiques sont indispensables, En effet, un certain nombre d'exigences doivent être imposées au moment où l'enseignant veut faire une activité ludique dans la classe du FLE.

- Il faut qu'il y ait un climat de confiance, dans lesquels les participants se sentent assez à l'aise pour s'exprimer.

- Il faut le respect mutuel nécessaire à l'écoute réciproque.

- Il faut que les participants disposent des moyens linguistiques nécessaires pour mener à bien la tâche.

- La consigne doit être claire et précise.

3.1. Les types d'activités ludiques : Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre grands groupes :

3.1.1. Les jeux linguistiques : ils affirment que les jeux linguistiques sont ceux :

« Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxique, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant »¹.

Ce sont les jeux qui rendent une classe vivante. Parmi ces jeux nous pouvons citer: les mots croisés, les mots fléchés, les énigmes,...etc. 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.

3.1.2. Les jeux de créativité : ils assurent que les jeux de créativité sont ceux :

« Qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques. Les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc., appartiennent à cette catégorie de jeux »².

Ce sont les jeux qui engagent la personnalité de l'élève à utiliser son imagination et sa créativité.

3.1.3. Les jeux culturels : concernant les jeux culturels, ils ajoutent qu'ils sont ceux :

« Qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants. le jeu de baccalauréat en est un bel exemple : aux rubriques traditionnelles (pays, ville, peintre, écrivain, musicien, savant, etc.) dont il faut

¹ CUQ, Jean Pierre et Gruca, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, PUG, France, 2014, p. 457.

² *Ibid*, p.457.

remplir les cases en respectant la lettre initiale imposée, il est possible d'en substituer d'autre (comme les régions et les villes de France, les pays où l'on parle français, mais aussi les plats typiques ou les mots clés qui représentent les stéréotypes de la France, etc.) »¹.

Ce sont des jeux qui font référence à la culture et la connaissance de l'apprenant, comme le jeu du baccalauréat (ou jeu du bac).

3.1.4. Les jeux dérivés du théâtre : ils montrent qu'ils sont ceux :

« Qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte ; la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète »².

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.

3.2. Les différents rôles assignés aux activités ludiques :

A travers les activités ludiques que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc. Les activités ludiques fournissent :

3.2.1. Le développement de la personnalité :

En jouant, l'apprenant construit sa personnalité, il s'affirme au monde, de ce fait, les activités ludiques sont celles qui permettent à l'apprenant de prendre la parole, et de s'investir de façon autonome et personnelle dans des interactions ouvertes avec l'enseignant.

¹ CUQ, Jean Pierre et Gruca, Isabelle, *op. cit.*, p. 458.

² *Ibid.*, p. 458.

3.2.2. La motivation :

Les activités ludiques provoquent une grande motivation, et augmentent en ceux qui jouent une volonté d'aller toujours plus loin et de se dépasser. Elles motivent l'apprenant, et facilitent sa concentration et développent sa curiosité, c'est-à-dire, elles éveillent la curiosité et l'intérêt de l'apprenant en vue de développer leur méthode d'apprendre et leur sens de responsabilité.

Alors, les activités ludiques présentent une source d'une grande motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère, parce qu'elles permettent de modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants, et rendent l'apprentissage plaisant et motivant.

3.2.3. L'apprentissage :

Les activités ludiques vont encourager et aider l'apprenant pour apprendre, avec le plaisir on peut donner de plus en plus, elles donnent un sens aux apprentissages, et favorisent son développement global, et cela, à un tel point qu'elles sont considérées comme un signe de bonne santé mentale.

Le lien entre l'activité ludique et les apprentissages se présente comme un lien de type cause à effet, où l'activité ludique est la cause des apprentissages.

3.2.4. Les repères culturels :

Le jeu est un objet et forme de culture, il se transmet d'une génération d'enfants à une autre comme un héritage culturel qui évolue et se développe. Pour se l'approprier, l'enfant passe par une phase d'apprentissage. Ainsi, pour se faire accepter dans le jeu, l'enfant doit d'abord faire preuve de connaissances et de compétences.

Un processus d'apprentissage social commence alors, au cours duquel le jeune enfant suit et observe les enfants plus âgés ou plus compétents en matière de jeu, acquiert des comportements ludiques et apprend les règles du jeu. Il se constitue ainsi un répertoire et une procédure ludiques, partagés par le groupe.

3.2.5. Un moment d'organisation et coopération, comme le souligne RAILLON :

« Voyez les enfants, quand ils jouent : ils savent s'organiser, s'imposer des tâches compliquées, observer des règles précises... Pourquoi ne pas leur proposer de travailler eux-mêmes certaines questions des programmes... Ils pourraient pour cela former de petits groupes, s'associer pour jouer »¹.

3.3. Rôle de l'enseignant dans une approche ludique :

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation, au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étude, cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage.

L'intérêt de l'activité ludique dépend essentiellement de l'attitude de l'enseignant, qui devient cette fois-ci animateur, son rôle est primordial quant à la mise en place et au déroulement de l'activité, selon les données du terrain –classe-, nombre d'élèves présents, matériel disponible, etc. L'animateur, dans une activité ludique, peut adopter, à ce qu'il nous paraît, l'une des attitudes suivantes² :

- **Faire jouer** : L'enseignant est le meneur de jeu, il arbitre et démontre.

- **Donner à jouer** : Pour cela, l'animateur offre aux apprenants un milieu et une atmosphère favorable à leurs jeux. Il leur fournit également un matériel stimulant, ainsi, il incite mais n'impose pas.

- **Laisser jouer** : Après avoir organisé et mis en place le jeu, l'animateur n'intervient pas dans le jeu des apprenants, mais il reste à leur disposition. Et c'est aux apprenants de choisir et organiser leur activité parmi une variété de jeux proposés par l'enseignant.

¹ RAILLON, cité par, BAUDRIT, Alain, *L'apprentissage coopératif : origines et évolutions d'une méthode pédagogique*, De Boeck & Larcier, Bruxelles, 2005, p.12.

² HAMAIZI Belgacem, *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques*, mémoire pour l'obtention du diplôme de magister, Université Mohamed Lamine Debaghine, Setif 2, 2016/2017, p.p. 60,61.

- **Jouer avec** : L'enseignant comme un participant 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.

3.4. Quelques contraintes liées aux activités ludiques dans l'enseignement¹ :

Toutefois, il convient de mesurer les limites et les difficultés des activités de jeu. Ce dernier intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière.

3.4.1. Difficultés dues au contexte pédagogique² : sont nombreuses, mais on peut citer quelques difficultés :

- décalage entre le mode habituel d'enseignement et les conditions de réalisation du jeu.

- peur de perdre du temps, insécurité due à une progression qui échappe aux normes traditionnelles.

- attribution d'une fonction exclusive de transfert du matériel linguistique.

- absence fréquente de traces écrites qui ne favorise pas la pédagogie de l'erreur.

3.4.2. Difficultés d'ordre technique³ : parmi ces difficultés :

- souvent, le jeu exige des espaces qui ne correspondent pas aux dimensions habituelles d'une salle de classe.

- gérer le bruit.

¹ www.oasisfle.com_activités-ludiques, consulté le 23/01/2019.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

Conclusion :

Grâce aux informations présentées dans ce chapitre, nous avons essayé de mettre l'accent sur l'utilité de l'activité ludique en classe de langue étrangère.

Enfin, nous pouvons induire que les activités ludiques ont un rôle primordial dans l'enseignement/apprentissage d'un français langue étrangère ; elles sont une source de motivation et un meilleur facilitateur d'une langue étrangère aux apprenants.

Chapitre II : La motivation en milieu scolaire

Introduction :

L'utilisation d'une approche ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère permet de proposer une grande variété de situations motivantes ; donc, motiver les apprenants constitue l'un des plus grands défis de l'enseignement actuellement, cela implique l'enseignant dans une double tâche; la première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité et la poursuivre, la seconde consiste à donner envie et entretenir le désir d'apprendre.

Ce chapitre complète le premier chapitre, la motivation est très importante et essentielle dans la classe du français langue étrangère, dans ce chapitre nous essayerons de définir la motivation et la motivation en contexte scolaire, ses types, ses facteurs, puis nous voulons expliquer le rôle de l'enseignant et éclairer les causes du manque de la motivation, et enfin le rapport motivation activité/ludique.

1. Qu'est-ce que la motivation ?

Répondre à la question qu'est-ce que la motivation n'est pas facile, même pour les scientifiques et les psychologues, c'est pour ça il est difficile de donner une définition valable de la motivation en quelques phrases.

« L'étymologie du mot motivation vient du latin « movere » qui signifie se déplacer, être en mouvement. Cela signifie que la motivation est supposée être le début et la source de tout mouvement ou activité »¹.

Selon Le petit Larousse : *« n.f. 1.ensemble des motifs qui expliquent un acte ; justification.....3.PSYCHOL. processus physiologique et psychologique responsable du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement »².*

J.-P. Cuq, dans son dictionnaire, considère que : *« Dans son sens le plus général, la motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme « Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »³.*

Donc, nous pouvons dire que la motivation est l'ensemble des facteurs déterminant l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité.

Selon Vallerand et Thill *« le concept de motivation représente le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ou externes produisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement »⁴.*

Pour Fabien Fenouillet *« la motivation désigne une force intra-individuelle qui peut avoir des déterminants internes et/ou externes et qui permet d'expliquer la direction, le déclenchement, la persistance et l'intensité du comportement ou de l'action »⁵.*

¹ <https://www.etudier.com>, consulté le 01/02/2019.

² Le petit Larousse Illustré, *op. cit.*, p.638.

³ CUQ, Jean Pierre, *op. cit.*, p.p. 170.171.

⁴ Fabian.fenouillet.free.fr-document-ChapitreMemoireMotivationFCEP. pdf, consulté le 15/12/2018.

⁵ FENOUILLET, F et LIEURY, A, *Motivation et réussite scolaire*, Dunod, Paris, 2013, p. 5.

La motivation peut être définie comme un état intérieur propre à chaque personne et qui la pousse à agir. C'est la combinaison de l'ensemble des raisons conscientes et individuelles qui insiste l'individu à agir au sein d'une équipe.

Comme nous venons de le voir, de nombreux chercheurs ont tenté de définir la motivation sous ses multiples aspects. Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation joue un rôle brillant, elle est sentie à travers le choix des stratégies pédagogiques les plus adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre, Le désir de l'apprenant à acquérir des bons résultats et l'ambition à réussir dans tous les niveaux.

2. Quelques théories de la motivation :

Au cours de quelques dernières décennies, les théories différentes de la motivation ont été développées, chacune parmi elles a essayé de définir et d'expliquer la motivation selon son propre point de vue.

2.1. L'approche behavioriste : la théorie behavioriste était une des premières grandes théories qui a donné ses explications de la motivation, le centre de cette théorie est la relation stimulus-réponse qui permet de prévoir le comportement humain si on connaît le stimulus qui le provoque, c'est-à-dire chaque homme était motivé à agir pour deux raisons : pour obtenir des résultats agréables, ou pour éviter des résultats désagréables. Appliqué au système scolaire cela veut dire que les apprenants travaillent seulement pour obtenir une récompense (par exemple une bonne note), ou pour éviter une punition (par exemple redoubler la classe).

D'après les behavioristes, un élève est démotivé par suite d'un manque d'encouragements par l'enseignant ou par des punitions corporelles ou psychologiques.

2.2. L'approche cognitive : présente une grande rupture avec le behaviorisme, cette approche met en relief la personne elle-même, c'est-à-dire les perceptions de soi, de ses désirs, de ses buts et de ses aspirations. Autrement dit les cognitivistes mettent l'accent sur les facteurs moteurs innés dans leurs recherches, pour eux, un élève est démotivé parce qu'il n'a pas l'occasion de combler ses besoins et de s'actualiser en tant qu'apprenant.

Dans ce cadre du cognitivisme plusieurs théories ont été développées, comme la théorie des buts, la théorie de l'attribution, la théorie des attentes, la théorie de l'autodétermination, le modèle sociocognitif de Viau, etc.

2.3. L'approches sociocognitiviste : les chercheurs ont mis un terme au débat, en situant la motivation dans la relation entre la personne et son environnement. Les diverses théories convergent vers la même idée : la motivation prend son origine dans les perceptions et les attentes d'une personne à l'égard d'elle-même, et des événements qui lui arrivent. Au contexte de classe les recherches montrent que ce sont des perceptions spécifiques qui sont les sources les plus importantes de motivation.

Trois de ces perceptions ont d'ailleurs fait l'objet de recherches intenses depuis deux décennies : la perception qu'a un élève de la valeur d'une activité, la perception de sa compétence à l'accomplir, et sa perception du contrôle qu'il exerce sur cette activité.

3. La motivation en contexte scolaire :

La motivation scolaire est très importante à la réussite éducative des élèves, et les enseignants peuvent aider à leur progrès.

Selon Barbeau, « *la motivation scolaire pourrait se définir comme un état qui prend son origine dans les perceptions et les conceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement, et qui l'incite à s'engager, à participer et à persister dans une tâche scolaire* »¹.

Tardif désigne : « *Dans le cadre de la psychologie cognitive, la motivation scolaire est essentiellement définie comme l'engagement, la participation et la persistance de l'élève dans une tâche.* »².

Dans son livre, *La motivation en contexte scolaire*, Rolland Viau (1994) propose la définition suivante : « *La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et*

¹ BARBEAU, Denis, *analyse de déterminants et d'indicateurs de la motivation scolaire d'élèves du collégial*, Québec, 1994, p. 34.

² www.aqpc.qc.ca/_barbeau-et-autres-11-1.pdf, consulté le 05/02/2019.

qu'il incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.»¹.

Cela veut dire que la motivation scolaire est l'ensemble des déterminants internes et externes qui poussent l'apprenant à s'engager activement dans le processus d'apprentissage.

Selon R. VIAU (1994) la motivation scolaire est l'ensemble de déterminants qui poussent l'élève à :

- s'engager activement dans le processus d'apprentissage.
- adopter les comportements qui le conduiront vers la réalisation de ses objectifs d'apprentissage.
- persévérer devant les difficultés, aussi, elle est basée sur des croyances (sur l'apprentissage et ses capacités) et sur des valeurs (l'école ; les matières ; les tâches et leurs buts)².

La motivation se révèle être un moteur des apprentissages. Les adultes, de même que les enfants, doivent éprouver de la motivation afin de s'investir réellement dans une activité, donc, sans motivation, il n'y a pas d'un apprentissage possible.

3.1. Les types de la motivation scolaire :

J.-P. Cuq, dans son dictionnaire, désigne que :

« Elle est le résultat de l'interaction entre les facteurs extérieurs (les multiples éléments de l'environnement jouent un rôle stimulant ou bloquant : milieu familial, société, projets professionnels, ou personnels) et la personnalité, l'état interne (besoin et intérêt qui maintiennent l'attention et l'esprit en éveil malgré les difficultés cognitives qui surgissent).

On nommera la première motivation externe, très fréquente comme déclencheur de l'apprentissage

¹ VIAU, Rolland, *la motivation en contexte scolaire*, Québec : Les Editions du Renouveau Pédagogique Inc, 1994, p.07.

² *Ibid.*

(rencontre, séjour) mais fragile, et la seconde motivation interne, plus solide, liée au plaisir d'apprendre, à la curiosité, à la création où il serait souhaitable d'ancrer l'apprentissage car elle sert de support à l'attention et à la mise en mémoire de connaissances nouvelles »¹.

À propos de cette explication, on trouve qu'il y'a deux types de motivation scolaire : la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque.

D'après Fabien Fenouillet, les deux catégories de motivation se dégagent clairement en 1975, grâce à Richard Deci :

3.1.1. La motivation intrinsèque : *« Dans la motivation intrinsèque, les comportements sont uniquement motivés en vertu de l'intérêt et du plaisir que le sujet trouve dans la pratique de l'activité, sans attendre de récompense extrinsèque à l'activité ni chercher à éviter un quelconque sentiment de culpabilité »².*

Lorsque on dit un apprenant est motivé intrinsèquement ça veut dire, qu'il a le plaisir et le désir d'apprendre, il est ainsi réellement motivé pour lui-même, parce qu'il est curieux, cette motivation souligne un fait important, elle est interne à l'élève. De ce fait, l'enseignant et les parents ne peuvent être motivés à la place de l'apprenant, c'est à lui de se motiver.

3.1.2. La motivation extrinsèque : se définit comme suit :

« Le sujet agit dans l'intention d'obtenir une conséquence qui se trouve en dehors de l'activité même ; par exemple, recevoir une récompense, éviter de se sentir coupable, gagner l'approbation sont des motivations extrinsèques. Dans le monde scolaire, les exemples de ce type de motivation ne manquent pas : travailler pour obtenir de bonnes notes ou pour éviter les mauvaises, ou encore pour faire plaisir à ses parents, voire à son ou ses professeurs »³.

La motivation extrinsèque semble être celle que nous rencontrons le plus souvent à l'école, l'élève n'est pas motivé pour lui-même, pour le désir qu'il ait d'apprendre,

¹ CUQ, Jean Pierre, *op, cit*, p. 171.

² Alain.battandier.free.fr-IMG-Conference-motivation-ecole.pdf, consulté le 09/01/2019.

³ *Ibid.*

mais pour des facteurs externes : des bonnes notes, des félicitations ou des cadeaux des parents.

Donc, les deux types de la motivation sont nécessaires pour s'engager dans le processus de l'enseignement/apprentissage : la motivation extrinsèque qui est provoquée par une force extérieure de l'apprenant, et la motivation intrinsèque qui dépend de l'individu lui-même.

3.2. Les facteurs de la motivation scolaire selon Rolland Viau¹ :

Selon Rolland Viau, il existe quatre catégories regroupant les facteurs qui influencent la dynamique motivationnelle de l'élève : les facteurs relatifs à la vie de l'élève, les facteurs relatifs à la société, les facteurs relatifs à l'école et enfin les facteurs relatifs à la classe. Les trois premiers soulignent le fait que l'enseignant n'est pas le seul engagé dans la motivation des élèves.

Ces quatre catégories ont été regroupées en deux types de facteurs influant sur la dynamique motivationnelle de l'élève : les facteurs externes à la classe (la vie personnelle de l'élève, la société, l'école) et les facteurs internes à la classe (les activités pédagogiques, le climat de la classe, l'enseignant, etc.).

3.2.1. Les facteurs relatifs à la société :

La société possède également un rôle non négligeable dans l'engagement et la persévérance des apprenants, car le plaisir que l'enfant trouve dans les apprentissages se trouve au milieu des adultes et de la famille qui l'entoure bien avant l'école, de ce fait, les valeurs culturelles influencent les apprentissages.

3.2.2. Les facteurs relatifs à la vie de l'étudiant :

Le milieu familial (comme les parents et les amis) influence de façon positive ou négative, la dynamique motivationnelle de l'enfant. Effectivement, toutes les familles n'ont pas la même vision de l'école (selon leur vécu), et vont par conséquent, influencer de manière consciente ou non la vision de l'enfant envers l'école.

¹ https://.youtube.com/watch?v=61HF_pZ6ocw.consulté le 06/03/2019.

Ainsi, un enfant provenant d'une famille où l'école est perçue comme une véritable chance de pouvoir apprendre des choses, de se construire en tant qu'adulte aura certainement une motivation plus accrue.

3.2.3. Les facteurs relatifs à l'école :

L'école est également un lieu de socialisation, les amis y ont donc une grande importance et influence, chaque école met certain règlements et suit certains principes à lesquels l'apprenant doit montrer respect et obéissance ; parce que ces règles sont créées pour son intérêt pour qu'il puisse avoir un enseignement favorable et réussir. Alors l'école va élever les attentes et montrer clairement aux apprenants qu'ils « sont là pour apprendre » et cela favorise plus leur motivation.

3.2.4. Les facteurs relatifs à la classe :

Plusieurs facteurs sont relatifs à la classe : les activités pédagogiques, l'enseignant, les pratiques évaluatives, le climat de la classe et les récompenses et les sanctions. Ces facteurs sont considérés comme étant déterminants pour la motivation des élèves.

3.3. Pourquoi l'enseignant doit-il se préoccuper de la motivation de ses élèves¹ ?

Selon Rolland Viau :

- C'est une condition essentielle à l'apprentissage.
- Dans bien des cas, l'enseignant est le seul modèle « d'apprenant » que l'élève peut observer.
- Apprendre à l'école n'est pas toujours intrinsèquement motivant, il faut parfois le soutien et les encouragements de l'enseignant.

Donc, la plupart des enseignants sont préoccupés par le problème de la motivation parce qu'ils estiment qu'elle joue un rôle déterminant sur l'investissement de leurs

¹ https://.youtube.com/watch?v=61HF_pZ6ocw.consulté le 09/03/2019.

apprenants dans l'apprentissage, et donc sur leur maîtrise et leur réussite. Mais il est important d'ajouter que le fait de maîtriser et de réussir influence aussi fortement la motivation.

3.4. Rôle de l'enseignant dans la motivation et la réussite :

L'enseignant joue un rôle fort crucial dans la motivation des apprenants pour que ceux-ci s'intéressent à la langue étrangère, tout comme à toutes les autres matières des programmes scolaires, il est même plus important que la méthode d'enseignement, alors l'enseignant selon Raynal Françoise et Rieunier Alain c'est :

« Enseignant efficace (modèle général) : Enthousiastes, chaleureux, généreux, passionnés par leur discipline, respectueux de leurs élèves, les enseignants efficaces utilisent une terminologie précise et des développements structurés par un but clair pour l'auditeur, ils soulignent de manière évidente les transitions entre les phrases de travail, signal l'importance des informations en répétant les informations importantes et en modulant leur voix en fonction de l'importance d celle-ci »¹.

Les tâches de l'enseignant sont multiples, parmi lesquelles :

- Porter l'attention à tous les élèves.
- Aider les élèves à exprimer leurs idées et à expliciter leurs conceptions.
- Organiser la communication.
- L'enseignant concentre son travail sur les progrès de ses élèves et les moyens de remédiations.
- Il utilise des activités lorsque les élèves trouvent des obstacles d'apprentissage.
- L'enseignant doit être un médiateur entre les élèves et la leçon.

Alors, un enseignant qui essaie de faire réussir ses élèves, éveille leur curiosité, leur créativité et encourage les relations inter élèves élèvera leur motivation. On peut

¹ RAYNAL, Françoise et RIEUNIER, Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, ESF, 1997, p. 169.

dire aussi que, l'enseignant est un animateur et motivateur, il doit répondre aux besoins des apprenants, non seulement par facilitation des tâches, mais il doit créer un climat de confiance, d'ambiance et d'encourager les élèves envers la langue étrangère.

3.5. Les causes du manque de la motivation¹ :

Le manque de la motivation est le résultat de plusieurs facteurs: externes (à l'extérieur de la classe), internes (dans la classe), et de l'apprenant même :

- Manque de soutien des familles des apprenants : parfois l'apprenant est démotivé car ses parents ne le suivent pas, si les parents ne donnent pas de conseils ou plus d'importance à leur enfant, il devient démotivé facilement. Donc, le rôle des parents est indispensable dans la vie de l'apprenant.

- Manque d'utilisation des moyens qui facilitent la tâche d'enseignement/apprentissage (comme les jeux, les chansons,...), c'est-à-dire, si l'enseignant n'est pas capable de faire comprendre une leçon à ses élèves, ils risquent de l'échec (c'est-à-dire les élèves vont échouer), car il n'a pas utilisé un moyen qui facilite la tâche pour lui-même et pour ses élèves.

- Compétences des enseignants: c'est-à-dire, un manque d'expérience, manque de connaissances et la méthode d'enseignement, ça fait démotiver l'apprenant et lui perdre l'envie d'apprendre.

- Le but de certains enseignants ce n'est pas d'enseigner vraiment les élèves, mais c'est un métier pour gagner l'argent, ils attendent le jour du paiement, cela agit sur les apprenants négativement et les démotive facilement.

- La routine en classe : chaque jour l'apprenant refait les mêmes choses plusieurs fois pendant les cours. Cela aussi lui fait perdre l'envie d'apprendre.

- Manque de communication entre les élèves et avec l'enseignant, c'est-à-dire, aucune intervention en classe, et ça c'est un facteur de démotivation.

¹ KAFI, Bilel, *Les nouvelles technologies comme outils de motivation de l'enseignement/apprentissage*, Mémoire de master, université Mohamed khider, Biskra, 2011/2012, p. 36.

- Manque de confiance en soi : plusieurs apprenants n'ont pas la confiance en eux.
- Mêmes, ils se sentent qu'ils sont incapables, incompetents et qu'ils n'arriveront jamais.
- Manque de volonté chez les élèves: c'est-à-dire le désir d'apprendre.

3.6. Le rapport motivation/activité ludique :

Le jeu motive l'apprenant, il facilite sa concentration et développe sa curiosité, de ce fait, l'activité ludique éveille la curiosité et l'intérêt de l'élève en vue de développer leur méthode d'apprendre et leur sens de responsabilité, comme dit COROL KOECHLIN et SANDI ZWAAN : « *la curiosité est un facteur important du processus d'apprentissage autant pour son effet motivateur* »¹.

On peut dire, l'activité ludique dégage la curiosité des élèves, et la curiosité est une déclencheur de la motivation des élèves, alors, elle est un élément déclencheur de la motivation, cette dernière qui aide l'enseignement/apprentissage du FLE.

De ce fait, l'activité ludique présente une source d'une grande motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère, parce qu'il permet de modifier le rythme d'un cours, relancer l'intérêt des apprenants et rend l'apprentissage plaisant et motivant.

¹ ZWAAN, Sandi et KOECHLIN, Corol, *Des questions pour apprendre, enseigner aux élèves à se poser des questions et à utiliser adéquatement les réponses*, Chanelière, 2010, p. 02.

Conclusion:

En façon de conclusion de ce deuxième chapitre, nous pouvons dire qu'il est difficile d'enseigner des apprenants qui sont moins ou pas du tout motivés à apprendre, de ce fait, la motivation et la motivation en contexte scolaire sont très nécessaires, et, l'enseignant joue une grande partie de la motivation de ses apprenants.

Donc, la motivation serait l'un des facteurs psychologiques déterminants pour les situations d'apprentissage et pour le ludique, c'est le moyen le plus efficace de mettre l'apprenant dans ces situations.

**Chapitre III: Présentation de
l'expérimentation et analyse des
résultats**

Introduction :

Au cours des deux premiers chapitres théoriques, nous avons tenté de faire un petit aperçu sur quelques définitions principales, et de montrer que la motivation et les jeux, jouent un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Dans ce chapitre, nous essayerons d'introduire quelques activités ludiques avec une classe de quatrième année primaire, et voir comment elles pourront influencer sur l'enseignement/apprentissage du FLE en général et sur la motivation des apprenants en particulier, et nous essayerons aussi d'analyser les résultats obtenus afin de confirmer ou d'infirmes nos hypothèses.

1. Description du corpus :

1.1. Le terrain :

Pour l'élaboration de notre travail de recherche, nous avons choisi l'école de Mohamed Ben Ahmed Abdelli à Baniane, comme établissement bien adapté pour la réalisation de notre travail (l'école se situe dans la daïra de M'chouneche de la wilaya de Biskra), à partir du 06 Mai jusqu'au 16 Mai, où nous avons travaillé en quatre séances avec les apprenants de 4^{ème} année primaire (une séance pour l'observation de classe, et trois séances pour la réalisation de l'expérimentation).

1.2. Le choix de public :

Afin de concrétiser notre expérimentation, nous avons choisi les apprenants de 4^{ème} année primaire, parce qu'ils sont le meilleur échantillon pour la réalisation de notre travail, ils ont déjà étudié la langue française comme une langue étrangère pour la deuxième année consécutive, c'est-à-dire ils ont une base qu'il faut la développer grâce aux jeux, donc, c'est la période qui nécessite un travail pour améliorer leurs niveau.

1.3. Le groupe expérimental :

Le groupe choisi se compose de 22 apprenants appartenant aux deux sexes: 09 filles et 13 garçons, âgés de 08 ans jusqu'à 10 ans, ils ont divisé en trois/quatre groupes selon le jeu choisi, nous avons nommé notre groupe par groupe témoins (avant l'intégration du jeu) et groupe expérimental (après l'intégration du jeu).

1.4. La méthode de travail :

Pour trouver une réponse à notre problématique sur l'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister à quatre séances. Nous avons choisi la méthode expérimentale pour vérifier l'influence du ludique sur les jeunes apprenants, où, nous avons sélectionné une technique à suivre, qui peuvent nous aider et nous faciliter le déroulement de notre recherche, c'est la technique de l'observation de classe, et finalement nous commenterons les résultats et nous présenterons des interprétations et des remarques.

1.5. Le corpus :

Notre corpus est constitué d'un ensemble d'activités proposées aux apprenants de 4^{ème} année primaire, nous avons proposé, dans notre expérimentation, des activités en adéquation avec son programme, certaines de ces activités sont accompagnées d'images pour faciliter la compréhension.

2. L'observation : (avant l'intégration du jeu), l'observation nous permet de connaître et suivre le déroulement d'un cours de FLE, l'interaction des apprenants et la participation, nous permet également de connaître comment et quelle est la meilleure manière pour intégrer les activités ludiques pour susciter la motivation des apprenants.

Ce sont quelques éléments que nous avons observé :

2.1. L'espace :

- La classe est peinte par un blanc cassé.
- Le tableau, est un tableau blanc composé de trois parties.
- Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie droite de la classe.
- L'alignement des tables en rangées, adapté à un cours magistral (y'a trois rangées comportant quatre tables, l'une derrière l'autre).
- La classe est décorée par des images de nature et des étiquettes.
- La classe est propre, bien organisée et bien éclairée.

2.2. Nombre d'apprenants : 22 apprenants : 09 filles et 13 garçons.

2.3. Activité pédagogique :

- **Projet n°02 :** c'est la fête !
- **Discipline :** grammaire.
- **Séquence n°03 :** joyeux anniversaire !

- **Thème** : le complément d'objet direct.
- **Objectif** : l'apprenant sera capable d'identifier le complément d'objet direct.
- **Durée** : 45min.
- **Matériel** : tableau, ardoise, cahier de leçons et de classe.

2.4. Les interactions :

- Les interlocuteurs : l'enseignante et les apprenants.
- L'enseignante prend l'initiative la majorité du temps.
- Sauf les meilleurs apprenants prennent la parole.
- L'utilisation de la langue française.
- L'utilisation de l'arabe du côté des apprenants.
- Il y'a quelques apprenants qui sont motivés, suivent la leçon.
- Presque la moitié des apprenants sont inattentifs.

2.5. Le déroulement de la séance :

D'abord, nous avons assisté à une séance de Grammaire, la leçon c'était sur le complément d'objet direct. Quant au déroulement de la séance ; c'était un ensemble d'exercices, dont l'enseignante a fait la première lecture des exercices, ensuite elle a demandé à quelques apprenants de lire et de faire ces exercices.

Ensuite, l'enseignante a demandé aux apprenants de donner les réponses des exercices, en levant les doigts et demandant la permission pour donner la réponse directement. A la fin de la séance, l'enseignante leur demandait de récapituler ce qu'ils ont fait pendant toute la séance.

Ce que nous avons remarqué, c'est que, la plupart des apprenants font les exercices d'une manière désintéressée.

Enfin, dans le résumé nous avons remarqué que la plupart des apprenants ne sont pas arrivés à faire un petit résumé sur ce qu'ils ont fait, donc, la question posée est : Est-ce que les apprenants n'ont pas compris ou bien ils ne sont pas motivés ?

3. L'expérimentation :

Nous avons proposé aux apprenants trois activités ludiques (le jeu de chiffres, le jeu d'enveloppe (les membres de la famille), le jeu des émotions), l'expérimentation menée consiste à la réaliser en trois moments : la première est un test d'évaluation d'un groupe témoin sans recourt au jeu, la deuxième c'est la réalisation de l'activité ludique, tandis que la troisième, c'est un test d'évaluation de notre groupe expérimental.

Dans le choix de ces activités nous avons pris en considération deux critères très importants :

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

3.1. Les étapes de l'expérimentation :

3.1.1. La conversation et la présentation du ludique :

D'abord, dans un premier temps, nous avons essayé de discuter avec les apprenants sur les leçons en général. Après, nous avons exposé l'idée d'intégrer le ludique.

3.1.2. L'explication:

Cette phase a pour but d'expliquer les trois activités proposées, la démarche à suivre et pour quels sont leurs objectifs.

3.1.3. L'application:

C'est la phase de la réalisation, la tentative pour répondre aux questions posées et réfléchir comment trouver des réponses correctes grâce aux jeux.

3.2. Les objectifs visés par les jeux proposés :

Notre travail de recherche est fondée sur une réflexion, qui à son tour, doit cerner des objectifs, de ce fait, l'objectif principal de notre travail est de motiver les apprenants et de montrer l'efficacité et l'importance des jeux dans l'apprentissage du FLE. En outre, d'amener les apprenants à un nouveau contact avec cette langue, d'une manière à l'aise et efficace pour améliorer son apprentissage, et d'attirer l'apprenant à découvrir à travers de jouer, une situation de joie et de plaisir et une forme de responsabilité pour gagner, où il prend le plaisir à partager et à communiquer.

3.2.1. L'objectif du premier jeu:

L'objectif principal est la motivation des apprenants et leurs socialisations, où ils doivent connaître et distinguer les nombres en lettres et les nombres en chiffres, pour arriver à une acquisition des mots et de compétence de communication, donc, d'utiliser la langue d'une façon naturelle.

3.2.2. L'objectif du deuxième jeu:

D'abord, le deuxième jeu a pour but de mener les apprenants à lire des lettres pour construire des mots simples, dans le but d'utiliser leur mémoire pour concentrer et identifier le sens des mots, ensuite, pousser les apprenants à écrire des mots pour enrichir leurs vocabulaires, enfin, motiver les apprenants à communiquer entre eux et de participer pendant le déroulement de l'activité.

3.2.3. L'objectif du troisième jeu:

L'objectif du dernier jeu est d'éveiller la concentration et le développement de la créativité et la réflexion de chaque apprenant, d'appeler les apprenants à lire de petites phrases et à utiliser leurs corps pour transmettre le message présent sur les cartes.

3.3. La présentation des activités proposées :

Nous avons choisi les jeux comme un support didactique, parce que les apprenants de 4^{ème} année primaire sont influencés par les jeux comme un moyen de motivation, ils sont des enfants qui aiment jouer sans cesse. Donc, dans le but d'étayer l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants trois

activités ludiques, et chaque activité à son propre objectif et ses règles particulières. Nous avons sélectionné les activités suivantes : (le jeu de chiffres, le jeu d'enveloppe (les membres de la famille), le jeu des émotions).

3.3.1. Le jeu de chiffres : il contient trois moments :

- L'évaluation du groupe témoin :

Nous avons demandé aux apprenants de citer les chiffres de 1 jusqu'à 20.

- L'activité du jeu :

Nous avons proposé aux apprenants une boîte qui contient des chiffres, elle est divisée en deux parties : la première pour les nombres en lettres, et la deuxième pour les nombres en chiffres (chaque partie contient 10 chiffres en tout), nous avons départagé les apprenants en 3 groupes, le premier avait en sa possession les nombres en lettres seulement, quand aux deux autres, ils avaient les nombres en chiffres. Les apprenants du premier groupe choisissent un nombre et lisent ce qui est écrit dessus, par exemple « deux ». Les autres doivent chercher le nombre correspond au nombre en lettre choisi. Le premier à trouver la bonne réponse marque un point. Enfin, les apprenants doivent relier par une flèche les nombres en lettres avec les autres nombres correspondant (exercice sur le tableau).

- L'évaluation du groupe expérimental :

Nous avons demandé aux apprenants d'écrire les chiffres suivants en lettres :
5 * 15 * 20 * 30

3.3.2. Le jeu d'enveloppe (les membres de la famille) : il comporte trois moments aussi :

- L'évaluation du groupe témoin :

Nous avons demandé aux apprenants de citer quelques membres de la famille.

- L'activité du jeu :

Nous avons distribué quatre enveloppes et chaque enveloppe contient des cartes de différentes couleurs, sur chaque carte est écrite une lettre, nous avons demandé aux apprenants de former un mot à partir de ces cartes et de les coller au tableau. Ensuite, chaque groupe va tenter de lire à haute voix son mot et les autres groupes vont de corriger, et Celui qui termine le premier gagnera, enfin nous avons demandé aux apprenants de former une phrase à partir de ces mots.

- L'évaluation du groupe expérimental :

La dictée : nous avons dicté quelques mots des membres de la famille (les apprenants utilisent leurs ardoises).

3.3.3. Le jeu des émotions : qui se réalise en trois étapes :

- L'évaluation du groupe témoin :

Après la définition du mot de « émotion », les apprenants doivent citer quelques émotions qu'ils connaissent.

- L'activité du jeu :

Nous avons préparé deux types de cartes : les cartes des émoticônes représentant des émotions, et les cartes des mots représentant des émotions.

Ensuite, nous avons distribué les cartes aux apprenants et nous avons demandé de trouver l'émoticône qui correspond au mot adéquat.

Enfin Nous avons distribué quatre cartes, chaque carte contient une petite phrase concernant les émotions et nous avons demandé à chaque apprenant, qui a une carte, de transmettre ce qu'il lit à ses camarades par des gestes, et les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.

- L'évaluation du groupe expérimental :

Nous avons proposé aux apprenants une liste des mots, et la consigne était : Parmi les mots suivants Soulignez les émotions par la couleur rouge (exercice sur le tableau).

4. Analyse et interprétation des résultats :

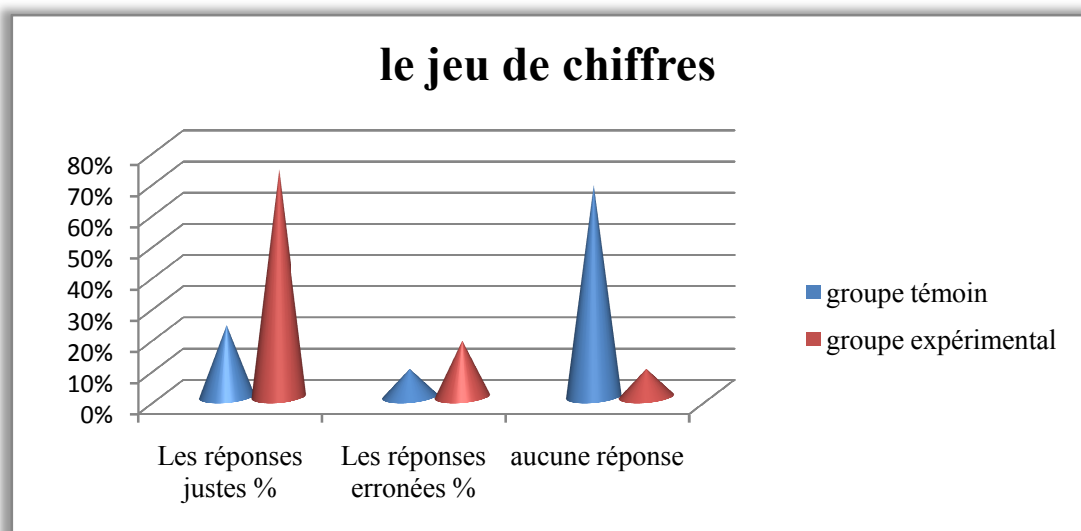
Pour mieux comprendre, nous avons montré les pourcentages du taux de réponses entre justes, fausses et aucune réponse des deux groupes : témoin (avant l'intégration du jeu) et expérimental (après l'intégration du jeu), à travers des tableaux représentatifs, où nous avons essayé de faire une étude comparative, commenter les résultats, et de présenter des interprétations et des remarques nécessaires :

4.1. Analyse et interprétation de la première expérimentation « le jeu de chiffres » :

Les résultats obtenus présentés dans le tableau suivant :

	groupe témoin	groupe expérimental
Les réponses justes %	23%	73%
Les réponses erronées %	9%	18%
aucune réponse	68%	9%

Tableau 1 : *Un tableau représentatif des pourcentages de réponses des apprenants de la première activité, le jeu de chiffres.*



Graphique 1: *les pourcentages de réponses des apprenants de la première activité, le jeu de chiffres.*

Commentaire :

Nous avons remarqué et cela à partir de la comparaison faite entre les deux groupes (groupe témoin et groupe expérimental) que :

Le groupe témoin : Nous avons observé que la majorité des apprenants ; 68%, n'arrivent pas à citer les chiffres, seulement 23% des réponses sont juste, et le reste des réponses, soit 9% sont erronées.

Le groupe expérimental : pratiquement, tous les apprenants ont participé au jeu, et le pourcentage des bonnes réponses est nettement augmenté 73%, par contre, pour les réponses erronées sont 18%, donc, la plupart des apprenants ont compris les deux notions (les nombres en lettres et les nombres en chiffres).

Interprétation :

L'interprétation de ces résultats nous permet de dire que les apprenants ont pu mémoriser les deux formes des chiffres à travers l'activité ludique, et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans le jeu. Cela nous permet de dire que, l'activité ludique auquel étaient exposés à nos apprenants a largement contribué à la compréhension et à l'acquisition des mots.

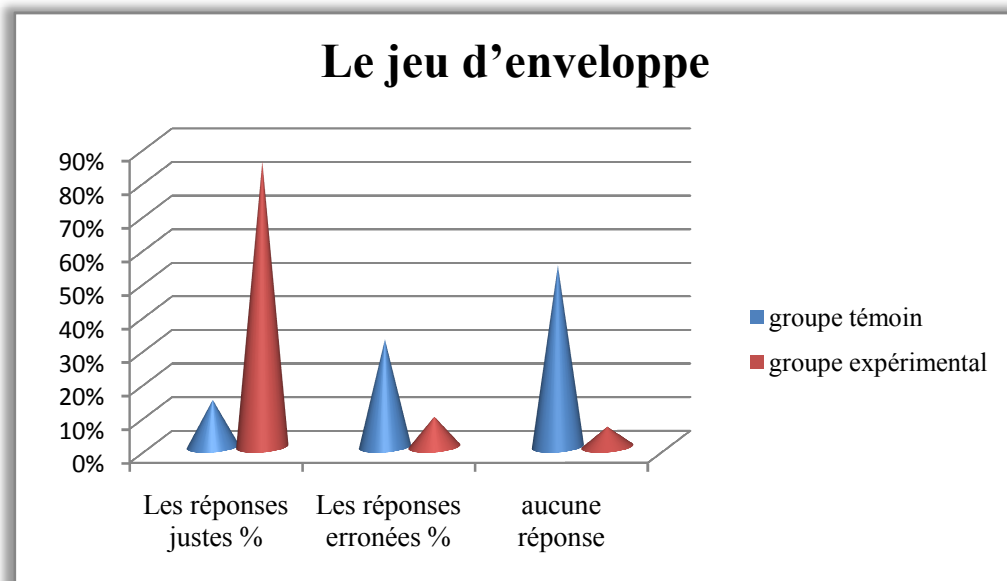
De manière plus claire, ces résultats nous montrent clairement qu'avec l'inclusion des activités ludiques en classe de FLE, le nombre d'apprenants désintéressés était réduit, car ils n'avaient pas le temps de parler entre eux ou faire d'autre chose que de jouer pour apprendre, et la motivation des apprenants à vouloir participer s'est nettement améliorée.

4.2. Analyse et interprétation de la deuxième expérimentation « Le jeu d'enveloppe (les membres de la famille) » :

Ce tableau représente les résultats obtenus :

	groupe témoin	groupe expérimental
Les réponses justes %	14%	85%
Les réponses erronées %	32%	9%
aucune réponse	54%	6%

Tableau 2 : Un tableau représentatif des pourcentages de réponses des apprenants de la deuxième expérimentation, le jeu d'enveloppe.



Graphique 2: les pourcentages de réponses des apprenants de la deuxième activité, le jeu d'enveloppe.

Commentaire :

A travers ce jeu d'enveloppe, nous avons visé de découvrir des mots par la composition de chaque lettre avec l'autre. Alors, c'était le même constat que la première activité, le pourcentage de réponses justes s'élève de façon remarquable après l'application du jeu ; 85% des réponses étaient justes pour le groupe expérimental, et presque toute la classe a participé au jeu, c'est-à-dire, tous les apprenants étaient intéressés et motivés, et pour le groupe témoin, nous avons trouvé qu'il y'a 54% des apprenants ne lèvent pas le doigt pour participer, donc, c'est la moitié des apprenants qui n'étaient pas intéressés des consignes, et pour d'autres, 32% des apprenants ne trouvent pas les bonnes réponses.

Interprétation :

Ces résultats nous montre que ces activités ludiques ont un impact positif sur les apprenants, par le biais des couleurs, les apprenants forment facilement des mots à partir des carte de lettres, et d'appliquer l'activité avec une aisance.

En plus, ce jeu favorise les interactions dans les groupes entre les apprenants eux-même, par contre, les apprenants du groupe témoin avaient peur de répondre aux questions, ils ont été timides de participer. C'est pour cette raison que le nombre d'apprenants désintéressés en groupe témoin est très élevé.

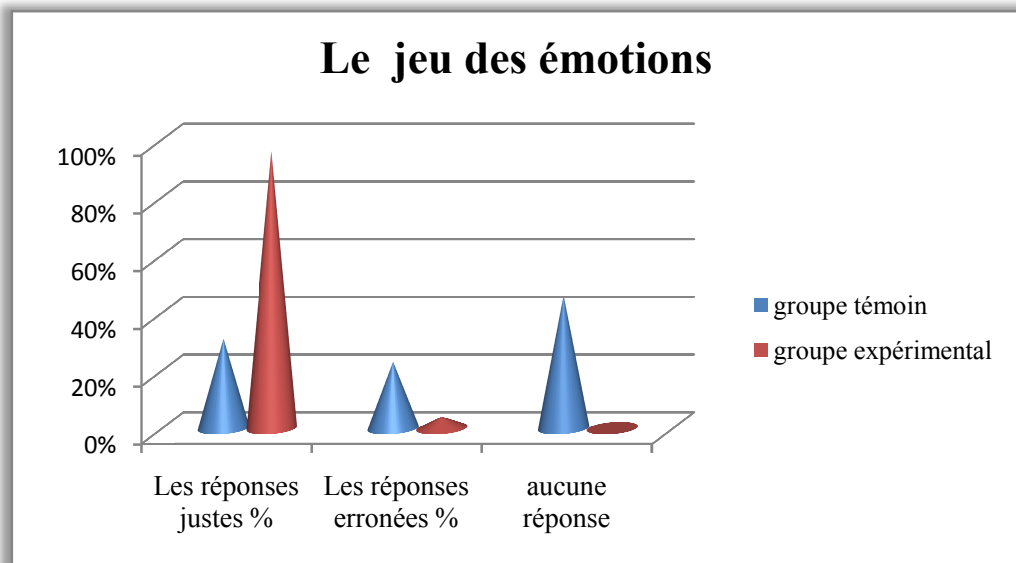
En guise de conclusion, ces résultats prouvent le rendement positif des jeux dans l'apprentissage, où la majorité des apprenants essayent et réfléchissent vraiment par motivation car ses aspects (y'a pas de trac) montrent l'intérêt et le désir à résoudre la situation de problème.

4.3. Analyse et interprétation de la troisième expérimentation « Le jeu des émotions » :

Le tableau suivant présente les résultats obtenus :

	groupe témoin	groupe expérimental
Les réponses justes %	31%	96%
Les réponses erronées %	23%	4%
aucune réponse	46%	0%

Tableau 3 : *Un tableau représentatif des pourcentages de réponses des apprenants de la troisième expérimentation, Le jeu des émotions.*



Graphique 3: *les pourcentages de réponses des apprenants de la troisième activité, Le jeu des émotions.*

Commentaire :

A la lumière de ces derniers résultats, nous avons observé, presque l'absence totale de réponses erronées du groupe expérimental, et un taux vraiment élevé de réponses justes d'après le recours au jeu des émotions, soit 96%, et pour le groupe témoin, nous avons constaté qu'à peu près la moitié des apprenants 46%, n'arrivent pas à donner quelques émotions, et l'autre moitié a apporté des réponses justes soit 31%, et des réponses erronées soit 23%.

Interprétation :

Le taux élevé des bonnes réponses remarqué dans le groupe expérimental montre encore une fois, que l'activité ludique joue un rôle primordial dans l'apprentissage de FLE, et l'association émoticônes / émotions aide les apprenants à se rappeler des sens des mots, ici, les émoticônes sont un facteur très attirant qui pousse les apprenants à se concentrer de plus en plus, sans cesse ils ont essayé de trouver des réponses, alors les apprenants ont été motivés par ce jeu, et ils ont joué avec un grand plaisir, surtout que certains gestes ont fait rire les apprenants.

Cela explique l'efficacité de ce jeu comme un outil d'apprentissage et d'un moyen de motivation et de travail collectif.

5. Synthèse:

L'analyse et l'interprétation des résultats de l'expérimentation nous amène à dire que, les activités ludiques ont une positive influence sur l'enseignement/apprentissage de FLE, elles ont poussé les apprenants à concentrer plus en plus, à améliorer et à renforcer leurs apprentissages.

L'utilisation des activités ludiques favorisent la motivation dans les apprentissages, où les apprenants ressentent une confiance en eux-mêmes, ils s'engagent et éprouvent le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.

Grâce au ludique, on peut changer la réalité d'une classe indifférente vers une classe totalement motivée.

Conclusion :

Après avoir réalisé notre expérimentation avec les apprenants de 4^{ème} année primaire, et l'analyse des résultats obtenues, nous avons pu déduire que les apprenants ont bien réussi dans la réalisation des jeux proposés, et qu'ils ont été motivés, impliqués et guidé par la volonté créée par le jeu, ainsi que leurs réaction et leurs comportement qui ont été positives, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important dans l'Enseignement/Apprentissage de français langue étrangère, et l'exploitation du ludique peut résoudre le problème du manque de motivation chez les apprenants dans les séances de français, pour voir carrément une autre classe pleine de motivation et de vitalité.

Nous avons été du faire face à quelques difficultés, qui nous ont entravés dans notre expérimentation, cela a été du, à l'autorisation d'introduire des activités en classe: l'enseignante ne pouvait pas prendre de retard dans son programme en nous accordant quatre séances d'activités ludiques. Elle a du faire cela en retenant les apprenants à quelques séances de «rattrapage» pour n'avoir aucun problèmes avec les dirigeants de l'établissement.

Conclusion générale

Conclusion générale :

Tout au long de notre travail de recherche, nous nous sommes intéressés aux activités ludiques comme moyen de motivation, notre étude principale entre dans le cadre d'une approche didactique et pédagogique, qui a pour but de démontrer l'impact du ludique sur la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire en classe de français langue étrangère, en effet, nous avons donné pour objectif premier de comprendre la manière dont les activités ludiques agissent positivement sur la motivation des apprenants.

Nous tenons à faire rappeler quand même la problématique posée au cours de cette étude, qu'a été menée sur l'effet de l'intégration du ludique sur la motivation des apprenants en français langue étrangère: en quoi le recours aux activités ludiques peut-il résoudre le problème du manque de motivation chez les apprenants de 4^{ème} année primaire ?

Cette interrogation nous a amené à formuler des hypothèses selon lesquelles, le recours aux activités ludiques en classe de FLE, pourrait motiver les apprenants, comme il pourrait susciter chez les apprenants une meilleure socialisation, et s'investir pour l'apprentissage du FLE.

Pour cela, nous avons choisi de répartir notre travail de recherche en trois chapitres : les deux premiers concernant la partie théorique, où nous avons essayé de présenter théoriquement quelques points essentiels relatifs à notre thème, et le dernier, concernant la partie pratique et l'analyse des résultats.

Dans le premier chapitre, nous avons abordé les notions : le jeu, le ludique et l'activité ludique, et leurs évolution en pédagogie, ensuite, nous avons cité quelques caractéristiques, les types et le rôle des activités ludiques, où nous avons clarifié que le ludique a un impact positif sur l'apprenant et l'enseignant en même temps ; l'enseignant va transmettre le message d'une manière simple, et l'apprenant va acquérir facilement, mémoriser les nouveaux concepts, et développer sa créativité et sa confiance en soi, enfin, nous avons identifié quelques contraintes liées aux activités ludiques dans l'enseignement.

Le deuxième chapitre était consacré à la motivation et la motivation en contexte scolaire, où nous avons basé sur ses types, ses facteurs, et sur le rôle de l'enseignant dans la motivation et la réussite de l'apprenant en classe, ensuite, nous avons mis l'accent sur les causes du manque de la motivation et le rapport motivation/ activité ludique.

Dans le troisième chapitre, nous avons expliqué notre méthode de travail pendant l'expérimentation que nous avons fait, en vue d'introduire des activités ludiques, pour la transmission du savoir, et pour connaître leur impact sur la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire en classe de français langue étrangère, tout en prenant en considération, l'état de l'apprenant qui a besoin de jouer, de bouger, de rigoler et de passer un bon temps; notre étude s'est consacrée à trouver un support « ludique », qui est capable de garder en classe le même état d'esprit que l'apprenant vit en dehors de l'école.

Pour ce faire, notre recherche s'est appuyée sur une démarche méthodologique, visant à présenter de l'expérimentation et à analyser des résultats, nos données ont été représentées sous forme d'outil graphique, avec lesquelles il nous a été possible de faire une étude comparative concluant à un avis positifs concernant les activités ludiques.

Nous rappelons que, dans la pratique nous avons proposé trois activités sous forme du ludique (le jeu de chiffres, le jeu d'enveloppe (les membres de la famille), le jeu des émotions), aux apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école Mohamed Ben Ahmed Abdelli à Banianne, et nous avons obtenu de bons résultats. Nous avons vu que les apprenants ont été très motivés et ambitieux, les interactions en classe et la communication entre eux sont élevées, ils ont le désir de découvrir de nouvelles connaissances, du plaisir à lire, à comprendre et à répondre. L'atmosphère de la classe a totalement changé par rapport aux cours traditionnels, et les apprenants se sentaient plus libres et s'exprimaient sans avoir peur du regard des autres.

Pendant la réalisation de ces activités, nous avons remarqué qu'il n'y avait pas de perturbations psychologiques chez eux, comme le trac, la timidité et la peur.

À travers les résultats obtenus, nous avons pu confirmer nos hypothèses, et nous pouvons dire que, les activités ludiques jouent un rôle primordial dans la motivation des

apprenants, puisqu'elles attirent l'attention de l'apprenant et développent sa créativité et sa confiance en soi, nous sommes persuadé qu'elles servent comme de bons supports pédagogiques dans la classe de FLE, si elles sont choisies convenablement au niveau et à l'âge des apprenants ; nous pouvons constater cela dans la réaction des apprenants, où nous avons senti leur motivation, ils étaient libres et ambitieux, c'étaient un excellent travail de groupe, où il y avait un grand soutien, une organisation, et une meilleure socialisation.

Pour conclure, nous espérons pouvoir mettre au service des pratiques ultérieures nos savoir-faire, et nos réflexions sur l'impact du ludique sur la motivation des apprenants de FLE, et que ce modeste travail balise le chemin à d'autres recherches plus poussées, dans le souci d'améliorer l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie, et à s'atteler à la tâche depuis le primaire puisque c'est le socle sur lequel reposera tout l'édifice.

**Références
bibliographiques**

Références bibliographique :

Ouvrage :

- BARBEAU, Denis, *analyse de déterminants et d'indicateurs de la motivation scolaire d'élèves du collégial*, Québec, 1994.
- BAUDRIT, Alain, *L'apprentissage coopératif : origines et évolutions d'une méthode pédagogique*, De Boeck & Larcier, Bruxelles, 2005.
- BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, Paris, 1995.
- CAILLOIS, Roger, *les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.
- CARE, Jean-Marc et DEBYSER, Francis, *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, Hachette F.L.E, 1991.
- CHRISTELLE. D, *La compréhension de l'oral au collège*, CNDP, 1989.
- CUQ, Jean Pierre et Gruca, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, PUG, France, 2014.
- DE GRANDMONT, Nicole, *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*, Logiques, Québec, 1995.
- DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997.
- FENOUILLET, F et LIEURY, A, *Motivation et réussite scolaire*, Dunod, Paris, 2013.
- HUIZINGA, J, *Homo ludens*, « Essai sur la fonction sociale du jeu », Gallimard, Paris, 1951.
- VIAU, Rolland, *la motivation en contexte scolaire*, Québec : Les Editions du Renouveau Pédagogique Inc, 1994.

- ZWAAN, Sandi et KOEHLIN, Corol, *Des questions pour apprendre, enseigner aux élèves à se poser des questions et à utiliser adéquatement les réponses*, Chanelière, 2010.

Dictionnaires :

- CUQ, Jean Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Asdifle, Paris, 2003.

- Le petit Larousse Illustré, *Dictionnaire encyclopédique*, 2014.

- Le petit Robert, *Dictionnaire de français*, Edif, Paris, 2005.

- RAYNAL, Françoise et RIEUNIER, Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, ESF, 1997.

Mémoires :

- HAMAIZI Belgacem, *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques*, mémoire pour l'obtention du diplôme de magister, Université Mohamed Lamine Debaghine, Setif 2, 2016/2017.

- KAFI, Bilel, *Les nouvelles technologies comme outils de motivation de l'enseignement/apprentissage*, Mémoire de master, université Mohamed khider, Biskra, 2011/2012.

- SMAIDA Aïda, *L'impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit*, Mémoire de master, université Mohamed khider, Biskra, Juin 2013.

Articles :

-MAKHLOUFI, Nacima, *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S, in, Synergies Algérie n° 12 – 2011.*

Sitographie :

- Alain. battandier. free.fr-IMG-Conference-motivation-ecole.pdf.

- Fabian.fenouillet.free.fr-document-ChapitreMemoireMotivationFCEP. pdf.

Références bibliographiques

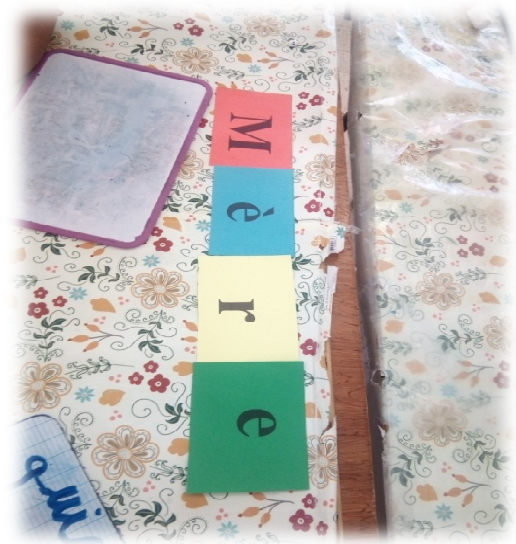
- [http : //cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative/](http://cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative/).
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ludique/48008>.
- <https://www.etudier.com>.
- <https://www.trictrac.net/forum/sujet/des-citations-evoquant-le-plaisir-de-joue>.
- https://.youtube.com/watch?v=61HF_pZ6ocw.
- [www.aqpc.qc.ca- barbeau- et-autres-11-1.pdf](http://www.aqpc.qc.ca/barbeau-et-autres-11-1.pdf).
- www.oasisfle.com_activités-ludiques.

Annexe

1. Le jeu de chiffres :



2. Le jeu d'enveloppe (les membres de la famille) :



3. Le jeu des émotions :



Résumé :

Ce travail de recherche porte sur la contribution de l'activité ludique dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire, aussi bien l'impact du ludique sur la motivation des apprenants de 4^{ème} année primaire.

L'utilisation de l'activité ludique comme un support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue étrangère, attirer l'attention et résoudre le problème du manque de motivation chez les apprenants.

A l'issue de cette étude il s'est avéré que le ludique permet d'amener les apprenant vers une plus grande confiance en soi, une meilleure socialisation et une appropriation plus adéquate des savoirs et savoir-faire, tout en s'appuyant sur la motivation.

الملخص:

يتمحور موضوع هذا البحث حول مساهمة الأنشطة الترفيهية في تعليم وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في الابتدائي، وكذا تأثير الترفيه على تحفيز المتعلمين للسنة الرابعة ابتدائي.

إن استعمال الأنشطة الترفيهية كوسيلة للتعلم يبدا مهمًا ومثمرًا من أجل إحياء الرغبة و المتعة في تعلم لغة أجنبية، جذب الانتباه، و حل مشكل غياب التحفيز لدى المتعلمين.

في ختام هذه الدراسة، تبين بأن الترفيه يساهم بشكل وافر في تنمية ثقة المتعلمين بأنفسهم، ويساعدهم على الاندماج السريع، و الحصول على استقلاليتهم في بناء تعلمهم ومهاراتهم بالاعتماد على التحفيز.