

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMED KHIDER BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANÇAIS



Mémoire préparé en vue d'obtention du diplôme de Master
Option : Didactique des langues et cultures

**LES ACTIVITES LUDIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT
DU FLE**

**CAS DES APPRENANTS DE LA 2^{EME} ANNEE MOYENNE
A EL-ALIA : Biskra - 2020/2021-**

Présenté par :

M^{elle} HADNANA Romaiassa

Sous la direction de :

Dr REFRAFI Soraya

Les membres de jury :

Rapporteur :	Dr. REFRAFI Soraya	MCB	Université de Biskra
Président :	Dr. GUERID Khaled	MCA	Université de Biskra
Examineur :	Dr. SAOULI Sonia	MCB	Université de Biskra

Année universitaire : 2020/2021

DEDICACE

*A celle qui m'apprit les principes de la vie, ma première école, ma grand-mère maternelle **REHLAOUI MELOUKA** (QUE DIEU LE TOUT PUISSANT LUI ACCORD SA SAINTE MISERICORDE)*

*A celui qui me donne la force et le courage dans ma vie, le seul homme qui a été pour toujours avec moi dans mes décisions mon cher **PAPA HADNANA BELKACEM** et à celle qui m'a aidée toujours ma chère **Maman. DJAHARA FATIHA**, Dieu vous donne la santé.*

*A celle qui a été toujours près de moi, ma copine **HENNI RAHIL AICHA**.*

*A mon prince, mon petit garçon, cher frère **HADNANA YUCEF** merci beaucoup.*

*A ma grande sœur **HADNANA ALIA** qui était toujours avec moi. Merci à tes orientations pour finir ce travail de recherche.*

*A ma sœur **HADNANA SAMIA** et son mari **HADNANA AHMED** je vous remercie beaucoup pour tous ce que vous faites pour moi.*

*A mes frères **SLIMENE** et **LAZHAR**, vous étiez toujours avec moi, et m'offrir ce que j'aime. Merci beaucoup. Dieu vous garde.*

*A ma nièce **ASSMA**, et mes neveux **ADAM** et **OUSSAMA**.*

*A mes deux amies **ROUFAIDA & RIMA**, je vous aime énormément.*

REMERCIEMENTS

Je remercie, le bon Dieu de m'avoir donné la volonté, la santé et le courage pour accomplir ce modeste travail.

Je tiens à remercier, mon encadrante «*REFRAFI Soraya*» de m'avoir guidée tout au long de la réalisation de ce modeste travail, ses orientations, et pour ses encouragements.

Je tiens de remercier les membres de jury pour avoir accepté de lire ce modeste travail.

Je tiens à remercier mes parents qui m'ont donné la confiance en soi, ont été toujours avec moi dans toutes mes décisions, et qui m'ont aidé à réaliser mon rêve.

Je tiens à remercier ma copine *HENNI RAHIL AICHA*.

Je tiens à remercier mon enseignant au lycée *MOUSSAOUI HAFEDH* que je considère comme modèle.

Je tiens à remercier ceux qui m'ont aidé, encourager et conseiller toujours malgré la distance entre nous, leurs mots qui me font sourire durant ces trois ans. Je vous remercie beaucoup.

Merci infiniment

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE.....	7
PREMIER CHAPITRE : L'ENSEIGNEMENT DU FLE AU CYCLE MOYEN EN ALGERIE	11
Introduction	12
1. Définition de l'enseignement.....	13
1.1. L'enseignement du FLE en Algérie	13
2. Les méthodologies d'enseignement d'une langue étrangère	14
2.1. Définition d'une méthodologie	14
2.2. Définition de la méthode.....	15
3. Les différentes méthodologies d'enseignement du FLE.....	16
3.1. La méthodologie traditionnelle (MT).....	16
3.2. La méthodologie directe (MD).....	18
3.3. La méthodologie audio-orale (MO).....	19
3.4. La méthodologie Structuro-globale-audio-visuelle (SGAV)	19
3.5. L'approche communicative (AC).....	21
4. Le rôle des méthodes d'enseignement.....	23
5. Le statut de l'enseignant en classe de FLE.....	23
6. Les objectifs de l'enseignement du français au cycle moyen	24
Conclusion	26
DEUXIEME CHAPITRE: LE JEU EN CLASSE DE FLE	27
Introduction	28
1. Définition de jeu	29
2. La progression de concept du «jeu» en pédagogie	31
2.1. Niveau ludique	31
2.2. Niveau éducatif	32
2.3. Niveau pédagogique	32
3. L'activité ludique	33
4. L'approche Ludique	33

5. Types d'activités ludiques	34
5.1. Les jeux linguistiques.....	34
5.2. Les jeux de créativité	34
5.3. Les jeux culturels	35
5.4. Les jeux dérivés du théâtre	35
5.4.1. L'improvisation	36
5.4.2. La dramatisation	36
5.4.3. La directivité	36
6. Le ludique comme stratégie d'enseignement	36
7. L'importance des activités ludiques à l'enseignement du FLE.....	38
8. La place de jeu dans l'enseignement du FLE.....	39
8.1. Le jeu, source de motivation	40
8.2. Le jeu aide à acquérir des compétences	41
9. Le rôle de jeu en classe de FLE	42
Conclusion	44
TROISIEME CHAPITRE : ANALYSE ET INTERPRETATION DES DONNEE	45
Introduction.....	46
1. Grille d'observation	46
1.1. La description de la fiche d'observation.....	46
1.2. Séance N°01	46
1.3. Séance N°02	51
1.4. Séance N°03	55
1.5. Séance N°04.....	59
2. L'analyse de grille d'observation.....	66
3. Techniques de mise en œuvre pour le déroulement de l'enquête	64
4. Enquête auprès des enseignants de FLE au cycle moyen.....	64
5. Présentation du questionnaire	65
6. LE QUESTIONNAIRE.....	66

7. Analyse et interprétation des données.....	70
CONCLUSION GENERALE	83
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	86
ANNEXES.....	91

INTRODUCTION GENERALE

Actuellement, le domaine de l'enseignement des langues en Algérie, précisément le français langue étrangère qui ne cesse jamais de chercher les bonnes méthodes et les meilleures démarches qui favorisent l'enseignement, pour faciliter la tâche aux enseignants et exercer leur métier. Pour l'apprentissage des apprenants surtout dans cet âge où ils ont besoins des nouvelles stratégies qui les aident à s'intéresser davantage à l'apprentissage de cette langue étrangère.

A cet effet, nous trouvons les collaborateurs du système éducatif algérien cherchent toujours à résoudre les difficultés et les problèmes rencontrés dans le domaine d'enseignement/ apprentissage du FLE.

Nous constatons que des apprenants au cycle moyen, leurs difficultés sont liées non seulement aux connaissances linguistiques mais aussi la capacité de communiquer en classe librement avec leurs enseignants ou bien entre les apprenants eux-mêmes. C'est pour cela nous proposons une nouvelle démarche dont nous incitons les enseignants à exploiter en classe pour encourager et maintenir une communication et des interactions en classe, tout en basant sur la motivation des apprenants.

Donc le rôle de l'enseignant en classe réside de donner l'envie d'apprendre et fournir un climat favorable pour trouver des bons résultats d'apprentissage. Donc le domaine d'enseignement offre des méthodes et des pistes sur comment doit enseigner, et les enseignants doit opter une méthode qui va accomplir les besoins des apprenants. Dans ce travail, nous voulons proposer une nouvelle méthode d'enseignement du français, en classe des langues tout en s'appuyant sur l'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement de FLE.

Notre étude cherche à faciliter l'enseignement de FLE, et d'engager les apprenants à savoir communiquer par cette langue en classe sans avoir peur et pour faciliter la tâche aux enseignants afin de s'exercer leur métier d'une manière efficace. Pour ces raisons, nous voulons intégrer cette démarche dans le processus d'enseignement. Pourtant, les enseignants jouent en classe avec leurs apprenants à travers les activités ludiques est possible.

Selon MUSSET & THIBERT « *jouer à l'école, est bien raisonnable. Il y a une relation antique entre le jeu et l'éducation* »¹. Donc les enseignants qui exploitent et intègrent les jeux dans leurs enseignement ceci offre au jeu une place importante dans le processus d'enseignement de FLE, et montre que le jeu a un aspect de motivation et de développement des différentes compétences chez les apprenants, MUSSET & THIBERT affirment que « *en effet la motivation des élèves à se livrer aux apprentissages et sont des outils précieux dans une approche de l'enseignement orienté vers le développement de compétences* »²

C'est le niveau des apprenants au cycle moyen qui nous pousse à opter pour cette nouvelle méthode à laquelle ils se sont habitués, dès leurs enfances mais sans un objectif d'apprentissage c'est juste jouer pour jouer (pour s'amuser) donc cet intérêt devient pour nous, une nécessité pour l'exploiter en classe pour donner une valeur dans l'enseignement de FLE.

Donc, l'enseignant aussi à besoin de changer la méthode d'enseignement par ce genre d'activité, la classe devient de plus en plus active, et de plus en plus motivés dans les séances de FLE. Tandis que pour changer la routine des activités classiques.

De cela découle la problématique suivante :

Comment les activités ludiques peuvent-elles améliorer l'enseignement du FLE au cycle moyen ?

En guise de réponse à cette problématique, nous proposons les hypothèses suivantes :

Les activités ludiques permettraient d'investir et d'exploiter la créativité chez l'apprenant tout en l'incitant à devenir un acteur principal dans ses apprentissages.

Pour que notre hypothèses soient confirmées ou infirmées et que nos questions aient de réponses, nous avons réalisé notre recherche tout en suivant une démarche méthodologique descriptive et analytique centrée d'une observation directe en classe de la

¹Musset, M. & Thibert, R. *Quelle relation entre jeu et apprentissage à l'école ? Une question renouvelée. Dossier d'actualité de la VST*, In Service de Veille scientifique et technologique, n°48, 2009.

². *Idem*

2^{ème} année moyenne afin d'affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère.

Quant à notre échantillon représentatif, nous avons demandé aux enseignants de FLE, de nous répondre sur une série de questions sous forme d'un questionnaire, qui l'on considère comme corpus de travail. Les données obtenues seront analysées et interprétées.

Ce travail de recherche, se constitue de deux parties, la première partie concerne la partie théorique, elle contient deux chapitres. Le premier aborde le processus d'enseignement en FLE en Algérie, les différentes méthodes d'enseignement, et le statut de l'enseignant en classe de FLE, sans oublier les objectifs de l'enseignement de français au cycle moyen en Algérie. La seconde englobe le jeu et sa progression en pédagogie, l'approche ludique et les types d'activités ludiques, leurs rôles et leurs importances dans l'enseignement de FLE. En deuxième partie, qui comprend deux grands éléments, le premier est réservé à une observation directe en classe afin de voir le rôle des activités ludiques en classe.

En ce qui concerne la deuxième approche, nous allons utiliser un questionnaire destiné aux enseignants pour nous donner une image claire sur l'utilisation de ludique en classe de FLE et son influence sur l'apprentissage et la motivation des apprenants en classe de français langue étrangère.

Notre conclusion, contient tous les chemins de la réalisation de ce travail de recherche, pour se termine par une confirmation ou une infirmation des hypothèses et les objectifs proposés.

LE PREMIER CHAPITRE
L'ENSEIGNEMENT DU FLE AU CYCLE MOYEN EN ALGERIE

Introduction

Généralement, le domaine de l'enseignement c'est une affaire d'État qui souhaite toujours de fournir un excellent apprentissage à ses apprenants cela qui ouvre la porte vers la recherche qui permet à trouver la meilleure méthode d'enseignement qui mènent à un meilleur apprentissage des apprenants et le plus important c'est de former les bons enseignants qui vont transmettre leurs savoirs aux apprenants qui rendent des futurs enseignants. Donc chaque pays adopte un système éducatif qui exécute à améliorer le niveau de générations des apprenants et pour former les enseignants pour pouvoir donner un meilleur apprentissage d'une manière plus efficace.

Aujourd'hui le domaine de l'enseignement du Français langue étrangère au cycle moyen est l'une des préoccupations de système éducatif à cause de l'échec scolaire et la dégradation au niveaux des apprenants, auxquels les collaborateurs de système éducatif qui vont toujours chercher des nouvelles méthodes et des nouveaux moyens qui montrent leurs efficacités dans le processus d'enseignement afin de fournir un très bon apprentissage de la langue et développer le niveau des apprenants.

Dans ce chapitre, nous voulons expliquer l'aspect d'enseignement du FLE en Algérie précisément le domaine d'enseignement car ne sommes pas faciles d'être un enseignant compétent cela qui nécessite de faire beaucoup des efforts pour savoir enseigner et savoir transmettre les connaissances d'une manière compréhensible et claire aux apprenants pour bien comprendre cette langue étrangère.

Aussi, nous essayerons de souligner les méthodes d'enseignement qui peuvent aider les enseignants à créer leur profil et nous tenterons de faciliter les principes des méthodes d'enseignement qui les aider à inventer leur méthode personnelle en classe de FLE.

En outre, nous avons mis l'accent sur les objectifs d'enseignement de français langue étrangère qui aident à préciser l'objectif d'apprendre la langue étrangère aux apprenants.

1. Définition de l'enseignement

Ce terme désigne l'action de transformation les informations et des nouveaux savoirs chez les enseignants aux apprenants. Il s'effectuait par une méthode d'enseigner et un système contient des connaissances, des principes, des idées transmissent aux apprenants.

Selon le petit Robert « *action, art d'enseigner, de transmettre des connaissances* »¹.

Selon le petit Larousse « *Action, manière d'enseigner de transmettre des connaissances* »²

D'après ces deux définitions précédentes le terme de l'enseignement désigne une action d'enseigner dans un milieu scolaire dans lequel l'enseignant va transmettre ses connaissances et ses savoirs aux apprenants.

CUQ J-P et GRUCA I résume dans la définition suivante: « *L'enseignement est une tentative de médiation qui peut être appelée guidage, on appellera donc situation guidée la médiation organisée la relation dans la classe .dans cette relation, l'enseignant est la partie guidant et l'apprenant la partie guidée.* »³

C'est-à-dire que l'enseignant a pour principe d'amener les apprenants à être motivé en classe, parmi le rôle de l'enseignant qui peut changer sa fonction selon les besoins des apprenants (un enseignant médiateur, motivateur, et un guide) c'est pour servir l'enseignement en classe de FLE.

1.1. L'enseignement du FLE en Algérie :

L'utilisation du français langue étrangère en Algérie est très particulière c'est une langue vivante qui occupe une présence large dans tous les domaines c'est le fait de colonialisme qui domine une longue période et qui avait laissé sa trace et son influence dans la société et dans l'école Algérienne «*En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue du colonisateur à une langue de littéraire, et finalement un*

¹ <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/enseigner>. Consulté le 17/03/2021.

² LAROUSSE, *Le petit Larousse illustré*, éd. Larousse, Paris, 2007.

³ CUQ J-P, GRUCA I, *cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.123.

véhicule de la culture algérienne et idiome de la modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde »¹

Autrement dit, l'Algérie a passé des différentes périodes qui ont connu par son évolution surtout au niveau de l'enseignement du français langue étrangère ; c'est-à-dire la langue de colonisateur qui a duré une très longue période, ce fait qui a touché la culture algérienne et même les autres domaines tels que la technique et la science qui permet de voir le monde extérieur.

Donc le français devient la langue la plus utilisée par les Algériens après dialectal qu'est leur langue maternelle après ces dernières années on découvre des problèmes dans l'école algérienne précisément au niveau de l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère. Parmi ces problèmes c'est au niveau d'enseignement il s'agit d'exploitation les méthodes pour engager les apprenants à être motivé en classe de FLE et pour aider à améliorer leurs compétences et au niveau d'apprentissage surtout les problèmes de la compréhension et de la production.

C'est pour cela, les collaborateurs de système éducatif cherchent des nouvelles solutions pour résoudre les difficultés et les carences au niveau de l'enseignement et d'apprentissage de FLE. Donc, on trouve dans l'enseignement de FLE en Algérie son premier objectif c'est d'apprendre à communiquer avec les autres. Et le but de l'apprentissage du FLE ce n'est plus la maîtrise de la langue et les savoirs académiques mais ce le fait de l'utilisation dans la vie quotidienne.

2. Les méthodologies d'enseignement d'une langue étrangère

2.1. Définition d'une méthodologie

Le terme de méthodologie désigne « *des constructions méthodologiques d'ensemble historiquement datées qui se sont efforcées de donner des réponses cohérentes, pertinentes et universelles à la totalité des questions concernant les manières de faire dans les différents domaines de l'enseignement /apprentissage des langues*

¹ KANOVA S. *Culture et enseignement du français en Algérie*, édition Synergies, Alger, 2008, p88.

(compréhension écrite et oral, expression écrites et orale et grammaire, lexicale, phonétique, culture) ». ¹

D'après LAROUSSE qui a défini la notion de méthodologie comme suit

« L'étude systématique, par observation de la pratique scientifique, des principes qui la fondent et des méthodes de recherche utilisées », et « Ensemble des méthodes et des techniques d'un domaine particulier » ²

C'est-à-dire que la méthodologie c'est un ensemble de réponses pertinentes et global sur des questions dans lesquels en voulant savoir la manière de réaliser les différentes sortes de domaines dans l'enseignement /apprentissage. Où nous trouvons ces méthodologies est installé dans l'Histoire pendant les périodes datées. Donc les méthodologies sont des principes et des démarches dans l'enseignement/ apprentissage.

Aussi la méthodologie d'après CUQ est comme suit « Elle correspond à toutes les manières d'enseigner, d'apprendre et de mettre en relation ces processus qui constituent conjointement l'objet de la didactique des langues » ³

Les méthodologies d'enseignements ce sont les démarches qui aident les enseignants à pratiquer leur fonction d'une manière efficace. Dans le domaine de l'enseignement où l'enseignant rencontre toujours les problèmes et où se trouve lui-même dans les situations qui les oblige à chercher des nouvelles méthodes pour fonctionner son métier afin de revivre sa classe et engager ses apprenants pour réaliser des meilleurs résultats d'apprentissage.

2.2. Définition de la méthode

D'après le dictionnaire LAROUSSE ¹ qui a fourni trois définitions du concept « la méthode » qui désigne « Ensemble ordonné de manière logique de principes, de règles, d'étapes, qui constitue un moyen pour parvenir à un résultat ».

¹ CUQ J-P, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris, 2003, p166.

² <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thodologie/50970#:~:text=m%C3%A9thodologie%20n.f.,scientifique%2C%20des%20principes>. Consulté le 17/03/2021

³ CUQ J-P, *op.cit.* p166

Et a donné la deuxième définition comme suit «*marche rationnelle de l'esprit pour arriver à la connaissance ou à la démonstration d'une vérité* »

Aussi a souligné une autre définition qu'est comme une « *Manière de mener, selon une démarche raisonnée, une action, un travail, une activité ; technique* ».

Nous pouvons dire que la méthode est une série de démarches, règles, principes, techniques, et des étapes qui servent à arriver à un résultat.

Selon le dictionnaire spécialisé en didactique de FLE qui a défini ce terme comme suit « *l'ensemble des règles des principes normatifs sur lequel repose l'enseignement* »²

On peut dire que la méthode se dit comme « la méthode traditionnelle, active, orale, audio-visuelle » et l'approche comme « l'approche communicative » aussi on trouve ce concept se désigne comme un matériel d'enseignement par exemple le manuel, les livres, les cassettes audio ou bien vidéo, les enregistrements sonores , les CD, DVD, etc.

D'après CUQ c'est « *Celui de matériel didactique (manuel éléments complémentaires éventuels tels que livre du maître cahier d'exercices, enregistrements sonores, cassettes vidéos, etc.)* »³

3. Les différentes méthodologies d'enseignement du FLE

3.1. La méthodologie traditionnelle (MT)

Le terme « méthodologie traditionnelle » spécifié généralement tous les méthodologies, cette méthode occupe une longue histoire s'étend sur plus de trois siècles. D'après PUREN C. « *Historiquement, la première méthodologie d'enseignement des langues modernes (MT) s'est calquée sur la méthodologie d'enseignement des langues anciennes. L'enseignement du latin et du grec* »⁴

Les caractéristiques de cette méthode sont : la traduction, l'apprentissage des règles de grammaire, et la récurrence aux écrits littéraires. De plus, cette méthode, où

¹<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thode/50965#:~:text=Ensemble%20ordonn%C3%A9%20de%20mani%C3%A8re%20logique,Les%20m%C3%A9thodes%20de%20vente>. Consulté le 29/03/2021.

² ROBERT J-P, *dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Ophrys, Paris, 2008, p132.

³CUQ Jean Pierre,2003, *op.cit.* p164

⁴ PUREN C, *histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*, Nathan-CLE international, Paris, 1988, p18.

l'apprentissage se baser sur la mémorisation par cœur est une pratique incontournable et d'après PUREN « *le procédé de mémorisation/restitution (apprentissage par cœur en étude ou à la maison puis récitation en classe) [y] conserve l'importance primordiale qui est la sienne depuis le Moyen Âge, tant pour les morceaux choisis et les règles de grammaire avec leurs exemples que pour le vocabulaire* ». La méthodologie traditionnelle ne vise qu'indirectement l'homologie entre « l'agir d'usage » et « l'agir d'apprentissage ». Il estime que pour rétablir cette homologie, il faut faire appel à un « paradigme indirect » qui est en fait un processus de compréhension de la langue cible par l'intermédiaire de la langue maternelle. Ainsi, il était de rigueur d'assimiler l'exercice de la lecture à un exercice de traduction, ce qui signifie que pendant la lecture, par le biais de la traduction, l'apprenant fait appel, pour comprendre, à sa langue maternelle¹

Notamment la méthode traditionnelle (grammaire-traduction ou lecture traduction), n'a pas effectué des résultats escomptés, même en ce qui concerne les capacités grammaticales de l'apprenant. HENRI Besse affirme que « *La méthodologie traditionnelle ne peut pas être considérée efficace puisque la compétence grammaticale des apprenants a toujours été limitée et que les phrases proposées pour l'apprentissage étaient souvent artificielles.* »²

C'est-à-dire qu'on trouve dans l'utilisation de la méthodologie traditionnelle des difficultés dans l'apprentissage d'une langue étrangère car elle n'a donné aucune considération aux apprenants en classe et elle exige leur présence et c'est juste de donner la priorité à l'enseignant qui parle et explique la leçon.

Par conséquent, nous assisterons à la naissance d'une nouvelle méthodologie dont le but de corriger l'incohérence de la méthodologie précédente.

¹ TURKESTANI M, *Enseigner /Apprendre le français langue étrangère autrement : expérimentation de la pédagogie du projet pour un public Saoudien. Étude de cas à l'université roi ABDUL AZIZ À DJEDDAH (ARABIE SAOUDITE)*, thèse de Doctorat, l'Université Paul-Valéry, Montpellier III, France, Juin 2012. Disponible sur https://tel.archives-ouvertes.fr/tel00727289/file/2012_turkestani_arch.pdf. Consulté le 31/03/2021.

² RODRIGUEZ A S. *L'évolution des méthodologies dans l'enseignement du français langue étrangère depuis la méthodologie traditionnelle jusqu'à nos jours*. Pdf https://qinnova.uned.es/archivos_publicos/qweb_paginas/4469/revista1articulo8.pdf. Consulté le 31/03/2021.

3.2. La méthodologie directe (MD)

La méthode directe apparaît en 15 novembre 1901 pour la première fois et est installée dans l'enseignement secondaire. Elle a plusieurs appellations venues d'Allemagne où l'expression de la méthode directe a été développée et théorisée tel que « la méthode de la réforme » (*reform-méthode*), « méthode phonétique » (*phonetische methode*) ou la « méthode intuitive » (*anschauungs methode*) mais en France prend la forme de la première expression (la méthode directe).

Dans la méthode directe la traduction est interdite ; l'enseignant utilise la langue enseignée, et il n'a pas le droit de traduire les choses en langue maternelle. Comme il peut utiliser des supports visuels pour illustrer la matière enseignée. Cela permet de mettre les apprenants dans un contexte qui favorise l'apprentissage d'une langue. Christian Puren affirme dans son ouvrage que

Ce principe direct en effet ne se réfère pas seulement dans l'esprit de ses promoteurs à un enseignement des mots étrangers sans passer par l'intermédiaire de leurs équivalents français, mais aussi à celui de la langue orale sans passer par l'intermédiaire de sa forme écrite, et à celui de la grammaire étrangère sans passer par l'intermédiaire de la règle explicitée. Pour la méthodologue allemande N. WICKER HAUSER, dès 1898 : Éviter la langue maternelle n'est pas la seule particularité de la méthode directe. Nous allons appeler nouvelle méthode ou méthode directe celle qui évite : 1° le détour par la langue maternelle, 2° le détour par l'orthographe, 3° le détour par des règles de grammaire superflues. (1907, p. 213)¹

Et dans le cours de Jean-Pierre Cuq qui résume ce principe comme suit : « elle s'appuie d'une part sur les éléments du non verbal de la communication comme les mimiques et les gestes, et, d'autre part, sur les dessins, les images et surtout l'environnement immédiat de la classe. »².

¹ Puren C, *Op. cit*, p 64.

² Cuq, J-P et GrUCA I, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse universitaire de Grenoble. Grenoble, 2002, p 236.

Cette méthode met l'accent en premier temps sur l'enseignement de vocabulaire et la grammaire était enseignée d'une manière implicite (inductive). Aussi comme elle a donné une importance à l'oral au déterminant de l'écrit. En outre cette méthode est considérée comme une méthode active parce qu'elle est la première méthode qui installe le jeu entre l'enseignant et son apprenant par des questions-réponses dans une forme d'un dialogue dans l'enseignement des langues.

3.3. La méthodologie audio-orale (MO)

La méthodologie audio-orale est apparue au sein de la Deuxième Guerre mondiale afin d'accomplir les carences des armées américaines, les former pour communiquer facilement et parler librement autre langue que l'anglais. Cette méthode ; on l'appelle aussi «la méthode de l'armée » était créée d'après le linguiste Bloomfield, en réalité cette méthode reste juste deux ans, mais dans cette période elle a laissé une grande place dans le milieu d'enseignement.

Cette méthode « peut être définie comme la mise en œuvre d'une articulation entre les méthodes imitatives, répétitives et orales appliquées à des dialogues et à des exercices grammaticaux en langue étrangère.»¹

Autrement dit, cette méthode réside d'exploitation des différentes stratégies pour mettre en relation les articulations et les autres différentes stratégies que l'on peut les appliquer afin d'effectuer les exercices grammaticaux lors de l'apprentissage d'une langue étrangère.

La méthodologie audio-orale est basée sur les apports du structuralisme et le béhaviorisme. Généralement, les principes de cette méthode sont comme la précédente qui donne la priorité à l'oral, la prononciation, les exercices grammaticaux et des répétitions, les dialogues qui sont enregistrés sur le magnétophone. En outre, cette méthode permet à l'apprenant à acquérir son apprentissage à travers un simple jeu de substitution de mots.

3.4. La méthodologie Structuro-globale-audio-visuelle (SGAV)

À partir la Deuxième Guerre mondiale, l'anglais devient la langue dominante et là plus utilisée dans le monde « une langue de communication internationale » dans ce cas-là,

¹ PUREN C, *La didactique des langues étrangères à la croisée des méthodes. Essai sur l'éclectisme*, éd Didier, Paris, p. 139

le français était menacé, elle a besoin se rétablit son prestige à l'étranger. Elle considère le domaine de l'enseignement de français langue étrangère une affaire d'État. Au début des années 50, il est apparu la méthodologie « audio-visuelle » ou « situationnelle ». En outre ; « *L'association entre le son et l'image permet de présenter des dialogues dans des situations, de donner des informations situationnelles et de faire accéder l'élève au sens des énoncés d'une manière naturelle.* »¹

Au milieu des années 50 le professeur Petar Guberina de l'université de Zagreb ; celui qui donne les premières formulations théoriques de la méthode SGAV (structuro-globale-audio-visuelle ». Cette méthodologie, après son apparition pour la première fois aux Etats-Unis, CUQ note que cette méthodologie est répandue dans tous les pays du monde en associant par « *des enregistrements sonores (sur bande magnétique d'exercices, énoncés ou des récits à des séquences d'images projetées sur un écran à partir de films fixes* »²

C'est-à-dire que la méthodologie SGAV utilise comme des moyens d'enseignement (les enregistrements sonores par le magnétophone, des vidéos (le son avec l'image comme les films fixes) qui facilite beaucoup plus l'acquisition de la langue et favorise l'amélioration de la prononciation d'une langue étrangère.

En outre, J-P CUQ explique ce terme comme suit : « *si toute structure s'exerce par des moyens verbaux tout aussi importants : rythme, intonation, gestuelle cadre spatio-temporel, contexte social et psychologique, etc. ; l'adjectif « global » rend compte de l'ensemble de ces facteurs qui interviennent dans la communication orales.* »³

Le terme structuro- global-audiovisuelle est fondé sur le béhaviorisme qui s'intéresse par le côté psychologique de l'apprenant aussi qui met l'accent sur l'utilisation des gestes , le magnétophone et les bandes sonores et des films fixes c'est pour le but de donner l'importance à la communication et aux interactions aussi qui privilégie par l'approche

¹ BERARD E, *L'approche communicative Théorie et pratiques*, C L E international, Paris, 1991, p 12.

² KUŞÇU E, *les méthodologies et les méthodes d'enseignement/apprentissage du FLE en Turquie* : « je parle Français et je voyage en Français », In International journal of languageeducation, 1(volume4, issue3), Décembre 2016,105-121. Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/311866424_LES_METHODOLOGIES_ET_LES_METHODES_DE_L'ENSEIGNEMENTAPPRENTISSAGE_DU_FLE_EN_TURQUIE_JE_PARLE_FRANCAIS_ET_JE_VOYAGE_EN_FRANCAIS. Consulté le 02/04/2021

³ CUQ, J-P et GRUCA I. *Op.cit.*, p 241.

situationnelle qui favorise les apprenants à l'acquisition et d'appropriation les structures de la langue ciblent par la répétition et la réalisation des exercices ce sont des exercices structuraux donc tous ces facteurs favorisent la communication orale

Les principes de la méthodologie SGAV d'après Mihaela Ivan :

- « Une priorité donnée à la langue parlée,
- Grammaire inductive implicite avec exercices de réemploi, des structures en situation, par transposition,
- Le vocabulaire est limité aux mots les plus courants,
- L'enseignant se tient tel un technicien de la méthodologie,
- Une approche du français sans aucun recours à la langue maternelle »¹.

Ces principes aident beaucoup pour améliorer la communication et l'enseignement de la grammaire était d'une manière implicite et à partir des exercices structuraux et le travail de mémorisation qui a donné une importance et un succès à cette méthode d'autre part la méthode SGAV ignore l'aspect social d'utilisation la langue étrangère.

3.5. L'approche communicative (AC)

L'approche communicative est née en 1970, en France. Elle était contre les principes de la méthodologie audio-orale et audio-visuelle. Donc cette méthodologie est pour savoir maîtriser une langue selon son contexte c'est-à-dire dans les situations de vie. Son nom indique qu'il y a un seul objectif c'est d'apprendre aux apprenants une langue étrangère cette méthodologie fait des grands changements par rapport la méthodologie SGAV. Alors Jean-Pierre Cuq affirme que « L'approche communicative réalise de profondes modifications par rapport aux pratiques précédentes et les lignes d'opposition sont quelques fois plus fortes qu'il n'y paraît à première vue. La linguistique de l'énonciation, l'analyse du discours et la pragmatique vont offrir de solides bases scientifiques et réorienter les matériaux d'apprentissage »²

Le fait de communiquer ne désigne plus un simple fait de savoir une langue mais c'est le fait de maîtriser les règles et les valeurs qui forment la compétence pour communiquer dans les différents contextes « [...] implique d'une manière ou d'une autre

¹<https://docplayer.fr/13535943-La-methode-structuro-globale-audio-visuelle-s-g-a-v.html>. Consulté le 02/04/2021.

² CUQ, J-P et GRUCA I, *op. cit.* p. 241

la connaissance des règles d'emplois de cette langue mise en valeur par les quatre composantes qui forment la compétence de communication. »¹

Dans ce cadre nous voulons présenter le modèle de S.Moirand sur les quatre composantes de la compétence de communication

- « Une composante linguistique : c'est-à-dire la connaissance et l'appropriation (la capacité de les utiliser) des modèles phonétiques, lexicaux, grammaticaux et textuels du système de la langue.
- Une composante discursive : c'est-à-dire la connaissance et l'appropriation des différents types de discours et de leur organisation en fonction des paramètres de la situation de communication dans laquelle ils sont produits et interprétés.
- Une composante référentielle : c'est-à-dire la connaissance des domaines d'expérience et des objets du monde et de leurs relations.
- Une composante socioculturelle : c'est-à-dire la connaissance et l'appropriation des règles sociales et des normes d'interaction entre les individus et les institutions, la connaissance de l'histoire culturelle et des relations entre les objets sociaux. »²

Donc, cet objectif c'est pour installer une compétence communicative au milieu scolaire. Cette approche s'intéresse toujours à la langue « une composante linguistique », au contexte « une composante sociologique » « une composante discursive » qui porte sur la cohésion d'un discours, et « une composante stratégique méthodologique » qui englobe l'ensemble de stratégie verbale et non verbale.

Donc l'enseignement de français langue étrangère vise aux attentes et les besoins des apprenants quelques soient la nature de l'objectif, d'après Cuq :« *les attentes des apprenants (ou « besoin ressenti ») et [...] les « besoins objectifs » (mesurés par quelqu'un d'autre que l'apprenant). Aucune des deux faces ne peut être éliminée.* »³

Afin de ces méthodologies qui aident beaucoup de s'installer le meilleur enseignement au cycle moyen et participe de retrouver des objectifs très intéressants pour l'enseignement de français langue étrangère.

¹CUQ, J-P et GRUCA I, 2002, *Op. cit.*p.246

² Cité par Pr. MEKHACHE M, *Introduction à la Didactique du FLE, Université Biskra, 3ème Année Licence.pdf*

³ CUQ, J.P, 2003. *op.cit.* p.35

4. Le rôle des méthodes d'enseignement

Donc la méthode d'enseignement consiste à développer les compétences des enseignants, à la base d'objectiver et réactualiser leurs pratiques professionnelles, en s'appuyant sur les recherches portant sur l'efficacité de l'enseignement.

En outre, pour enseigner une langue, il faut savoir et maîtriser les méthodes d'enseignement qui aident l'enseignant à connaître comment gérer une classe avec des différents niveaux des apprenants (une classe hétérogène), donc il ne fait aucun doute que les méthodes d'enseignement continuent de se développer.

Leur objectif est toujours d'être meilleur, plus rapide, et d'enseigner plus efficacement pour améliorer le processus d'apprentissage et savoir appliquer les différentes méthodes selon les besoins des apprenants en classe de FLE, nous considérons ces derniers comme l'un des éléments essentiels dans le profil d'enseignant de Français.

Pour ce but qui nous permet de présenter les différentes méthodes d'enseignement dans lesquelles nous exprimerons ces méthodes d'une manière successive nous commençons par la première méthode

5. Le statut de l'enseignant en classe de FLE

William Arthur Ward à propos de sa conception de l'enseignant. Il dit dans ce sens « *L'enseignant médiocre raconter, le bon enseignant explique. Le très bon enseignant démontre, l'excellent enseignant, lui, inspire.* »¹

L'enseignant on l'est considéré comme la base et le centre non pas de l'apprentissage, mais de l'enseignement qu'il s'exerce. Dans lequel il doit avoir les valeurs formatrices d'enseignement.

Pour dire un bon enseignant doit être un enseignant compétent; qu'il faut savoir identifier les besoins, les compétences et les capacités langagières chez apprenants, afin de cerner les points qu'il faut centrer dans l'enseignement de FLE, donc le niveau d'apprentissage n'est pas le même chez tous les apprenants c'est pour cela les tâches de l'enseignant doivent être multiple afin de bien communiquer dans la langue qu'il enseigne, parmi lesquelles nous citerons

¹ Cité par Pr. MEKHACHE M, *cours de Méthodologie d'observation de classe*, Master 2Did. FLE Langues-Cultures, Université Biskra, p11.pdf

- Aider les apprenants à comprendre la langue.
- Améliorer les capacités de communication entre les apprenants eux-mêmes.
- Inciter les apprenants à interagir en classe à travers l'exploitation des différentes méthodes pour les motiver.
- Guider les apprenants à un apprentissage efficace d'une manière agréable.

Pour ce but, il faudrait donc que l'enseignant joue son rôle d'une manière responsable, où, disponibilité, flexibilité, capacité d'écoute et d'adaptation, savoir et savoir-faire seront les maîtres mots, les concepts clés quant à la réussite de sa mission¹.

6. Les objectifs de l'enseignement du français au cycle moyen

L'enseignement est basé sur un objectif dans lequel les apprenants peuvent communiquer soit à l'oral soit à l'écrit dans les différentes situations les objectifs à atteindre sont : communicatifs, cognitifs et linguistiques.

- a) Communicatifs : pour cet objectif, se base de créer des situations de communications dans lesquels l'apprenant peut s'exprimer, et parler aussi, laisser prendre place dans l'échange où il réagira d'après un contexte.
- b) Cognitif : ce plan est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation et par l'interaction;
- c) Linguistique : il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical de la langue Française.²

L'école algérienne toujours cherche les bonnes situations d'apprentissage et fournir un bon milieu pour réaliser la bonne acquisition aux apprenants, c'est pour cela l'État algérienne à créer la loi du système éducatif parmi lequel on trouve cette décision d'assurer le bon apprentissage pour les apprenants. Donc l'école algérienne a pour mission « *d'assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans les différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuel et méthodologiques de la connaissance* »

¹ MEKHENACHE M, *Op.cit*, p 11.

²L'enseignement du français au cycle primaire disponible sur : <http://checharfle.unblog.fr/> consulté le 14/05/2021.

facilitant les apprentissages et préparant à la vie active ». ¹ C'est-à-dire que les collaborateurs de système éducatif algérien cherchent de fournir la bonne qualité d'enseignement aux apprenants et d'anticiper le meilleur apprentissage dans les différents contextes afin de les être des meilleur citoyens au futur les préparent à la vie active parce que l'apprenant d'aujourd'hui c'est l'enseignant de demain.

¹<http://www.unesco.org/education/edurights/media/docs/a7e0cc2805ceafd5db12f8cf3190f43b66854027.pdf> consulté 14/04/2021.

Conclusion

Nous avons réalisé ce chapitre pour traiter le fonctionnement de système éducatif Algérien qui donne une grande importance à la langue française qui la considère comme la deuxième langue parlée en Algérie. C'est pour ce but d'élever le niveau scolaire des apprenants. Là où nous avons bien mentionné le rôle des méthodes d'enseignement qui aident les enseignants à gérer la classe en commençant par la méthodologie traditionnelle qui donne la base de langue mais sans mettre en considération l'apprenant qu'est toujours passif en classe et baser juste sur l'étude de la grammaire et les textes littéraires avec la traduction à la langue maternelle.

En revanche à travers le développement des méthodes d'enseignement jusqu'à nous arrivons à l'approche communicative qui travaille sur le terme de besoin. Donc, dans cette approche visée à rendre l'apprenant actif dans la classe et favorise la maîtrise de langue soit à l'oral ou à l'écrit. Alors son intérêt est concentré sur l'élève et son apprentissage. Donc à partir cette approche qui permet à utiliser les différents outils didactiques, les moyens d'enseignement /apprentissage qui accomplir les objectifs de communication.

Là où le jeu est l'un des moyens et des méthodes d'enseignement qui favorisent l'apprentissage de la langue. Donc ce moyen est tellement actuel dans le domaine de l'enseignement de français langue étrangère. On pense souvent à le fait de recours au ludique qu'est un moyen utilisable dès leur naissance. C'est tout à fait naturel d'enseigner avec le jeu afin d'aider les apprenants de recevoir un bon apprentissage dans les meilleures conditions, même les enseignants aussi pour motiver les élèves qu'ils apprennent avec le plaisir.

DEUXIEME CHAPITRE

LE JEU EN CLASSE DE FLE

Introduction

Le jeu est un divertissement de tous les enfants où se retrouvent trop alaise avec les jeux qui considèrent un moyen nécessaire dans la vie des enfants dans lequel nous trouverons à habituer à de jouer dès leur enfance c'est pour cette raison qui rend le jeu une activité qui peut le pratiquer au sein de classe. Jouer seul ou en groupe afin d'apprendre et recevoir les connaissances et les savoir d'une manière amusante et avec le plaisir, ainsi que le jeu renvoie à un habilité qui fait d'intervenir les compétences physique et mentale pour les améliorer.

À travers ce chapitre nous essayons de définir les deux notions « jeu » et « activité ludique » pour distinguer le vrai sens de ces concepts. Dans lesquels nous allons préciser les types de jeu qui nous permettent de savoir leur place et le rôle et l'importance de jeu dans le domaine de l'enseignement de FLE.

1. Définition de jeu

Nous pouvons considérer le jeu comme un moyen de communication et d'apprentissage et non seulement une source de loisir et plaisir. C'est le lien qui crée des interactions entre l'enseignant et ses apprenants. Donc la notion de «jeu » sert également à indiquer l'action de jouer, cette activité est favorisé le développement des compétences chez les apprenants. Selon les auteurs spécialisés en didactique se définit «le jeu» comme suit :

Le jeu selon GAFFIOT F « Jeu ; plaisanterie, badinage, *Joca*, le plaisant, per *Jocum*; en plaisantant»¹. Il désigne donc l'activité de jouer avec le plaisir et d'une manière amusante.

Selon PIERRE J-P «*Le terme de jeu vient du latin «Jocus». «Plaisanterie, badinage». Il désigne:« l'activité physique ou intellectuelle visant au plaisir ; à la distraction de soi-même ou des autres»*².

C'est-à-dire que la notion de jeu existe depuis l'Antiquité son origine vient du latin qui désigne plaisanterie et (jouer) est une activité physique (à travers de bouger et animer le corps humain) ou intellectuelle qui nécessite une activité mentale par la réflexion et la perception et la mémorisation leur objectif est le même, c'est le plaisir.

Selon CUQ J-P «*Le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence»*³

C'est-à-dire, nous pouvons considérer le jeu comme un moyen de communication qui peut améliorer des différentes compétences des apprenants ainsi il favorise l'interaction entre deux personnes ou un groupe de participants.

Le dictionnaire Flammarion qui a donné une définition très proche de celle du petit robert « *activité récréative obéissant à certaines règles plus au moins strictes»*¹

¹GAFFIOT F, *Le Gaffiot de Poche, Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Hachette-livre, 2001.P404.

² ROBERT J-P, *op.cit.*p 110.

³ CUQ J-P, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.p106.

Selon le Petit Robert « *Le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »².

Autrement dit le jeu distingue deux activités différentes (une activité physique) et (une activité mentale) dont laquelle leur objectif essentiel c'est le plaisir.

Dictionnaire le Grand Robert a précisé cette définition « *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* »³

Selon l'orthopédagogue canadien De GRANDMON Nicole qui connue par ses travaux la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique a défini le jeu comme suit :

« *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique, donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* »⁴

Et selon Jean Piaget: Le psychologue, biologiste, logicien et épistémologue qui connue par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique.

« *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* »⁵

C'est-à-dire le jeu est un moyen adressé aux enfants pour jouer selon leurs besoins car on considère le jeu comme un stade de développement d'intelligence dans lequel

¹LOPEZ, J S. « *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères* ». R. Ruiz et al. Granada. 1998 p. 1. Disponible sur https://www.academia.edu/download/34802522/Jeux_communicatifs.pdf consulté le 15/04/2021

²*Le petit robert, dictionnaire de Français*, Edif2000, paris,2005, p237.

³ ROBERT P. *Grand Robert de la langue française*, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. Cité dans le mémoire de master de DJAIDJA Ilham, *Le jeu comme support pédagogique pour améliorer l'apprentissage de la lecture- compréhension en classe de FLE (Cas des apprenants de la 4ème année primaire Ecole de BEN SAOUCHE Ghabane à M'sila)*, 2018/2019. disponible sur <http://dspace.univmsila.dz:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/17052/fr92-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y> consulté le 15/05/2021.

⁴ DE GRANDMONT N, *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, université de Boeck, Edition Bruxelles1997, p.83.

⁵ CLOUTIER R, RENAUD A, *psychologie de l'enfant*, éd Gaëtan Morin, Québec 1990. P208

Piaget a créé une relation entre l'activité physique et l'opération mentale qui donne des réponses à leurs propres besoins.

Pour R. Caillois, cité par Thibault Philippette qui a souligné « *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.*»¹

À travers toutes ces définitions, que nous avons fournies pour montrer que les chercheurs et les théoriciens ont cherché sur ce thème de jeu et chacun donne une définition différente et est loin d'être accord sur une seule définition. Cela qui nous a poussé à d'exploiter cette conception dans l'enseignement de français langue étrangère.

2. La progression de concept du « jeu » en pédagogie

D'après Jean- Laurent Pluies qui a exprimé le jeu en trois niveaux principaux et complémentaires :

«Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'interaction pédagogique du jeu : 1.Niveau ludique [...]. 2. Niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...].»²

De cette déclaration nous proposons de présenter les trois niveaux ci-dessous :

2.1. Niveau ludique

Dans une situation pédagogique, les jeux ludiques incitent à être motivé et servent à améliorer les compétences des apprenants sans aide ou sans support extérieur c'est une activité libre et spontanée sans règle. Selon Christine Renard

«Qui répond à un besoin de détente de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus physique et d'élaborer ses

¹Johanna Järvinen-Tassopoulos, Des théories et des pratiques ludiques : l'éthique et la responsabilité en jeu, In Sociétés, 1 (n° 107), p 2.disponible sur [https://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-page15.htm#:~:text=D'apr%C3%AAs%20Roger%20Caillois%20\(2003,d'un%20ensemble%20complexe%20%C2%BB](https://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-page15.htm#:~:text=D'apr%C3%AAs%20Roger%20Caillois%20(2003,d'un%20ensemble%20complexe%20%C2%BB). Consulté le 20/04/2021 à 15 :00h.

²Jean- Laurent Pluies cité par, GUERNI S, *l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques*, Mémoire de master, à l'Université de Biskra, 2001. p.14.

capacités cognitives et affectives»¹. La formatrice a donné certaines qualités aux jeux ludiques comme : aider à organiser, structurer, créer son monde personnel soit (l'intérieur ou l'extérieur) et favoriser le développement intellectuel et affectif.

2.2. Niveau éducatif

DE GRANDMONT déclare « si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »² Alors que, les jeux permettent aux apprenants d'acquérir des connaissances et des connaissances systématiques ainsi que l'apprentissage des règles, et devraient être un moment de divertissement et de plaisir, sans avoir à se concentrer sur l'apprentissage. De plus, nous avons souligné qu'il ne faut pas confondre (pratique de jeu) et (jeux éducatifs), car l'essence des jeux éducatifs est ambiguë, autrement dit, les jeux éducatifs ne sont pas synonymes des activités répétitives ou ennuyeuses, c'est un temps pour apprendre tout en jouant et en s'amusant, sans avoir besoin d'annoncer le but de l'activité.

2.3. Niveau pédagogique

Le jeu pédagogique c'est le fait de « tester l'apprentissage »³ c'est un outil de contrôler les connaissances des apprenants pour promouvoir leur apprentissage, donc ce n'est plus une activité libre ou le choix de jouer

DE GRANDMOND Nicole a défini cette notion comme suit :

« Une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test des connaissances et des apprentissages. En effet la différenciation entre jeu éducatif et jeu pédagogique réside dans le fait que le jeu pédagogique désigne un moyen de vérification et de renforcement des compétences, et favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer, alors que le but et l'intention envisagée par les jeux éducatifs sont moins déclarés. »

Alors, la différence entre le jeu éducatif et le jeu pédagogique réside dans le rôle qu'ils ont joué, donc les jeux pédagogiques permettent aux apprenants d'apprendre les savoirs et d'acquérir les connaissances tout en suivant les règles, tandis que les jeux

¹RENARD C, *les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. Consulté le 04/04/2021.

² DE GRANDMONT N, *op.cit.* P 66.

³ CAILLOIS R, *les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p70

éducatifs qui favorisent l'apprentissage et d'acquérir les connaissances bien sur tout en s'amusant et sans savoir le but de jeu. C'est-à-dire que cette notion est axée sur le devoir d'apprendre, dans ce type de jeu, le plaisir peut-être va disparaître.

3. L'activité ludique

Les termes dérivés au liés aux jeux sont : Ludique, le ludiques et l'activité ludique. Mais quellessont la ligne de partage et la relation entre l'adjectif ludique, la substantive «Ludique» et l'activité ludique.

Selon le dictionnaire le nouveau petit Robert L'adjectif «ludique» signifie ce qui est «*relatif au jeu*» et concernant le substantif le ludique est une «*activité libre par excellence*¹», ce qui est concernant l'activité ludique ; selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde «*une activité d'apprentissage dites ludique est guidée par les règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure[...]*»² et d'après Brigitte Cord-Maunoury considéré les activités ludiques «*comme des activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec un gain ou une perte*»³.

Dans la pédagogie, l'activité ludique est un outil pédagogique et éducatif, L'apprenant prend le plaisir quad il apprend.

*D'après DE GRANDMONT «aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie »*⁴

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

¹Le dictionnaire Le nouveau Petit Robert, Paris,1993,p1470.

² CUQ J-P, *op.cit.* p160.

³ PLUIES J- L, *Tic et apprentissage*, Mémoire de DEA, septembre 200, p.24.

⁴ DE GRANDMONT N, *op.cit.* p 90.

4. L'approche Ludique

L'approche ludique est une approche organisée dans le cadre d'un projet d'éducation pour développer et améliorer les connaissances et les compétences des apprenants dans les matières qui l'étude.

Cette approche pédagogique permet aux enseignants de trouver un environnement d'apprentissage idéal, car au moment de l'apprentissage, les enseignants ont du mal à faire comprendre à ces apprenants des savoirs et des connaissances complexes, dans ce cas l'utilisation de jeux peut leur permettre d'atteindre ses objectifs. C'est comprendre ainsi que l'exploitation de cette approche permet de former un contexte favorable et motivant à l'apprentissage.

5. Types d'activités ludiques

Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA distinguaient quatre types d'activités ludiques

5.1. Les jeux linguistiques

Ils réunissent la grammaire, la morphologie, lexicale et les activités langagières qui sont immergées dans multiples composants de la langue. À cet égard l'apprenant utilise toutes ses connaissances linguistiques pour reproduire l'apprentissage des langues au lieu de recherche le plaisir et la détente. Les enseignants doivent choisir le contenu des activités en fonction des besoins et du niveau des apprenants.

Pour ce type d'activité, nous fournissons un exemple de jeu de linguistique, tel que :

Les mots croisés : Il s'agit d'un jeu qui consiste à remplir une grille dans laquelle la définition donnée pour chaque mot doit être utilisée pour saisir les mots qui sont entrelacés horizontalement et verticalement.

5.2. Les jeux de créativité

En domaine de la didactique, la créativité se définit comme la capacité d'imaginer, d'inventer, de créer, d'exprimer et de produire. En d'autres termes, il s'agit d'engager l'apprenant dans les situations de jeu où son imagination et sa créativité doivent être utilisées pour inventer et s'exprimer, développez et améliorer même leurs propres capacités et leur maîtrise de la langue. Et d'après WINNICOTT D W «*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.
»¹

En d'autres termes, le but du jeu de créativité c'est d'encourager l'apprenant à participer et réagir et pour s'exprimer ses idées à travers son utilisation de ses capacités d'imagination et découvrir les choses qu'il ne savait pas tout en jouant.

5.3. Les jeux culturels

Ce type de jeu de langue consiste sur les connaissances culturelles de l'apprenant, Le déterminant dictionnaire Didactique du Français Langue Etrangère et seconde a défini le jeu culturel comme suit « *les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »².

Nous proposons l'exemple suivant : ce jeu est une forme rituelle, comprenant le remplissage d'un tableau selon les initiales imposées par les cases. La forme du tableau est la suivante

Lettre	Pays	Ville	Sport	Personnage/ historique	Métier
A	Algérie	Andalous	Acrosport	Adolf Hitler	Avocat

Tableau représentatif d'un jeu culturel.

5.4. Les jeux dérivés du théâtre

La base de ces jeux de théâtre est de stimuler l'apport des apprenants; de leur permettre d'acquérir des connaissances et de maîtriser la communication et les compétences ainsi pour investir leurs connaissances antérieures.

*« 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 [...] »*³

L'activité de théâtre est variée selon les principes suivants :

¹ WINNICOTT D W. *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 1971, p 79.

² CUQ J-P, GRUCA I. Op.cit. p.458.

³ *Idem.*

5.4.1. L'improvisation

Dans ce cas, l'apprenant considérera la situation instantanée selon les instructions et les consignes proposées par l'enseignant, et il est préférable de commencer par la situation ordinaire.

5.4.2. La dramatisation

Les apprenants doivent mobiliser leurs connaissances à travers se reproduire les textes narratifs, les dialogues ou les histoires. Dans ce cas nous prenons comme un exemple les jeux de rôle.

Le jeu de rôles «Un événement de communication interactive à deux ou plusieurs participants, où chacun joue le rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique»¹

Autrement-dit, l'apprenant est confronté à une situation de communication, auquel, il va jouer avec le groupe et prendre la parole.

5.4.3. La directivité

Ce principe fait référence à une production développée et perfectionner entre l'apprenant ou les apprenants sous la direction de son enseignant.

6. Le ludique comme stratégie d'enseignement

Si nous prendrons la définition du web, nous trouvons que « le ludique est une activité de loisirs d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelles, tirée du plaisir et de l'amusement »².

Le ludique sort de son sens traditionnel de jouer juste pour les enfants pour s'amuser mais aussi prend sa place dans les classes de langue, qui donne une particularité dans l'enseignement de français langue étrangère. SAUVÉ L. & KAUFMAN D d'affirment que le jeu

¹CUQ J-P, GRUCA I. Op. cit. p. 221

²<https://www.uto-pistes.com/bienvenue/abecedaire/item/jeux>. Consulté le 14/04/2021.

Le jeu est une situation fictive, fantaisiste ou artificielle dans laquelle des joueurs, mis en position de conflit [...], sont soumis à des règles qui structurent leurs actions en vue d'atteindre des objectifs d'apprentissage et un but déterminé par le jeu [...]. Au contraire, la simulation se veut un modèle simplifié, dynamique et juste d'une réalité définie comme un système. [...] La simulation n'implique pas nécessairement un conflit, une compétition, et la personne qui l'utilise ne cherche pas à gagner, ce qui est le cas dans le jeu ¹.

Autrement dit le jeu incite les apprenants à interagir en classe et permette de créer une situation agréable en classe à travers sa motivation qui pousse tous les apprenants à participer et les mettre en position de conflit et une compétition pour gagner à la fin donc est un aspect de motivation et d'apprentissage en classe de FLE.

Aussi, SILVA.H déclare que le jeu est :

Que ce soit sous sa forme traditionnelle ou sa forme numérique, le jeu tient une place peu définie dans la classe de langue. Il recouvre des emplois divers en fonction du niveau et de la catégorie d'âge des apprenants et suscite des réactions divergentes chez les apprenants et chez les enseignants. S'il existe des publications qui s'intéressent à la question du jeu dans l'enseignement des langues, celles-ci sont bien souvent à l'origine de réflexions et de mises en pratique ponctuelles, quand elles ne sont pas complètement empiriques ²

C'est-à-dire que le jeu en classe intervient selon trois composantes en même temps. Un jeu doit être ludique, pour permettre à l'enfant de mieux s'intégrer, et développer en lui un sentiment de plaisir et une sensation de joie. Le jeu exploite la découverte des connaissances par une action ludique, il provoque aussi la motivation intrinsèque à l'apprentissage et à l'accomplissement des tâches. L'intervention éducative est le premier pas vers la structuration de jeu, pour que ce dernier favorise l'apprentissage d'ordre intellectuel et affectif.³

¹SAUVÉ L. & KAUFMAN D. *Jeux et simulations éducatifs. Études de cas et leçons apprises*, Québec, Presses de l'Université du Québec. 2010.p35

² SILVA H, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International.2008

³ MEGUENNI LAHRECHE A, *Le Ludique comme Stratégie d'Enseignement/Apprentissage en Classe de Langue*, In Université d'Oran 2, Volume 14, Numéro 1, Pages 92-101,2015

7. L'importance des activités ludiques à l'enseignement du FLE

À la lumière des définitions précédentes, on peut déduire que le concept d'activité fait référence à la situation d'apprentissage, c'est-à-dire que l'activité est incluse dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage est régie de la même manière par les règles et des lois pédagogiques. La notion ludique est une situation de jeux qui incite à l'imagination et à la fiction qu'il peut s'agir d'une situation de surprise, de défis, de recherches, d'énigmes, de devinettes d'intrigues.

À cause des nouvelles méthodes d'enseignement (la pédagogie des jeux, ou la pédagogie ludique) qui naît en principe une nouvelle perception, c'est-à-dire, une manière d'intégrer les jeux dans les situations d'apprentissage en didactique.

CUQ J-P et GRUCA I déclarent que « *Les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre* »¹

Dans ce cas, les activités ludiques sont considérées comme des outils de classe, et un lien de diffusion des savoirs par le biais d'interventions ludiques, de loisir et de distraction. À partir de ce type d'apprentissage ; les apprenants améliorent leurs connaissances et s'appuient sur leurs partenaires pédagogiques (leurs enseignants).

Dans son article les activités ludiques en classe de français langue étrangère, CHRISTINE RENARD a également annoncé certains avantages de l'intégration de ces activités en classe de français langue étrangère. Parmi lesquels elle a souligné la valeur des jeux collectifs.

*«Un autre grand avantage des activités ludiques est qu'elles soudent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] Elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants»*²

La communication et l'interaction établissent la relation entre les apprenants, enrichissent leur langue, même leurs connaissances culturelles, de faire confiance en leurs acquis et créent une atmosphère de tolérance et de respect envers eux-mêmes.

¹ MEGUENNI LAHRECHE A, *Op. cit* p 416.

²<http://leludiqueenclasse.blogspot.com/2015/12/les-activites-ludiques-en-classe-de.html>
consulté le (10/04/2021) à 15 :46 h

8. La place de jeu dans l'enseignement du FLE

Tout un apprenant qui lance dans l'apprentissage d'une langue étrangère c'est pour savoir parler et communiquer et découvrir la nouvelle culture, dans une classe qui considère comme un lieu privilégié des savoirs et des connaissances, aujourd'hui tout un enseignant essaye d'utiliser des nouveaux supports pédagogiques et autres moyens qui favorisent l'apprentissage des apprenants. Aujourd'hui les activités ludiques comportent ces deux objectifs bien précis (la communication et la découverte des autres cultures) où elles intègrent généralement dans le domaine d'enseignement et d'apprentissage des langues et particulièrement du FLE.

La relation des activités ludiques et la langue est consisté sur *«Le ludique au sein de la classe de langue est perçue comme un outil purement culturel, le rôle pédagogique qu'il peut jouer au sein de l'enseignement étant fréquemment mis de côté .Nombreux pédagogues perçoivent que le jeu est d'abord un fait de langage. Cependant, il constitue un outil linguistique remarquable à travers lequel la langue se développe, évolue, vit»¹.*

Selon cette citation, on peut considérer les activités ludiques comme un moyen culturel qui aide à découvrir le monde extérieur par les interactions entre les apprenants eux-mêmes, aussi est un effet du langage. Grâce au ludiques la langue des apprenants est évoluée et ils acquièrent des nouvelles connaissances et améliorent leur compétence.

En outre l'activité ludique et sa relation avec l'enfant est comme suit *«Le développement et l'apprentissage sont certes des notions complexes et globales, mais le jeu permet d'encourager l'acquisition de tous les domaines du développement, y compris sur les plans compétences dans cognitif, social et émotionnel. En effet, lorsqu'ils jouent, les enfants font appel à diverses compétences à la fois.»²*C'est-à-dire le jeu pousse l'enfant à améliorer et à acquérir des nouvelles compétences dans les différents domaines. Donc l'enfant quand il joue, c'est-à-dire il développe ses expériences et ses compétences

¹HEDOUCHE O, *L'exploitation du ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE.* Revue des sciences de l'homme et de la société. Université de Batna Algérie.N°21. 2016<https://www.asjp.cerist.dz/en/article/61717>. Consulté le 16/04/2021.

²<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/Apprendre%20par%20le%20jeu.pdf>. Consulté le 16/04/2021.

antérieures au niveau de la perception aussi la communication, où il peut réagir et s'exprimer librement.

8.1. Le jeu, source de motivation

Selon VAN ZANTEN « La motivation est un état interne qui n'est pas observable directement. [...] est un ensemble des processus qui influencent l'engagement dans une activité »¹.

La motivation est considérée comme une tâche qui favorise les apprenants à être actifs dans la classe et les pousse à participer et interagir entre eux-mêmes cela qui peut construire le lien entre les membres de la classe (l'enseignant et ses apprenants). Autrement-dit, le jeu amusant et suscite la curiosité des élèves, la motivation c'est pour stimuler les élèves à apprendre et comprendre. Plus l'élève est motivé plus il est facile à apprendre. Les jeux font partie du processus de rendre les activités attractives et motivants c'est moyen de stimuler la curiosité car il se concentre sur l'apprenant et fait en lui un acteur d'apprentissage.

Selon l'auteur Halliwell Susan parle d'un « apprentissage indirect » et précise que « Les jeux sont bien davantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail ». Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. »²

Dans ce cas-là, ce genre d'apprentissage pousse l'apprenant à être libre et créative. C'est-à-dire les apprenants sont attirés par les règles de jeu qui les engagent pour réaliser la consigne et l'appropriation sera donc plus plaisante et les réponses sont spontanées la forme des activités ludiques favorisent la motivation des apprenants et l'envie d'apprendre est un facteur d'apprentissage sans oublier l'acquisition du vocabulaire par la simplification de mémorisation. Et pour effectuer cela, de préférence mettre l'apprenant dans les situations des groupes afin de favoriser les interactions au sein de classes en outre l'apprenant prend la parole d'une manière spontanée.

¹ ZANTENV. *Dictionnaire de l'éducation*, Puf, Paris, 2008. p 485

²HALLIWELL S. *Enseigner l'anglais à l'école primaire*, Pearson Longman, Paris, 1995. p5-6

Selon Christine Renard «L'apprenant se sent mis en danger lorsque, devant la classe, il doit s'exprimer. Le jeu offre cette opportunité d'occulter une part de cette angoisse [...] Pour que l'apprenant se sente à l'aise dans la communication naturelle, il faut, au sein de la classe, lui donner la possibilité d'exercer ses talents, de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent le plus possible des situations naturelles d'échanges, non seulement avec l'enseignant, mais également avec ses pairs. Il faut lui donner l'occasion de « tester » ses compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques pour qu'il puisse découvrir les clefs d'une communication réussie dans la langue qu'il aborde. Le jeu offre ce champ d'expérience ».¹

Autrement dit tout un apprenant avait le trac de parler devant ses collègues de classe, alors pour donner la confiance en soi des apprenants, le jeu aide beaucoup l'enseignant à engager les apprenants à participer et s'exprimer aussi le jeu donne la chance et l'opportunité de s'exercer des différents talents et avoir des meilleures expériences dans leur vie car à travers le jeu l'apprenant peut contrôler ses différentes compétences.

Weiss François note que le jeu « peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux apprenants de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »²

Pour que la classe de FLE ait un effet d'animation, on peut traduire de longs textes et les mots incompréhensibles en petits jeux, et utiliser des mots composés de lettres colorées pour créer une atmosphère qui stimule la motivation des apprenants.

8.2. Le jeu aide à acquérir des compétences

Les jeux aident pour développer l'éducation des compétences, l'influence de jeu joue un rôle très important dans le développement de la capacité mentale de l'apprenant aussi l'apprentissage a un effet sur le développement mental des apprenants. Donc l'apprentissage et les moyens interfèrent dans la formation des compétences. Quand l'apprenant joue, il est complètement motivé. Les jeux favorisent la communication avec les autres et tente de résoudre ses problèmes de langage aussi aide à acquérir un nouveau

¹ RENARD C, *Les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. Consulté le 20/04/2021.

²WEISS F,*Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*,Hachette, paris,1983, p8.

lexique. Les apprenants osent parler. Ils essaient de participer, de communiquer, et quand ils se trompent, réessayer. Car le plaisir de parler est né chez l'enfant.

Kervran Martine insiste sur ce point « *Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...]. Il créer le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle* »¹

KERVAN Martine veut dire que le jeu aide l'apprenant à communiquer avec les autres dans une atmosphère favorable, qui pousse l'apprenant à écouter, parler et à comprendre, tout cela afin d'accomplir leur besoin et de maîtriser la langue.

Charmian O'Neill démontre dans son ouvrage « les apprenants et l'enseignement des langues étrangères » que « *On a souvent eu l'occasion d'insister sur les liens entre l'activité et l'acquisition linguistique chez les apprenants [...]. Dans certains matériaux pour apprenant on note d'ailleurs une tendance à insister de façon beaucoup plus nette et plus motivée sur les aspects Kinésiques de l'apprentissage, sur la nécessité de l'implication physiques dans toute activité en langue étrangère*»²

Le jeu est considéré comme un moyen qui fait associer les mots aux actions et aux gestes. Ce qui fait l'apprentissage de la langue où les apprenants apprennent à travers le jeu qui favorise leur acquisition. C'est-à-dire nous pouvons considérer la langue comme un outil qui accomplir un objectif.

9. Le rôle de jeu en classe de FLE

Sur le plan pédagogique, l'activité ludique est une partie intégrante de la vie des enfants. Cette activité constitue un outil qui donne à l'enseignant la possibilité de diversifier les démarches et les situations de communication en encourageant la prise de parole et l'interaction entre les apprenants en parlant de l'activité ludique, Cuq affirme :

¹KERVAN M, *Enseigner l'anglais avec facilité*, éd : Bordas, Paris, 2002 cité par ZERGUINE A, *L'activité ludique dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE Cas des apprenants de la 5^{ème} année primaire. Ecole de BEN AISSA Mouloud- M'sila*, mémoire de Master Académique sous la direction Dr. ZBIRI Abdelkrim, Université M'sila, 2019, p.7.

²CHARMIAN O, *Les enfants et l'enseignement des langues étrangères*, Didier, Paris, 1993, p 239.

« 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 »¹.

Les chercheurs en didactique suggèrent que le ludique se présente comme une situation d'intégration par excellence, car il permet la création d'un contexte réel dans lequel l'apprenant, acteur de son apprentissage, s'engage à développer des stratégies et des procédures en faisant appel à ses connaissances et à ses ressources pour résoudre des problèmes.

Selon Weiss, l'objectif de l'introduction des activités ludiques « réside dans l'acquisition progressive d'une compétence de communication à partir des attentes, des motivations, des besoins des apprenants ». Les contextes ludiques exigent l'implication directe et réelle de l'apprenant².

Le ludique, dans l'enseignement apprentissage, permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. Cette nouvelle approche innovatrice, dont découlerait une nouvelle transmission du savoir, trouverait toute sa plénitude dans le plaisir de l'action et du jeu. Elle rendrait l'école plus agréable et plus attrayante aux yeux de l'élève en lui procurant bonheur et bien être.³

L'activité ludique est un outil de la destruction du climat rigide dans la classe et incite les apprenants à participer, à réagir et pour prendre la parole afin de mobiliser leur connaissance. HAYDEE Silva déclare dans son entretien que « le fait de passer par la médiation ludique aide parfois à lever des blocages conscients ou inconscients. Lors que le changement de rôle au sein de la scène pédagogique permet de rendre l'initiative et la parole aux apprenants, tout en leur offrant un cadre à la fois souple et fortement structuré »⁴

¹ CUQ P-J, 2003.op.cit. p160

² HARRACHE S, *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du Français langues étrangère au cycle primaire Algérien*, In Université KasdiMarbahOurgla Algérie, Vol 16, N°04p246,2019.

³ MEGUENNI LAHRACHE AMEL, *Ludique comme stratégie d'enseignement / apprentissage en classe de langue*, In Université D'Oran 2, N°14, 2015, P 94.

⁴ HAYDEE S, *le jeu comme outil pédagogiques*, Mexique, 2012, p.1. Disponible sur <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872>. Consulté le 28/04/2021.

La conclusion

Tout au long de ce chapitre, dont lequel nous nous sommes présentés ce thème afin de fournir les informations nécessaires pour exploiter comme ces genres d'activités en classe de FLE. Qui contiennent beaucoup d'avantage dans l'acquisition des apprenants.

D'abord, pour traiter ce thème nous commençons par survoler quelques définitions les plus importantes de jeu qui paraissent utiles dans notre domaine de l'enseignement de français langue étrangère là on met le point sur les différentes sortes de jeu que nous les utiliserons selon les besoins des apprenants et qui peuvent aider l'enseignant dans son parcours en classe de FLE.

D'une part, ces activités ludiques permettant aux apprenants l'accès au sens de l'information d'une manière amusante et plaisante et pour casser la routine dominante dans la classe, c'est le fait de créer la positivité en classe et pour changer la méthode d'enseignement quotidienne.

De nombreuses études et de recherche sur le thème de l'exploitation de jeu en classe de FLE, avec et pour attirer et encourager les collaborateurs de système éducatif pour insérer cette nouvelle méthode dans l'enseignement de français langue étrangère et d'inciter les enseignants à l'utiliser au sein de classes.

D'autre part, ses nombreuses recherches qui nous ont incités de chercher la place et l'importance des activités ludiques dans l'enseignement, et de trouver en quoi réside le rôle de ces activités à travers les différents chercheurs qui ont déjà parlé sur ce point.

D'après la pratique que nous avons réalisée, nous trouvons que l'enseignant doit avoir une méthode et plan pour appliquer comme ce genre d'activité en classe, à travers se fixer l'objectif général et spécifique avant de s'inventer et d'utiliser le jeu afin de l'appliquer selon les carences des apprenants.

LE TROISIEME CHAPITRE

ANALYSE ET INTERPRETATION DES DONNEES

Introduction

Nous allons présenter ce chapitre à partir de deux grands axes

D'abord, il s'agit d'évoquer le rôle des activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère et de montrer la place du jeu à travers notre présence aux séances d'observation avec deux enseignantes de la 2^{ème} année moyenne.

Aussi nous avons demandé aux enseignants de trois C.E.M de province El-ALIA à Biskra où nous avons précisé les CEM d'AHMED ZID, HAMOUDI MOHAMED SEGHIR et ZEGHEZ DJELOUL), afin de nous répondre à un questionnaire et donner leur avis sur l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE et leur importance dans le domaine de l'enseignement du français langue étrangère. (Correcte)

1. Grille d'observation

Tout d'abord, nous avons assisté avec deux enseignantes de français, de la 2^{ème} année moyenne au C.E.M Ahmed ZEID à El-Alia, dans la ville de Biskra ; pour la réalisation de notre observation de classe.

1.1. La description de la fiche d'observation

1.2. Séance N°1

La classe de 2^{ème} AM chez l'enseignante 1

Etablissement : AHMED ZIED Niveau : 2 ^{ème} AM Classe : 2 AM 3 groupe 01.	Nombres d'élèves inscrits: 15 apprenants Nombres d'élèves absents: 2 apprenants	La durée : 45min Date : 08/04/2021
Déroulement de la séance Niveau 2 ^{ème} AM Projet 03 : Dire une légende Séquence 01 : Personnes et faits extraordinaires Activité : Le passé composé	L'objectif à atteindre :	<ul style="list-style-type: none">▪ Acquérir comment conjugue un verbe au passé composé et savoir la distinction entre l'exploitation de l'auxiliaire être et avoir.▪ Savoir la manière d'accorder le participe passé avec le sujet.

<p>Description de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le mur de classe était de la couleur verte ▪ La classe était organisée par 4 rangés et chaque rangé contient 4 à 5 tables et chaque table avec deux chaises. Le premier rangé est en face de la porte de la classe et le bureau de l'enseignante est en face de rangé et à côté du mur. ▪ Le tableau est au milieu du mur en face des élèves ▪ Et il y a deux estrades sous le bureau et sous le tableau 	<p>Observation en classe :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante entre à la classe à 8h ▪ Les apprenants presque la plupart arrivent avec un retard de 3-6min ▪ L'enseignante commence à écrire les exemples de la leçon pour entrer aux détails du contenu. ▪ Les apprenants ressortent leurs affaires et entendent ce qu'elle dit l'enseignante ▪ 8-12 apprenants participent à l'échange des connaissances avec l'enseignante ▪ Et les autres ne suivent pas, ils jouent avec les stylos, dessinent des avions dans les papiers, chantent doucement, dessinent des fleurs, des cœurs, leurs noms ne sont pas intéressés au cours. ▪ l'enseignante définit le passé composé et elle donne des exemples au premier temps sur la manière de conjuguer l'auxiliaire être et avoir du passé composé ▪ Les apprenants ne comprennent pas le
---	--------------------------------	--

		<p>changement et pourquoi ils utilisent le participe passé.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante choisit le jeu pour faciliter cette tâche. ▪ Elle emploie les jeux de mot pour attirer l'attention et de comprendre facilement comment chaque verbe se conjugue selon le sujet de la phrase ▪ Elle imprime quelques copies et demande de ses apprenants de faire des petits groupes de quatre à cinq apprenants. ▪ Elle a donné une copie de jeu pour chaque groupe. ▪ Elle écrit la consigne au tableau et déplace sa copie pour montrer un exemplaire à suivre pour comprendre la démarche exploitée dans ce jeu. ▪ Les apprenants deviennent de plus branchés pour savoir la nature du jeu. ▪ Ils commencent de faire l'activité demandée après
--	--	--

		<p>l'explication de l'enseignante.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nous constatons qu'il y a une sorte d'ambiance et un mouvement positif en classe de FLE. ▪ Presque tous les apprenants participent sans faire attention pour appeler l'enseignante pour voir ce qu'ils font. ▪ L'enseignante corrige les copies de chaque groupe et met des remarques. ▪ A la fin, elle demande à ses apprenants de lever la main pour répondre au jeu. ▪ La durée de cette activité est de 10min
La trace écrite		<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante met 10min pour écrire toute la leçon ▪ Les apprenants écrivent lentement. ▪ Quand ils commencent de jouer, ils font des fautes au début puis comprennent la consigne (ils prennent 10 Min)
La trace pédagogique		<ul style="list-style-type: none"> ▪ La présence d'échange

		<p>des informations entre les apprenants.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nous constatons qu'il y a une interaction entre l'enseignante et les apprenants. ▪ L'enseignante change la méthode d'enseignement quand elle remarque des difficultés et de la mécompréhension chez les apprenants.
Les supports pédagogiques exploités		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le tableau blanc ▪ Les feutres de couleurs (bleu, noir, vert, et rouge) ▪ Le manuel scolaire ▪ Les copies imprimés qui contiennent l'activité ludique.
Le statut de l'enseignant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elle maîtrise parfaitement la langue et sait bien comment travailler avec ses apprenants. ▪ Elle emploie des exemples pertinents et efficaces pour bien montrer la conjugaison. ▪ Elle a bien choisir le support pour bien développer les compétences chez ses apprenants et de créer l'élément de

		motivation.
Le statut de l'apprenant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand il entre à la classe, Il prit leurs places, ressortir ses affaires et commence de suivre l'enseignante. ▪ Il participe au début de séance de poser des questions : « Madame ! je n'ai pas bien saisi c'est quoi un participe passé ? ». ▪ Ils deviennent de plus motivés de faire ce genre d'activité et bien-sûr ils amusent bien entre eux.

1.3. Séance N°02 Avec l'enseignante 2

Etablissement : AHMED ZIED Niveau : de la 2 ^{ème} AM Classe : 2AM 5 Groupe : 01	Nombres d'élèves inscrits: 15 apprenants Nombre d'élèves absents: 2 apprenants	La date : 10/04/2021 La durée : 45Min
Déroulement de la séance Projet 03 : Dire une légende Séquence 01 : faits et lieux inoubliables Activité : Les indicateurs de lieu	L'objectif de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir le sens de chaque indicateur de lieu et leur exploitation dans la phrase.
Description de la classe <ul style="list-style-type: none"> ▪ La classe un peu large les murs de la couleur gris clair et contient 4 rangées 	Observation en classe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante entre à 14 h et certainement Les apprenants suivent leur enseignante. ▪ Il y a des retardataires

<p>contient 4 à 5 table avec deux chaises pour chaque table</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ la classe est bien organisés et propre contient deux fenêtres dans le mur. ▪ La porte est en face de premier rangé ▪ Le tableau blanc devant les rangés et juste à côté y a le bureau de l'enseignante. 		<p>de 5 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante commence de rédiger le titre de la leçon et explique le contenu en général après elle écrit quelques exemples dans le tableau pour montrer c'est quoi le lieu, la question exploitée pour savoir la place, l'indicateur de lieu cité dans la phrase, l'utilisation de chaque indicateurs. ▪ Quand elle dit c'est quoi « indicateur de lieu » en arabe, les apprenants comprennent le contenu de la leçon. ▪ L'enseignante écrit la leçon et les apprenants recopient avec elle ce qu'il y a dans le tableau. ▪ Elle demande de faire l'exercice qui se trouve dans la page 129. ▪ Puis, chaque apprenant montre pour l'enseignante ce qu'il fait pour corriger. ▪ Elle met les remarques dans les cahiers de chaque apprenant à
---	--	---

		<p>travers ce qu'il fait.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nous constatons que la façon d'enseignement est classique : ▪ l'enseignante explique, les apprenants écrivent puis font l'exercice mais à la fin ils ont fait des fautes, donc ils n'ont pas compris la consigne de l'exercice.
La trace écrite		<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante écrit le cours en 10 min. ▪ Les apprenants recopient les cours en 15 min. ▪ Ils font l'exercice en 10min et la correction prit 10min
La trace pédagogique		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le manque de participation en classe, juste les trois apprenants qu'ils ont assis en avant qui participes mais le reste recevaient c'est tout, ils ne réagissent ni positivement ni d'une façon négatif. ▪ L'échec de la méthodologie exploitée par l'enseignante car ses apprenants désintéressent au contenu de cours et le manque de motivation

		<p>en classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante prit la responsabilité de finir la leçon en 45 min, de tester la compréhension de ses apprenants, savoir les points fortes et faibles de chacun.
Les supports pédagogiques exploités		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le tableau blanc ▪ Les feutres de couleurs (bleu, vert, rouge) ▪ L'activité du manuel scolaire
Le statut de l'enseignant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elle est responsable d'expliquer tous les termes difficiles de chaque indicateurs que l'apprenant ne le savait pas c'est quoi leurs sens. ▪ Elle aide les apprenants qui ont un problème de compréhension de la langue étrangère à travers l'exploitation de la langue maternelle. ▪ Elle maîtrise la langue pour éviter toute sorte d'erreur.
Le statut de l'apprenant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ils prennent leurs place comme des observateurs, ils suivent le cours et ils écoutent l'explication de leur enseignante, essayent de

		<p>comprendre ce qu'elle dit l'enseignante et de mémoriser</p> <p>l'explication du règle donnée puis pour se faire la pratique. A travers l'exercice</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il joue avec leur collègue quand il n'arrive pas à comprendre les réponses. ▪ Ils ignorent l'explication de l'enseignante
--	--	---

1.4. Séance N°3 Avec l'enseignante 1

<p>Etablissement : AHMED ZIED</p> <p>Niveau : de la 2^{ème} AM</p> <p>Classe : 2AM 3</p> <p>Groupe : 02.</p>	<p>Nombres d'élèves inscrits: 16 apprenants</p> <p>Nombres d'élèves absents: 1 apprenant</p>	<p>La date : 09 /04/2021</p> <p>La durée : 45Min</p>
<p>Déroulement de la séance :</p> <p>Projet 03 : Dire une légende</p> <p>Séquence 01 : Personnes et faits extraordinaires</p> <p>Activité : Le passé composé</p>	<p>L'objectif</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquérir comment conjugue un verbe au passé composé et savoir la distinction entre l'exploitation de l'auxiliaire être et avoir. ▪ Savoir la manière d'accorder le participe passé avec le sujet.
	<p>Observation de classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante entre à la classe à 10h, les étudiants étaient encore bouger mais restent calme au moment

		<p>d'entrer. leur enseignante</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Après la salutation, elle commence de marquer l'absence et de présenter le contenu de leur cours d'aujourd'hui. ▪ les apprenants sortent leurs affaires et écrivent la date d'aujourd'hui puis suivent le cours. ▪ L'enseignante écrit la conjugaison de l'auxiliaire être et avoir au présent. ▪ Elle ajoute le verbe « préparer » à l'infinitif, elle annule le « er » et ajoute « é » de participe passé « préparé ». ▪ Elle explique que c'est de cette manière on met un participe passé. ▪ L'enseignante exploite le jeu de créativité dans la classe afin de pousser ses apprenants à participer et de transmettre l'information d'une manière amusante. ▪ Elle utilise ses gestes, l'intonation du son, des
--	--	---

		<p>dialogue entre les apprenants pour que les apprenants comprennent l'accord de participe passé avec le verbe et son sujet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les apprenants sont surpris, et ils suivent passionnément leur enseignante pour savoir qu'est-ce qu'elle est en train de dire et de faire. ▪ Nous constatons que la classe devient de plus active mieux d'avant, et un changement radical de l'humeur de ses apprenants. Dans lequel les chuchotements des apprenants qui disent que « nous ne voulons pas terminer cette séance »
La trace écrite		<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante écrit la leçon dans le tableau en 10 min ▪ Les apprenants font des dialogues oraux en 5 min puis recopient le cours en 15 min ▪ Les apprenants font l'exercice en 10 min ▪ La correction prit de plus de 5 min
La trace pédagogique		<ul style="list-style-type: none"> ▪ La présence de motivation entre les

		<p>élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La participation au sein de la classe. ▪ L'enseignante exploite les gestes, les mimiques, son intonation pour créer une sorte de jeu ▪ Les apprenants suivent le cours et presque toute la classe joue pour savoir la réponse.
Les supports pédagogiques exploités		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le tableau blanc ▪ Les feutres de couleurs ▪ Le manuel scolaire ▪ Jeu de créativité ▪ Les gestes
Le statut de l'enseignant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elle est un animateur et motivateur dans la séance. ▪ Elle entre ses apprenants puis il explique sa leçon. ▪ Quand elle remarque que les apprenants sont presque ennuyeux et le savoir est mal transmis, elle a changé la stratégie exploitée et elle crée un jeu pour que les apprenants maîtrisent bien la conjugaison du passé

		composé et pour comprendre les accords nécessaires.
Le statut de l'apprenant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ C'est l'élément principal en classe de FLE, il suit la démarche de la leçon. ▪ Ils prennent la responsabilité de déchiffrer le contenu de cours. ▪ Ils participent pour répondre à ce qu'elle demande leur enseignante.

1.5. Séance N°04 : Avec l'enseignante 2

<p>Etablissement : AHMED ZIED Niveau : de la 2^{ème} AM Classe 2AM 5 Groupe : 02.</p>	<p>Nombres d'élèves inscrits: 17 apprenants Nombres d'élèves absents:</p>	<p>La date : 15/04/2021 La durée : 45Min</p>
<p>Déroulement de la séance Projet 03 : Dire une légende Séquence 01 : faits et lieux inoubliables Activité :Les indicateurs de lieu</p>	<p>L'objectif de l'activité</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir le sens de chaque indicateur de lieu et leur exploitation dans la phrase.
<p>Description de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La classe un peu large ▪ les murs de la couleur gris claire et contient 4 rangé chaque rangé 	<p>Observation de classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante entre à 15 h , Il y a beaucoup de retardataires dans ce groupe qu'ils ont arrivé en retard.

<p>contient 4 à 5 table avec deux chaises pour chaque table la classe contient deux fenêtres dans le mur.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La porte est en face de premier rangé ▪ Le tableau blanc devant les rangés et juste à côté y a le bureau de l'enseignante. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le niveau de ses apprenants est faible, il ne maîtrise pas le français alors l'enseignante explique de plus en langue maternelle. ▪ Ils écrivent la date mais ils ont un problème d'écriture d'après ce que nous voyons. ▪ L'enseignante explique la leçon et elle commence par dessiner un grand tableau de mots croisés puis elle montre à ses apprenants qu'il faut trouver quelques mots pour construire une phrase. ▪ 3 ou 4 trouvent la réponse, les autres ne réagissent pas, il s'en fiche. ▪ L'enseignante essaie de créer une sorte de mouvement entre ses apprenants qui ne bougent pas, mais aucune réaction, ils vont de sortir c'est tout.
<p>La trace écrite</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante écrit la leçon dans 10 min. ▪ Les apprenants

		<p>recopient le cours en 15 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les apprenants font l'exercice en 10 min ▪ La correction prit de plus de 10 min.
La trace pédagogique		<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'absence d'échange des informations entre les apprenants. ▪ Nous constatons qu'il n'y a pas d'interaction entre l'enseignante et ses apprenants. ▪ L'enseignante change la méthode d'enseignement quand-elle remarque les difficultés et la mauvaise compréhension chez les apprenants. Mais pour rien les apprenants dans tous les cas ne suivent pas.
Les supports pédagogiques exploités		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le tableau blanc ▪ Les feutres de couleurs ▪ Le manuel scolaire ▪ Les jeux croisés ▪ Les gestes
Le statut de l'e l'enseignant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il détient la responsabilité de transmettre l'information de toute sorte de méthode pour bien comprendre le

		<p>contenu de leurs cours.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il est le guide de la classe, c'est elle qui doit ressortir leurs capacités pour améliorer le niveau de ses apprenants. ▪ Elle crée une ambiance au sein de classe à travers l'exploitation de jeu croisé ▪ Il essaie de motiver ses apprenants.
Le statut de l'apprenant		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il est complètement ignoré l'apprentissage de cette langue. ▪ Nous constatons que la majorité joue avec leurs stylos au lieu de lire quelques choses dans leurs livres. ▪ Ils chouchoutent, fait des bruits pour arrêter la démarche de la séance. ▪ 4 ou 6 apprenants veut comprendre mais ils n'arrivent pas à suivre à cause de la non maîtrise et la situation de la classe.

2. L'analyse de grille d'observation

D'après notre présence avec les deux classes de la 2^{ème} AM qui sont subdivisées en deux groupes à cause de l'état actuel de Covid-19, qui nous oblige de diviser la classe en deux groupes et chaque groupe ne dépasse pas 17 élèves et chacun assoit seul dans sa table. Donc, notre présence était avec deux enseignantes différentes, c'est-à-dire que deux contextes, deux niveaux, deux démarches et deux méthodes exploitées sont complètement différents mais restent les deux enseignantes cherchent comment faire agir leurs classes au sein de cours. Donc les deux enseignantes essayent de faire revivre la classe et engager ses apprenants à parler et participer en classe de FLE.

Avec la première enseignante, elle est plus jeune et est une personne active cela qui influence son travail avec ses apprenants, alors le niveau de ses apprenants est moyen et ils n'ont pas en dessous de la moyenne, ils peuvent comprendre ce que l'enseignante dit et ils répondent quand ils ont motivé. Donc l'enseignante essaye toujours de créer l'ambiance avec ses apprenants là où nous découvrons sa créativité en classe afin d'améliorer le niveau de ses apprenants et tracer une bonne idée sur la langue française. Elle exploite le jeu avec les deux groupes, nous remarquons les apprenants aiment sa séance et ils ont de plus motivé avec elle. Avec la 1^{ère} groupe, elle a utilisé les jeux de mots avec des petits cartes pour les aider à construire des phrases au passé composé et avec le 2^{ème} groupe aussi elle exploite un jeu de créativité au sein de classe quand elle a expliqué son cours et elle a remarqué que ses apprenants ne sont plus concentré avec elle ; donc elle a changé la démarche par un jeu. Qui a utilisé ses gestes, sa voix, et des dialogues avec ses apprenants, alors nous trouvons comme un résultat ; les apprenants sont amusés par ses gestes et sa voix qui charge d'une manière adorable, donc sont plus intéressé avec le cours présenté par l'enseignante.

Avec la deuxième enseignante, elle est encore jeune, aussi une personne calme mais active dans son travail, cela qui la donne une valeur et une présence au C.E.M tous les apprenants la respecte. A travers notre présence avec elle, nous constatons les apprenants en classe ne participent plus surtout dans le 1^{er} groupe qu'ils sont plus loin de la concentration au cours, donc l'enseignante respecte le programme et temps consacré pour finir la leçon. Elle utilise le jeu selon les besoins de ses apprenants et pour briser la routine des activités classiques, comme le cas de la 1^{er} groupe qu'elle n'a pas utilisé aucune méthode de nouveau ; juste elle explique la leçon et les apprenants les écoute puis écrivent leur leçon à la fin ils sortent sans compréhension. Le même cas avec son deuxième groupe qui elle exploite le jeu (les mots croisés) qui nécessite une grande concentration mais les

apprenants ne sont pas attiré par le jeu. C'est à cause de temps de la séance qui était programmé à 15h. Donc ils sont fatigués, ils chouchoutent entre eux.

3. Techniques de mise en œuvre pour le déroulement de l'enquête

Nous avons opté comme une démarche méthodologique tout en basant sur la présence au cours de français langue étrangère au CEM Ahmed Zid à el-alia Biskra où nous réalisons notre grille d'observation. Donc pour bien affirmer notre travail de recherche nous avons choisi une série des questions sous forme d'un questionnaire destiné à notre échantillon les enseignants de la langue française au cycle moyen pour vérifier la validité de notre recherche. Nous allons réaliser notre enquête dans un CEM pour entrer dans le vrai monde des enseignants avec leurs apprenants et pour obtenir des vrais résultats qui peuvent nous aider à réaliser notre objectif.

4. Enquête auprès des enseignants de FLE au cycle moyen

Notre travail de recherche est réalisé au niveau de CEM. Dans le but de vérifier nos hypothèses, durant la semaine du 08 à 15 avril 2021 auprès des enseignants de l'école.

Donc les enseignants de la langue française ont pour le but d'encourager les apprenants à aimer la matière, les motiver et pousser à participer en classe, car les apprenants dans cette période sentent eux même ils n'ont pas l'envie d'étudier cette langue étrangère, malgré ils ont l'étudié auparavant et ils ont une idée sur les éléments de la langue donc ce n'est pas une chose de nouveau pour eux. Alors ce sentiment influence beaucoup sur leur cursus scolaire.

Alors les enseignants ont toujours cherché à des nouvelles méthodes d'enseignement pour attirer l'attention de leurs apprenants parmi des méthodes d'enseignement ; nous proposons le fait de recours aux jeux qui créer un changement radicale dans la classe qui donne une bonne vision d'apprentissage et aide beaucoup les apprenants à s'exprimer et réagir d'une façon plaisante et motivante en classe.

C'est-à-dire l'enseignement au cycle moyen a pour l'objectif de développer chez les apprenants les compétences afin de communiquer surtout à l'oral (écouter et parler) et au niveau de l'écrit (lire et écrire).

5. Présentation du questionnaire

Le questionnaire est un ensemble de questions méthodiques ouvertes auxquelles doit répondre pour servir une guide d'une enquête. C'est une méthode de recueil un grand nombre d'avis afin de les analyser et interpréter les réponses et les informations données. Ce questionnaire est pour le but de donner à l'enquête une extension et de vérifier statiquement à la fin de confirmer ou infirmer l'hypothèse proposé.

L'objectif général de cette enquête est pour rassembler des informations qui consistent pour savoir la place primordiale des activités ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère. Autrement dit, nous espérons d'après les réponses des enseignants sur ce questionnaire d'expliquer l'importance et le rôle des activités ludiques et savoir si l'enseignant est vraiment exploiter cette méthode et comment ils ont traité en classe de FLE.

Notre questionnaire se repose premièrement sur le profil de l'enseignant dans le but de présenter le cursus académique de nos échantillons pour nous aider à préciser la nature d'enseignement de chacun. Puis nous avons passé vers les divers sortes de questions qui nous avons choisi au premier temps (le niveau des apprenants, si les apprenants sont motivé par le jeu si le jeu développe les compétences lexicales chez les apprenants, etc.) les trois prochains questions se traite les jeux pratiqués en classe, et si le ludique est utilisé dans le manuel scolaire de la 2^{ème} AM et de quel type de jeu, et sur les moyen qui peuvent développer la compétence lexicale chez les apprenants.

Et les trois derniers questions sont concernant si les enseignants rencontrent des difficultés lors de l'exploitation de jeu en classe et la place des activités ludiques dans l'enseignement de FLE ce genre d'activité en classe de FLE et de proposer leur avis personnelle et professionnelle sur l'utilisation des activités ludiques. Nous avons demandé aux enseignants de français langue étrangère de la deuxième année moyenne à travers quelques questions de nous donner leur avis sur l'exploitation de ludique en classe et s'il trouver que cette méthode peut aider pour un meilleur apprentissage ou non ou bien ce n'est qu'une perte de temps et est-ce que les activités ludiques sont utilisées par beaucoup d'enseignants ou bien quelque uns.

6. LE QUESTIONNAIRE

(Aux enseignants de la langue française dans le cycle moyen)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de fin de cycle universitaire : master en didactique des langues. Filière de français à l'université de Mohammed khider-Biskra.

Notre travail intitulé : les activités ludiques dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne.

Informations sur l'enquête(e) :

Obligatoire

*Sexe :

- Féminin
- Masculin

* L'âge :

*Ancienneté dans le poste :

- De 2à 6ans
- De 6à 10ans
- 10ans et plus

*Diplôme :

- Licence
- Master
- ENS (école supérieur des enseignants).

*Spécialité :

- Science de langage

- Littérature et civilisation
- Didactique de la langue et culture

LES QUESTIONS :

1. Quel est le niveau de vos apprenants ?
 - Très bien
 - Bon
 - Moyen
 - En dessous de la moyenne
2. Est-ce que les étudiants sont attirés par le jeu :
 - Oui
 - Non
3. Est-ce que le jeu développe les compétences des apprenants,
 - Oui
 - Non

Justifier votre réponse :

.....

.....

.....

.....

4. Est-ce que vous pratiquez le jeu avec vous apprenants ? dites pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

5. Quels sont les jeux que vous pratiquez avec les apprenants ?

- Les jeux de mots
- Le jeu de rôle
- Les mots croisés
- Autres

Pourquoi vous choisissez cette activité ?

.....
.....
.....

6. Est-ce que le jeu a été utilisé dans le manuel scolaire de cycle moyen ?

- Oui
- Non

De quel type d'activité ludique ?

- Les jeux de créativité
- Les jeux linguistiques
- Les jeux culturels
- Les jeux dérivés du théâtre
- Selon les besoins

7. Citez les moyens qui peuvent développer la compétence lexicale chez les apprenants de la 2^{ème} année moyenne ?

- Les pièces théâtrales
- Les dialogues
- Les TICES
- Les jeux de rôles
- Autres

8. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe ? si oui citez-les.

.....
.....
.....

9. Selon votre expérience dans le cadre d'enseignement, comment doit-il être programmé ces activités ludiques en classe de FLE ?

- Une place primordiale dans l'enseignement
- Une place secondaire dans l'enseignement

Aucune importance dans l'enseignement

10. Quels avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle moyen dans l'enseignement du FLE ?

.....
.....
.....
.....

Merci pour votre collaboration

7. Analyse et interprétation des données

Pour accompagner l'exploitation des résultats obtenus, nous avons effectué notre enquête à travers des tableaux et des histogrammes qui synthétisent les résultats de chaque question posé dans notre questionnaire.

Question l'ancienneté dans le poste

L'expérience d'enseignement	Pourcentage
De 2 à 6 ans	44%
De 6 à 10 ans	31%
10ans et plus	25%

Tableau N°01 : L'expérience des enseignements.

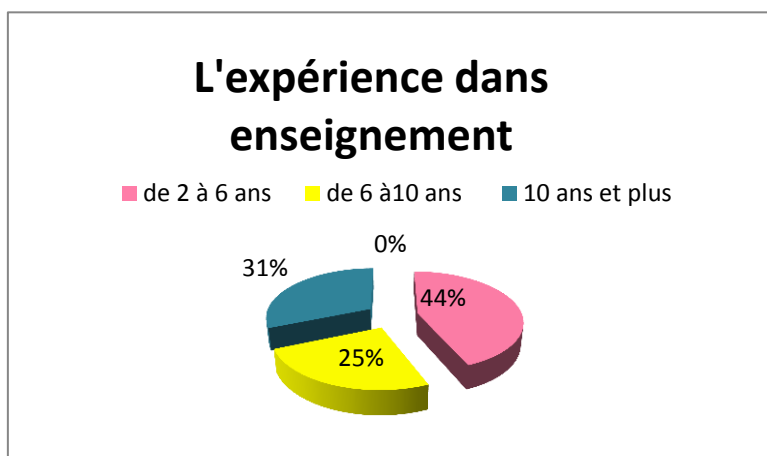


Figure N° 1 Graphique représentatif d'expériences dans l'enseignement.

Tableau : l'âge des enseignants

L'âge	Le nombre des enseignants	Le pourcentage
De 25 ans à 35 ans	7 enseignants	44%
De 35 ans à 45 ans	8 enseignants	50%
De 45 ans à 52 ans	1 enseignant	6%

Tableau N°02 : L'âge des enseignants

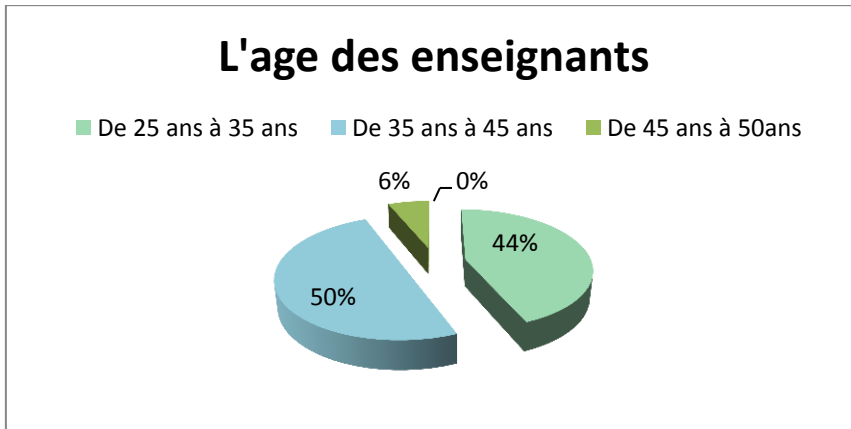


Figure N°2 graphique représentatif de l'âge des enseignants

▪ **Analyse des résultats obtenus sur Information sur le questionnaire :**

Nous avons commencé au début par des questions sur le profil de l'enseignant que nous allons faire l'analyse de leurs réponses pour savoir la distinction entre leurs niveaux, les divers âges les spécialités étudiées. Chaque enseignant a pris de façon différente à l'autres par exemple un enseignant qui étudié la didactique de FLE est tout fait différent qu'un enseignant qui a été diplômé en master de littérature et civilisation au niveau de connaissance , la méthode d'enseigner et de prise du cours et comment être un enseignant et de travailler dans une établissement scolaire.

Question 1: Quel est le niveau de vos apprenants ?

- Très bien
- Bon
- Moyen
- Au-dessous de la moyenne

Le niveau des apprenants	Le nombre des enseignants	Le pourcentage
Très bien	1	6%
Bon	3	19%
Moyen	11	63%
En dessous de la moyenne	3	7%

Tableau N° 03 : le niveau des apprenants

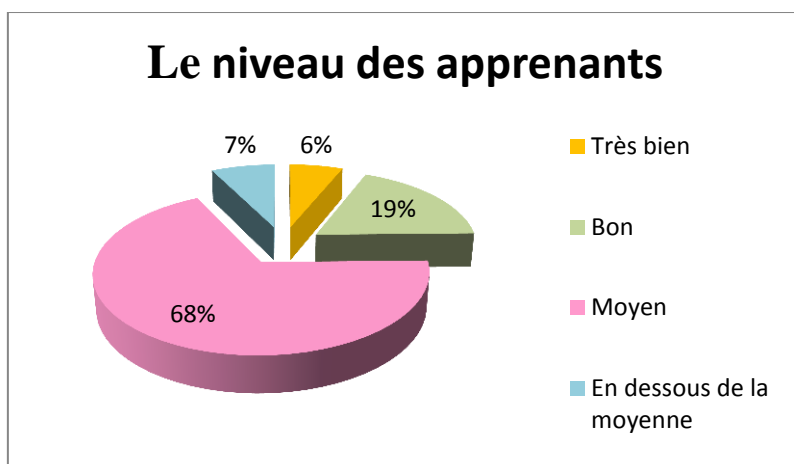


Figure N°3 graphique représentatif des niveaux des apprenants

- **Analyse des résultats**

Nous avons posé cette question pour le but de savoir le contexte scolaire des apprenants et désigner la nature de leurs niveaux, est-ce-que ils sont faibles ou moyens ou bien ils travaillent bien en classe. À travers les réponses des enseignants, nous trouvons que le 68% répondent que le niveau de leurs apprenants est moyen c'est-à-dire il y a un certain équilibre (il y a des éléments, excellents et des éléments faibles, ceux qui participent et ceux qui ne réagissent pas), il comprennent un peu la langue, nous pouvons trouver une résultat quand nous pratiquons le jeu.

Le 19% répondent par le choix « bon » alors le niveau ici est bien en général, elle existe une sorte d'interaction, les apprenants prient des bons notes, il y a pas beaucoup de problème.

7% répondent que le niveau est au-dessus de la moyenne, nous avons bien précisé ce cas au niveau de l'observation de classe, les apprenants sont faibles, ils ne communiquent pas en français avec leurs enseignantes, ils n'arrivent pas à écrire une phrase. Et 6% répond par le choix « très bien » ici, le niveau de l'apprenant réagit bien en classe, il est compétant, il peut parler et d'exploiter la langue étrangère.

Question 2: Est-ce que les étudiants sont attirés par le jeu ?

- Oui
- Non

Tableau N° 04: l'intérêt des étudiants par le jeu

Les étudiants avec le jeu	Le nombre des enseignants	Le pourcentage
Oui	16 enseignants	100%
Non	0 enseignants	0%

Tableau représentatif sur l'intérêt des apprenants par le jeu.

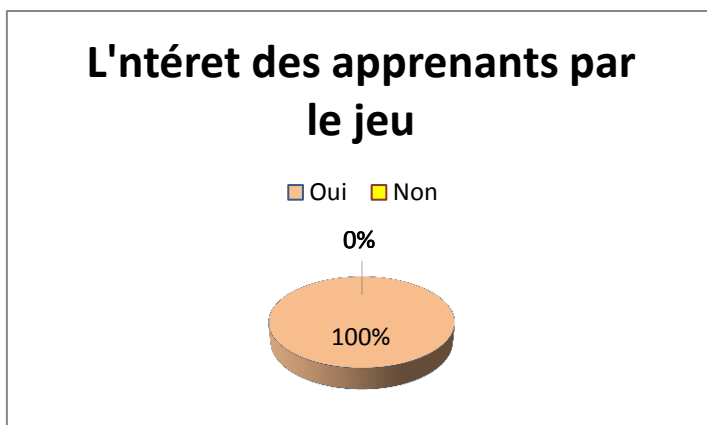


Figure N°4 graphique représentatifs d'intérêt des apprenants par le jeu

▪ **Analyse des résultats obtenus**

Nous remarquons que tous les enseignants sont d'accord 100% sans avoir aucun non, sur notre question qui est la base de notre modeste travail : le jeu attire les apprenants en classe de FLE. Nous avons posé cette question pour connaître l'intérêt des enseignants sur l'exploitation de ce genre de support dans l'enseignement de FLE au niveau des apprenants de 2ème, nous constatons que le jeu est bénéfique pour eux.

Question 3 : Est-ce-que le jeu développe les compétences des apprenants ?

- Oui
- Non

Justifier votre réponse :

Tableau N° 05: Le développement des compétences des apprenants par le jeu.

Le développement des compétences des	Le nombre des enseignants	Le pourcentage	La justification

apprenants par le jeu			
Oui	16 enseignants	100%	
Non	00 enseignants	00%	

Tableau représentatif sur le développement des compétences par le jeu



Figure N°5 graphique représentatif sur le développement des compétences des apprenants par le jeu

▪ **Analyse des résultats obtenus :**

Tous les enseignants répondent par oui, le pourcentage aussi est 100% mais la justification, elle est complètement différente que l'autre, nous constatons qu'il existe un changement au niveau de point de vue sur le développement de leurs compétences sa sera comment ?

30% exprime la manière de développer leurs compétences quand qu'ils aiment et seront de plus amusant et intéressant en classe « l'existence d'élément de motivation », ils supportent ce genre d'application car ils participent en classe et deviennent active.

40% affirment que le jeu est un élément d'attraction, il encourage les apprenants de s'exprimer librement et de créer une atmosphère adorable de manière qu'ils prennent un repos de surcharge de cours « la brise de la routine ».

20% présentent l'exploitation le genre de développement est centré sur le renforcement de connaissances et de l'esprit de la créativité des capacités chez les

apprenants à travers le changement d'activités classiques qui sont présenter sur la méthode d'exploiter le jeu en classe de FLE.

10% justifient leurs choix par le jeu développe les compétences des apprenants de manière de mettre l'apprenant dans une situation-problème d'où il va essayer de faire travailler ses capacités, là, il devient intéressé de trouver la solution pour finir cet jeu et de répondre au même temps sur le contenu d'activité sans faire attention qu'il est en train d'étudier et d'apprendre des nouvelles connaissances d'une façon spontané.

Question 4 : Est-ce-que vous pratiquer le jeu avec vous apprenants ? Dites pourquoi ?

Tableau N°6 sur la pratique du jeu avec les apprenants.

Oui	Non	Rarement
92%	0%	8%

Tableau représentatif sur la pratique du jeu avec les apprenants

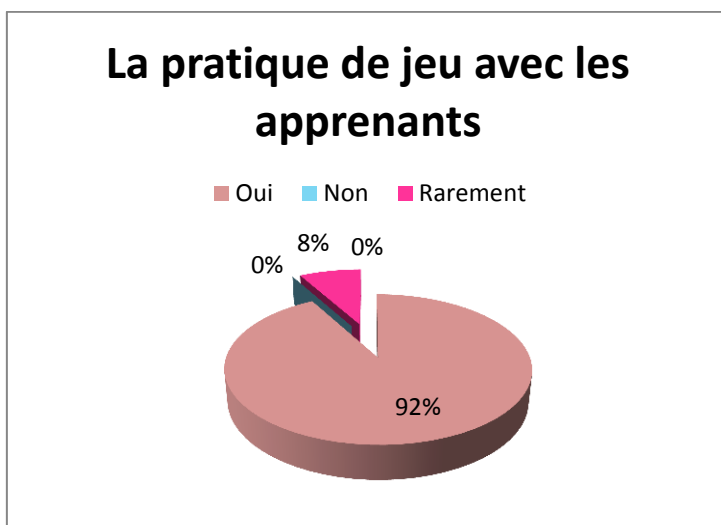


Figure N° 6 graphique sur la pratique du jeu avec les apprenants

▪ **Analyse des résultats obtenus**

Toutes les réponses sont oui mais ça dépend le pourcentage de la période, du temps, de la séance faite. Nous résumons le résultat dans les points suivants :

Oui, mais rarement 30% car le programme est trop chargé, l'exploitation de ce genre de support prend beaucoup de temps et dans la situation actuelle de Covid19, nous passons 45 min pour présenter le cours et d'écrire, de passer pour vérifier ce qu'ils font les apprenants.

Oui, pas beaucoup 20% chaque 1 mois, chaque séance de vocabulaire ou de production écrite, nous l'exploitons le jeu comme une solution de mal compréhension rencontré chez les apprenants et un moyen d'apprentissage de nouveaux lexiques.

Oui, absolument 50%, pour appliquer et systématiser les points de langues et d'exploitent légèrement ses acquis en saisant le contenu linguistique

Question 5 : quels sont les jeux que vous pratiquer avec les apprenants ?

- Les jeux de mots
- Le jeu de rôle
- Les mots croisés
- Autres

Pourquoi vous choisissez cette activité ?

Tableau N° 07les jeux pratiqués en classe

Les jeux de mots	Le jeu de rôle	Les mots croisés	Autres
35%	29%	32%	4%

Tableau représentatif sur les jeux pratiqués en classe de FLE.

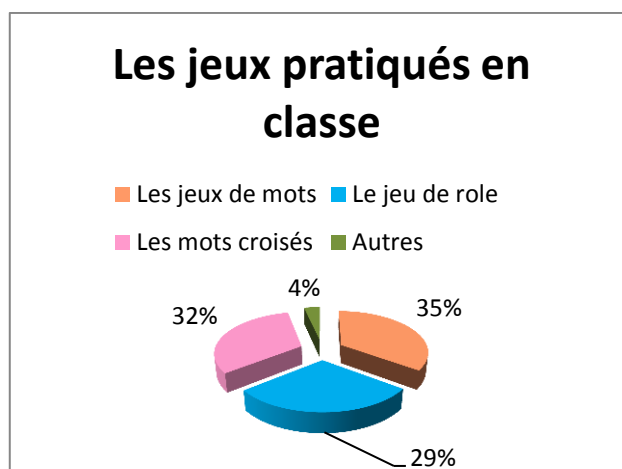


Figure graphique N°7 sur les jeux pratiqués en classe

- **Analyse des résultats obtenus**

Nous constatons lors de notre analyse que chaque enseignant préfère un genre de jeu pour le pratiquer en classe de FLE avec ses apprenants et nous citons tout de suite avec l'explication :

Les jeux les plus utilisés par les enseignants sont les jeux de mots et les mots croisés d'après le pourcentage de ses réponses et ce que nous arrivions à comprendre qu'il préfère d'exploiter ces genres de jeux car : elles améliorent le vocabulaire et leur prononciation, elles favorisent les compétences langagières des apprenants de plus ils exploitent pour faciliter la tâche et aide à découvrir et mémoriser le lexique.

Le jeu de rôle : nous avons compté 29% d'enseignants qui préfèrent d'utiliser ce jeu parce qu'il renforce les relations amicales entre les apprenants et créer une envie de découvrir cette langue et à prendre la parole sans avoir peur de tromper.

Autres : pas beaucoup d'enseignants veulent d'ajouter des nouveaux jeux en classe, nous avons marqué comme un pourcentage 4% et pour les réponses se sont les même car ils ont ajouté avec les autres choix proposés

Question 6 : est-ce que le jeu a utilisé dans l'enseignement de FLE au cycle moyen ?

TableauN°08 : l'utilisation de jeu dans l'enseignement de FLE

Oui	Non
100%	0%

Tableau représentatif sur l'utilisation du jeu dans l'enseignement de FLE au cycle moyen

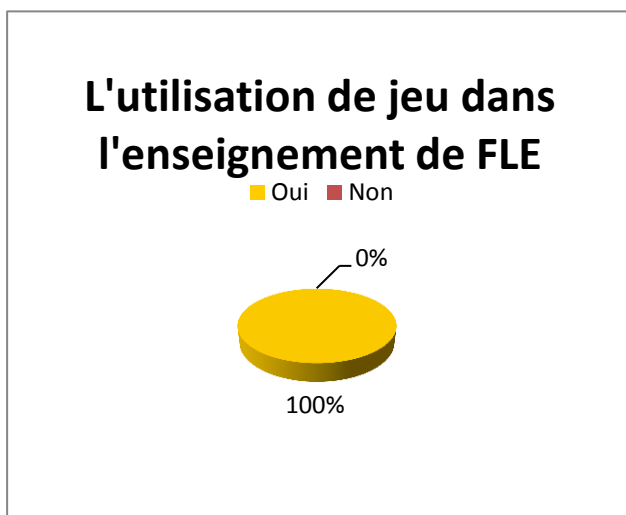


Figure graphique N°8 sur 'utilisation du jeu dans l'enseignement du FLE au cycle moyen

▪ **Analyse des résultats obtenus**

La réponse est collective 100% sur oui, il a été utilisé dans l'enseignement de FLE depuis longtemps

De quel type

- De quel type d'activité
- Les jeux de créativité
- Les jeux linguistiques
- Les culturels
- Les jeux à dérives de théâtre
- Selon les besoins

Tableau N° 09 sur les types d'activité ludique utilisés en classe du FLE

Type d'activité ludique	Nombre d'enseignants	Le pourcentage
Jeux de créativité	13	28%
Jeux linguistique	16	34%
Jeux culturel	10	21%
Jeux à dérive de théâtre	4	8%
Selon les besoins	4	9%

Tableau représentatif sur les types d'activités ludiques utilisés en classe du FLE

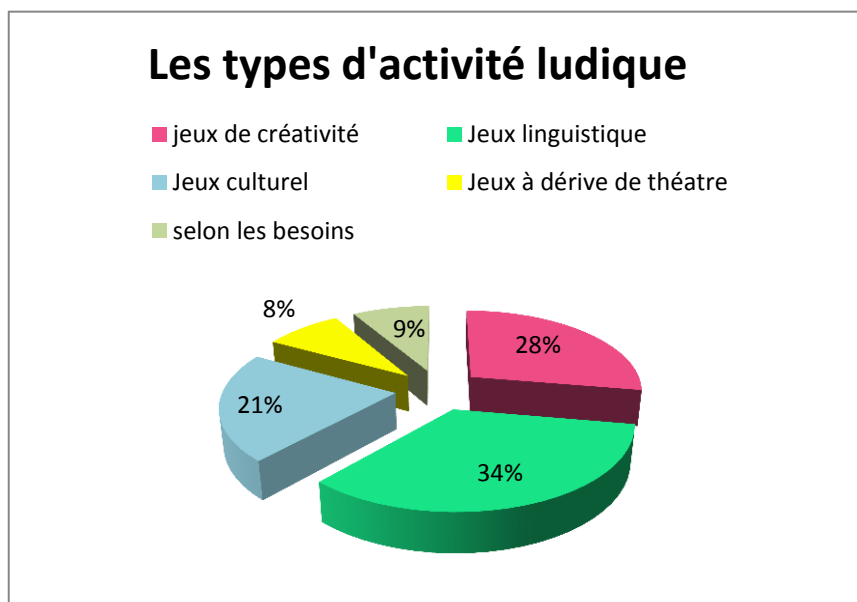


Figure graphique N° 09 sur les types d'activité ludique en classe du FLE

▪ **Analyse des résultats obtenus**

Le pourcentage le plus grand est de 34% : les jeux linguistiques, la plupart des enseignants sont utilisés ce genre de jeux.

Toute de suite, nous avons 28% Les jeux de créativité, ils exploitent beaucoup.

Pour les jeux culturels, ils prient 21% de réponse des enseignants

Les 8% c'est pour les jeux à dérives de théâtre

A la fin, nous trouvons 9% pour selon les besoins des apprenants.

Question 7 : citez les moyens qui peuvent développer la compétence lexicale chez les apprenants de la 2^{ème} année moyenne ?

- Les pièces théâtrales
- Les dialogues
- Les TICES
- Les jeux de rôles
- Autres

TableauN° 10 : Les moyens qui peuvent développer la compétence lexicale chez les apprenants

Les pièces théâtrales	Les dialogues	Les TICES	Les jeux de rôles	Autres
20%	30%	22%	17%	11%

Tableau représentatif sur les moyens qui peuvent développer la compétence lexicale chez les apprenants.

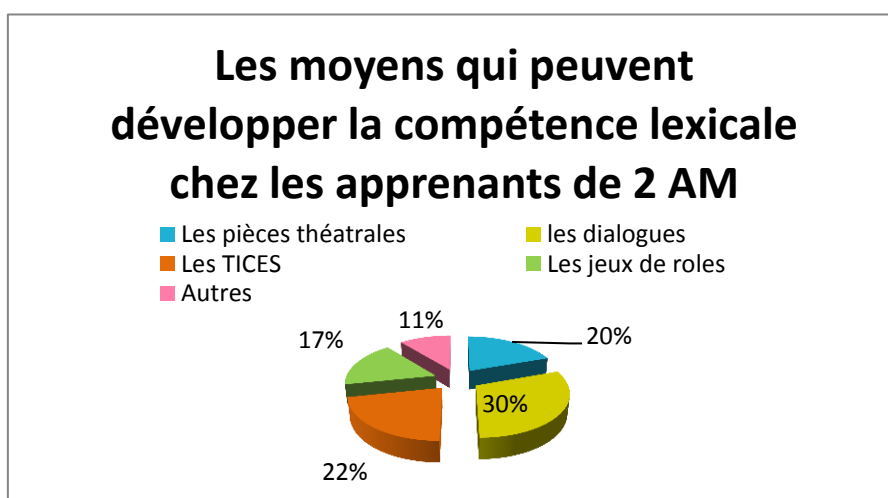


Figure graphique N°10 sur les moyens qui peuvent développer la compétence lexicale chez les apprenants de 2AM.

- **Analyse des résultats obtenus**

D'après les résultats obtenus, le meilleur moyen qui peut développer la compétence lexicale c'est les dialogues. Puis, les TICES par 22%, ainsi les pièces théâtrales de 20% et à la fin les jeux de rôle 17% et d'autres moyens 7%.

Question 8: Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe ? si oui citez-les.

Tableau N°11 : Les difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe de FLE.

Oui	Non	Rarement
48%	43%	9%

Tableau représentatif sur les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des jeux en classe

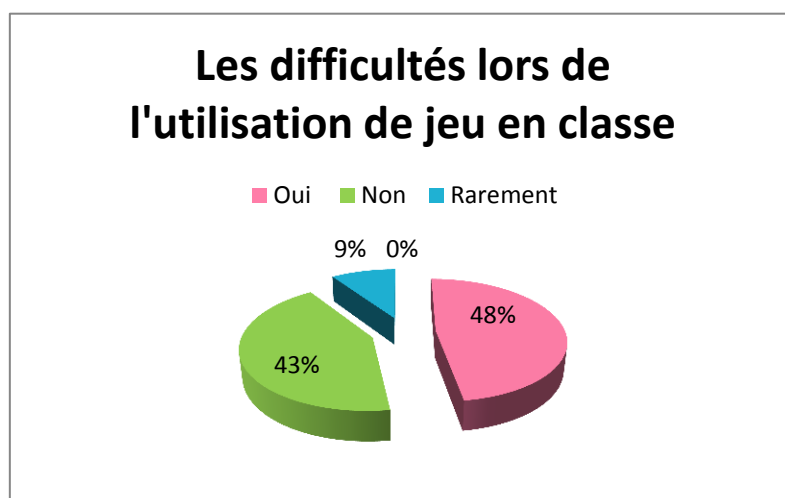


Figure graphique N°11 sur les difficultés lors de l'utilisation de jeu en classe

- **Analyse des données obtenus**

Oui, la plupart des enseignants rencontrèrent des difficultés lors de l'utilisation de ce genre de support de 48% par exemple le bagage linguistique insuffisant et l'état psychique de l'apprenant présent comme un obstacle de compréhension de jeu.

Non, de 43%, y a pas de problème, par contre, c'est la séance la plus aimées par les apprenants car ils deviennent de plus motivés d'exploiter ce genre d'application et ils aiment les activités ludiques.

Rarement, de 7%, les enseignants assurent que parfois à cause de la charge de programme c'est tout qui construit ses difficultés

Question 9 : selon vous, quelle place occupe le jeu dans l'enseignement du FLE ?

- Une place primordiale dans l'enseignement
- Une place secondaire dans l'enseignement
- Aucune importance dans l'enseignement

Tableau N°12 : La place de jeu dans l'enseignement du FLE

Une place primordiale	Une place secondaire	Aucune importance
100%	0%	0%

Tableau représentatif sur la place de jeu dans l'enseignement du FLE.



Figure graphique N°12 sur la place de jeu dans l'enseignement du FLE.

▪ **Analyse des résultats obtenus**

D'après les résultats obtenus, les enseignants sont d'accord que cette genre d'activité Une place primordiale dans l'enseignement 100%

Question 10 : quels avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle moyen dans l'enseignement du FLE ?

A travers l'analyse des réponses des enseignants nous avons arrivé vers ses réponses pertinents : il améliore les compétences des apprenants, changé l'atmosphère de la classe, Changer la méthode classique de l'enseignement et les apprenants restent attacher à la matière. Il faut intégrer dans le programme (surtout les séances de vocabulaire, l'expression orale), Une séance TD bien programmé par les besoins des moyens technologiques et pédagogiques, C'est l'ajout des séances spécifiques qui concerne le vocabulaire et qui touche le manque de l'apprenant sachant que une séance par semaine est insuffisant, Ils sont nécessaires (surtout aux activités oraux), Faciliter l'apprentissage des points de langue, il motive et améliore les compétences des apprenants.

CONCLUSION GENERALE

Pour effectuer cette étude, nous ne pouvons pas aborder le domaine de l'enseignement sans avoir passé par le processus d'apprentissage, car ce sont les deux processus les plus importants, l'un complète l'autre, il s'agit alors, d'une relation d'indissociabilité. Donc, l'enseignement du FLE d'une manière amusante devient une nécessité afin que, l'apprentissage des langues devient plus facile.

Dans ce travail, nous allons ouvrir la porte sur les différentes méthodes et pistes d'enseignement que l'enseignant peut adopter dans son parcours d'enseignement. Dans lequel nous présentons une nouvelle démarche d'enseignement que l'enseignant pouvait exploiter en classe avec ses apprenants afin de développer leurs niveaux de connaissance.

Alors, notre travail de recherche, qui s'articule autour de l'utilisation des activités ludiques dans le processus de l'enseignement du FLE au cycle moyen, nous montre que les activités ludiques constitue, un rôle dans le développement des compétences chez les apprenants que l'on considère comme une méthode d'enseignement et un moyen de motivation.

Dans ce travail, nous avons abordé dans un premier temps, les pistes et les méthodes d'enseignement du FLE et les objectifs de l'enseignement au cycle moyen, sans oublier le statut de l'enseignant dans la classe de FLE. En second lieu, nous avons mis l'accent sur les activités ludiques et leurs types, ainsi que leur rôle, importance et place dans l'enseignement de FLE.

Là où nous nous sommes focalisée sur les points suivants :

Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Quels sont les types d'activités ludiques ?

Quel est le rôle de l'activité ludique en classe du FLE ?

Quel est son importance dans l'enseignement du FLE ?

Quel est sa place dans l'enseignement du FLE ?

Notre étude sur la notion de l'activité ludique nous aide à connaître l'importance de l'exploitation du ludique dans l'enseignement du FLE, ce qui permet aux enseignants à créer un climat favorable pour faire engager les apprenants à participer et réagir sans gêne, aussi pour présenter leurs cours d'une façon plaisante et amusante.

Là où nous tenons compte que les activités ludiques aident à favoriser l'enseignement du français en tant qu'une langue étrangère, ce dernier permet aux apprenants à aimer la matière et améliorer leurs compétences. Dans ce sens, nous trouvons les apprenants tiennent à être présents pendant leurs cours de FLE, car ils ont plus de volonté à découvrir la langue et sa culture. Par conséquent, la joie et le plaisir enveloppent les apprenants dans un mode propice qui leur permet de communiquer avec les autres sans souci, parce qu'ils sont motivés par le jeu.

Donc, à partir de ce qu'on a constaté lors de notre présence aux séances des activités ludiques en classe de la 2^{ème} année moyenne. Où l'enseignante exploite les activités ludiques lors de la présentation du cours là où l'enseignante utilise ce genre d'activité selon les besoins de ses apprenants en classe. Nous remarquons que les apprenants deviennent intéressés à la matière quand ils trouvent le climat qui favorise leur apprentissage. Ils participent, réagissent, communiquent avec l'enseignante et entre eux tout cela grâce à l'effet des activités ludiques qui a changé l'atmosphère de la classe et l'enseignante devient comme animatrice. Afin de faire revivre sa classe. Ainsi que nous avons demandé aux enseignants du FLE aux CEM de nous répondre à un questionnaire et après avoir analysé et interpréter les données obtenues, nous pouvons dire que nos hypothèses sont confirmées après l'analyse du questionnaire:

- Les activités ludiques permettent d'investir et d'exploiter la créativité chez l'apprenant tout en l'incitant de devenir un acteur principal dans ses apprentissages.
- Les activités ludiques aident l'apprenant à améliorer son niveau et ses compétences.
- L'enseignement par le jeu donne à l'enseignant l'envie de présenter d'activités dans ce genre et de créer des nouvelles stratégies d'enseignement afin d'améliorer les résultats d'apprentissage.

A travers, notre étude de recherche nous avons pu atteindre nos objectifs de départ.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

I. Ouvrages

1. BERARD E, *L'approche communicative Théorie et pratiques*, C L E international, Paris, 1991.
2. CAILLOIS R, *les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.
3. CHARMIAN O'Neill, *les enfants et l'enseignement des langues étrangères*, Didier, Paris, 1993.
4. CLOUTIER R, RENAUD A, *psychologie de l'enfant*, Gaëtan Morin, Québec 1990.
5. CUQ, J-P et GRUCA I, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse universitaire de Grenoble. Grenoble, 2002.
6. CUQ J-P, GRUCA I, *cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003.
7. De GRANDMONT N, *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*, université de Boeck, Edition Bruxelles, 1997
8. HALLIWELL S, *enseigner l'anglais à l'école primaire*, Pearson Longman, Paris, 1995.
9. GAFFIOT F, *Le Gaffiot de Poche, Dictionnaire Latin-Français*, Hachette-livre, Paris, 2001.
10. KANOVA S. *Culture et enseignement du français en Algérie*, édition Synergies, Alger, 2008.
11. PUREN C, *HISTOIRE DES MÉTHODOLOGIES DE L'ENSEIGNEMENT DES LANGUES*, Nathan-CLE international, Paris, 1988.
12. PUREN C, *La didactique des langues étrangères à la croisée des méthodes. Essai sur l'éclectisme*, Paris, Didier.
13. SAUVÉ L. & KAUFMAN D, *Jeux et simulations éducatifs. Études de cas et leçons apprises*, , Presses de l'Université du Québec, Québec, 2010.
14. SILVA H, *Le jeu en classe de langue*, CLE International, Paris, 2008.
15. WEISS f, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, paris, 1983.
16. WINNICOTT D W, *jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 1971.

II. Article

1. RENARD enardC, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (Consulté le 04/04/2021).
2. JOHANNA Järvinen-Tassopoulos, Des théories et des pratiques ludiques : l'éthique et la responsabilité en jeu, In Sociétés, 1 (n° 107), pp 2. disponible sur [https://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-page-15.htm#:~:text=D'apr%C3%A8s%20Roger%20Caillois%20\(2003,d'un%20ensemble%20complexe](https://www.cairn.info/revue-societes-2010-1-page-15.htm#:~:text=D'apr%C3%A8s%20Roger%20Caillois%20(2003,d'un%20ensemble%20complexe)

[%20%C2%BB](#). Consulté le 09/06/2021 à 15 :00h.

3. HARRACHE SOFIANE, Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du Français langues étrangère au cycle primaire Algérien, In Université KasdiMarbahOurgla Algérie, Vol 16, N°04, 2019, p246,
4. HAYDEE S, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, 2012, p.1. Consulté le 28/04/2021. Disponible sur <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872>
5. HEDOUICHE O, L'exploitation du ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE. Revue des sciences de l'homme et de la société. Université de Batna Algérie.N°21, 2016.<https://www.asjp.cerist.dz/en/article/61717>. Consulté le 16/04/2021.
6. KUŞÇU E, les méthodologies et les méthodes d'enseignement/apprentissage du FLE en Turquie : « je parle Français et je voyage en Français », 1(volume4, issue3), In International journal of languageeducation, Décembre 2016, pp 105-121. Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/311866424_LES_METHODOLOGIES_ET_LES_METHODES_DE_L'ENSEIGNEMENTAPPRENTISSAGE_DU_FLE_EN_TURQUIE_JE_PARLE_FRANCAIS_ET_JE_VOYAGE_EN_FRANCAIS
7. MEGUENNI L A, Le Ludique comme Stratégie d'Enseignement/Apprentissage en Classe de Langue, In Université d'Oran 2 , Volume 14, Numéro 1, 2015, pp 92-101,

III. Thèses et mémoires

1. PLUIESJ- L, *Jean, Tic et apprentissage*, Mémoire de DEA, septembre 200,
2. GUERNI S, *l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques*, Mémoire de master, Université de Biskra, 2001.
3. KERVRAN M, *Enseigner l'anglais avec facilité*, éd : Bordas, Paris, 2002 cités par ZERGUINE A, *L'activité ludique dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE Cas des apprenants de la 5ème année primaire*. Ecole de BEN AISSA Mouloud- M'sila, mémoire de Master Académique sous la direction Dr. ZBIRI Abdelkrim, Université M'sila, 2019.
4. TURKESTANI M, *Enseigner /Apprendre le français langue étrangère autrement : expérimentation de la pédagogie du projet pour un public Saoudien. Étude de cas à l'université roi ABDUL AZIZ À DJEDDAH (ARABIE SAOUDITE)*, thèse de Doctorat, l'Université Paul-Valéry, Montpellier III, France, Juin 2012. Disponible sur https://tel.archives-ouvertes.fr/tel00727289/file/2012_turkestani_arch.pdf.
5. ROBERT, P. Grand Robert de la langue française, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. Cité dans le mémoire de master de DJAIDJA I, *Le jeu comme support pédagogique pour*

améliorer l'apprentissage de la lecture- compréhension en classe de FLE (Cas des apprenants de la 4ème année primaire, Ecole de BEN SAOUCHA Ghadbane à M'sila), 2018/2019.disponible sur <http://dspace.univ-msila.dz:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/17052/fr92-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

6. HAMIAZI B, *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire: réalités, enjeux et pistes didactiques*, mémoire de magister, sous la direction Pr. DAKHIA Abdelouahab, Université de Biskra, 2016/2017.
7. SOLTANI H, TALBI K, *L'IMPORTANTANCE DES ACTIVITÉS LUDIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FLE Cas des apprenants de 3èmeannée primaire de l'école (MAHIEDDINE Ali ben Maamar- Chéria)*, mémoire de Master, Sous la direction deMr. KHELLAF Zoheir, à Tébessa, 2016 - 2017.
8. ALIA H, MANAA N H, *L'utilisation du jeu comme source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas des apprenants de 3ème année primaire)*, mémoire de master, Sous la direction deMr.JEDDI LAZHAR, 2016-2017.

IV. Les dictionnaires

1. CUQ J-P, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris, 2003.
2. CUQ J-P, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.
3. LAROUSSE, *Le petit Larousse illustré*, éd. Larousse, Paris, 2007.
4. Le petit robert, *dictionnaire de Français*, Edif2000, paris,2005, p237.
5. *Le nouveau Petit Robert*, Paris, 1993.
6. ROBERT J-P, *dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Ophrys, Paris, 2008,
7. VAN ZANTEN, *Dictionnaire de l'éducation*, Puf, Paris, 2008,.

V. Les documents PDF

1. RODRIGUEZ Ana Seara, L'évolution des méthodologies dans l'enseignement du français langue étrangère depuis la méthodologie traditionnelle jusqu'à nos jours .Pdfhttps://qinnova.uned.es/archivos_publicos/qweb_paginas/4469/revista1articulo8.pdf.
2. LOPEZ, Javier Suso. « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». R. Ruiz et al. Granada. 1998 p. 1. Disponible sur https://www.academia.edu/download/34802522/Jeux_communicatifs.pdf

3. Pr. MEKHNACHE Mohammed, cours de Méthodologie d'observation de classe, Master 2 Did. FLE Langues-Cultures, Université Biskra.pdf
4. Pr. MEKHNACHE Mohammed, Introduction à la Didactique du FLE, Université Biskra, 3ème Année Licence.pdf

Sitographie

1. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/enseigner>
2. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thodologie/50970#:~:text=%C3%A9thodologie%20n.f.,scientifique%2C%20des%20principes...>
3. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thode/50965#:~:text=Ensemble%20ordonn%C3%A9%20de%20mani%C3%A8re%20logique,Les%20m%C3%A9thodes%20de%20vente.>
4. <https://docplayer.fr/13535943-La-methode-structuro-globale-audio-visuelle-s-g-a-v.html>
5. <http://www.unesco.org/education/edurights/media/docs/a7e0cc2805ceafd5db12f8cf3190f43b66854027>
6. <https://www.uto-pistes.com/bienvenue/abecedaire/item/jeux>
7. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/Apprendre%20par%20le%20jeu.pdf>.
8. <http://léludiqueenclasse.blogspot.com/2015/12/les-activites-ludiques-en-classe-de.html>
9. [L'enseignement du français au cycle primaire disponible sur : http://checharfle.unblog.fr/.](http://checharfle.unblog.fr/)

ANNEXES

Les tableaux des résultats obtenus

Tableau N° 01	Page N°73
Tableau N°02	Page N°73
Tableau N°03	Page N°74
Tableau N°04	Page N°76
Tableau N°05	Page N°77
Tableau N°06	Page N°78
Tableau N°07	Page N°79
Tableau N°08	Page N°80
Tableau N°09	Page N°81
Tableau N°10	Page N°83
Tableau N°11	Page N°83
Tableau N°12	Page N°84

Les figures des résultats obtenus

Figure N°01	Page N° 73
Figure N°02	Page N° 74
Figure N°03	Page N°75
Figure N°04	Page N°76
Figure N°05	Page N°77
Figure N°06	Page N°78
Figure N°07	Page N°79
Figure N°08	Page N°81
Figure N°09	Page N°82
Figure N°10	Page N°83
Figure N°11	Page N°84
Figure N°12	Page N°85

Quelques s réponses sur le questionnaire adressées aux enseignants des CEM. EL-ALIA BISLRA

...ngues. Filière de français à l'université de Mohammed khider-Biskra.
Notre travail intitulé : les activités ludiques dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de
2^{ème} année moyenne.

Informations sur l'enquête(e) :

* Obligatoire

➤ *Sexe :

Féminin

Masculin

➤ * l'âge :4,5.....

➤ *Ancienneté dans le poste :

De 2 à 6ans

De 6 à 10ans

10ans et plus

➤ * Diplôme :

Licence

Master

ENS (école supérieur des enseignants).

➤ *Spécialité :

Science de langage

Littérature et civilisation

Didactique de la langue et culture

Les QUESTIONS :

1. Quel est le niveau de vos apprenants ?

Très bien

Bon

Moyen

En dessous de la moyenne

2. Est-ce que les étudiants sont attirés par le jeu ?

Oui

Non

3. Est-ce que le jeu développe les compétences des apprenants ?

Oui

Non

4. Est-ce que vous pratiquez le jeu avec vos apprenants ? dites pourquoi ?

Oui, très sur, Parce que c'est l'activité la plus supportable

5. Quels sont les jeux que vous pratiquez avec les apprenants ?

Les jeux de mots

Le jeu de rôle

Les mots croisés

Autres

Pourquoi vous choisissez cette activité ?

Les jeux de rôle aide les apprenants à prendre la parole en classe et améliorer la prononciation des apprenants.

6. Est-ce que le jeu a été utilisé dans l'enseignement de FLE au cycle moyen ?

Oui

Non

De quel type d'activité ludique ?

Les Jeux de créativité

Les Jeux linguistique

Les Jeux culturels

Les jeux dérivés du théâtre

Les jeux de rôles

Autres

8. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe ? si oui citez-les.

Rarement, le seul obstacle c'est la charge
de programme et le temps insuffisant.

9. Selon vous, quelle place occupe le jeu dans l'enseignement du FLE ?

Une place primordiale dans l'enseignement

Une place secondaire dans l'enseignement

Aucune importance dans l'enseignement

10. Quels avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle moyen dans l'enseignement du FLE ?

L'utilisation du ludique au cycle moyen est très
bénéfique surtout les jeux de rôles et les pièces
théâtrales motivent beaucoup les apprenants.

Merci pour votre collaboration.

...eront à la réalisation d'un mémoire anonyme à ce questionnaire distribué
des langues. Filière de français à l'université de Mohammed khider-Biskra.

Notre travail intitulé : les activités ludiques dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de
2^{ème} année moyenne.

Informations sur l'enquête(e) :

- * Obligatoire
- > *Sexe :
 - Féminin
 - Masculin
- > * l'âge : ...4...3.....
- > *Ancienneté dans le poste :
 - De 2à 6ans
 - De 6à 10ans
 - 10ans et plus
- > * Diplôme :
 - Licence
 - Master
 - ENS (école supérieur des enseignants).
- > *Spécialité :
 - Science de langage
 - Littérature et civilisation
 - Didactique de la langue et culture

Les QUESTIONS :

1. Quel est le niveau de vos apprenants ?
 - Très bien
 - Bon
 - Moyen
 - En dessous de la moyenne
2. Est-ce que les étudiants sont attirés par le jeu ?
 - Oui
 - Non
3. Est-ce que le jeu développe les compétences des apprenants ?
 - Oui
 - Non

4. Est-ce que vous pratiquez le jeu avec vos apprenants ? dites pourquoi ?

oui... par fois... par ce que les programmes sont
trop chargés alors on a pas le temps
pour jouer/pratiquer le jeu

5. Quels sont les jeux que vous pratiquez avec les apprenants ?

Les jeux de mots

Le jeu de rôle

Les mots croisés

Autres

Pourquoi vous choisissez cette activité ?

par... développer le vocabulaire

6. Est-ce que le jeu a été utilisé dans l'enseignement de FLE au cycle moyen ?

Oui

Non

De quel type d'activité ludique ?

Les Jeux de créativité

Les Jeux linguistique

Les Jeux culturels

Les jeux dérivés du théâtre

Selon les besoins

Comment pouvez-vous développer la compétence lexicale chez les apprenants

- Les pièces théâtrales
- Les dialogues
- Les TICES
- Les jeux de rôles
- Autres

8. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe ? si oui citez-les.

Bien sûr, lors de l'explication de la consigne demandée par l'enseignant, car les apprenants ne maîtrisent pas la langue étrangère

9. Selon vous, quelle place occupe le jeu dans l'enseignement du FLE ?

- Une place primordiale dans l'enseignement
- Une place secondaire dans l'enseignement
- Aucune importance dans l'enseignement

10. Quels avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle moyen dans l'enseignement du FLE ?

L'exploitation de jeux développe l'esprit de l'apprenant en classe de FLE, il devient de plus en plus actif et participe d'une manière spontanée.

Merci pour votre collaboration.

QUESTIONNAIRE

(Aux enseignants de la langue française dans le cycle moyen)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de fin de cycle universitaire : master en didactique des langues, Filière de français à l'université de Mohammed khider-Biskra.

Notre travail intitulé : les activités ludiques dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne.

Informations sur l'enquête(e) :

- * Obligatoire
- > * Sexe :
 - Féminin
 - Masculin
- > * l'âge :3...3.....
- > * Ancienneté dans le poste :
 - De 2à 6ans
 - De 6à 10ans
 - 10ans et plus
- > * Diplôme :
 - Licence
 - Master
 - ENS (école supérieur des enseignants).
- > * Spécialité :
 - Science de langage
 - Littérature et civilisation
 - Didactique de la langue et culture

Les QUESTIONS :

1. Quel est le niveau de vos apprenants ?
 - Très bien
 - Bon
 - Moyen
 - En dessous de la moyenne
2. Est-ce que les étudiants sont attirés par le jeu ?
 - Oui
 - Non
3. Est-ce que le jeu développe les compétences des apprenants ?
 - Oui
 - Non

4. Est-ce que vous pratiquez le jeu avec vos apprenants ? dites pourquoi ?

Oui, le jeu attire beaucoup plus les apprenants.

5. Quels sont les jeux que vous pratiquez avec les apprenants ?

- Les jeux de mots
- Le jeu de rôle
- Les mots croisés
- Autres

Pourquoi vous choisissez cette activité ?

Les jeux de mots incite les apprenants à acquérir un nouveau lexique.

6. Est-ce que le jeu a été utilisé dans l'enseignement de FLE au cycle moyen ?

- Oui
- Non

De quel type d'activité ludique ?

- Les Jeux de créativité
- Les Jeux linguistique
- Les Jeux culturels
- Les jeux dérivés du théâtre
- Selon les besoins

Les TICES

Les jeux de rôles

Autres

8. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe ? si oui citez-les.

.....
Non
.....
.....

9. Selon vous, quelle place occupe le jeu dans l'enseignement du FLE ?

Une place primordiale dans l'enseignement

Une place secondaire dans l'enseignement

Aucune importance dans l'enseignement

10. Quels avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle moyen dans l'enseignement du FLE ?

Personnellement, l'utilisation du ludique au cycle moyen
c'est une nécessité, car les apprenants ont besoin
de ce genre d'activités en classe, cela brise de
la routine →

Merci pour votre collaboration.

QUESTIONNAIRE

(Aux enseignants de la langue française dans le cycle moyen)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de fin de cycle universitaire : master en didactique des langues. Filière de français à l'université de Mohammed khider-Biskra.

Notre travail intitulé : les activités ludiques dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne.

Informations sur l'enquête(e) :

- * Obligatoire
- > * Sexe :
 - Féminin
 - Masculin
- > * l'âge : *52 ans*
- > * Ancienneté dans le poste :
 - De 2 à 6ans
 - De 6 à 10ans
 - 10ans et plus
- > * Diplôme :
 - Licence
 - Master
 - ENS (école supérieur des enseignants).
- > * Spécialité :
 - Science de langage
 - Littérature et civilisation
 - Didactique de la langue et culture

Les QUESTIONS :

1. Quel est le niveau de vos apprenants ?
 - Très bien
 - Bon
 - Moyen
 - En dessous de la moyenne
2. Est-ce que les étudiants sont attirés par le jeu ?
 - Oui
 - Non
3. Est-ce que le jeu développe les compétences des apprenants ?
 - Oui
 - Non

4. Est-ce que vous pratiquez le jeu avec vos apprenants ? dites pourquoi ?

Oui bien sûr, parce que le jeu est un moyen
de la bonne manière ling.
Aussi, ils sont très motivés avec le jeu.

5. Quels sont les jeux que vous pratiquez avec les apprenants ?

- Les jeux de mots
- Le jeu de rôle
- Les mots croisés
- Autres

Pourquoi vous choisissez cette activité ?

parce qu'à partir de chaque lettre mise en milieu
de chaque colonne, ils vont découvrir la réponse.

6. Est-ce que le jeu a été utilisé dans l'enseignement de FLE au cycle moyen ?

- Oui
- Non

De quel type d'activité ludique ?

- Les Jeux de créativité
- Les Jeux linguistique
- Les Jeux culturels
- Les jeux dérivés du théâtre

Les dialogues

Les TICES

Les jeux de rôles

Autres

8. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe ? si oui citez-les.

Quelques difficultés rencontrées, à titre d'exemple
le bagage linguistique et l'état psychique
de l'apprenant (la timidité)

9. Selon vous, quelle place occupe le jeu dans l'enseignement du FLE ?

Une place primordiale dans l'enseignement

Une place secondaire dans l'enseignement

Aucune importance dans l'enseignement

10. Quels avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle moyen dans l'enseignement du FLE ?

Une séance "T.D." bien programmée par le
biais des moyens technologiques et pédagogiques,
c'est d'avoir des séances spécifiques qui
concernent "le vocabulaire" qui touche le manque
de l'apprenant sachant que
une seule séance par semaine "T.D." est insuffisante
pour eux.

Merci pour votre collaboration.

QUESTIONNAIRE

(Aux enseignants de la langue française dans le cycle moyen)

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de fin de cycle universitaire : master en didactique des langues. Filière de français à l'université de Mohammed khider-Biskra.

Notre travail intitulé : les activités ludiques dans l'enseignement du FLE, cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne.

Informations sur l'enquête(e) :

- * Obligatoire
- > * Sexe :
 - Féminin
 - Masculin
- > * L'âge :2.5.....
- > * Ancienneté dans le poste :
 - De 2 à 6ans
 - De 6 à 10ans
 - 10ans et plus
- > * Diplôme :
 - Licence
 - Master
 - ENS (école supérieur des enseignants).
- > * Spécialité :
 - Science de langage
 - Littérature et civilisation
 - Didactique de la langue et culture

Les QUESTIONS :

1. Quel est le niveau de vos apprenants ?
 - Très bien
 - Bon
 - Moyen
 - En dessous de la moyenne
2. Est-ce que les étudiants sont attirés par le jeu ?
 - Oui
 - Non
3. Est-ce que le jeu développe les compétences des apprenants ?
 - Oui
 - Non

confiance en soi

4. Est-ce que vous pratiquez le jeu avec vos apprenants ? dites pourquoi ?

Oui parfois parce que le jeu attire l'attention des apprenants

5. Quels sont les jeux que vous pratiquez avec les apprenants ?

- Les jeux de mots
- Le jeu de rôle
- Les mots croisés
- Autres

Pourquoi vous choisissez cette activité ?

parce que ils aident les apprenants à découvrir des nouveaux mots

6. Est-ce que le jeu a utilisé dans l'enseignement de FLE au cycle moyen ?

- Oui
- Non

De quel type d'activité ludique ?

- Les Jeux de créativité
- Les Jeux linguistique
- Les Jeux culturels
- Les jeux dérivés du théâtre
- Selon les besoins

7. Citez les moyens qui peuvent développer la compétence lexicale chez les apprenants de la 2^{ème} année moyenne ?

- Les TICES
- Les jeux de rôles
- Autres

8. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation de jeux en classe ? si oui citez-les.

..... Oui, on trouve des difficultés en cours de
 la change du programme et le temps insuffisant

9. Selon vous, quelle place occupe le jeu dans l'enseignement du FLE ?

- Une place primordiale dans l'enseignement
- Une place secondaire dans l'enseignement
- Aucune importance dans l'enseignement

10. Quels avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle moyen dans l'enseignement du FLE ?

..... l'utilisation du ludique au cycle moyen
 est une nécessité car les apprenants ont besoin
 de ce genre d'activités pour changer la routine
 de classe

Merci pour votre collaboration.



Bureau des études Master

Déclaration sur l'honneur relatif à l'engagement aux règles
d'intégrité scientifique en vue d'élaboration d'une recherche

Je soussigné(e),

M, Mme : *Hadnana Romaisa*

Qualité : étudiant(e), enseignants(e), chercheur(e) : *Étudiante*

Portant carte d'identité n° : *200129343* Délivrée le : *11/04/2016*

Inscrit à la faculté : *Des lettres et de langues* Département : *des langues étrangères*

Chargé(e) d'élaborer des travaux de recherche (mémoire, mémoire de Master, mémoire de Magister, thèse de doctorat) dont le titre est :

Mémoire de master ;
Les activités ludiques dans
l'enseignement du FLE Cas des apprenants
de la 2^{ème} année moyenne à el Alia à
Biskra - 2015-2016

Je déclare en mon honneur de m'engager à respecter les critères scientifiques et méthodologiques, ainsi que les critères d'éthique de la profession et de l'intégrité académique requises dans l'élaboration de la recherche sus citée.

Biskra le : *28/06/2021*

Signature de l'intéressé(e)

Résumé

Ce travail de recherche se base sur l'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement du FLE au cycle moyen.

Dans ce cas, le domaine de l'enseignement cherche à trouver des nouvelles solutions pour améliorer le niveau des apprenants, tandis que cherche des nouvelles méthodes pour développer la qualité d'enseignement. Là où la classe de FLE nécessite l'utilisation des différentes méthodologies pour pouvoir l'exploiter et afin d'obtenir des bons résultats. Pour ce raison nous proposons la problématique suivante : comment les activités ludiques peuvent-ils à améliorer l'enseignement de français langue étrangère au cycle moyen ? Le faite de combiner le ludique et l'enseignement n'est pas une chose de facile mais cela demande la bonne maitrise des méthodes d'enseignement des langues. De cela le jeu c'est la chose qui facilite la tâche et le plus préféré chez les apprenants.

On trouve que, des activités ludiques permet aux enseignants à présenter leurs savoir d'une manière compréhensible et amusante, et ses avantages reviennent aux apprenants où elles développent leurs imaginations, les motive, les aide à améliorer leurs compétences, et surtout conduit l'apprenant à une plus grande autonomie dans son apprentissage.

Pour ce but nous allons opter comme une démarche d'enseignement, l'utilisation de ludique en classe de FLE.

Abstract

This study is based on the exploitation of ludic games in the teaching of French as a second language (FLE) in the junior cycle. In this instance, the teaching field is trying to identify new ways to increase the level of the learners, while looking for new methods to develop the quality of teaching. Where the class of FLE requires the use of different methodologies to be able to exploit it and in order to obtain good results. For this reason we propose the following problem: how can ludic games improve the teaching of French as a foreign language in the junior cycle?

The combination of games and learning is not an easy thing to do, but it requires a good mastery of language teaching methods. This is why games are one of the most popular ways of teaching languages.

It is believed that play activities allow teachers to present their knowledge in an understandable and fun way, and its benefits accrue to the learners where it develops their imaginations, motivates them, helps them to improve their skills, and above all leads the learner to greater autonomy in his learning.

For this reason, we will consider the use of ludic in the FLE classroom as a teaching method.