



REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed KHIDER Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Langue et littérature Françaises



Mémoire élaboré Pour l'obtention du diplôme de Master

Option :

Didactique des langues étrangères

Le rôle de l'activité ludique comme facteur de motivation dans
l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas de 1^{ère} AM)
CEM de Affaissa El-Bey Ouled Djellal

Présenté par : Khalifa Khadidja

Encadré par : Chereffeddine Amel

Membres du jury:

M^{me} ZERARI SIHAM

Université Mohammed Khider Biskra Président

M^{me} CHEREFFEDDINE AMEL

Université Mohammed Khider Biskra Rapporteur

M^{me} GHIABA SOUAD

Université Mohammed Khider Biskra Examineur

Année universitaire : 2022/2023

Remerciement

Tout d'abord nous remercions Dieu de nous avoir donné la volonté, le courage et la santé afin d'accomplir ce travail de recherche.

Nous tenons aussi à remercier notre directrice de recherche Mme "Chereffeddine Amel" pour sa confiance et d'avoir accepté de diriger notre modeste travail.

Nous remercions nos parents, sans qui nous n'aurions jamais pu arriver jusqu'ici.

Nous remercions tous nos enseignants qui nous ont accompagné et orienter dans notre parcours universitaire.

Nos profonds remerciements à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de cette recherche.

Enfin, nous adressons nos profonds remerciements aux membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail de recherche.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail à la prunelle de mes yeux, mes parents

Ma mère, ma source de vie et d'espoir.

Mon père, ma source de force et de motivation.

Qui m'ont soutenue et ont été toujours à mes côtés.

Je prie Dieu qu'il me les protège et les garde !

A mes sœurs et mes frères, mes sources d'encouragement et de

tendresse.

A tous mes nièces et mes neveux.

Et à toutes mes amies.

Table des matières

Tables des matières

Introduction générale	7
Partie théorique : conceptualisation et état des lieux sur l'enseignement en Algérie	11
Chapitre 1 : Enseignement-apprentissage du FLE au cycle moyen en Algérie	11
Introduction	12
1- Le statut du français dans le système éducatif algérien.....	12
1-1 L'impact du français sur le discours et identité d'apprenant algérien.....	13
1-2 La situation linguistique de l'Algérie	14
2- Objectifs du FLE au cycle moyen.....	14
2-1 les objectifs des cours de FLE.....	15
3- Définition de quelques concepts.....	15
3-1 Enseignement.....	15
3-2 Apprentissage.....	16
4- Le rôle de l'enseignant.....	17
5- Le rôle de l'apprenant	17
Conclusion.....	18
Chapitre 2 : Activité ludique en classe de FLE	19
Introduction.....	20
1- Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	20
1-1 Définition.....	20
2- Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?	21
2-1 les avantages de l'activité ludique.....	23
3- Qu'est-ce qu'un jeu ?	25
3-1 Définition.....	25
4- Les types de jeux.....	27
4-1 les jeux ludiques.....	27
4-2 les jeux éducatifs.....	28
4-3 les jeux pédagogiques.....	29
5- Le jeu comme activité ludique.....	30
5-1 Le jeu source de motivation.....	31
5-2 Le jeu comme vecteur d'interactivité.....	32
Conclusion.....	33
Partie pratique	34
Introduction	35
1- Présentation de l'enquête.....	35
2- Description de l'enquête.....	35
2-1 Le terrain.....	35
2-2 Le public visé.....	35
3- La méthode de travail.....	36
4- Le déroulement de l'expérimentation.....	36
5- L'observation.....	36
5-1 La première séance	36
5-1-1 Fiche pédagogique n°1.....	37
5-2 La deuxième séance	40

Tables des matières

5-2-1 Fiche pédagogique n°2.....	40
5-3 La troisième séance.....	43
5-3-1 Fiche pédagogique n°3	43
6- Comparaison entre les séances via les jeux et les séances classiques.....	45
7- Synthèse	45
Conclusion.....	46
Conclusion générale	47
Références bibliographiques	50
Annexes.....	53
Résumé.....	59

Introduction Générale

L'enseignement apprentissage du FLE en Algérie constitue un champ de recherche très vaste et complexe pour les différents chercheurs (didacticiens, psychologues, enseignants...), c'est ce qui explique, d'ailleurs, la multiplicité des études effectuées afin d'améliorer les méthodes ainsi que les moyens d'enseignement. Notre expérience dans ce domaine nous a permis de soulever des difficultés surtout d'ordre motivationnel chez les enseignants et chez les apprenants dans leurs tâches respectives. Le constat de cette situation nous donne la légitimité de nous interroger sur ses origines et de réfléchir surtout sur le remède.

Ajoutons à cela, les changements que connaît notre système éducatif résultant de l'apparition de nouvelles théories (approche par compétences, approches communicative et actionnelle). Tout cela encourage à revoir les pratiques éducatives actuelles en variant les modalités de travail et les activités d'apprentissage en exploitant les différents supports : travail individuel ou collectif, oral ou écrit, moment d'écoute ou de prise de parole...

L'enseignement du français langue étrangère ne se limite pas à la transmission de connaissances orales et écrites, mais crée un environnement propice à l'apprentissage en stimulant la motivation, l'envie et le plaisir d'apprendre des apprenants. Les experts du domaine reconnaissent également l'influence de la motivation et son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE comme essentiels, et ces experts sont toujours mis au défi de trouver de nouvelles façons de motiver les apprenants et d'enrichir et d'améliorer le processus d'apprentissage. Dans ces méthodes, nous trouvons des activités intéressantes qui nous intéressent au travail.

L'intégration des activités ludiques en classe de FLE est l'un des moyens de motivation. L'utilisation d'outils d'apprentissage FLE peut encourager les enseignants à surmonter les obstacles en classe et à résoudre les difficultés liées à l'enseignement de la langue.

Selon Winnicott (l'enfant et le monde extérieur Payot-1957 jeu et réalité l'espace potentiel Gallimard 1971), l'enfant joue : par plaisir, pour établir des contacts sociaux, pour accroître son expérience, pour maîtriser l'angoisse.

Toutes activités scolaires a pour objet de rendre actif l'apprenant pour qu'il participe à son apprentissage. Il faudrait qu'il soit attiré par les contenus de programme et par les activités qu'on lui propose. Le jeu est trop peu utilisé à des fins pédagogiques bien que son utilité soit reconnue par une très large proposition des chercheurs et ce dans de nombreux domaines de la pédagogie. Dans les sciences cognitives, il est souvent décrit comme une pratique capitale pour le développement intellectuel, social et psychologique notamment chez Piaget qui y voit

une activité essentielle la construction de la fonction symbolique de l'intelligence et des apprentissages scolaires. Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

Notre travail intitulé : *“ le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement-apprentissage du FLE cas de la 1^{er} année moyenne ”* s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues étrangères.

La décision d'opter pour ce thème n'est pas venue par hasard. C'était le résultat de deux facteurs cruciaux - les aspects scientifiques et personnels. Le jeu n'est pas seulement un passe-temps délicieux, mais aussi un favori pour les enfants car il les remplit d'une joie immense. Par conséquent, pour s'assurer que les étudiants sont motivés à apprendre une langue étrangère, le programme doit s'imprégner d'éléments amusants qui peuvent captiver leur intérêt. La transmission de l'information et le dépassement des difficultés d'apprentissage du français langue étrangère font défaut chez certains enseignants qui n'utilisent pas les mesures de motivation.

Notre étude s'est orientée vers la mise en pratique d'une démarche expérimentale et comparative permettant de montrer l'importance de l'activité ludique en classe du FLE, et développée autour de la problématique suivante :

Comment réussir à motiver les apprenants à apprendre le français à travers des activités ludiques ? Comment ce jeu apprend-il efficacement le FLE ?

Pour réaliser ce mémoire, nous partons des hypothèses suivantes :

- ✓ Des activités ludiques pour augmenter la motivation des élèves et les encourager à s'exprimer en français.
- ✓ Les jeux aident à développer la capacité à s'exprimer.
- ✓ De même, ils excellent en classe de la 1^{ère} année moyenne.

L'objectif principal de ce travail est d'affirmer l'utilité de ce type d'activité dans les cours de langue, d'une part pour faciliter le rôle des enseignants, et d'autre part pour montrer la nécessité du jeu comme facteur de motivation pour les collégiens.

Notre plan de recherche s'articule autour de deux parties essentielles : la première de caractère théorique, comprend deux chapitres où le premier.

S'intitule : « Enseignement-apprentissage du FLE au cycle moyen en Algérie », consacré à la présentation de notions fondamentales en rapport avec l'enseignement /apprentissage du FLE

Le deuxième chapitre théorique traite la conception de « l'activité ludique » en didactique, ses classifications, et la place de ces activités dans la classe de langues.

Quant à la deuxième partie, elle est réservée entièrement à l'étude pratique. « Analyse et interprétation des résultats » au niveau de ce chapitre nous présenterons d'abord, l'aspect méthodologique et la description du corpus, ensuite, nous analyserons des résultats obtenus des activités effectuées avec un groupe des apprenants de la 1^{ère} année moyenne.

Chapitre I

*Enseignement-apprentissage
du FLE au cycle moyen en
Algérie*

Introduction

En Algérie, avec le temps le français évolua énormément de la langue du colonisateur à une langue littéraire propre à une communauté linguistiquement étendue (nation, peuple, région) véhiculant la culture Algérienne, idéologique moderne, par ces moyens d'enseignements et d'apprentissages du FLE, ils ont constitué un champ de recherche très vaste par de multiples études effectués afin d'améliorer les méthodes et facilité son apprentissage

Dans le présent de chapitre, nous avons essayé de jeter un regard sur la conception de L'enseignement/apprentissage du FLE. Pour ce faire nous avons réparti ce chapitre comme suit :

Tout d'abord, nous aborderons du statut du français dans le système éducatif algérien. Nous verrons également quels sont les objectifs assignés à l'enseignement du FLE, on posera aussi quelques définitions et puis on parlera sur le rôle de l'enseignant et l'apprenant

1. Le statut du français dans le système éducatif algérien

Du fait de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans, la langue française a toujours été présente en Algérie aux côtés d'autres langues régionales ainsi que l'arabe pour la scolarisation. Ce langage était donc, en quelque sorte, imposée. Il est enseigné aux Algériens depuis l'époque coloniale, alors qu'il avait le statut de langue officielle. Mais dès notre libération, la langue française a changé de statut d'une langue officielle à une langue étrangère. Elle est ensuite devenue une langue d'enseignement et a suscité plus d'intérêt. Le français est présent dans le système scolaire algérien à tous les niveaux (primaire, moyen, secondaire). A l'université, le français est la langue d'étude pour la majorité des filières scientifiques.

Le système éducatif algérien a été arabisé dans les années 1970. Le français y est enseigné à partir de la troisième année du cycle primaire. Il est le porteur de diversité et de développement économique en Algérie. Sa promotion passe par un travail de chaque instant pour une image renouvelée et l'amélioration de sa diffusion dans un espace francophone élargi :

- Langue générale de communication
- Langue de l'emploi
- Langue de valeurs

Chapitre I : Enseignement-apprentissage du FLE au cycle moyen en Algérie

Le poste encourage l'apprentissage du français et une éducation bilingue voire plurilingue par :

- L'amélioration de l'accueil et de la qualité globale de l'offre d'enseignement scolaire en langue française en Algérie
- La poursuite d'implantation d'écoles française, antennes ouvertes en 2018
- Le développement des compétences de nos enseignants, grâce à des dispositifs spécifiques et au développement et la modernisation de l'offre de cours dans les instituts français du pays
- Le développement du Label France Education et des homologations
- Le soutien à la création et à l'édition en langue française (ressources pédagogiques, manuels, dictionnaires, prix littéraire romans, nouvelles...)
- L'ouverture prochaine d'espaces dédiés dans les universités du Sud du pays
- Le développement de la passation des certifications officielles de langue française ...¹

Louise Dabène: « *On commence à s'apercevoir(...) que les transferts de méthodologies d'un contexte pédagogique à un autre se heurtent à des obstacles d'ordre culturel autant que linguistique, difficultés essentiellement dues à la méconnaissance des univers dans lesquels celles-ci sont appelées à s'insérer* »²

1.1. L'impact du français sur le discours et identité d'apprenant algérien

Le progrès que connaît les horizons culturels qu'elle a offert y compris la mondialisation et l'ouverture sur le monde peuvent bien montrer l'expansion des chiffres présentant le taux des locuteurs parlant et utilisant le français soit par le contact et les échanges interculturels, soit par l'ouverture des nouvelles filières et domaines de recherche où la langue française devient leur moyen d'étude, ce qui fait qu'elle prend place même par la force à côté de la langue arabe et faisant partie du dialecte algérien arabe et berbère ce qui se manifeste dans le nombres élevé des mots français dans le parler quotidien des algériens.

Ce qui résulte que l'apprenant se trouvé obligé à mi-chemin entre sa langue de départ avec un lexique enrichi par des mots et des néologismes venant d'autre langue et une autre langue réadaptée et qui vient pour superposer sur le premier système originel et son apprentissage

¹ <http://www.if-algerie.com/algerie/cooperation/educative-et-linguistique/education-et-francophonie> consulté le 31/05/2023

² Dabène, L. repères sociolinguistiques pour l'enseignement des langues. Hachette Livre, 1994, p.5

Chapitre I : Enseignement-apprentissage du FLE au cycle moyen en Algérie

sera une nécessité qui lui oblige de changer d'attitude ou de représentation vis-à-vis de cette seconde langue.

De toute évidence, la place de la langue française en Algérie est imposée même si on l'accepte ou pas et elle constitue la trace la plus durable de l'occupation française de l'Algérie, pourtant cette place n'a bénéficié d'aucune étude scientifique fondée qui la prouve grâce à l'enracinement d'une littérature algérienne d'expression française avant l'indépendance et l'importance accordée à l'apprentissage des langues étrangères.³

1.2. La situation linguistique de l'Algérie

Pays plurilingue, l'Algérie compte la présence d'une variété de langue. Cette situation de plurilinguisme non institutionnalisé, visible lors des interactions verbales chez les individus ; car, en Algérie, une grande partie de la population maîtrise au moins deux codes linguistiques. Ce côtoiement et cet emploi de deux ou plusieurs langues de façon alternée entraîne une création lexicale assez dense et visible.

La situation linguistique en Algérie est très complexe. Elle se caractérise par la présence de plusieurs langues comme le constate S. Abdelhamid : « le problème qui se pose en Algérie ne se réduit pas à une situation de bilinguisme, mais peut être envisagé comme un problème de plurilinguisme » en effet, cette complexité du paysage linguistique en Algérie est due à son histoire et sa géographie.⁴ L'invasion française de l'Algérie a embarrassé, et a engendré l'existence de la langue française à côté de l'arabe. Ce qui caractérise le pays par une situation de plurilinguisme social : arabe standard / arabe dialectal / français.⁵

2. Objectifs du FLE au cycle moyen

L'objectif principal de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère au cycle moyen (intermédiaire) est de s'ouvrir aux cultures étrangères afin de pouvoir communiquer et construire des relations avec d'autres peuples et d'autres pays, pour se faire comprendre.

³ Dalal Ben Taleb, Contact des langues et positionnement identitaire cas des étudiants de l'université de Djelfa spécialité lettre et langage étranger et génie civile, université de Djelfa, mémoire de master, 2017, p51.52

⁴ S. Abdelhamid, pour une approche sociolinguistique de l'apprentissage de la prononciation du français langue étrangère chez les étudiants du département de français université de Batna, thèse de doctorant, université de Batna, 2002, p 35

⁵ Dalal Ben Taleb, Contact des langues et positionnement identitaire cas des étudiants de l'université de Djelfa spécialité lettre et langage étranger et génie civile, université de Djelfa, mémoire de master, 2017, p36

Chapitre I : Enseignement-apprentissage du FLE au cycle moyen en Algérie

Le cycle moyen est divisé en trois niveaux : le premier niveau qui est la première année au moyen, le deuxième niveau qui représente à la fois la deuxième et la troisième année de l'enseignement moyen, et le dernier qui est la quatrième année.

En ce qui concerne le premier niveau du cycle moyen (la première année), l'objectif est d'adapter des apprenants de l'école primaire à un nouveau contexte d'apprentissage, différent. Elle concerne principalement l'explicatif et le prescriptif.

Au second niveau, il s'agit de renforcer et d'approfondir les différentes compétences mise en place afin de permettre à l'élève de communiquer dans différentes situations grâce à l'utilisation de supports oraux et écrits traitant du récit.

Le dernier niveau traite d'un nouveau contexte qui est l'argumentation. L'objectif est d'orienter les apprenants et de consolider les connaissances afin de pouvoir passer une évaluation globale des compétences acquises tout au long de leur parcours d'utilisation. Avec cela, l'apprenant sortant du cycle moyen est supposé avoir acquis des compétences lui permettant de communiquer oralement et par écrit dans différentes situations, bien sûr adaptées à son niveau intellectuel.⁶

2.1. Les objectifs des cours de FLE

En cours de FLE, les objectifs sont très clairement définis pour les enseignants :

- Sélection de notions et de paroles ciblées sur les besoins spécifiques des apprenants,
- Priorité donnée à l'oral et à l'étude de la phonétique,
- Mise en scène de situations de communication simulées,
- Prise en compte des phénomènes d'interférences entre français et langue source,
- Respect des spécificités culturelles locales,
- Enseignement des comportements des usagers de la langue cible,
- Enseignement dans une perspective plurilingue et pluriculturelle.⁷

⁶ Amel Kharoubi et Wissam Kirat, Les pratiques de classe et l'enseignement/apprentissage contextualisé du lexique au cycle moyen (4AM), université de Guelma, mémoire de master, 2020

⁷ A quoi correspond le français langue étrangère ? <https://www.superprof.fr/blog/definition-francais-langue-etrangere/> consulté le 07/06/2023

3. Définition de quelques concepts

3.1. Enseignement

Fabienne Pradère et André Tricot « du latin insignes, remarquable, marqué d'un signe, distingué est une pratique, mise en œuvre par un enseignant, visant à transmettre des compétences (savoir, savoir-faire et savoir-être) à un élève, un étudiant ou tout autre public dans le cadre d'une institution éducative. »⁸

L'enseignement est une action très importante dans la vie quotidienne il vise l'apprentissage alors on parle d'une tâche qui a pour but les interactions et la communication on visage directement l'apprentissage c'est-à-dire on cherche à faire apprendre ou apprend quelque chose à quelqu'un d'autre.

Minder Michel, « enseigner, est une action qui vise à produire des effets d'apprentissage, c'est-à-dire modifier le comportement. »⁹
Donc, l'enseignement est un processus systématique de communication qui est en relation avec le système linguistique et la situation de l'individu qui influe à leur psychisme.

3.2. Apprentissage

Richelle a dit que l'apprentissage est un « changement dans le comportement d'un organisme résultant d'une interaction avec le milieu et se traduisant par un accroissement de son répertoire. L'apprentissage se distingue des changements comportementaux survenant à 12 aussi des enrichissements du répertoire mais sans que l'expérience, ou l'interaction avec le milieu, ait joué un rôle significatif »¹⁰

L'apprentissage est une activité mentale qui dirige à l'acquisition du savoir-faire, de savoir ou de connaissances non innées telles que la lecture et l'écriture, le fait de l'apprentissage est nommé l'apprenant.

Selon le dictionnaire Hachette « l'apprentissage (processus guidé) se fait en milieu institutionnel (scolaire ou professionnel) et doit avoir pour effet l'acquisition »¹¹

L'apprentissage désigne l'activité d'apprendre une connaissance précise et aussi l'effet de l'acquisition de tous ce qui est appris et non inné.

⁸ Fabienne Pradere et André Tricot, Comment concevoir un enseignement, Bruxelles, De Boeck, 2012, p283

⁹ Minder Michel, Pédagogies en développement, de Boeck Université, 1999.p.16

¹⁰ Richelle, 1991, p. 49

¹¹ Dictionnaire, Hachette, 2006, p.57

4. Le rôle de l'enseignant

Le rôle de l'enseignant est de mettre en place les conditions favorables à l'apprentissage. « Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut-il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tours, qu'ils les voient passionnés par leur métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence. Sans doute la seule "chose" que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre ! »¹²

Pour cela, il est nécessaire de choisir la meilleure méthode d'enseignement qui retiendra l'attention de l'apprenant, sera à l'aise et lui permettra en même temps de s'amuser, de jouer et d'apprendre. Selon D. Girard, l'enseignant est « le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant même le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et autres contraintes institutionnelles avant même le style de la méthode et le matériel pédagogique utilisé »¹³

Par conséquent, le rôle de l'enseignant devrait être celui d'un guide, d'un intermédiaire, d'un médiateur. Il doit être patient et savoir diriger une classe, montrer à ses élèves comment étudier de manière autonome et les encourager à apprendre et à réussir.

Ce rôle est très important car il fournit un environnement d'apprentissage indépendant en motivant les étudiants. Si l'enseignant manque de motivation, il peut tuer complètement la motivation des apprenants. S'il ne veut pas être dérangé, pourquoi ne pas faire de l'exercice pour qu'il n'ait pas à vous parler ? »¹⁴

Un bon enseignant doit donc transmettre des connaissances en fonction des besoins et des attentes des apprenants.

5. Le rôle de l'apprenant

L'apprentissage est sous la responsabilité de l'élève. C'est lui qui décide ce qu'il apprend, quand et comment. C'est lui qui décide de s'engager et de participer aux activités. Afin de s'assurer que l'apprenant joue pleinement son rôle, l'enseignant doit avoir en tête que :

– faire des apprentissages significatifs et être actif en classe sont des éléments qui ont un effet positif sur la motivation de l'élève ;

– l'apprenant ne doit pas seulement apprendre il doit apprendre à apprendre ;

¹² R Viau, La motivation des enfants : Le rôle des parents 1997, p. 120

¹³ Girard Danis, Enseigner les langues, méthodes et pratiques, Paris, Bordas, 1985 p.135.

¹⁴ R Viau, La motivation des enfants : Le rôle des parents 1997, p. 120.

Chapitre I : Enseignement-apprentissage du FLE au cycle moyen en Algérie

- l'apprenant doit être conscient autant des apprentissages qu'il fait que des stratégies qu'il utilise ;
- Les capacités d'attention et de mémorisation de l'apprenant sont limitées.¹⁵

Conclusion

Le système éducatif et l'intervention familiale dans le processus éducatif sont parmi les facteurs les plus importants qui influent sur la réussite scolaire des enfants, démontrant ce que l'enseignant et l'apprenant doivent faire pour exceller et réussir

¹⁵ Richard Moisan, Professeur Techniques, d'éducation en services de garde, Collège de Sherbrooke, Favoriser la motivation scolaire, toute une mise en scène, p41

Chapitre II

Activité ludique en classe de FLE

Introduction

Les jeux sont des activités utilisées en classe de FLE comme des outils pédagogiques pour l'amélioration du niveau scolaire des apprenants. Grâce au ludique, l'élève parvient à la conquête de lui-même et de son univers, autrement dit, l'intégration du ludique dans le processus d'apprentissage pousse l'élève à avoir des objectifs à atteindre dans son cursus tels que : la résolution des problèmes survenus, la planification, la prise de décision et le raisonnement logique.

Dans ce chapitre, nous allons essayer de définir deux concepts : « activité ludique » et « jeu » de mettre en œuvre la place et les avantages de l'activité ludique dans la classe de FLE, aussi les types de jeux. Et enfin nous allons parler sur l'association entre les jeux et les activités ludiques.

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

1.1 Définition

L'activité ludique représente un élément essentiel de la vie de la personne ; elle est très importante dans le développement de l'individu. Le ludique est reconnu comme étant un outil didactique incontournable dans les méthodes d'enseignement les plus en vogue.

Selon Nicole De Grandmont l'activité ludique permet « *l'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'approprier le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions* »¹

Aussi elle dit : « *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* »²

L'activité ludique est basée sur des jeux pour améliorer et faciliter l'apprentissage tout en s'amusant, comme il est mentionné dans le dictionnaire didactique de français : « *une activité dite ludique est (...) guidé par des règles de jeux est pratiqué pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux*

¹ Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997 p.48

² Ibid, p.90

apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative »³

On peut dire d'après ces définitions que les activités ludiques sont un domaine d'apprentissage important pour les enfants, où les élèves peuvent se détendre et s'amuser dans l'apprentissage et le développement des connaissances, et peuvent réaliser leur potentiel de créativité et de créativités personnelles.

2. Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?

L'introduction du jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicative et actionnelle, en proposant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulants, concept de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction.⁴

Les activités ludiques sont des supports pédagogiques qui permettent de créer une relation de proximité entre enseignants et élèves. Par le jeu, l'apprenant parvient à mieux se souvenir, il s'immerge profondément dans ces expériences : il joue, échoue, rejoue.

Les caractéristiques des activités ludiques (plaisir, liberté, spontanéité et créativité) répondent au besoin de découverte et d'exploration personnelle, elles sont nécessaires pour rendre l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère plus engageant et moins ennuyeux, *« Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement /apprentissage de cette langue ».*⁵

Au sein de la classe, le jeu permet tout d'abord de briser la glace (au sein d'un groupe peu communicatif, ou qui ne se connaît pas encore ou de lâcher du lest avant/après une activité plus lourde et demandeuse. En d'autres termes, il permet de créer une véritable dynamique de groupe, en tirant parti de sa facette ludique, tout en étant pourvu d'objectifs clairs, définis, pleinement inscrits dans la séquence pédagogique, et atteignables.

« Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et gagner, il faut écouter, parler et

³ J-P Cuq , dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde , Paris, CLE,2003,p.16

⁴Helme Ludovic, JOURDAN Romain, TORTISSIER Kevin « le jeu en classe de FLE :intérêts et pratiques » Institut Français du Japon – Kansai,2014 ,p.65

⁵ Boadiwaa Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants, d'Asantemn Senior High School, Yaa Asantewaa Girls Senior High School et Opoku Ware Senior High School Master Of Philosophy (French ; March), 2015, p24

comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans situation motivante et naturelle »⁶.

Il permet également de dépasser les besoins instrumentaux tels qu'ils sont souvent présentés, et qui peuvent se montrer assez peu motivants pour une partie plus ou moins grande des apprenants qui constituent notre public, et qui ne poursuivent pas toujours d'objectifs spécifiques vis-à-vis du français. Dans le même ordre d'idée, l'activité ludique permet par ailleurs de dépasser ces objectifs purement fonctionnels, afin de débloquent la prise de parole, par le biais de la décentration qu'elle permet, en termes d'enjeux émotionnels tels que la face, ou du regard de l'autre au sein de la classe.

Les jeux sont conçus de manière que soit maintenu le sentiment de challenge (et corrélativement, la motivation) ; selon un processus d'équilibre (décrit par Piaget) entre la difficulté (ni trop facile, ni trop ardu) et les compétences du joueur (le jeu doit donc être correctement adapté). C'est également cet état d'automotivation, résultant d'un savant mélange entre difficulté, capacité, et feedback permanent, qui peut aussi mener à une acquisition (de savoirs ; de compétences) simplifiée, parfois non-conscientisée, voire parfois accidentelle.

Car l'apprenant est, au cours d'un jeu, que cela soit conscient ou non, en permanence acteur de son apprentissage, aussi bien en termes d'émission (prise de parole, feedback) que de réception (écoute, feedback). C'est en cela que le jeu s'intègre naturellement à l'approche actionnelle de l'enseignement/apprentissage et de l'apprentissage par l'action tel qu'il est décrit par Dowell « Learning by doing », et « Learning as a social process » ou Piaget. L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistique et décontextualisées, mais bien d' « agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère »⁷

C'est d'ailleurs là l'intérêt principal des activités ludiques, qui permettent une mise en situation proche du réel. S'il est parfois difficile de reproduire toutes les données et les circonstances d'une véritable situation de communication dans la salle de classe, les jeux amènent toujours les étudiants à faire semblant, à simuler, à prétendre qu'ils sont ailleurs, ou qu'ils sont quelqu'un d'autre. C'est dans ces situations proches du réel que les apprenants sont invités à prendre la parole, en mobilisant les connaissances acquises au préalable (ou en

⁶ Martine Kervran, Enseigner l'anglais à l'école avec facilité, 1999

⁷ Weiss français, jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection a pratique pédagogique Hachette, Paris, 1983,p7.

cours d'acquisition), afin d'en arriver à une communication réelle, le tout face à un feedback permanent et continu des autres participants ou du professeur.

L'usage d'activité ludique comme médiateur d'apprentissage semble être une approche importante pour inciter le plaisir et le goût d'apprendre une langue étrangère.

Dans son ouvrage cours didactique de français langue étrangère et seconde, J-P Cuq signale que : « *Le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue* »⁸. Le recours à l'activité ludique aide beaucoup les enseignants pour motiver leurs apprenants, parce que l'apprentissage devient facile sans avoir la pression et l'ennui. C'est un moyen d'apprentissage indirect, comme l'affirme Weiss dans son livre jeu et activités communicatives dans la classe de langue que le jeu : « *peut grandement contribuer à animer les classes de langues et à permettre aux élèves 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* »⁹

Donc, le jeu est un instrument majeur dans les classes de langues étant à la fois facteur de motivation qui permet de rendre l'élève plus actif et responsable de ses apprentissages.

2.1. Les avantages de l'activité ludique

L'avantage principal du jeu lorsque l'on cherche à le mettre en relation avec les théories de la cognition n'est autre que la motivation, notion clef s'il en est, dès lors que l'on parle d'activité ludiques. Ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives* »¹⁰.

En effet, plutôt que de placer la focale sur la motivation extrinsèque des apprenants (extérieure à la personne) par le biais de récompenses (reconnaissance, notes, etc.), la motivation dans le jeu est plutôt d'ordre intrinsèque (intérieure à la personne et ne nécessitant pas de «carotte»). Le jeu n'a, à l'origine, d'autre fin que l'amusement de la personne qui s'y livre, indépendamment de toute idée de récompense, comme le montrent les travaux de Deci (notamment dans « Intrinsic Motivation», 1975).¹¹

⁸ Jean Pierre Cuq, et I. Gruca, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, PUG,2008, p.458

⁹ Weiss F, Jeux et activités communicatives, Paris, Hachette, p.08

¹⁰ J.P.Cuq : 2003 , p. 160

¹¹ Helme Ludovic, Jourdan Romain, Tortissier Kevin « le jeu en classe de FLE :intérêts et pratiques » Institut Français du Japon – Kansai,2014 ,p.65

Si les activités ludiques sont bien choisies, permettent de gérer le travail dans des classes hétérogènes. Elles rétablissent l'équilibre entre les différents groupes les bons «élèves » et les «autres». Elles facilitent le travail dans une atmosphère émotionnellement, intellectuellement et physiquement confortable. Cela ne l'empêche pas de contribuer à favoriser la compétition entre apprenants ou entre groupes d'apprenants.

Weiss note que :«le jeu peut grandement contribuer à animer les classes et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phases individuellement et collectivement».¹²

Nous soutenons que l'activité ludique permet de rompre la monotonie de séances toujours identiques et de créer une certaine dynamique efficace dans la classe en matière d'apprentissage. Enfin, elle permet la levée des blocages conscients ou inconscients.

Le défi pédagogique est constant, mais passe ensuite par la médiatisation par le jeu. Les technologies de l'information permettent également de briser la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle, souvent ascendante, de l'enseignant envers l'apprenant.

Le maître n'est plus le chef, le centre est l'aboutissement des activités. L'initiative et la parole ont donné aux apprenants dans un cadre très souple et structuré car le jeu est soumis à une contrainte du respect. Dans le cadre des jeux ludiques les apprenants sont amenés:

- A trier les mots peints en schémas bien colorés et les assemblés pour construire de bonnes phrases.
- Donner des phrases illustrées, à trouver les bandes dessinées, car les apprenants doivent faire la différence entre la forme affirmative ou négative.
- Devinez des questions pour les réponses écrites dans les schémas.

Si l'on se réfère à notre classe il est lié à une contrainte incontournable. La réponse des élèves peut se traduire de différentes façons:

- ✚ une expression orale, qui ne peut être qu'en langue française.
- ✚ une tâche écrite.
- ✚ une réponse mimique : Il est souhaitable que les apprenants d'un groupe interagissent en français entre eux, cependant, il est convenable de discuter d'un problème afin de parvenir à trouver une solution à une question. Il est peut être facile pour eux et acceptable par le maître de discuter dans leur langue maternelle, même si le produit de leur réflexion est exprimé en langue étrangère. Le passage par la langue maternelle

¹² Weiss, 1983, p9

n'est pas un mauvais signe pour les connaissances des apprenants : c'est une indication de leur participation à l'activité proposée.

Dans tous les cas, si le maître le souhaite, tous les échanges se font en langue française.

Pour bien pratiquer une activité didactique ludique, l'enseignant a pour consigne d'organiser la classe en petits groupes homogènes ou hétérogènes. Le maître constate les liens qui se tissent entre les apprenants.

Weiss déclare également : « les activités ludiques présentent peut être la situation la plus (authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage »¹³.

Ainsi l'activité ludique est à forte influence et permet à l'enseignant de passer d'un groupe à l'autre pour des échanges plus fructueux sur des notions de grammaire déjà vues tandis que le reste des apprenants travaille où réfléchir de manière plus autonome.

3. Qu'est –ce qu'un jeu ?

3.1 Définition

Mark Twain “ Les jeux sont tout ce que vous n'avez pas à faire” .

Tout être humain autour le monde entier a une tendance naturelle de découverte, et pour l'enfant la découverte réside dans l'acte de jouer. Quand les enfants jouent, ils développent leurs habiletés sur plusieurs plans, ils réfléchissent, résolvent des problèmes, s'exprime, bougent, coopèrent, font appel à leurs impressions et exercent leur conscience morale.

Aussi, le jeu est fondamental pour le bien –être et il considéré comme une façon naturelle d'apprendre chez l'enfant et une partie intégrante de sa vie en ce sens Pauline Kergomard indique que "le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie"¹⁴.

La notion du jeu a été abordée dans les études de nombreux chercheurs dans les multiples domaines ? C'est la raison pour laquelle il n'existe pas une seule définition mais plutôt des définitions.

Pour définir ce terme nous avons consulté les dictionnaires puis nous nous sommes adressés aux chercheurs qui avaient déjà mis en relief les différents aspects du jeu.

¹³Weiss, 1983, p7

¹⁴ Pauline Kergomard, l'intérêt du jeu pour les enfants, Paris, Edition Retz, <https://www.editions-retz.com/actualites/l-interet-du-jeu-pour-les-enfants-de-maternelle.html> consulté le 07/06/2023

D'abord, selon le petit Larousse : le jeu est une « activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir »¹⁵

Selon le dictionnaire Larousse "jeu : nom masculin (latin, plaisanterie) est défini comme "une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir en tirer un plaisir, participer à un jeu ".¹⁶

A partir de cette définition, nous pouvons dire que : le mot jeu associé à la notion ludique qui se caractérise généralement par le plaisir, la gratuité et il exige un effort physique et intellectuel.

Le petit Robert explique le jeu en tant qu'« activité physique ou mentale purement gratuite ; qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure »¹⁷

Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique nous propose cette définition :

« le jeu est une activité qui dans *l'absolu devrait* être ludique donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »¹⁸

D'après ces définitions, nous pouvons dire que le jeu est une stimulation de la vie réelle et qui a pour objectif l'amélioration de maintes compétences dans une atmosphère de divertissement et de plaisir. Les enfants particulièrement, considèrent le jeu comme moyen de communication et source de motivation.

Le jeu est un support pédagogique à caractère ludique permettant aux enfants de découvrir et d'apprendre de nouvelles connaissances tout en jouant et s'amusant comme l'affirme N. De Grandmont l'un des didacticiens connus par ces travaux et ces recherches sur le jeu « le jeu est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'accent ludique du jeu, se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action. Toutes support qui permettraient de tester l'apprentissage »¹⁹

¹⁵ Le petit Larousse illustré, dictionnaire encyclopédique, Bordas, 1998, p568.

¹⁶ Cuq, Jean- pierre, dictionnaire didactique de français langue étrangère et seconde, ed jean pencrench, paris, 2003, p106.

¹⁷ Dictionnaire le nouveau petit Robert, 1993, p.1374.

¹⁸ De Nicole Grandmont, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition, 1997, p85.

¹⁹ De Nicole Gradmont, Ibid, p.106

4. Les types de jeux

D'après les recherches concernant le jeu en pédagogie, nous devons préciser qu'il existe plusieurs niveaux de jeux

Nicole de Grandmont dans son ouvrage *Pédagogie de jeu : Jouer pour apprendre* insiste sur trois catégories du jeu, selon elle : « *pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]* »²⁰

4.1 Les jeux ludiques

On peut définir cette activité comme un acte libre et gratuit, important au plaisir qui est relativement lié à la pensée divergente, il contient des multiples solutions ou réponses personnelles et s'avère nécessaire à la progression de tout individu.

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

Jean- Claude Arfouilloux précise que le jeu chez l'adulte ou chez l'enfant est souvent conçu comme une distraction ou un divertissement aboutissant à une auto-construction, c'est « *une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit* »²¹ Il permet de s'organiser, de se structurer et de s'épanouir sur le monde extérieur. En matière d'apprentissage, le jeu ludique peut influencer :

- La motivation intrinsèque à la connaissance.
- La motivation intrinsèque à l'accomplissement.
- La motivation intrinsèque aux sensations.

Le jeu ludique est guidé par la motivation intrinsèque de jouer, ce qui peut aider les apprenants de laisser tout la timidité et le stress durent leur apprentissage.

²⁰De Nicole Grandmont, Ibid p.106

²¹ Arfouilloux Jean-Claude, « l'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant, à travers le dialogue, le jeu et le dessin », privat, 1975, (en ligne) <https://slideplayer.fr/slide/503337/>

De Grandmont propose un tableau qui synthétisé les qualités du jeu ludique

➤ **Synthèse des qualités du jeu ludique**

- Le jeu ludique n'impose pas de règle.
- Le produit du jeu ludique n'est pas obligatoirement
 - * Esthétique
 - * Prédéterminé
 - * Perfectionné
- Il y'a une notion de plaisir
- Le jeu nécessaire au développement de tout individu, elle permet :
 - * D'organiser
 - * Structurer
 - * Et élaborer le monde extérieur
- Le jeu ludique crée des liens égaux avec :
 - * Le psychisme
 - * Le sensoriel
 - * L'émotif-affectif
 - * Le cognitif

4.2 Les jeux éducatifs

Le terme de « jeu éducatif » employé la première fois par Jeanne Girard en 1911. Elle en donne la définition suivante : « *agir, apprendre, s'éduquer sans le savoir par des exercices qui récréent tout en préparant l'effort du travail proprement dit* »²².

Le jeu veut dire structure, il vise à apprendre et gérer les acquis de la langue, la notion de plaisir se diminue mais reste amusante.

En termes d'apprentissage :

Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme comprendre les notions, structurer la pensée, développer ses connaissances et ses habitudes, etc.

Selon Nicole De Grandmont, le jeu éducatif n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique. Sauf que le jeu éducatif est orienté vers une fin bien déterminée qui est l'éducation et la formation de l'enfant. Il permet de casser la routine d'un cours classique, de développer de nouvelles connaissances et compétences, c'est un moyen qui réduit les efforts de

²² Jeanne Girard, in Brougère, 1995

l'apprentissage et le rend moins remarquable par l'enfant (l'aspect éducatif y étant souvent caché).

Le jeu éducatif représente « le premier pas vers la structure », il permet de suivre les acquis, d'évaluer les appris et d'observer les comportements des apprenants. Il favorise l'acquisition des nouvelles connaissances comme le décrit De Grandmont :

«Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportement et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort soit absent, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant »²³ . Selon elle, le jeu éducatifs devrait être distrayant, sans contraintes perceptibles et aussi devrait être axé sur les apprentissages, car son rôle principale et de créer un climat de plaisir.

C'est à l'enseignant de bien choisir les jeux à présenter en classe, il fallait les choisir selon le besoin et le niveau de son public et les objectifs d'apprentissage tracés comme le signale De Grandmont :

« l'intervenant doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en classe pour s'assurer qu'il correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissage visés[...] le jeu éducatif mal compris ou mal utilisé devient un piège synonyme de perte de temps d'occupation futile et il perd sa fonction première qui est de créer un climat de plaisir pour mieux apprendre »²⁴

4.3 Les jeux pédagogiques

Le jeu pédagogique se base principalement sur le fait de devoir apprendre, il fait appel uniquement à la pensée convergente, il assure un apprentissage précis qui permet de tester les capacités générales.

En termes d'apprentissage :

Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis, sert à vérifier et à renforcer ses compétences, fait uniquement appel à la pensée convergence et aux solutions univoques, etc.

²³ Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition, 1997p.66

²⁴ Ibid, p. 17-18

Le jeu pédagogique permet de « *tester l'apprentissage* »²⁵, c'est un moyen de vérification des acquis des apprenants afin de favoriser leur apprentissage, donc il n'est plus une activité libre ou le choix de jouer est imposé.

Par conséquent, il s'agit d'une activité imposée par un choix qui agit comme un test de connaissances et d'apprentissage. Le jeu est basé sur des tâches d'apprentissage qui se traduisent généralement par :

- ✚ un apprentissage précis
- ✚ un appel aux connaissances du joueur
- ✚ un constat des habiletés à généraliser

Le jeu pédagogique est une activité proche de l'exercice car son but est de déterminer l'objectif en fonction du besoin actuel, comme l'affirme De Grandemont : « *le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, est de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifiée de pédagogie de jeu* »²⁶

5. Le jeu comme activité ludique

Le jeu semble certes avoir un impact positif sur l'apprentissage et notamment l'apprentissage des langues vivantes. Certains pédagogues émettent tout de même une certaine réserve quant aux véritables effets du jeu dans le cadre scolaire

Selon Freinet (1960), le jeu ne peut se suffire et il ne peut remplacer réellement les méthodes traditionnelles d'enseignement. Il est évident que le jeu en lui-même ne peut subvenir complètement à un apprentissage. C'est un moyen, un support qui le facilite. Deux temps sont d'ailleurs très importants lorsque l'on utilise le jeu à l'école : il s'agit de l'avant et de l'après jeu. Le jeu doit permettre la réflexion sur les compétences mises en jeu . Dans ce cadre, un autre point devient important, il s'agit de la présence de l'enseignant. On pourrait croire qu'au contraire le jeu permet à l'enseignant de s'effacer au profit des élèves qui acquièrent alors une certaine autonomie dans leur apprentissage. En réalité, l'enseignant endosse un tout autre rôle.

Le jeu c'est la partie fondamentales du monde de l'enfant, il l'aide à construire sa personnalité et à développer le monde qu'il l'entour, il est une source de motivation pour lui,

²⁵Caillois Roger, les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958, p.70

²⁶ Nicole De Grandmont cité par, Ahlem Taghezout, l'activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benamar, université d'Oran, 2009, p.34

comme le signale Marie-ève Parent (directrice du support aux ventes) dans un article sur les formes et les jeux :

« Le jeu est chez l'enfant une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Jouer permet aux enfants d'acquérir des notions complémentaires au jeu, par le jeu. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences. Par le jeu, ils font l'expérience de la vie, par eux-mêmes et en compagnie de leurs pairs. Ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent »²⁷

La majorité des personnes voient le jeu comme une simple source d'amusement, et il n'a aucune relation avec le travail. Mais en réalité le jeu constitue le travail de l'enfant, c'est à travers lequel, il va comprendre comment fonctionne le monde qu'il entoure, il va apprendre à agir et réagir face à des différentes situations.

Dans la revue «Les langues modernes», le psychologue de l'éducation Patrick Fougère précise que le jeu : « demande un effort, discipline. Il demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aide à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer ». À travers cette citation, nous pouvons tirer qu'on peut exploiter le bonheur et le plaisir ressentis par l'enfant quand il joue et en le mettre au service de l'apprentissage des langues étrangères.

5.1 Le jeu source de motivation

Motiver l'enfant, c'est créer les conditions qui le poussent à agir et le stimulent. L'apprentissage par le jeu est plus agréable et, en plus, l'enfant agit de lui-même. Barbeau(1997) insiste sur le fait de mettre en place un environnement chaleureux de confiance et respect mutuel, mais aussi de valoriser les réussites et de garder une attitude positive pour que les apprenants aient confiance en eux. Un apprenant confiant se verra plus motivé à s'engager dans une activité. De plus, le degré de difficulté des activités doit être mesuré de sorte qu'elles ne soient ni trop difficiles au risque de désengager l'apprenant, ni trop simples au risque de l'ennuyer. Tout comme le fait que ces activités doivent avoir du sens pour l'apprenant puisque s'il la juge utile il sera d'autant plus motivé donc impliqué. Viau (1994) souligne aussi que la collaboration entre pairs (travail en équipe avec un objectif

²⁷ Marie-ève Parent, Formes et Jeux, [PDF]

commun) et avec l'enseignant (choix de l'activité, de former les groupes, du matériel, ...) développerait le sens des responsabilités chez l'enfant et ainsi favoriserait l'autodétermination, ce qui serait donc facteur de motivation.²⁸

Le jeu, par son caractère ludique et éducatif, dans lequel on apprend, pourrait être source de motivation. Et le fait que le jeu soit une activité naturelle chez l'enfant favoriserait une attitude positive de leur part. Selon Sauv , la motivation cr e « *des conditions favorables   l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur [...], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la r solution de probl mes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes* »²⁹. Le jeu est ici clairement per u comme un vecteur de motivation.

5.2 Le jeu comme vecteur d'interaction

a) Collaboration et socialisation :

Le jeu permet la socialisation de l'enfant en le confrontant   d'autres partenaires dans des situations qu'il pourra vivre dans son futur. Certes, il est source de plaisir, mais aussi il est favorable aux premi res formes de communication et de socialisation. Il s'agira donc pour le petit jeune apprenant de collaborer avec ses partenaires et d'entrer dans des comp titions avec des concurrents.

Pour r aliser cela, il est int ressant de mettre les apprenants dans des situations de travail en groupes. Cette disposition favorise les interactions et les  change entre les apprenants. Dans ces situations l'apprenant prend la parole spontan e. Il pourra ainsi mettre en action la langue et se l'approprier, d'une fa on de plus en plus autonome.

b) D clencheur de communication :

Dans les situations de communications l'enfant va pouvoir mettre du sens dans ce qu'il apprend. Lorsque la situation de communication est vari e et ludique, cela il va cr er le plaisir. C'est d'abord par une  coute active, puis en r p tant ce qui a  t  m moris  que l'apprenant va pouvoir construire ses connaissances.

Alors, il est important de faire entendre et comprendre aux apprenants, afin qu'ils se familiarisent avec la langue : la prononciation et le sens des mots, l'intonation des phrases

²⁸ Amaury Aubineau. Le jeu comme facteur de motivation dans l'apprentissage du FLE chez les enfants hors milieu scolaire. Sciences de l'Homme et Soci t . Universit  de Grenoble Alpes, France, 2022. p. 60

²⁹ Ibid. p, 60

vont ainsi être perçus. C'est à la fin que l'élève, mis en confiance, pourra verbaliser et communiquer dans cette langue.³⁰

Conclusion

Au cours de ce chapitre, on a déjà vu les définitions des deux concepts « Activité ludique » et « jeu » en didactique du FLE et leur importance dans l'enseignement.

On conclut que les activités ludiques jouent un rôle important dans l'enseignement-apprentissage du FLE. Elles sont considérées comme un moyen très efficace.

Elles permettent aux apprenants de développer certaines compétences, telles que la lecture, la prononciation et l'acquisition de vocabulaire, et elles représentent un ensemble d'avantages dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère, tant pour les apprenants que pour les enseignants. L'utilisation du ludique en classe de langue facilite le travail de l'enseignant.

³⁰ Zerguine Ahlam, L'activité ludique dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE Cas des apprenants de la 5A.P.Ecole de BEN AISSA Mouloud- M'sila, mémoire de master académique, université de M'sila ,2019, p10

Partie Pratique

Introduction

Notre objectif principal est de cerner la nécessité et l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE comme facteur de motivation, précisément au cycle moyenne, qui est relatif au jeu, activité est désigné quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu, une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante.

1. Présentation de l'enquête

Pour avoir une idée plus approfondie, nous avons mené une enquête qui avait pour objectif de déterminer la réalité de l'aspect ludique dans le contexte pédagogique algérien en classe de 1ère A.M (FLE) Français langue étrangère.

Dans cette partie nous essaierons de décrire où nous menons nos expérimentations, le public avec lequel nous travaillons, et nous justifierons le choix de ce public, donc, nous montrerons les méthodes de travail et les procédures expérimentales.

2. Description de l'enquête

2.1. Le terrain

L'établissement scolaire que nous avons choisi pour exécuter notre expérimentation est le CEM de "Affaissa El-bey "qui se situe dans la wilaya d'Ouled Djellal.

Cet établissement se compose de 10 salles, mais elle est équipée avec un meuble (tables et chaises) d'ancien modèle, elle contient aussi une petite cour pour le repos entre les séances.

2.2. Le public visé

Pour réaliser notre expérimentation, nous avons choisi comme échantillon deux classes de première année moyenne (1^{ère} AM₁ / 1^{ère} AM₂) dans la séance de TD compte (17 apprenants / 15 apprenants). Le mois de mai 2023, ou nous avons travaillé en trois séances.

Concernant le choix du public, nous avons pris en considération le facteur d'âge comme critère pour mesurer l'efficacité d'enseigner une langue étrangère, nous estimons que les apprenants de la 1^{ère} année moyenne sont le meilleur échantillon pour la réalisation de notre expérimentation, parce qu'ils sont un public sensible aux jeux, ils ont étudié trois

ans la langue française au primaire, c'est-à-dire qu'ils ont une base qu'il faut développer à travers les jeux.

3. La méthode de travail

Pour répondre à ma problématique et infirmer ou confirmer mon hypothèse de départ sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage, nous avons opté pour une méthode expérimentale afin de vérifier l'impact du jeu sur les apprenants. Nous avons choisi la technique de l'observation et la méthode comparative qui peuvent nous aider et nous faciliter le déroulement de notre recherche. Finalement nous analysons et interprétons les résultats, et nous présentons des commentaires et des remarques.

4. Le déroulement de l'expérimentation

Notre expérimentation s'est déroulée en trois séances, la première correspond à une observation d'une séance avec un seul groupe que nous allons faire notre expérimentation. Dans un second temps, nous avons consacré la deuxième et la troisième séance avec les deux groupes à la mise en place des activités ludiques.

5. L'observation

5.1. La première séance

La première séance durée une heure, le lundi 08/05/2023 à 14:00 heure avec la classe de 1^{ère} AM₁, nous avons assisté une séance de conjugaison (les verbes du 1^{er} groupe au passé composé) pour observer l'enseignante, les méthodes et les techniques qu'elle suit, ses stratégies pour attirer les apprenants et aussi le niveau des élèves et leur comportement. Donc, l'observation nous permet de construire une vision générale sur le déroulement des cours. Il faut observer plusieurs angles.

Ces angles sont :

- Le contexte
- Les apprenants
- L'enseignant
- La leçon
- Les interactions et la motivation

Les apprenants présent sont : 36 (filles : 08 / garçons : 28)

Fiche : n° 1

Projet2 : « je réalise avec mes camarades un dossier documentaire pour expliquer les progrès de la science et leurs conséquence »

Séquence1 : « j'explique les progrès de la science »

Durée : 1heure

Activité : Conjugaison

Classe : 1 AM₁

Thème : Les verbes du 1^{er} groupe au passé composé

Support didactique : Manuel scolaire p86

Les objectifs d'apprentissage : L'apprenant sera capable de connaître la morphologie des verbes du 1^{er} groupe au passé composé et savoir les conjuguer correctement.

Le déroulement de la leçon

Révision : Conjugue le verbe « être » et « avoir » au présent de l'indicatif.

1. Phase d'imprégnation :

Présentation et lecture du texte support « pourquoi internet a-t-il modifié notre vie ? »

2. Phase d'analyse :

- Quels sont les avantages d'Internet ?
 - L'internet a donné à des milliers de personnes l'accès à une infinité d'informations nous permettant de travailler, de communiquer et de nos distraire.
- Relève les verbes qui sont soulignés ?
 - A donné / est entré
- Ces verbes sont-ils au présent ?
 - Non, ces verbes sont au passé.
- A quel temps sont-ils conjugués ?
- Donne leur infinitif et dis à quel groupe ils appartiennent ?

Verbes	Infinitifs	Groupe	Temps
- A donné	- Donner	1 ^{er} groupe	Passé composé
- Est entré	- Entrer		

- A quel temps sont conjugués les auxiliaires être et avoir dans le texte dans les verbes soulignés dans le texte ?

- Les auxiliaires être et avoir sont conjugués au présent de l'indicatif.

- Comment appelle-t-on le verbe qui accompagne l'auxiliaire ?
 - Ce participe passé se termine par « é »
- Comment a-t-on formé le passé composé de ces verbes ?
 - Le passé composé de ces verbe est formé de l'auxiliaire **être / avoir** au présent et le **participe passé**

<u>a</u> <u>donné</u> aux(avoir) ^v participe passé	<u>est</u> <u>entré</u> aux(être) ^v participe passé
--	---

3. Phase de structuration :

Je retiens :

Le passé composé des verbes du 1^{er} groupe est formé d'un auxiliaires **être** ou **avoir** au présent de l'indicatif et du participe passé du verbe à conjugué.

- Le participe passé des verbes du 1^{er} groupe se termine par « é »

4. Phase de fixation :

Conjugaison les verbes au passé composé :

- Internet (révolutionner) le monde.
- L'ordinateur (faciliter) la vie.
- Le progrès de la science (changer) notre vie quotidienne.

5. Phase d'évaluation :

Exercice n° 01 p87 : Souligne les verbes conjugués au passé composé.

- Internet **a révolutionné** le monde.
- Des météorites **sont tombés** dans l'océan pacifique.
- Aujourd'hui, la technologie nous procure de nombreux avantages.
- Les Allemands **ont décidé** d'abandonner l'exploitation du charbon.
- Newton **a mené** des expériences de décomposition de la lumière.

Intégration :

Explique avec tes propres mots pourquoi les ordinateurs ont envahi notre vie en conjuguant les verbes au passé composé.

5.1.1. Evaluation de l'observation de la 1^{er} séance (la séance classique) :

Tableau N°1 : le Taux de la participation des élèves dans la 1^{ère} séance

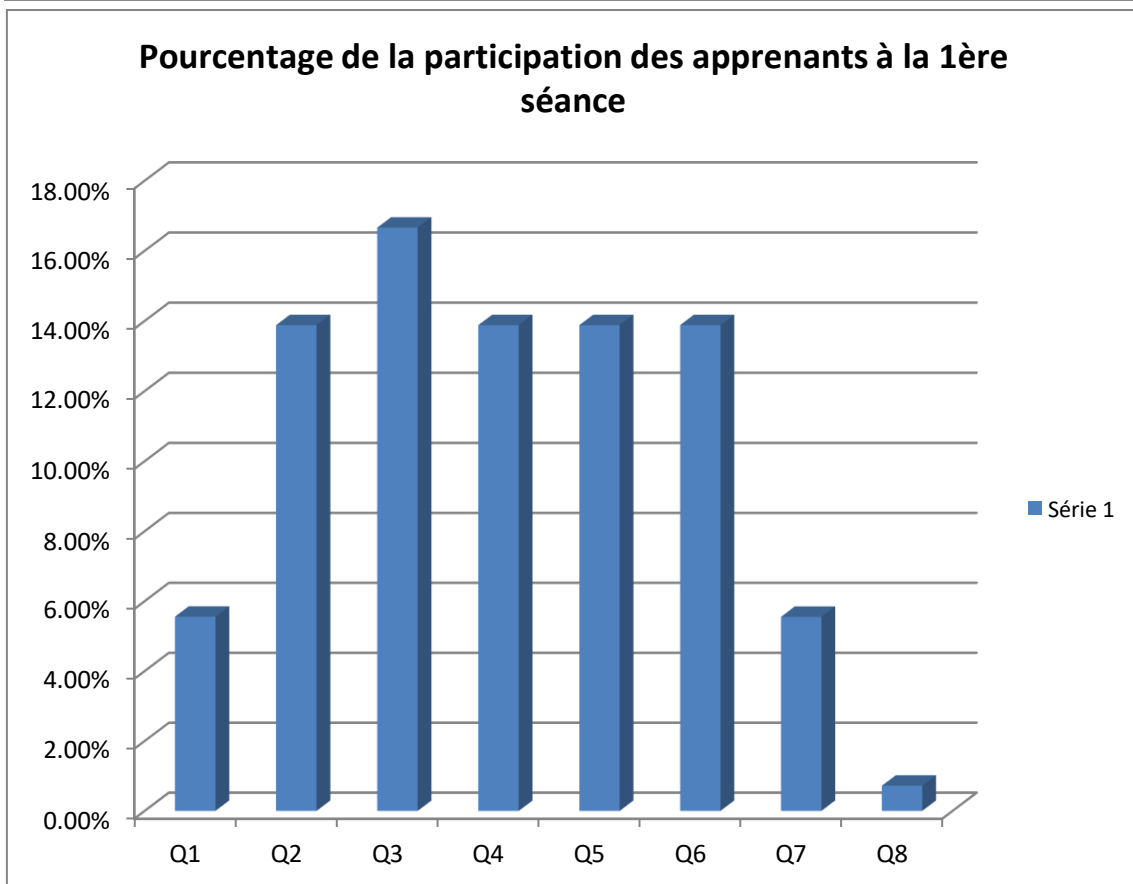
Questions	Nombre des Participants	Pourcentage
- Quels sont les avantages d'Internet ?	02	5.55%
- Relève les verbes qui sont soulignés ?	05	13.88%

Partie Pratique

- Ces verbes sont-elles au présent ?	06	16.66 %
- A quel temps sont-ils conjugués ?	05	13.88 %
- Donne leur infinitif et dis à quel groupe ils appartiennent ?	05	13.88 %
- A quel temps sont conjugués les auxiliaires être et avoir dans le texte dans les verbes soulignés dans le texte ?	05	13.88 %
- Comment appelle-t-on le verbe qui accompagne l'auxiliaire ?	02	5.55%
- Comment a-t-on formé le passé composé de ces verbes ?	02	5.55 %

N. B : le taux de la participation ne présente pas les réponses justes

Figure n°1



Interprétation des résultats

On remarque que le taux de la participation des élèves est très faible, la plus part des réponses proposées sont tirées des apprenants intelligents et cela due au manque de motivation.

5.2. La deuxième séance

La deuxième séance durée une heure, le mardi 09/05/2023 à 09:00 heure, c'est une séance de TD avec la classe de 1AM₂, les nombres des apprenants sont : 15 (9 filles et 8 garçons).

Dans cette séance on a proposé le jeu comme une seule activité et on a constaté une certaine interaction et motivation des apprenants avec cette activité.

Fiche : n°2

Activité : Conjugaison

Classe : 1 AM₂

Thème : Jeu de mots croisés

Durée : 1heure

Support didactique : Tableau

Séance : TD

Les objectifs d'apprentissage :

-Apprendre de nouveaux mots

-La motivation des apprenants et leur socialisation suite du travail de groupe

Le déroulement de l'activité

1. Mise en situation

L'enseignante a écrit sur tableau l'activité ci-dessous

Activité n°1 (D'un objectif de mémorisation des nouveaux mots)

Consigne : Remplis la grille en t'aidant des définitions indiquées, ci-dessous

	A	b	C	d	e	f
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Horizontalement

- 1 « Ecouter » au présent et à la 1^{ère} personne du singulier
- 2 « Tasser » au présent et à la 2^e personne du singulier
- 3 « Terre » entourée d'eau
- 4 Nom formé à partir du verbe « renvoyer »
- 5 « Etre » au présent et à la 3^e personne du singulier / Première et dernière lettres de Noël
- 6 « User » au présent et à la 3^e personne du singulier

Verticalement

- a) « Etire » au présent et à la 2^e personne du pluriel.
- b) « Caler » au présent et à la 2^e personne du singulier
- c) « Oser » au présent et à la 3^e personne du pluriel
- d) « Su » à l'envers
- e) « Téter » au présent et à la 1^{ère} personne du pluriel
- f) « Etre » au présent et à la 2^e personne du singulier / Terre entourée d'eau

2. Moment de préparation

J'ai expliqué aux apprenants c'est quoi le jeu des mots croisés et la façon de jouer.

Ensuite, l'enseignante leurs a présenté la consigne à suivre et j'ai fait notre tour pour expliquer le principe du jeu à chaque groupe. Enfin elle a reparti la classe en groupes hétérogènes, deux groupes de garçons chaque groupe contient 4 apprenants, et deux groupes de filles groupe a 4 apprenants et l'autre il contient 5 apprenants.

3. Moment de réalisation

C'est la phase du départ du jeu, les apprenants commencent à répondre sur leurs copies, qui 'ils développent des réponses connues, qu'elles soient verticales ou horizontales, et laissent la réponse inconnue deviner par son intersection avec d'autres réponses.

Chaque phrase a une proposition, les apprenants de chaque groupe vont répondre sur la copie. Après, nous corrigeons les copies de chaque groupe tout en les comparant, puis on compte les points de chaque groupe.

5.2.1 Evaluation de la participation des apprenants à la 2^e séance

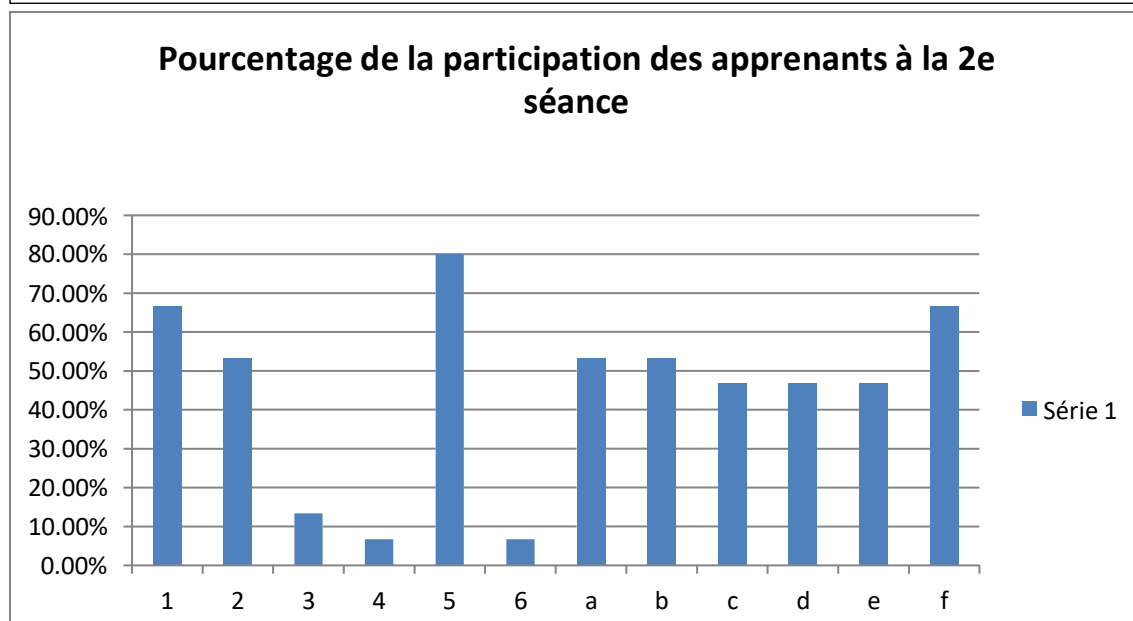
(séance via le jeu) :

Tableau N°2 : Taux de la participation des apprenants à la 2^e séance

Questions	Nombre des participants	Pourcentage
1	10	66.66%
2	08	53.33%
3	02	13.33%
4	01	6.66%
5	12	80%
6	01	6.66%
a	08	53.33%
b	08	53.33%
c	07	46.66%
d	07	46.66%
e	07	46.66%
f	10	66.66%

N. B : le taux de la participation ne présente pas les réponses justes

Figure n°2



Interprétation des résultats

Comme le montre la figure N °1, le pourcentage de la participation des élèves est très élevé, même les élèves faibles et timides ont proposé des réponses et cela est grâce à la motivation et le travail en groupe.

5.3. La troisième séance

La troisième séance durée une heure, le mardi 09/05/2023 à 11:00 heure, c'est une séance de TD avec la classe de 1AM₁, les nombres des apprenants sont : 17 (4 filles et 13 garçons). Dans cette séance nous avons appliqué trois activités pour la comparaison d'interaction et de la motivation des apprenants avec la 2^e séance de cette activité.

Fiche : n°3

Activité : Vocabulaire

Classe : 1 AM₁

Thème : jeux ludiques

Durée : 1heure

Support didactique : Tableau

Séance : TD

Les objectifs d'apprentissage :

- Apprendre de nouveaux mots
- Améliorer l'orthographe
- La motivation des apprenants et leur socialisation suite du travail de groupe

Le déroulement de l'activité

1. Mise en situation

Activité n°1 (D'un objectif de mémorisation des nouveaux mots)

Consigne : La même activité proposée à la 2^e séance avec l'autre classe

Activité n°2 (D'un objectif d'acquisition de connaissances linguistiques)

Consigne

Nous leur suggérons d'avoir une lettre et de répondre à un mot qui commence par la même lettre sur deux catégories : un nom et un verbe.

Activité n°3(D'un objectif d'améliorer l'orthographe)

Consigne

Nous dictons des chiffres et des mots aux apprenants et ils doivent les écrire. Les chiffres sont : 15 / 62 / 28 / 93 / 47 / 35

Les mots sont : pollution / fumée / climat / l'atmosphère

2. Moment de préparation

Nous avons proposé le même jeu que nous avons fait avec l'autre classe en ajoutant deux activités pour voir le taux de leur compréhension et leur absorption.

L'enseignante a repartie la classe en groupes hétérogènes, deux groupes de garçons chaque groupe contient 6 apprenants, et un autre groupe de fille a 4 apprenantes.

3. Moment de réalisation

Tous ce qui est écrit au précédent (moment de réalisation de la 2^e séance) c'était passé aussi avec ce groupe, mais avec plus d'interaction et motivation.

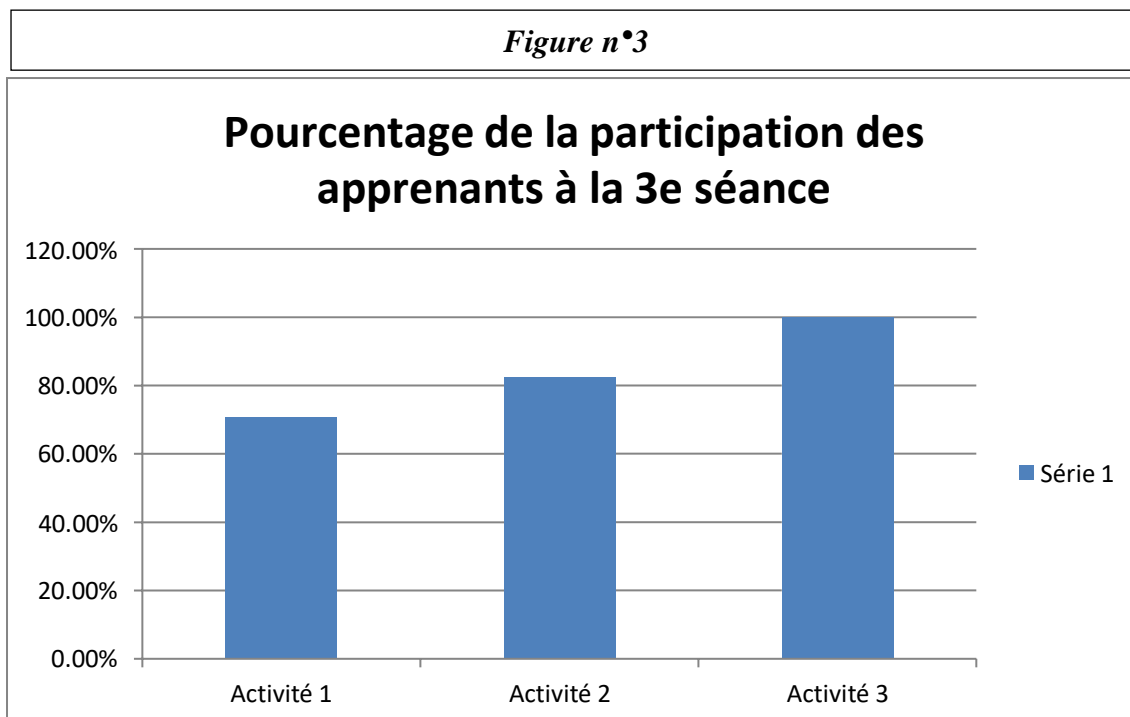
5.3.1 Evaluation de la participation des apprenants à la 3^e séance

(séance via plusieurs jeux) :

Tableau N°3 : Taux de la participation des apprenants à la 3^e séance

	Nombre des participants	Pourcentage
Activité n° 1	12	70.58%
Activité n°2	14	82.35%
Activité n° 3	17	100%

N. B : le taux de la participation ne présente pas les réponses justes



Interprétation des résultats :

Quand on compare la figure n°3 avec la figure n°2, on remarque que le pourcentage est augmenté. On conclut qu'il y a plus de jeux donc plus de motivation et d'interaction.

6. Comparaison entre les séances via les jeux et les séances classiques

La séance classique (La 1 ^{ère} séance)	Les séances via le jeu (la 2 ^e et la 3 ^e séance)
<ul style="list-style-type: none"> - les apprenants semblent s'ennuyer et désintéresser à l'exception de quelques-uns. - Le bruit et manque de concentration avec l'enseignante. - Il n'y a pas vraiment une ambiance entre l'enseignante et ses apprenants, d'où un climat lourd. - Lorsque l'enseignante pose une question, les bons apprenants seulement qui font les efforts et participent avec l'enseignante. - Les autres sont démotivés et inattentifs ne lèvent guère le doigt sauf s'ils veulent demander de sortir dehors. 	<ul style="list-style-type: none"> - Une atmosphère agréable de motivation et de distraction. - La classe est vivante et, tous les apprenants travaillent avec plaisir. - Les apprenants avaient réagi de manière positive lorsque l'enseignante a annoncé qu'ils vont faire des petits jeux. - Ils partageaient le travail et ils communiquaient entre eux en langue maternelle. - Ils étaient très motivés et actifs (tous les élèves réagissaient même les faibles) - Les élèves participent même les timides. - Ils étaient très intéressés, attentifs et curieux.

7. Synthèse

L'observation des activités ludiques testées en classes de 1^{ère} AM et les résultats de l'expérimentation que nous avons obtenu, nous à mener, grâce à la grille d'analyse effectuée à cet effet, de tirer les points suivants :

- L'exploitation des activités ludiques en classe de FLE favorise la motivation des élèves, attire leur attention et les pousse à se concentrer plus en plus et d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.

- Les activités ludiques aident les apprenants à bien comprendre et d'une façon plus rapide, et à développer leurs capacités linguistiques et verbales.
- L'utilisation des activités ludiques en classe encourage les élèves de communiquer entre eux. Elle permet de collaborer et d'entretenir des échanges avec l'autre dans le but de réussir.
- L'apport des activités ludiques à l'enseignement/apprentissage du FLE. Grâce à la motivation que suscitent ces dernières, l'apprenant parvient à surmonter ses blocages et sa timidité par crainte de faire des fautes. Ces activités les ont amenés à intervenir d'eux-mêmes de manière spontanée.

Les résultats qui on a obtenu nous a guidé à confirmer notre problématique de recherche et nos hypothèse concernant l'efficacité des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Conclusion

Dans cette partie, nous avons essayé de décrire en détail tout ce qui concerne le protocole expérimental, puis nous avons essayé d'appliquer quelques activités intéressantes pour voir comment elles pourront influencer sur l'enseignement/apprentissage du FLE avec une classe de 1^{ère} année moyenne.

Conclusion Générale

Conclusion Générale

Durant notre travail de recherche notre problématique a pour but de voir le rôle des activités ludiques et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE. Sur la base de ce travail, nous avons constaté que les activités ludiques jouent un rôle important dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère, et considérées comme un moyen très efficace.

Les activités ludiques permettent de développer certaines compétences chez l'apprenant comme elles influencent positivement sur la compréhension de l'écrit, où l'apprenant compte sur ses compétences linguistiques et cognitives, elles représentent un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère que ce soit pour l'apprenant ou pour l'enseignant. L'utilisation du ludique en classe de langue facilite le travail de l'enseignant.

Nous avons découvert aussi que les activités ludiques avaient de nombreux bienfaits. Je crois maintenant que s'appuyer sur une approche gamifiée pourrait être un très bon choix, facilitant l'acquisition et rendant l'apprentissage plus engagé, motivé et prêt à accomplir une tâche donnée.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes.

D'après les résultats de nos recherches comparatives sur deux groupes d'apprenants, nous sommes amenés à dire que les activités ludiques ont beaucoup d'effets positifs. Elles augmentent la capacité de la compréhension chez ces derniers.

Dans ce travail nous avons insisté sur l'étude de français langue étrangère en Algérie. Dans un premier temps, nous avons présentée théoriquement en générale le statut du français en Algérie et son objectif dans le système éducatif au cycle moyen.

Dans un second temps, nous avons parlé de l'activité ludique et son utilisation dans l'enseignement/apprentissage du FLE. A travers différentes témoignages recueillis auprès de différents auteurs, nous avons pu signaler qu'elle constitue un moteur de motivation et de mémorisation, elle facilite l'apprentissage. Elle est un auxiliaire entre apprenant et savoir.

Conclusion Générale

Dans le chapitre pratique, nous avons choisi des activités portant sur les connaissances linguistiques pour montrer son utilité dans l'enseignement/apprentissage du FLE, nous avons abordé la démarche expérimentale, qui nous a permis de confirmer notre hypothèse de recherche selon laquelle les pratiques ludiques pourraient être un outil pédagogique efficace dans la motivation des apprenants, qui facilitent l'apprendre d'une langue étrangère. Et en réponse à notre problématique de départ portant sur l'intégration du ludique comme outil de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Pour conclure, nous espérons que ce travail ait pu soulever au moins l'importance et l'utilité d'intégrer de nouvelles méthodes et de supports pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères en Algérie. Compte tenu de ce qui précède, nous souhaitons que ce modeste travail balise le chemin à d'autres travaux plus poussés, encore une fois et pour toujours, dans le souci d'améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.

Références Bibliographiques

Ouvrages

- Arfouilloux Jean-Claude, « l'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant, à travers le dialogue, le jeu et le dessin», privat,1975,(en ligne)
<https://slideplayer.fr/slide/503337/>
- Caillois Roger, les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958, p.70
- Danis Girard, Enseigner les langues, méthodes et pratiques, Paris, Bordas, 1985 p.135.
- Jeanne Girard, in Brougère,1995
- Jean Pierre Cuq, et I. Gruca, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, PUG,2008, p.458
- Kervran Martine, Enseigner l'anglais avec facilité. Ed : Bordas 2002
Manuel Musial, Fabienne Pradere et André Tricot, Comment concevoir un enseignement, Bruxelles, De Boeck, 2012, p283
- Minder Michel, [Pédagogies en développement](#), de Boeck Université, 1999.p.16
- Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997 p.
- Viau R, La motivation des enfants : Le rôle des parents 1997, p. 120

Mémoires et thèses :

- Abdelhamid. S, pour une approche sociolinguistique de l'apprentissage de la prononciation du français langue étrangère chez les étudiants du département de français université de Batna, thèse de doctorant, université de Batna, 2002,
- Ahlem Taghezout, l'activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benamar, université d'Oran, 2009, p.34
- Amaury Aubineau. Le jeu comme facteur de motivation dans l'apprentissage du FLE chez les enfants hors milieu scolaire. Sciences de l'Homme et Société. Université de Grenoble Alpes, France, 2022. p. 60
- Amel Kharoubi et Wissam Kirat, Les pratiques de classe et l'enseignement/apprentissage contextualisé du lexique au cycle moyen (4AM), mémoire de master, université de Guelma, 2020
- Boadiwaa Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants d'Asantemn Senior High School, Yaa Asantewaa Girls Senior High School et Opoku Ware Senior High School Master Of Philosophy (French ; March), 2015,

Références Bibliographiques

- Dalal Ben Taleb, Contact des langues et positionnement identitaire cas des étudiants de l'université de Djelfa spécialité lettre et langage étranger et génie civile, université de Djelfa, mémoire de master, 2017
- Helme Ludovic, Jourdan Romain, Tortissier Kevin « le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques » Institut Français du Japon – Kansai, 2014 ,
- Zerguine Ahlam, L'activité ludique dans l'amélioration de l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE Cas des apprenants de la 5A.P.Ecole de BEN AISSA Mouloud- M'sila, mémoire de master académique, université de M'sila ,2019, p10

Articles

- Marie-ève Parent, Formes et Jeux, [PDF]
- Richard Moisan Professeur Techniques d'éducation en services de garde Collège de Sherbrooke Favoriser la motivation scolaire, toute une mise en scène, (en ligne)
https://cdc.qc.ca/ped_coll/pdf/Moisan_14_4.pdf

Livres

- Dabène, L. repères sociolinguistiques pour l'enseignement des langues. Hachette Livre, 1994,

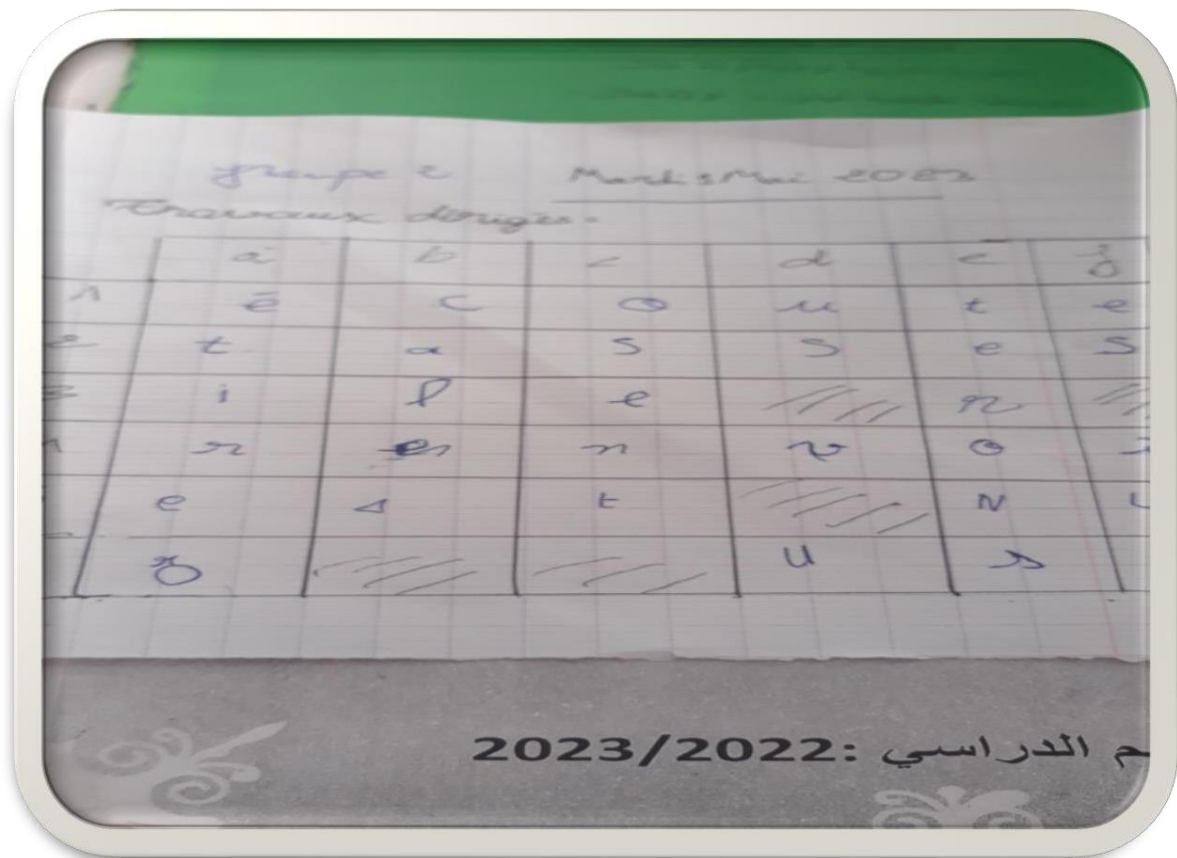
Dictionnaires

- Dictionnaire, Hachette, 2006
- J-P Cuq , dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde , Paris, CLE, 2003, p16
- Le petit Larousse illustré, dictionnaire encyclopédique, Bordas, 1998, p568.
- Dictionnaire le nouveau petit Robert, 1993, p.1374.
- Weiss français , jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection a pratique pédagogique Hachette, Paris , 1983, p7 .

Sitographie

- <http://www.if-algerie.com/algerie/cooperation/educative-et-linguistique/education-et-francophonie> Consulté le 31/05/2023
- <https://www.superprof.fr/blog/definition-francais-langue-etrangere/> A quoi correspond le français langue étrangère ? consulté le 07/06/2023
- <https://www.editions-retz.com/actualites/l-interet-du-jeu-pour-les-enfants-de-maternelle.html> Pauline Kergomard, l'intérêt du jeu pour les enfants, Paris, Edition Retz. Consulté le 07/06/2023
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Apprentissage#cite_note-4 Richelle, 1991, p. 49 consulté le 08/06/2023

Annexes









Résumé

Résumé

Cette étude vise à montrer comment susciter la motivation chez les apprenants au CEM à travers le « ludique » qui les encourage à apprendre la langue française, le recours à l'activité ludique nécessite une certaine méthode de travail pour arriver à un bon apprentissage du FLE. Nous sommes arrivées de confirmer que le jeu est un outil puissant et très efficace dans l'enseignement /apprentissage du FLE, il facilite aux apprenants la compréhension de la langue, ainsi, il détermine pour les apprenants une source de motivation inépuisable.

Les mots clés :

La motivation, les apprenants, l'enseignement/apprentissage, les activités ludiques, le jeu, FLE.

Abstract :

This study aims to show to motivate students in secondary school, through the fun activity, which encourages them to learn the French language, the use of fun activity, requires a certain method of work, to arrive at a good learning of FLE.

We have come to confirm that the game is a powerful and very effective tool in the teaching / learning of FLE, It facilitates learners' understanding of the language, thus determining for learners an inexhaustible source of motivation.

Keywords :

Motivation, students, teaching / learning, fun activity, game, FLE.

ملخص

هذه الدراسة تهدف إلى تحفيز تلاميذ الطور المتوسط عن طريق النشاطات الترفيهية التي تشجع على تعلم اللغة الفرنسية . اللجوء إلى النشاط الترفيهي في القسم يتطلب طريقة عمل خاصة من أجل تحقيق تعلم جيد للغة الاجنبية الفرنسية. لقد توصلنا إلى تأكيد أن اللعبة هي أداة قوية وفعالة للغاية في تعليم / تعلم اللغة الاجنبية الفرنسية, فهي تسهل على المتعلمين فهم اللغة, وبالتالي فهي تحدد للمتعلمين مصدرا لا ينضب للتحفيز.

الكلمات المفتاحية : التحفيز, النشاطات الترفيهية, المتعلمين, تعليم/تعلم, اللعبة, اللغة الاجنبية الفرنسية .