

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Mohamed Kheider – Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département des Lettres et des Langues Etrangères

Filière de Français

Système LMD



**Le Jeu dans l'Enseignement /Apprentissage de l'oral en FLE**

**Pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants**

**Cas de la 3<sup>ème</sup> année primaire, école**

**« ADISSA ESSEGHIR » à Echaga\_ Biskra.**

Option : F.L.E ET DIDACTIQUE DES LANGUES- CULTURES.

Sous la direction de :

M.GUERID Khaled

Présenté par :

MERRAKCHI Imene

Année universitaire :

2011 – 2012

# Dédicace

*A ma famille qui m'a toujours témoignée son affection et  
apportée réconfort et aide à tout moment.*

*A la prunelle de mes yeux, mes parents à qui je leur dois  
mon éducation, «je prie Dieu pour les protéger et les  
garde pour moi.»*

*À mes frères et sœurs « Sadek, Nadir, Lina, Rayene,  
Nardjes et mon beau frère Fethi et leur petit héros  
Nadjib.»*

*À mes ami(e)s*

*À mes chères copines « BOUZIDI Rima, SAHKRI Aïda,  
REZIG Manel, MEBAREK Marie, FETAH Monia ... »*

*À tous ceux qui ont contribué de près ou de loin pour  
la réalisation de mon travail.*

# Remerciements

*Je tiens, tout d'abord, à remercier Dieu qui m'a porté aide pour réaliser mon travail.*

*Je tiens également à remercier et à exprimer ma profonde gratitude, ma reconnaissance et mes vifs remerciements à Monsieur GUERID Khaled, mon encadreur, d'avoir accepté de diriger mon travail et pour toutes les informations et les conseils qu'il m'a donnés.*

*Ma profonde reconnaissance*

*A Monsieur le chef de département des lettres et des langues étrangères BENSALFH Bachir, ainsi qu'à Monsieur le chef de la filière langue française DJOUDI Mohamed et à tous mes enseignants de la faculté de français ; qui ont assuré ma formation durant mon cursus universitaire.*

*Je remercie le Directeur et l'administration de l'école primaire de « ADISSA ESSEGHIR » à Echaga pour leur*

*accueil, ainsi que l'enseignante « BOUZIDI Rima » pour sa contribution dans la partie pratique de mon travail.*

*A tous, Merci.*

# **TABLE DES MATIERES**

<b>INTRODUCTION GENERALE.....</b>	<b>08</b>
<b>Le premier chapitre : L'ORAL EN FLE A L'ECOLE PRIMAIRE</b>	
<b>I-1 L'enseignement/apprentissage du FLE au primaire.....</b>	<b>12</b>
<b>I-1-1 La didactique de l'oral en classe de primaire .....</b>	<b>12</b>
<b>I-1-2 L'importance de l'oral en classe du FLE .....</b>	<b>14</b>
<b>I-1-3 Les activités orales en classe du FLE .....</b>	<b>14</b>
I-1-3-1 Compréhension orale.....	14
I-1-3-2 Expression orale.....	14
<b>I-1-4 Les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral..</b>	<b>15</b>
I-1-4-1 Le support tableau.....	15
I-1-4-2 Le manuel scolaire, support écrit .....	15
I-1-4-3 L'image.....	16
I-1-4-4 Le support audio .....	16
I-1-4-5 Support TIC et audio-visuel .....	16
<b>I-2 La pédagogie de l'enseignement de l'oral au primaire.....</b>	<b>17</b>
<b>I-2-1 Le triangle pédagogique .....</b>	<b>17</b>
<b>I-2-2 La pédagogie adaptée selon le développement cognitif de l'enfant.....</b>	<b>17</b>
<b>I-2-3 Une pédagogie adaptée pour quels objectifs ?.....</b>	<b>20</b>
<b>I-3 La psychopédagogie pour un climat propice à l'interaction orale.....</b>	<b>21</b>
<b>I-3-1 Pyramide des besoins .....</b>	<b>21</b>
<b>I-3-2 L'interaction en classe .....</b>	<b>22</b>
I-3-2-1 Interaction maître /élève .....	23
I-3-2-2 Interaction élève /élève.....	23
<b>I-3-3 L'activité Brise glace pour une préparation psychopédagogique de la classe.....</b>	<b>24</b>
<b>Le deuxième chapitre: LE JEU EN PRATIQUE</b>	

<b>II-1 Le Jeu en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire.....</b>	<b>29</b>
<b>II-1-1 Définition et historique.....</b>	<b>29</b>
<b>II-1-2 Les fonctions du jeu en classe .....</b>	<b>31</b>
II-1-2-1 La découverte et la recherche .....	31
II-1-2-2 L'entraînement et la consolidation .....	31
II-1-2-3 L'application et la création .....	32
II-1-2-4 La communication.....	32
II-1-2-5 L'évaluation.....	32
<b>II-1-3 Les composants qui interviennent en jeu de classe.....</b>	<b>32</b>
<b>II-1-4 Une démarche pédagogique adaptée pour présenter un jeu en classe.....</b>	<b>34</b>
<b>II-2 La classification de jeu dans une perspective de l'enseignement/ apprentissage du FLE.....</b>	<b>35</b>
<b>II-2-1 Les types de jeu en classe du FLE.....</b>	<b>35</b>
II-2-1-1 Le jeu linguistique .....	35
II-2-1-2 Le jeu communicatif.....	36
II-3-1-4 Le jeu de créativité .....	36
II-3-1-5 Le jeu culturel.....	36
<b>II-3 Mise en pratique des jeux en FLE.....</b>	<b>37</b>
<b>II-3-1 L'activité brise-glace pour se présenter en classe.....</b>	<b>37</b>
<b>II-3-2 Les jeux choisis.....</b>	<b>38</b>
II-3-2-2 L'alphabet en pate à modeler.....	38
II-3-2-3 Le marché.....	38
II-3-2-4 La classe verte .....	38
II-3-2-5 Visage et expression .....	38
II-3-2-6 Carte culturelle .....	39
II-3-2-7 Jeu de remploi des structures .....	39
<b>II-3-3 L'enquête.....</b>	<b>40</b>

II-3-3-1 La méthode utilisée.....	40
II-3-3-2 Lieu de l'enquête .....	40
II-3-3-3 Le public visé.....	40
II-3-3-3 Le produit réalisé.....	41
II-3-3-4 Analyse et interprétation du produit réalisé.....	41
<b>CONCLUSION GENERALE.....</b>	<b>51</b>
<b>LISTE DES REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES</b>	
<b>ANNEX</b>	



# **INTRODUCTION GENERALE**

L'enseignement /apprentissage du français en Algérie représente l'une des principales préoccupations dans le domaine de la formation scolaire. Ainsi son importance sur le plan social qui réside dans les rapports de communication quotidienne que partage cette langue avec l'arabe. Pour cela, l'enseignement/apprentissage du Français langue étrangère au primaire a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale. Cette dernière qui représente le médium de toute activité de classe doit être considérée non seulement comme moyen mais aussi comme objet présenté en tant qu'une pratique de classe avec des caractéristiques spécifiques et des enjeux réalisables, qui servent à préparer les jeunes apprenants à leur vie d'adulte, à la citoyenneté.

Les apprenants doivent être en mesure de communiquer dans leur vie quotidienne en faisant usage de leurs compétences développées et leurs connaissances acquises à l'école. Pour cela l'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe en se basant sur la motivation de ses élèves.

Dans ce cas la tâche de l'enseignant consiste à mettre l'enfant en harmonie avec l'école, et le familiariser avec l'apprentissage de la langue française ,en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants, par l'utilisation des pratiques qui stimule leur désir d'apprendre la langue, de la manière qui répond le plus à leurs besoins.

A partir d'une observation faite à l'école primaire ,on a constaté que les pratiques d'enseignement de l'oral en FLE sont rigides et systématiques ;la chose qui ne motive pas l'apprenant et qui n'exploite pas

la créativité et le potentiel de l'élève qui est avant tout un enfant, dont on doit attirer son attention vers cette langue pour qu'il l'aime et la pratique.

Dans notre travail on a choisi comme public les élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire (la 1<sup>ère</sup> année d'apprentissage du français), où il faut installer l'acquisition de l'oral car tout apprentissage de langue est oral avant qu'il soit écrit, et du fait que « *rien n'arrête un apprenant motivé* » Prensky. Donc on a choisi le Jeu, comme l'un des besoins des apprenants en l'utilisant en tant que méthode d'apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation pédagogique adaptée à leur âge. à travers notre travail on va essayer de porter quelques réponses à notre problématique suivante.

Comment et à quel degré le jeu peut-il influencer la conception de l'apprentissage de l'oral chez les apprenants ? Donc pour répondre à notre problématique, on propose les hypothèses suivantes :

Le jeu peut créer un climat harmonieux pendant les moments d'apprentissage de l'oral à partir de l'équilibre entre la tension et la détente en classe.

Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE doit avoir une qualité pédagogique importante, qui permet l'interaction et la communication en classe et il doit être adapté aussi à leur âge.

Pour vérifier nos hypothèses, on préconise une approche expérimentale pour la mise en pratique des jeux qui visent l'apprentissage de l'oral en FLE chez les élèves ; en classe de la 3<sup>ème</sup> Année primaire.

## **LE PREMIER CHAPITRE**

### **L'ORAL EN FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

La parole est très importante dans la vie humaine, c'est l'un des moyens qui permet aux hommes de communiquer entre eux. Elle reflète la pensée de l'être humain dès son jeune âge (l'enfance). Après avoir appris sa langue maternelle, l'enfant apprend aussi à l'école d'autres langues dites étrangères pour le préparer à sa citoyenneté et ouvrir son esprit à d'autres cultures. L'enseignement /apprentissage de FLE va mettre en œuvre une didactique de l'oral en profitant du jeune âge de l'enfant, un facteur qui favorise l'acquisition facile et rapide de la langue. Surtout que la recherche scientifique a montré que l'enfant possède d'étonnantes capacités auditives et phonétiques ; il est réceptif aux sonorités les plus diverses et il peut mémoriser et reproduire les mots plus facilement qu'un adulte.

En classe le rôle capital de l'enseignant consiste essentiellement à aider l'élève à s'exprimer et communiquer verbalement en langue étrangère d'une manière pédagogiquement étudiée.

Le premier chapitre de notre recherche va porter sur l'explication de l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère au primaire. Ce chapitre va être focalisé sur l'oral en tant que moyen et objet d'apprentissage de la langue, en expliquant la didactique de l'oral et son importance dans le processus d'enseignement/ apprentissage du FLE ainsi que sur les activités orales pratiquées en classe et sur leurs supports utilisés.

À travers notre travail on va chercher à connaître l'utilité de la pédagogie lorsque elle prend en considération le développement cognitif et les besoins des apprenants tout en l'adaptant en classe, pour une préparation psychopédagogique de l'enfant.

## **I-1 L'enseignement/apprentissage du FLE au primaire**

La pratique du français langue étrangère en Algérie a sa place particulière, surtout que l'Algérie pour des raisons historiques a un chiffre important de locuteurs qui maîtrisent cette langue.

Pour cela l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants « le primaire », où l'école applique à travers un contrat didactique d'un système d'enseignement qui amène l'enfant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence communicative ; qui lui prépare à son futur vie d'adulte et ses activités sociales.

### **I-1-1 La didactique de l'oral en classe de primaire**

Au primaire on apprend d'abord à parler le français avant d'apprendre à le lire et l'écrire ; la maîtrise de l'oral se développe dans et par les interactions en classe auxquelles les enfants prennent part.

Pour cette raison on trouve la didactique de l'oral en classe primaire impose toujours une mise en œuvre des pratiques pédagogiques d'intégration , car ce n'est pas facile de faire entrer un enfant dans une tâche langagière en langue étrangère, une chose qui demande une organisation de ses actions, pour qu'il peut construire des représentations spécifiques de la classe ; c'est-à-dire la manière dont l'élève se situe par rapport aux autres et à l'enseignant lorsqu'il essaie de prendre la parole.

Une séance de l'oral a besoin d'une démarche pédagogique qui se déclenche à partir d'une source de motivation ; il faut que l'enseignant sait comment présenter une proposition , une tâche langagière en déterminant dès le début et d'une manière claire ses objectifs, de ce qu' il veut apprendre à ses élèves , car il est important d'adapter un contenu adéquat à

l'âge des apprenants et le présenter d'une manière structurée . Les idées de contenu vont être enrichies d'une manière logique au cours de la séance orale, après avoir précisé de quoi il va parler et pour quelle raison, en utilisant des illustrations, de l'humour, du jeu .....etc. Il terminera la séance d'une manière claire, pour qu'il assure la bonne transmission de la langue qui s'harmonise en même temps avec l'installation des savoir-faire ; parce que la didactique de l'oral vise que l'élève apprend à parler, connaître le fonctionnement de la langue, et automatiser chez lui des savoir-faire de base.

### **I-1-2 L'importance de l'oral en classe du FLE**

L'oral en classe du FLE au primaire doit être développé et valorisé en tant que pratique et moyen de communication utile dans le contexte scolaire et extra scolaire, sans oublier que la production orale est une pratique de classe indispensable aux apprentissages qui a son importance.

L'oral pour un enfant au primaire est un moyen d'exposition de son imagination. Il est aussi pour beaucoup d'élèves un bon support de perception et d'apprentissage, les élèves se souviennent mieux d'une idée ou une notion qu'ils ont entendue.

Ainsi l'oral permet l'entraînement à formuler et à réfléchir, puisque la connaissance est mieux structurée lorsqu'elle est exprimée oralement.

Au moment de l'apprentissage oral, l'élève a le droit à l'erreur en tant qu'outil d'enseignement, donc l'erreur à l'oral permet à l'élève de reformuler sa parole jusqu'à ce que l'idée soit juste et la notion soit exprimée d'une manière correcte, pour l'objectif d'améliorer sa performance.

L'expression orale en classe est indispensable dans la construction du savoir, c'est une activité qui permet aux enseignants de vérifier et d'évaluer la compréhension des élèves à travers la participation et le débat.

### **I-1-3 Les activités orales en classe du FLE**

Une didactique de la langue qui répond aux objectifs de l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE demande toujours une corrélation entre deux activités de base qui sont la compréhension et l'expression. En suivant une approche communicative on commence nécessairement par comprendre avant de produire.

#### **I-1-3-1 Compréhension orale**

La compréhension orale est une compétence qui vise à créer progressivement chez l'apprenant une stratégie d'écoute et de compréhension de l'énoncé oral, pour l'objectif de former des apprenants autonomes au moment de la prise de parole, et même de réinvestir ce qu'ils ont appris en classe à l'extérieur (vie quotidienne). Ses objectifs sont d'ordre lexicaux, socioculturels, communicatifs, phonétiques, discursifs, morphosyntaxiques...

En effet à travers la séance de compréhension orale les apprenants peuvent reconnaître des structures grammaticales, des sons, un lexique en situation d'énonciation, et des structures de communication qui amènent l'élève à une compréhension globale puis détaillée de l'activité proposée.

#### **I-1-3-2 Expression orale**

L'expression orale, rebaptisée production orale, est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans des situations d'énonciation diverses en FLE.



Il s'agit toujours d'un rapport interactif entre un émetteur et un récepteur qui consiste à faire appel aux compétences de compréhension, pour que l'apprenant soit capable de produire oralement des énoncés dans des différentes situations de communication ,pour qu'il puisse répondre, interroger, s'exprimer ,demander, communiquer...etc., après avoir surmonté les problèmes de prononciation, du rythme et d'énonciation, de grammaire, et d'autres liés à la compréhension.

#### **I-1-4 les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral**

L'enseignement est toujours appuyé autant que possible sur les supports pédagogiques de son époque, livre, tableau, images, cassette, CD,...etc.

Ces supports ne sont pas de simples changements de la technologie moderne et d'actualité mais c'est l'occasion de renouvellement des pratiques et une remise en cause des rapports entre l'objet de l'enseignement, l'apprenant et l'enseignant.

##### **I-1-4-1 Le support tableau**

Le tableau est un support visible par tous, sur lequel on peut écrire une infinité des mots, exercices, énoncés....etc. C'est un support de connaissance et de construction. Pendant une séance orale le tableau deviendra un champ d'illustration et d'explication si une idée dite oralement est ambiguë pour certains apprenants.

##### **I-1-4-2 Le manuel scolaire, support écrit**

Le manuel scolaire est un support didactique de base indispensable, sous forme d'un livre, ouvrage ; qui représente un outil de travail commun aux élèves de la même classe. Le manuel est envisagé à la fois comme objet et moyen d'apprentissage, il permet aux élèves de poser leurs questions sur la compréhension du texte. Ce support écrit peut contribuer à

une meilleure compréhension et expression de l'oral. Nous allons au cours du deuxième chapitre s'interroger sur la place et le degré de présence du jeu dans ces mêmes manuels.

#### I-1-4-3 L'image

L'image est l'un des supports utilisés dans la didactique des langues au primaire pour son pouvoir de véhiculer le sens aux enfants. L'image est capable de faire appel à l'imagination de l'enfant, la chose qui l'encourage à parler et s'exprimer, sans oublier que c'est un support de concrétisation de l'abstrait et un moyen d'illustration.

#### I-1-4-4 Le support audio

Pendant la séance de l'oral l'enseignant peut utiliser des documents sonores, cassette, CD... enregistrés par des francophones, ou bien il peut faire ses propres enregistrements. L'outil audio peut présenter une chanson, conte, dialogue.....etc. les écoutes de l'apprenant au produits sonores vont l'aider à construire une idée sur le contexte qui va l'amener vers une production orale au moment de répondre aux questions posées.

#### I-1-4-5 Support TIC et audio-visuel

Les TIC et les vidéos permettent d'accroître la motivation et le plaisir d'apprendre, on peut remarquer l'intérêt particulier que les enfants portent aux activités qui se déroulent dans cet environnement d'outils technologiques, les TIC et les vidéos ont cette puissance de la bonne représentation des images qui retiennent d'avantage l'attention de l'élève, permettent la transmission d'un grand nombre d'informations en peu de temps et offre une meilleure mémorisation de la langue en stimulant l'élève à émettre les mots et à les bien prononcer.

## I-2 La pédagogie de l'enseignement de l'oral au primaire

La didactique de l'oral au primaire a besoin toujours d'une pédagogie spécifique qui s'adapte à l'âge et la psychologie des apprenants, en prenant soin de leur apprentissage de la langue par des pratiques communicatives.

### I-2-1 Le triangle pédagogique

Le triangle pédagogique proposé par le professeur de science de l'éducation Jean Houssaye, qui définit l'acte pédagogique comme l'espace entre trois sommets d'un triangle, où il est important d'installer une relation pédagogique pendant l'acte d'apprentissage. Dans notre cas de recherche la relation didactique entre l'enseignant et l'apprenant pour la mise en œuvre de l'enseignement /apprentissage de l'oral en FLE a besoin d'un acte pédagogique, une chose qui se fait d'une manière qui prend en considération l'âge et les besoins des apprenants, pour qu'il y aura une relation pédagogique de qualité qui favorise l'échange entre l'enseignant et son apprenant, en utilisant le jeu comme moyen de motivation qui renforce la relation d'apprentissage entre l'apprenant et la langue.

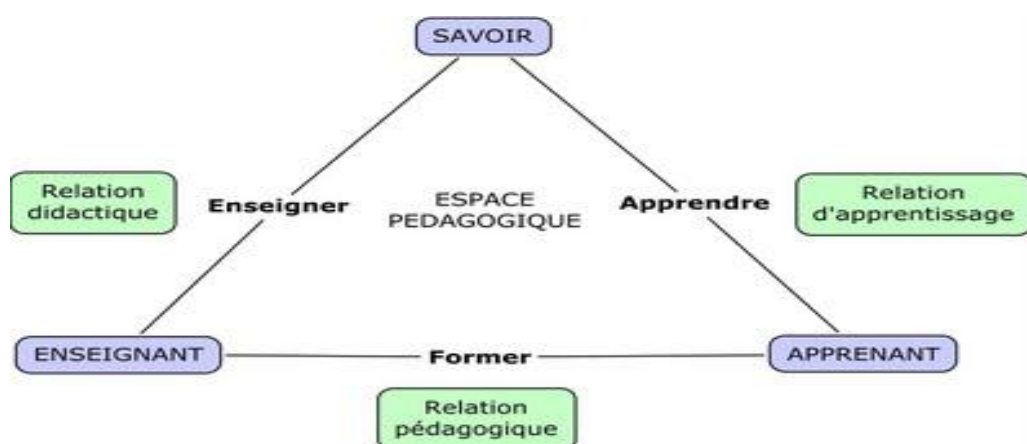


Figure N°1 : Le triangle pédagogique <sup>1</sup>

<sup>1</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Triangle\\_p%C3%A9dagogique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Triangle_p%C3%A9dagogique)

## **I-2-2 La pédagogie adaptée selon le développement cognitif de l'enfant**

Dans l'optique piagétienne, l'activité mentale correspond toujours au prolongement de l'activité physique, ces deux aspects âge mental –âge physique impliquent une interaction entre l'enfant et son milieu (dans notre recherche le milieu représente la classe); « *ces deux niveaux d'adaptation impliquant une interaction du sujet avec son milieu* »<sup>2</sup> Piaget. La nature de cette interaction prend en considération le niveau de développement cognitif de l'enfant, les caractéristiques de son milieu scolaire sont toujours gérés par une pédagogie adaptée au stade de son développement, Piaget propose quatre facteurs responsables de développement cognitif de l'enfant.

Le premier est nommé la maturation de l'organisme qui est définie comme la mise en place des structures neurologiques sur lesquelles reposent l'activité mentale et les structures du cerveau ; donc ce facteur est important dans la préparation de l'enfant à son acte d'apprentissage.

Le deuxième facteur est l'expérience de l'environnement physique, qui se caractérise par des catégories d'expérience ; l'exercice sous forme de répétition des actions pour consolider le réflexe chez l'enfant, l'expérience physique des objets où l'enfant entre en contact visuel et tactile avec l'objet qui peut être un objet, un instrument ou un jeu ....etc. Au moment de la manipulation de l'objet, se développe chez l'enfant la notion d'apprentissage et d'acquisition des connaissances.

L'influence du monde et de l'environnement social constitue le troisième facteur de développement de la pensée humaine, et ce sont les

---

<sup>2</sup> CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1990, p192.

interactions éducatives du milieu social qui ont un rôle significatif dans l'éveil cognitif de l'enfant.

Mais Piaget croit que les trois premiers facteurs de développement ne sont pas suffisants à eux même seuls, à cause de leur hétérogénéité qui n'assure pas un résultat cohérent et stable au développement si les facteurs ne sont pas coordonnés entre eux par un tout équilibré .Donc l'équilibration est le quatrième facteur de développement par lequel l'organisme de l'enfant cherche un équilibre en intégrant les données de son milieu pour s'adapter à ses exigences.

On réalise donc que le contact de l'enfant avec son environnement physique à travers la manipulation des objets au sein d'un milieu social, encourageant les interactions éducatives dans un équilibre entre l'activité mentale de l'enfant et la découverte de son milieu, se présente comme l'un des facteurs responsables dans son développement cognitif.

Du fait que notre recherche s'intéresse au développement cognitif de l'enfant apprenant en classe primaire, elle se focalise sur la catégorie d'âge de notre public (de 8 à 10 ans).

Dans la théorie piagétienne les deux notions pensée et action sont très proches l'une de l'autre, et la relation entre ces deux change d'une catégorie d'âge à une autre.

Piaget a défini la catégorie d'âge de (6-7 à 11-12) comme la période des opérations concrètes, c'est quand l'enfant acquiert progressivement les différentes opérations Logico-arithmétique (sériation, classification, nombre...) et spatio-temporelles (distance, longueur, surface, durée....) .les acquisitions de ces opérations ne sont possible que lorsqu'elles sont appuyées sur du concret, par exemple l'enfant ne peut pas résoudre le problème du ; le cercle A est plus grand que B et B est plus grand que C ,si les cercles ne sont pas représentés matériellement ou graphiquement ;donc

à cette période d'âge l'enfant a besoin toujours de représentations concrètes d'objet pour qu'il y aura une réponse (action) .

Piaget explique qu'à ce stade d'âge de l'enfant, la pensée concrète est dépendante de l'action ; parce que jusqu'au seuil de l'adolescence la logique de l'enfant n'est pas encore indépendante de son action et la relation entre la pensée et l'action se réalise seulement sur des réalités concrètes et non pas sur des propositions abstraites. Pour cette raison on remarque souvent que les jouets représentent un bon moyen d'illustration et d'apprentissage pour un enfant de cet âge.

*«Jean Piaget (1826-1980) n'est certainement pas le seul qui ait décrit le développement de la pensée humaine sous forme de stades ; certains diront aussi que sa théorie est dépassée parce qu'elle n'inclut pas certains champs du développement ».*<sup>3</sup>

Piaget n'a pas décrit le développement cognitif de l'adulte ; mais malgré les critiques qui confirment la citation précédente, la théorie Piagétienne reste la plate forme et la référence la plus sûre de toute recherche sur le développement cognitif de l'enfant faite au XX siècle « *la théorie de Piaget est probablement, au XX siècle, le modèle le mieux articulé du développement de l'intelligence chez l'enfant* ».<sup>4</sup>

### **I-2-3 Une pédagogie adaptée pour quels objectifs ?**

L'adaptation pédagogique adéquate au stade de développement cognitif des apprenants a pour but d'appliquer une stratégie didactique. Cette dernière est nécessaire pour que l'enseignant atteigne des objectifs

---

<sup>3</sup> CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1990.p 242.

<sup>4</sup> Ibid., CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, p. 204.

bien précis d'acquisition et d'installation des compétences langagières réalisables par rapport à l'âge de ses élèves.

Cette stratégie didactique doit aussi tenir compte des capacités respectives d'apprentissage et d'assimilation des apprenants, tout en se basant sur des représentations concrètes.

### **I-3 La psychopédagogie pour un climat propice à l'interaction orale**

*« L'intelligence est un équilibre, cet équilibre est le résultat d'une interaction entre le sujet et son milieu » Piaget.<sup>5</sup>*

L'équilibre entre la classe et l'apprenant joue un rôle primordial au développement de son intelligence .cet équilibre se réalise quand la classe prend soin des besoins de l'enfant (estime, accomplissement personnel), en utilisant la motivation comme moyen et en appliquant une psychopédagogie qui utilise l'interaction comme objet communicatif dans le processus de l'enseignement /apprentissage de l'oral en FLE.

#### **I-3-1 Pyramide des besoins**

La pyramide de psychologue Abraham MASLOW qui expose sa théorie de la motivation réalisée dans les 1940.

Selon Maslow nous devrions rechercher d'abord à satisfaire chaque besoin d'un niveau donné avant de penser aux besoins situés au niveau immédiatement supérieur de la pyramide ; en appliquant la théorie de Maslow dans notre recherche. On trouve que l'enseignant doit aider l'apprenant à réaliser son estime de soi (confiance, respect des autres et par les autres) pour qu'il pourra réaliser son accomplissement personnel (moral, créativité, résolution des problèmes et apprentissage...).

---

<sup>5</sup> CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1990.p105.

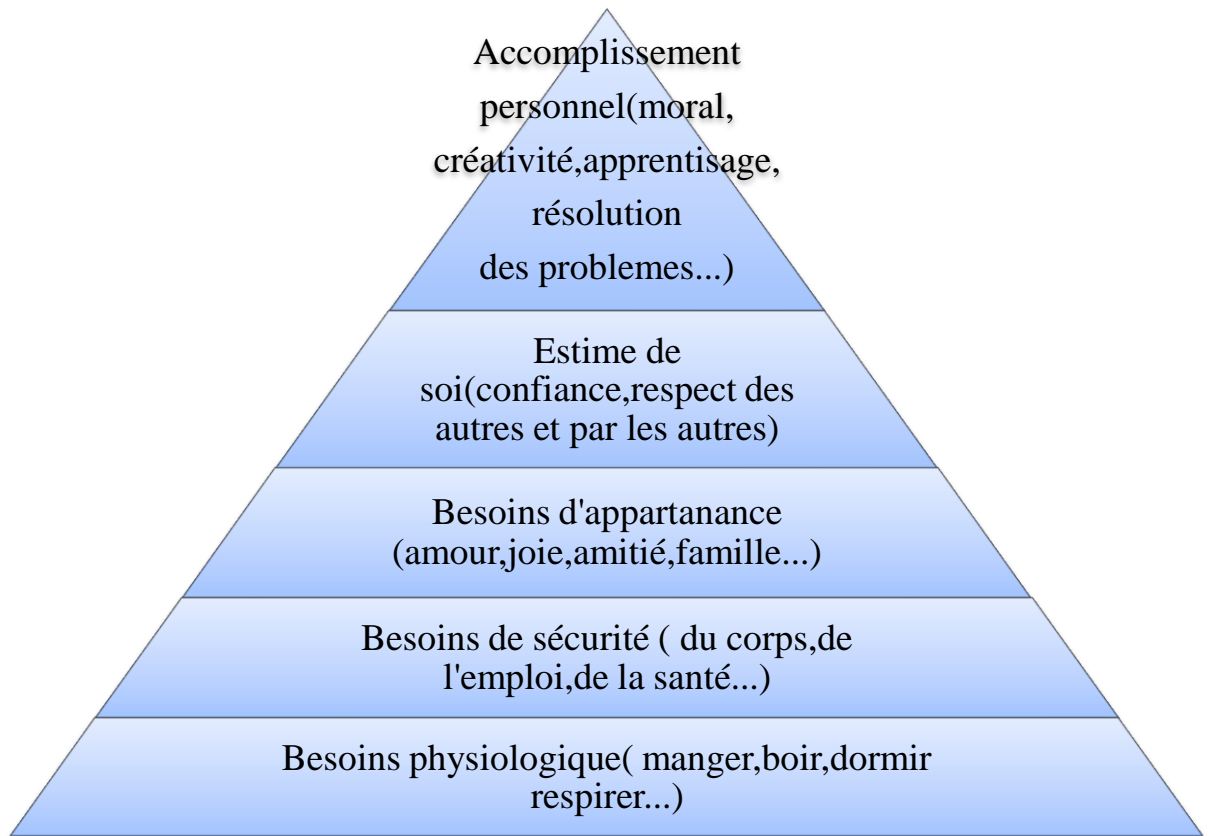


Figure N°2 : La pyramide des besoins<sup>6</sup>

### I-3-2 L'interaction en classe

Interaction est « l'activité réciproque de deux ou plusieurs phénomènes »<sup>7</sup> *Le dictionnaire Hachette*.

La notion interaction a été adoptée par beaucoup de disciplines par rapport à la communication humaine et par rapport aux relations entre individus qui entrent en communication.

Dans une classe de l'oral en FLE au primaire l'interaction se caractérise par la co-présence des partenaires (enseignant et apprenants) qui leur permet de se comprendre mutuellement en utilisant des éléments verbaux (articulation, débit, intonation expressive et significative, volume

<sup>6</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Pyramide\\_des\\_besoins\\_de\\_Maslow](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pyramide_des_besoins_de_Maslow)

<sup>7</sup> MEVAL, Jean-Pierre, GAILLARD, Bénédicte et al, *Dictionnaire Hachette*, Paris, Hachette, 2009, p827.



de son adapté à la distance...) et non verbaux (geste, sourire, regard, mimique ...),et même les pauses et les silences sont significatifs ;par exemple en classe de l'oral l'enseignant ,par un bref silence peut vérifier si ses apprenants ont compris.

Sans oublier l'effet des échanges oraux sur le plan cognitif et psychoaffectif de l'enfant, la communication en classe développe le lien entre l'activité mentale et physique et aide à créer une relation de connaissance et de confiance entre l'enseignant et son apprenant, les choses qui aident à faciliter l'apprentissage de la langue chez l'apprenant.

#### I-3-2-1 Interaction maitre /élève

L'attitude de l'enseignant par rapport à ses apprenants est aussi une condition sine qua none pour la réussite de l'interaction en classe. L'enseignant devrait maitriser l'art et la manière d'appivoiser l'enfant, dans le sens de le faire sortir de sa timidité, et lui faire sentir la satisfaction de la participation au milieu d'un groupe ,il est important aussi que l'enseignant provoque la parole de ceux qui semblent absents au moment des échanges oraux ,en utilisant une marge de liberté et une dose d'affection ,sans oublier de préparer la classe (disposition des tables) en tant que élément qui aide l'enseignant dans sa tâche de communication pour crée un espace d'échange oraux et construire une relation de respect et de confiance ,qui prépare le terrain au bon déroulement de la séance orale et une meilleure acquisition de la langue chez les apprenants.

#### I-3-2-2 Interaction élève /élève

Souvent l'idée d'une conversation entre élèves nous fait penser au mot bavardage mais l'interaction entre élèves peut leur apporter un bénéfice cognitif, lorsque les conditions organisationnelles, affectives, ...etc. sont réunies.

Des fois quelques minutes d'interaction entre enfants (par paires ou petits groupes) qui ont bien acquis une notion permettent à ceux qui ne l'ont pas acquise de franchir le pas beaucoup plus efficacement qu'une interaction avec l'enseignant, la chose prouvée à travers le travail de psychologue russe Levygotski qui a parlé de « *la zone proximale de développement* »<sup>8</sup>, le terme est déterminé par « *la disparité entre âge mental* »<sup>9</sup>, cette théorie suggère que les enfants sont aptes à mieux apprendre les problèmes et s'améliorer autour d'un enfant plus expérimenté que d'un parent ou enseignant .

Pour cette raison si au sein d'une classe de l'oral on trouve des élèves qui communiquent, argumentent, justifient ...etc. en utilisant la parole entre eux, il faut avoir la certitude que c'est une interaction qui les aide à prendre conscience de ce qu'ils viennent d'apprendre.

### **I-3-3l'activité Brise glace pour une préparation psychopédagogique de la classe**

Dans une situation didactique en classe de langues l'émotion de l'élève influence toujours son action d'apprentissage.

En classe, surtout au primaire l'élève qui est un enfant ne maîtrise pas encore ses sentiments, il vit beaucoup d'émotions, on peut le voir satisfait (sourire ,rire, posture détendue ,accentuation phonique, contact oculaire...), des fois il s'ennuie et on remarque (une faiblesse de l'écoute, absence du sourire, soupir..),et dans d'autres situations l'apprenant peut avoir peur ,on remarque cela à travers des signes comme (souffles, énoncé inachevé ,larmes, tremblement de la voix ...),et des fois surpris au moment des interactions ,on distingue ça par (rupture de rythme, contour mélodique, ton haut, ouverture des yeux, silence...).

---

<sup>8</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Zone\\_proximale\\_de\\_d%C3%A9veloppement](http://fr.wikipedia.org/wiki/Zone_proximale_de_d%C3%A9veloppement)

<sup>9</sup> Ibid.

On réalise donc que le coté affectif est présent en classe, c'est un facteur qui a son effet dans le processus de l'enseignement/ apprentissage, c'est pour cette raison que le rôle de l'enseignant est primordial dans la préparation d'un climat d'échange et de confiance réciproque qui rassure les apprenants, cela ce fait dès la première séance puisque le premier contact a son effet sur les apprenants, et première impression va être essentielle pour la suite de la relation pédagogique.

On commence une classe de langue par se présenter, parce que cette action est un passage obligé pour l'enseignant et ses élèves, mais le plus important c'est le rendre agréable et dynamique par des activités pédagogiques comme l'activité Brise-glace, « *le terme Brise –glace est inspiré des navires du même nom dont la mission est de casser la glace dans les régions arctiques afin d'ouvrir la voie à d'autres navires* ». <sup>10</sup>

Pendant cette activité l'enseignant doit utiliser la créativité pour qu'il suscite dès le début l'intérêt et l'enthousiasme chez l'enfant et pour qu'il ouvre la voie à la communication en mettant l'apprenant à l'aise. Autrement dit une activité Brise –glace c'est faire fondre les obstacles psychologiques qui peuvent provoquer un malaise chez l'apprenant au moment des activités de classe qui demandent une interaction comme le « Jeu ».

Dans le premier chapitre, on montre comment la didactique de l'oral nécessite une psychopédagogie de mise en œuvre en classe , qui applique une démarche pédagogique qui prend en considération le développement cognitif des élèves et s'adapte à leur psychologie en s'appuyant sur la créativité de l'enseignant pour fondre tout genre d' obstacles pouvant nuire aux interactions des apprenants en classe après l'accomplissement de leur

---

<sup>10</sup> PAUL, Cyr, *Les stratégies d'apprentissage*, CLE, Paris, 1998.p103.

besoin d'estime de soi ,et pour une création d'un climat qui encourage les échanges oraux. Cela facilite toutes pratiques d'apprentissage en classe et notre recherche va se focalise sur le jeu comme source de motivation et méthode d'apprentissage.

## **LE DEUXIEME CHAPITRE**

### **LE JEU EN PRATIQUE**

« *L'enfant est un être qui joue et rien d'autre* » <sup>11</sup>Jean Château.

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.

En jouant l'enfant apprend à s'explorer et explorer son univers, quand il joue, il le fait avec sérieux, pour lui, jouer n'est jamais ne rien faire, à ce moment l'enfant donne un grand effort, il respecte les règles, aussi il décide et s'exerce sans avoir des contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente qui est un constituant fondamental dans le jeu.

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

Dans ce deuxième chapitre on va donner lieu à une explication du jeu en tant que méthode d'apprentissage du FLE au primaire, où on expliquera les fonctions et les composants qui interviennent pendant le jeu en classe, ainsi que sa démarche pédagogique et une classification de cette activité dans une perspective de l'enseignement apprentissage de FLE.

Les types de jeu présentés auront lieu pendant la mise en pratique de notre recherche ; pour l'objectif de vérifier l'utilité du jeu dans l'enseignement /apprentissage de l'oral en FLE en classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire.

---

<sup>11</sup> BODIN, Jean, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, 1975, Bruxelles, p125.

## **II-1 Le Jeu en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire**

La méthode communicative a comme objet principal d'apprendre à l'élève qui est devenu un acteur actif dans son acte d'apprentissage « apprenant » à parler dans une langue étrangère, en utilisant une pédagogie qui s'appuie sur la motivation comme un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE en tenant compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs, psychologiques, des apprenants.

L'école primaire de notre jour adapte souvent une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage, à cause de leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes qui engendrent une bonne source de motivation et permettent à l'enfant d'apprendre par plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité, l'affection, la détente et l'imaginaire.

Les pratiques ludiques sont diverses, dessin, chant, théâtre, jeu...etc. Notre recherche se focalise sur le jeu comme méthode d'apprentissage de l'oral au FLE au primaire.

### **II-1-1 Définition et historique**

Bref historique

Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII<sup>ème</sup> siècle, le jeu avait le sens opposé du sérieux, il a été souvent lié aux notions de divertissement gratuit et de détente, et les notions de l'effort et l'utilité sont toujours rattachés aux métiers et à toutes activités sérieuses. En plus à cette époque le jeu était lié soit à l'enfant, dont la considération était moins importante que celle de nos jours ou bien au jeu de hasard, notamment jeu d'argent négativement réputé. Il faudrait attendre la Renaissance pour pouvoir l'utiliser dans les pratiques pédagogiques, dans les écoles religieuses et

dans les éducations de petits princes ; les éducateurs utilisaient le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin. C'est beaucoup plus tard, à l'époque Romantique qu'on a abandonné la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient ainsi une activité sérieuse dans la mesure où il contribue à un développement naturel de l'enfant.

Le Jeu selon le dictionnaire Latin Français « *jeu, Jocus ; plaisanterie, badinage, Joca ; le plaisant, Per Jocum ; en plaisantant* »<sup>12</sup>.

Le Jeu selon le Petit Robert « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »<sup>13</sup>.

Selon le dictionnaire didactique « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »<sup>14</sup>.

Selon Jean Piaget ; psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu 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* »<sup>15</sup>. en 1977.

---

<sup>12</sup> GAFFIOT Félix, Le Gaffiot de Poche, *Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Hachette-livre, 2001.P404.

<sup>13</sup>Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237.

<sup>14</sup> CUQ, Jean -Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Jean Pencreac'h, Paris, 2003.p106.

<sup>15</sup> CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, Op, Cit , p 208.



Selon Nicole De Grandmont ; orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique, les enfants différents.

« *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique .donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* »<sup>16</sup> en 2005-2007.

Donc le terme "jeu" sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est privilégiée par l'enfant, source de plaisir et outil de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

## **II-1-2 Les fonctions du jeu en classe**

Le Jeu est une activité essentielle pour l'enfant c'est une « *assimilation du réel* »<sup>17</sup>. À notre époque c'est reconnu que le jeu est un facteur important dans l'acte d'apprentissage, sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe. Le jeu permet

### **II-1-2-1 La découverte et la recherche**

Le jeu lui même pour l'enfant est un nouveau matériel à découvrir, il lui exige de chercher un but possible à atteindre à partir de ses modes de fonctionnement, cela l'oblige de chercher les solutions convenables pour arriver à son but.

### **II-1-2-2 L'entraînement et la consolidation**

Le jeu a un caractère répétitif qui permet à l'enfant de s'exercer en mémorisant sans se lasser grâce a son aspect ludique, le jeu a la capacité de mobiliser les compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises.

---

<sup>16</sup> <http://www.pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>.

<sup>17</sup> CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *ibid*,208.

### II-1-2-3 L'application et la création

Le jeu est l'un des moyens d'apprentissage des nouveaux concepts en classe, mais c'est aussi le champ de la mise en œuvre des compétences précédemment acquises par l'enfant, qu'il va les adapter à chaque jeu (des situations nouvelles) chose qui demande la créativité de l'enfant.

### II-1-2-4 La communication

La communication verbale ou non est toujours présente au sein d'un jeu, qu'elle soit collective par des échanges oraux ou même individuelle par des interventions ; dans tous les cas l'enfant va s'exprimer sur ce qu'il fait ou sur ce qu'il est en train de faire, pour participer ,pour préciser sa démarche ou pour dire sa satisfaction ,ou bien pour exposer ses difficultés.

### II-1-2-5 L'évaluation

L'observation de l'enfant en train de jouer donne l'occasion à l'enseignant de l'évaluer, le jeu est un indicateur sur les compétences des enfants il informe sur le degré de leurs acquisitions. À partir de l'évaluation l'enseignant peut vérifier si les objectifs visés dès le début sont atteints.

## **II-1-3 Les composants qui interviennent en jeu de classe**

Le jeu pour un enfant dans son sens général est un moyen de plaisir intrinsèque venant de l'apaisement et la détente d'une tension, l'enfant joue par plaisir à son rythme et selon ses tensions et non pas parce que on lui commande. « *Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et de l'espace* »<sup>18</sup>.N Grandmont.

Donc le jeu est totalement lié à son aspect ludique (liberté, plaisir et sans commandement).ces caractéristiques de jeu ne peuvent pas être

---

<sup>18</sup> <http://www.pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>.

appliquées en classe, car à l'école il y a des règles à suivre, si on va jouer en classe c'est pour apprendre et même l'enseignant ne peut pas utiliser ce jeu par peur d'être traité en tant qu'une personne qui fuit ses tâches et qui n'apprend rien à ses élèves, la chose qui impose que le jeu en classe sera différent et qui interviendra d'une manière éducative suivant une pédagogie adéquate aux compétences visées par rapport au niveau des apprenants en gardant toujours l'aspect ludique du jeu.

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. Le jeu éducatif permet l'apprentissage de la compréhension des notions et des concepts ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances, c'est un facilitateur de la structuration de la pensée, comme il aide aussi le développement des connaissances et des habitudes chez l'enfant.

Le jeu pédagogique est axé sur le devoir d'apprendre aux élèves et le plaisir de performer, il sert avant tout à vérifier et à renforcer les compétences chez l'enfant, le composant pédagogique du jeu génère habituellement un apprentissage précis, il fait habituellement appel à la pensée convergente pour atteindre un objectif visé.

Nous avons proposé le schéma suivant pour illustrer les composants qui interviennent pendant le jeu en classe.

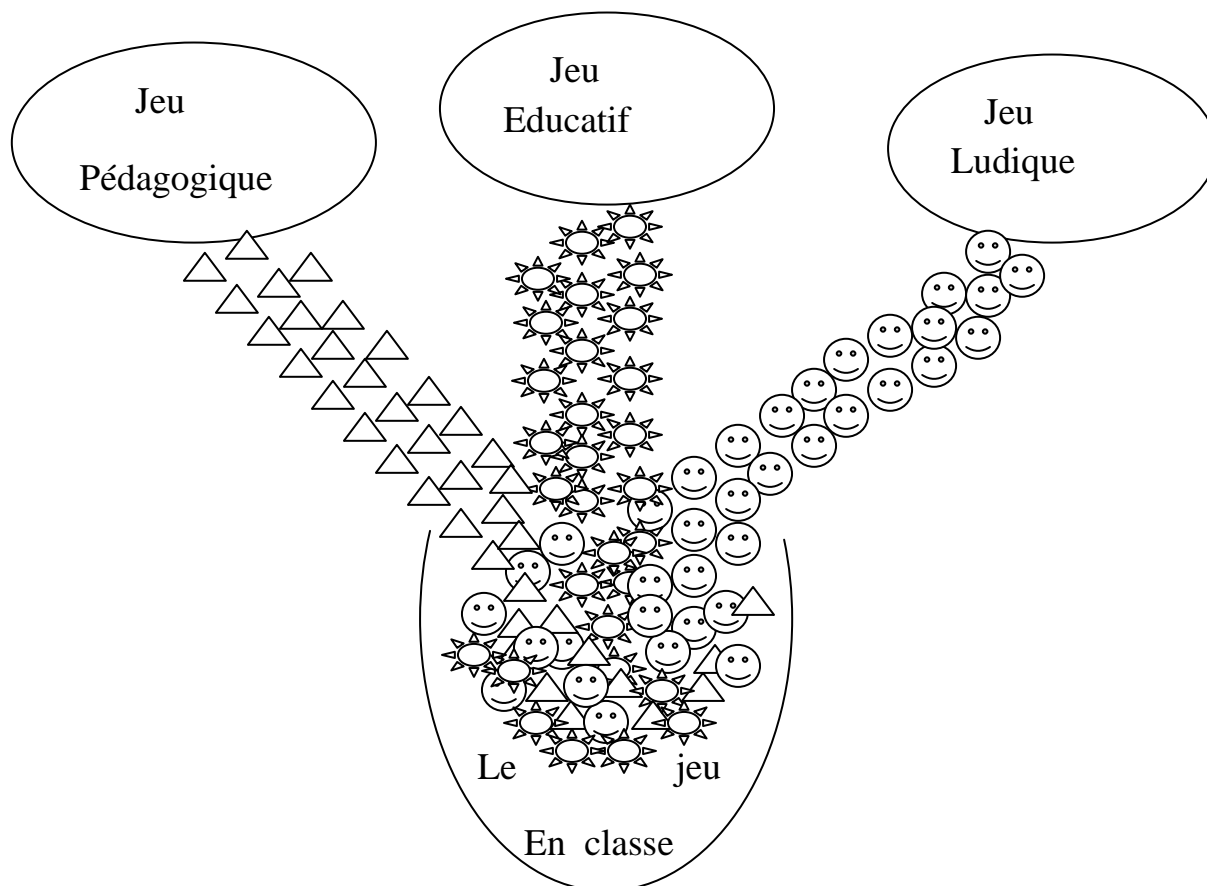


Figure N°3 : Le jeu en classe

#### **II-1-4 Une démarche pédagogique adaptée pour présenter un jeu en classe**

L'enseignant doit suivre une démarche pédagogique étudiée à partir de niveau d'apprentissage de ses apprenants et leurs compétences. Il est aussi nécessaire qu' avant de jouer l'enseignant choisit un jeu par lequel il va atteindre son but (installer des compétences).

La réussite de jeu est presque focalisée sur la phase de sa présentation. C'est l'enseignant qui est en effet le garant du caractère pédagogique de l'activité, de son statut d'enseignant, il doit assumer ses responsabilités lorsque un jeu est présenté pour la première fois aux enfants ; il est nécessaire donc que l'enseignant soit bien informé sur la démarche à suivre.

On distingue trois phases pendant le jeu en classe

En premier lieu, une phase spontanée, au cours de laquelle l'enfant a le temps pour qu'il découvre le jeu, voit les objets du jeu, les touche, les manipule, et dit spontanément ce qu'il aimerait faire, rit et rigole si il trouve le jeu marrant, et même des fois il saute de joie ...cette phase est d'autant plus longue quand l'enfant est plus jeune et la découverte plus grande.

En second lieu, une phase technique qui aboutit à la nécessité d'établir ou d'apprendre un code (mot, énoncé, signe, geste ...) pour répondre à des consignes, on remarque qu'au cours de cette étape, la nécessité des règles peut apparaître progressivement. Dans tous les cas il s'agit moins d'expliquer les règles longuement que de jouer en se trompant, l'erreur fait partie de jeu.

En troisième lieu, une phase créative qui n'est pas moins importante que les deux précédentes, elle peut commencer avec l'établissement du code par les enfants, à cette phase l'enfant doit être amené à créer, à inventer lui-même, il ne suffit pas donc qu'il sache décoder (comprendre le jeu), mais il faut qu'il sache coder (savoir jouer).

## **II-2 La classification du jeu dans une perspective de l'enseignement apprentissage du FLE**

Il existe plusieurs classifications de jeu, mais notre présentation sera limitée aux jeux (linguistique, communicatif, de créativité, culturel) qui auront lieu dans notre pratique.

### **II-2-1 Les types de jeu en classe du FLE**

#### **II-2-1-1 Le jeu linguistique**

Ce genre de jeu a été laissé longtemps à l'écart parce que le langage était prisonnier par la linguistique structuraliste et fonctionnelle .ce jeu a vu le jour dans le milieu des poètes et des littéraires.

Le jeu linguistique en classe de FLE permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Il ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique.

#### II-2-1-2 Le jeu communicatif

La didactique des langues étrangères a exposé ces dernières années une conclusion de recherche qui impose de surpasser l'accès sur les jeux linguistiques et avancer vers une prise en considération des jeux d'interaction (jeu communicatif), c'est dans cette perspective que le jeu a une dimension ludique, cognitive, formative, et socialisante. Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue, par la parole, l'élève communique avec ses camarades et son enseignant.

Certains chercheurs parlent de « trou d'information » où deux élèves ont besoin l'un de l'autre dans un jeu, puisque chacun d'eux a l'information que l'autre en a besoin.

#### II-2-1-3 Le jeu de créativité

Le jeu de créativité, c'est un jeu qui engage la personnalité de l'élève, sa créativité d'utiliser le langage, ainsi son habilité d'imaginer des situations d'énonciation. En motivant l'enfant par un exemple et en lui donnant un temps pour réfléchir dans une atmosphère de plaisir et de détente, l'enfant peut prouver beaucoup de créativité dans ses interventions en classe.

#### II-2-1-4 Le jeu culturel

Ce jeu est une source d'enrichissement de la culture de l'enfant, Il permet une ouverture de l'esprit de l'apprenant dans la découverte de son

monde et celui des autres. Par ailleurs le jeu culturel en classe développe la capacité d'assimilation orale des informations chez l'enfant.

### **II-3 Mise en pratique des jeux en FLE**

Pour vérifier l'utilité du jeu, en tant que moyen et méthode d'apprentissage, qui stimule vraiment l'enfant dans son acte d'apprentissage et qui répond à ses besoins psychologiques, on a choisi quelques jeux qui vont être pratiqués en classe de la troisième année primaire, dans une école rurale où les apprenants n'ont pas un milieu extrascolaire qui favorise l'apprentissage de la langue française et où l'école pour eux est la seule source d'apprentissage et de divertissement.

#### **II-3-1 L'activité brise-glace pour se présenter en classe**

Avant d'utiliser n'importe quelle pratique de classe il faut avant tout préparer une atmosphère de détente et de confiance en brisant la glace entre l'enseignant et ses apprenants. Afin d'encourager les interactions en classe, on va utiliser cette activité dans notre enquête pour voir à quel point une telle pratique aide l'enseignant et ses apprenants à se connaître.

Comme notre enquête aura lieu au mois d'avril, donc l'enseignant et les apprenants se connaissent déjà, pour cette raison on va nous même pratiquer cette activité au moment de notre rencontre avec les élèves pour la première fois, pour quoi cela ? Tout simplement parce que nous allons être présents au cours de l'enquête et au moment des jeux, nous ne voulons pas que les élèves nous considèrent comme personne étrangère parmi eux.

Nous avons déjà défini cette activité dans le premier chapitre, l'activité Brise- glace repose sur la créativité de l'enseignant, ce dernier va utiliser un objet stimulant pour faciliter la présentation.

Nous allons utiliser une boîte dans laquelle on va mettre des affaires scolaires, au moment de chaque présentation, l'élève prend au hasard un

de ces objets et à partir de son choix, on va profiter de ce moment pour créer une interaction avec l'apprenant en parlant de cet objet.

### **II-3-2 Les jeux choisis**

Après l'activité Brise-glace, nous allons pratiquer des jeux visant l'apprentissage de l'oral en FLE, selon la conception Piagétienne qui confirme que la pensée et l'action pour cette catégorie d'âge se réalise seulement à partir des représentations concrètes, donc les enfants ont besoin de choses concrètes ; pour que nous pouvons provoquer chez eux une action, une réponse et surtout un apprentissage.

#### **II-3-2-2 L'alphabet en pate à modeler**

Dans ce jeu, nous allons utiliser la pate à modeler de différentes couleurs comme support pour que les élèves apprennent et mémorisent le son et la graphie des lettres alphabétiques .les élèves vont manipuler avec leurs mains la pate pour concrétiser la forme des lettres en suivant les directives de l'enseignant.

#### **II-3-2-3 Le marché**

Dans ce jeu l'enseignant va exposer en classe des légumes et des fruits, pour faire connaitre aux apprenants leurs appellations. L'enseignant demande ensuite à chaque apprenant de faire son choix pour remplir son panier après avoir cité le nom et le nombre de chaque légume ou fruit qu'il veut prendre.

#### **II-3-2-4 La classe verte**

Le principe de ce jeu c'est de faire sortir les apprenants de la classe pour apprendre dans un autre espace en plein nature ; dans ce lieu l'élève va découvrir en jouant à travers ses interactions avec son enseignant l'appellation des différentes choses qui constituent son environnement.



### II-3-2-5 Visage et expressions

Dans ce jeu l'enseignant apprend aux apprenants l'appellation de chaque expression de visage qui montre l'état d'âme d'une personne .en utilisant le support image ci-dessous pour une meilleure illustration.

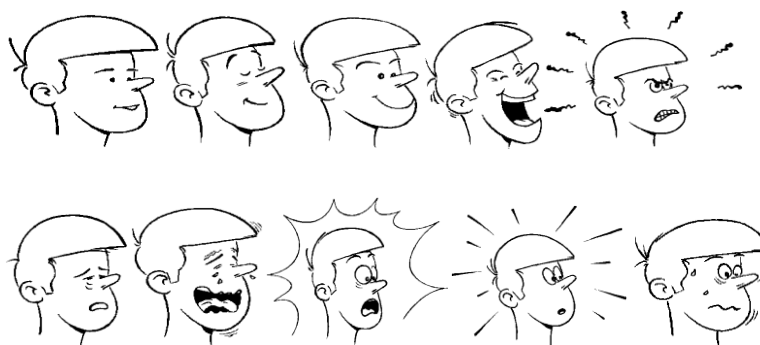


Figure N°4 Les visages et les expressions utilisés

### II-3-2-6 Carte culturelle

Ce jeu consiste à faire découvrir par l'apprenant une carte du monde, l'enseignant va faire connaître à l'apprenant les noms des différents continents exposés sur la carte ,après cela et à partir d'une autre carte muette où les noms des continents ne figurent pas ; le jeu consiste pour chaque apprenant de reconnaître seul et citer le nom de chaque continent.

### II-3-2-7 Jeu de réemploi des structures

Ce jeu permet aux apprenants de reformuler oralement des phrases par le réemploi d'un mot dans une autre phrase ; par exemple le mot « Bien » l'enseignant va expliquer le sens du mot « bien » et l'utiliser dans une phrase simple. Après avoir compris le sens du mot « bien » chaque apprenant va essayer de réemployer ce mot dans une autre structure de phrase à son choix.

### **II-3-3 L'enquête**

#### II-3-3-1 La méthode utilisée

Au cours de notre partie pratique nous avons choisi une approche expérimentale pour une mise en pratique des jeux en classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire, dans une école rurale. Nous avons utilisé l'enregistrement audio-visuel; pour avoir un produit concret de notre étude ainsi pour partager notre expérience avec les lecteurs de notre travail.

#### II-3-3-2 Lieu de l'enquête

Nous avons fait notre enquête à l'école « ADISSA ESSEGHIR »

Lieu : Echaga

Commune : Oumache

Daira : Ourlal

Circonscription de : Tolga

Située à 50Km au sud de la ville de Biskra

Projet de création : 1988

Date d'inauguration : 01 /09/1992

L'école est composée de ; cinq classes, une classe polyvalente, bureau de directeur, une salle des enseignants, des toilettes, un stade.

#### II-3-3-3 Le public visé

La classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire compte 20 apprenants dont 15 garçons et 5 filles.

La tranche d'âge des apprenants :

8 à 9 ans	13ans
18 élèves	02 élèves

Notre public est constitué d'élèves issus d'un milieu rural, l'école dans cette zone est le seul lieu de divertissement et d'apprentissage pour eux. Les conditions de vie du milieu extrascolaire et familial des élèves ne favorise pas l'apprentissage, surtout celui d'une langue étrangère ; on a choisi une école dans ces conditions pour l'objectif de vérifier l'utilité et l'efficacité du jeu comme méthode d'apprentissage de l'oral en FLE et à quel point l'utilisation d'un jeu en classe peut faciliter la tâche de l'enseignement apprentissage de l'oral de la langue française ; cela par un équilibre entre la tension et la détente (divertissement) au moment de la réalisation du jeu.

#### II-3-3-3 Le produit réalisé

Nous avons réalisé un CD qui contient des enregistrements audiovisuels de quelques jeux pratiqués en classe, et où nous avons enregistré quatre interventions pour chaque jeu, le temps donné pour chaque vidéo est environ de 6 à 11min selon la nécessité, les enregistrements sont passés dans des meilleures conditions, les enfants étés très spontanés au moment du jeu et même en notre présence, surtout qu'on s'est déjà présenté.

#### II-3-3-4 Analyse et interprétation du produit réalisé

Notre analyse des jeux pratiqués en classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire sera faite à partir d'une description détaillée du produit réalisé (vidéo), qui sera accompagnée par une illustration graphique qui explique mieux notre expérience en évaluant le nombre d'apprenants motivés, de l'interaction (participation en classe), ainsi le nombre des apprenants désintéressés (non motivés) en chaque jeu ; ceci nous permet de vérifier l'utilité et l'impact de chaque pratique sur l'acquisition orale de la langue française.

## **L'activité Brise-glace**

La médiation d'une pédagogie d'enseignement apprentissage du FLE aux élèves de la classe primaire commence dès le premier contact avec eux. Dans notre travail on a déjà défini l'utilité et l'importance de l'activité Brise-glace ; pour cette raison, nous avons donné lieu à cette activité dans notre enquête pratique.

Après notre présentation aux élèves, nous leur avons expliqué qu'on veut connaître le nom de chacun d'entre eux, et que nous avons ramené avec nous une boîte pleine d'objets à l'intérieur (sans préciser la nature de ces objets). A chaque fois qu'un élève se présente à nous, on lui demande de mettre sa main dans la boîte pour prendre un objet et de donner son nom; cela a motivé les élèves pour vivre cette expérience, chaque élève se presse de passer son tour et cherche à savoir par curiosité quel objet va-t-il sortir de la boîte ;on a remarqué que cette activité à crée un fort sentiment de joie et de curiosité chez l'apprenant et l'a aidé à surmonter celui de la peur et la timidité pour parler avec une personne étrangère en français.

Au moment de la présentation nous étions près de l'élève et face à face pour qu'il puisse mieux mémoriser notre manière de prononciation, ainsi la diminution de distance en souriant aide à créer une atmosphère de confiance et de détente, entre nous et l'apprenant. Il n'y avait pas d'élèves désintéressés ou qui font autre chose ; chaque élève était très attentif pour apprendre oralement comment se présenter et passer son tour.

nous avons profité de ce moment de motivation et de concentration pour prolonger le temps de l'interaction avec l'apprenant en lui apprenant le nom de chaque objet choisi et lui faire connaître son utilisation.(voir Annexe)

## **L'alphabet en pate à modeler**

Nous avons utilisé la pate à modeler dans ce jeu, dans un objectif de lier la graphie (l'écrit) au son (l'oral), l'enseignante a distribué la pate à modeler aux apprenants en leur laissant le choix de la couleur ; au moment de la distribution nous avons remarqué qu'il y a beaucoup d'apprenants qui ne savent pas ce que c'est une pate à modeler à cause de leur mode de vie ; nous leur avons laissé le temps de découvrir cette matière. Les élèves ont été très étonnés, motivés et surtout attentifs aux paroles de l'enseignante pour qu'ils puissent comprendre le jeu et commencer à jouer.

D'abord l'enseignante a collé les lettres de l'alphabet au tableau et à chaque fois les élèves prononcent le nom de chaque lettre, cela a été une petite révision de l'alphabet en quelques secondes.

Ensuite, l'enseignante a donné le choix aux apprenants d'utiliser la pate en formant des lettres en majuscule, en minuscule, en scripte ou en cursive ; pendant le jeu, les apprenants se sont bien concentrés et ont éprouvé beaucoup d'intérêt.

Après 5 à 10 minutes, tous les élèves ont terminé de modeler deux à six lettres majuscules, minuscules, scriptes ou cursives ; A la fin du jeu, l'enseignante est passée auprès de chaque élève en lui demandant de lire à haute voix ce qu'il a fait, les élèves ont été contents et fiers après avoir réalisé ce jeu.

A partir de cette pratique nous avons pu remarquer que quelques apprenants ne font pas la liaison entre la graphie et le son, dans ce cas, l'enseignante a pu profiter de ce moment et faire une rétroaction aux apprenants pour une meilleure mémorisation ; lors d'un deuxième passage.

Enfin l'enseignante a vérifié s'ils ont tous bien appris les lettres de l'alphabet dans leur aspect graphique et sonore.

L'illustration suivante présente les résultats d'une observation faite pendant ce jeu en classe, la manipulation directe de la pâte à modeler a motivé tous les élèves de la classe parce que elle représente une nouvelle manière d'écriture pour eux ;une chose qui a mené à un nombre considérable de motivation en classe, la concrétisation graphique de chaque lettre a aidé à une meilleure mémorisation des alphabets en liant la graphie au son ; cela a augmenté le nombre des interactions orales en classe , la graphie présente même le nombre des apprenants désintéressés pendant ce jeu , évalué à 0 , car tous les apprenants ont pu former de deux à six lettres en pâte à modeler et les prononcer correctement.(Voir Annexe)

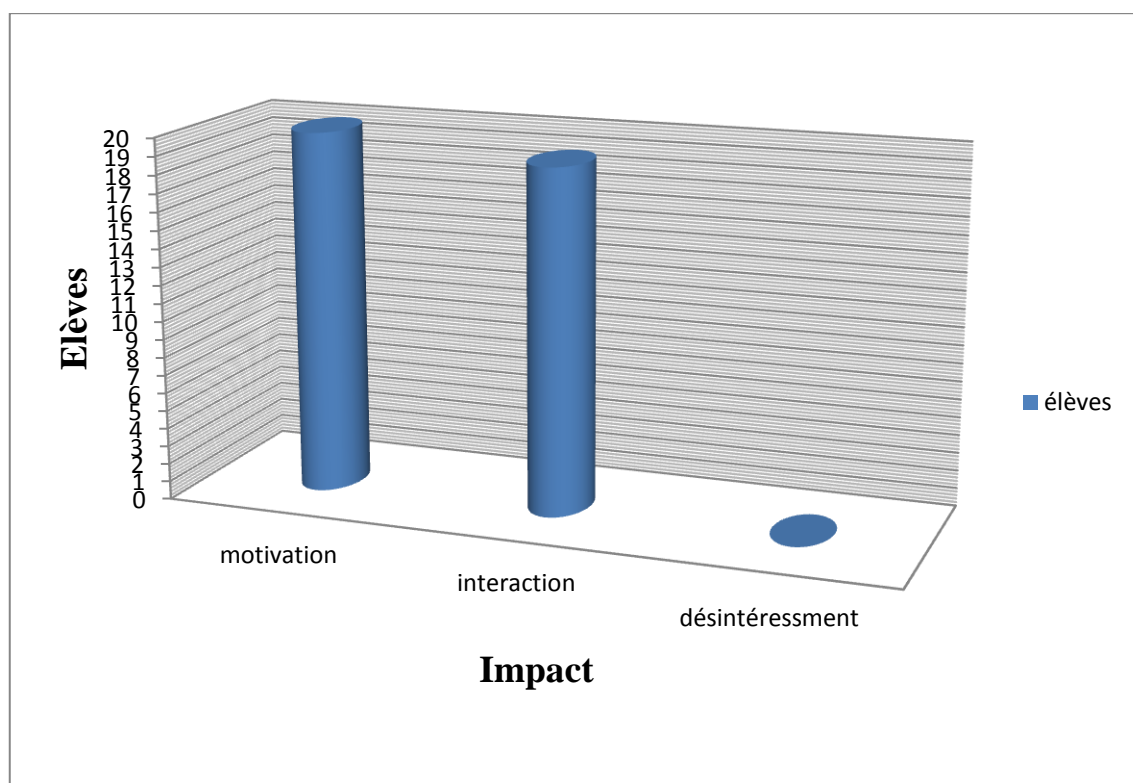


Figure N°5 : L'impact du jeu de l'alphabet en pate à modeler

### **Le marché**

Ce jeu consiste à développer une compétence communicative chez les apprenants en utilisant une situation d'achat, en même temps leur apprendre les noms de quelques légumes et fruits.

Nous avons préparé une table où on a exposé des légumes et des fruits comme dans un marché.

D'abord l'enseignante a nommé chaque légume et fruit plusieurs fois en précisant la catégorie de chaque produit, les élèves répètent pour mémoriser le nom et le lier à sa présentation concrète (lier le signifiant à son signifié).les élèves ont éprouvé beaucoup de sentiments , ils étaient étonnés de voir les légumes et les fruits en classe, heureux et souriant parce que ils ont compris qu'ils vont jouer, curieux aussi pour comprendre ce qu' on va faire ensemble, ils sont restés attentifs aux appellations des légumes en français .

Ensuite l'enseignante a expliqué aux apprenants qu'ils vont passer un par un et remplir le panier par de légumes ou de fruits selon leur choix ; mais il faut citer le nom et préciser le nombre des produits choisis avant de les mettre dans le panier ; le jeu était clair et facile pour les élèves et n'a pas nécessité une deuxième explication. Les élèves étaient très motivés et impatients pour participer au jeu et n'avaient pas peur de se tromper malgré toutes ces nouvelles notions.

Enfin les apprenants sont passés un par un comme dans un marché, et l'enseignante a profité pendant ce moment pour leurs apprendre comment communiquer avec un marchand de légumes et fruits.la répétition du jeu à tour de rôle de chaque élève aide ses camarades à apprendre le nom de chaque légume ou fruit et à les prononcer correctement.

L'illustration suivante présente les résultats d'une observation faite pendant le jeu du marché en classe, nous avons remarqué que les apprenants étaient très joyeux pendant cette pratique et dans un climat de détente et de concentration ils ont tous participé au jeu ; cela explique le taux de leur motivation et comment l'accomplissement des besoins psychologiques a encouragé les interactions orales en classe en facilitant

l'acquisition de la langue. La graphie présente aussi le nombre des apprenants non motivés (désintéressés) pendant ce jeu représenté par un seul apprenant qui a un problème langagier lui causant une contrainte pour pouvoir s'exprimer malgré sa motivation .(Voir Annexe)

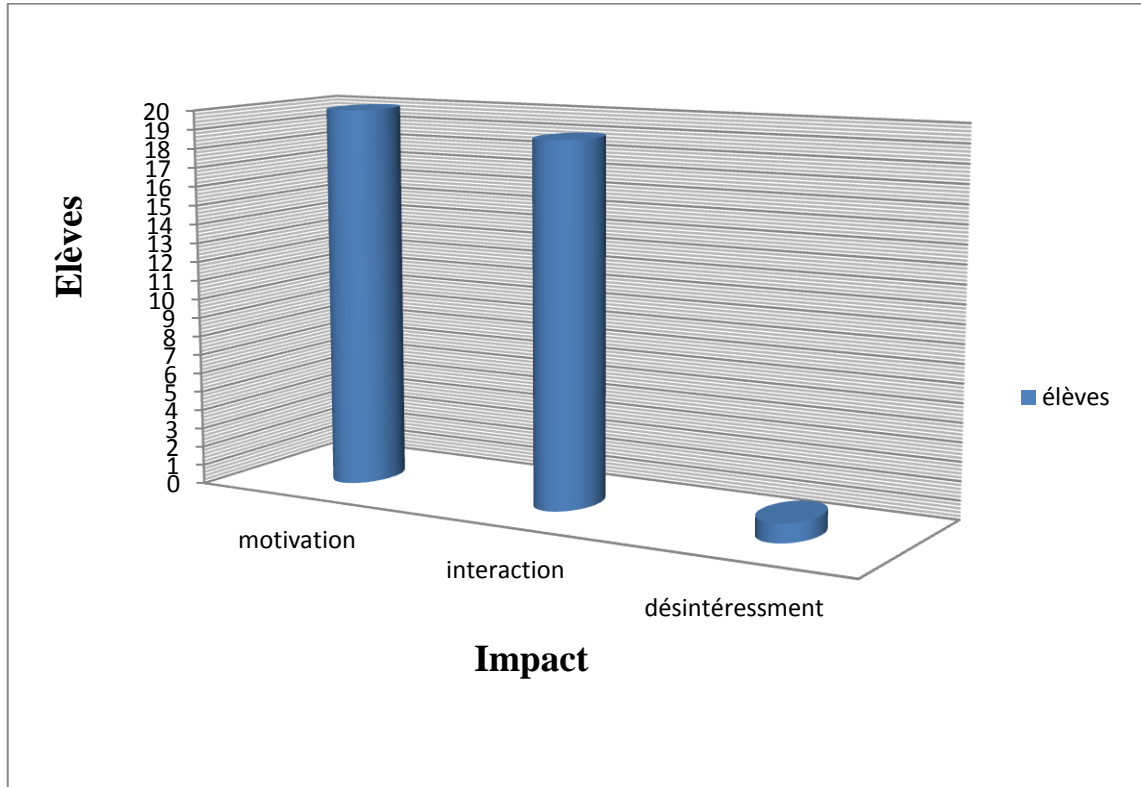


Figure N°6 : L'impact du jeu marché

### Visages et expressions

Dans ce jeu nous voulons faire apprendre à l'apprenant les différents états d'âmes que peut vivre une personne ; pour l'aider à s'exprimer oralement.

Pour cela, nous avons affiché au tableau des images qui présentent des visages exprimant des différents états d'âmes, l'enseignante a appris oralement aux apprenants l'appellation de chaque expression d'état d'âme présentée au tableau.

Après plusieurs répétitions de chaque appellation d'image, l'enseignante interroge les apprenants pour vérifier l'acquisition du nom de chaque



expression de visage ; on remarque que pendant ce jeu les apprenants étaient attirés par l'expression de chacune des images en s'approchant tout joyeux du tableau pour comprendre l'expression de chaque visage exposée en essayant d'imiter les mêmes expressions d'états d'âmes présentées.

Le déroulement du jeu consiste à faire passer les élèves à tour de rôle, pour faire un choix d'une image exprimant un état d'âme, après cela l'enseignante demande à chacun d'entre eux de prononcer l'appellation de son choix et d'exprimer lui-même l'état d'âme présenté sur l'image choisi.

La graphie ci-dessous présente une illustration qui contient les résultats d'une observation faite pendant le jeu de visages et expressions en classe, qui a provoqué une augmentation de nombre de la motivation chez les apprenants de la 3<sup>ème</sup> année primaire ,donc ce jeu a répondu aux besoins psychologiques des enfants ; une chose qu'on peut remarquer selon le nombre des interactions et des participations orales ; cela a été un moyen d'une meilleure installation des compétences langagières en FLE aux apprenants. On remarque aussi que l'imitation des visages exposés par certains élèves au début du jeu a aidé les autres élèves à affronter leur timidité et jouer; c'est pour cette raison que le nombre d'élèves désintéressés en classe est très réduit.(Voir Annexe)

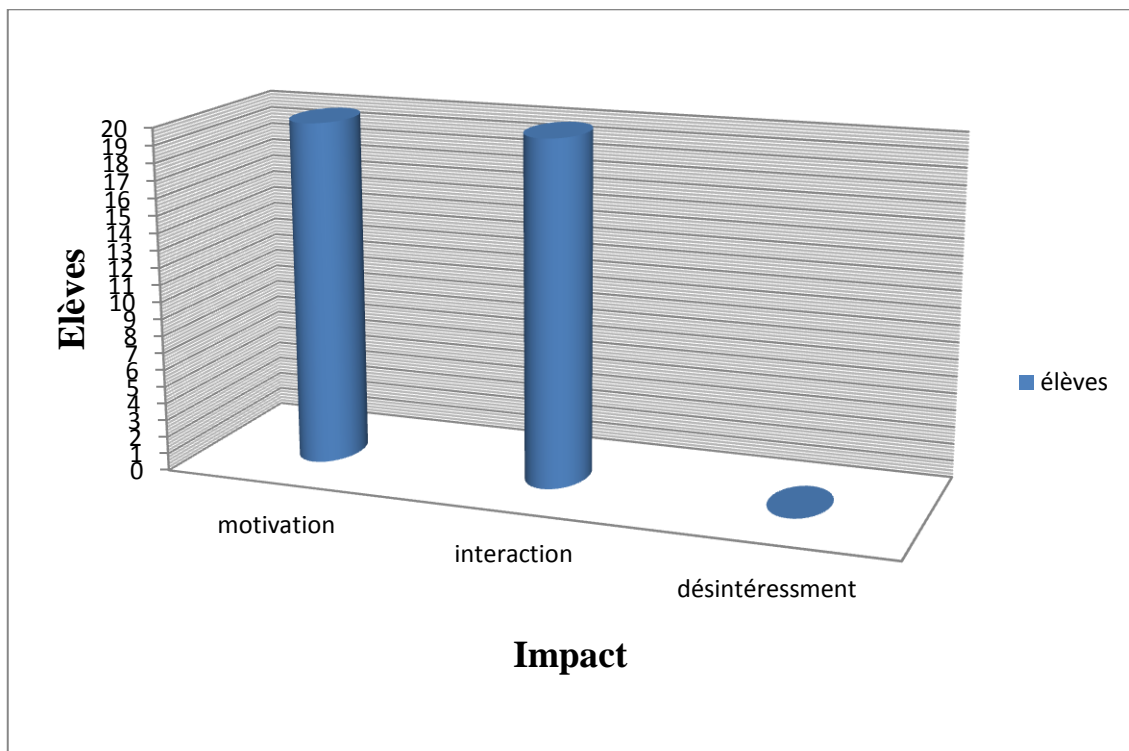


Figure N°7 : L'impact du jeu de visages et expressions

### **La place du jeu dans le manuel scolaire**

Manuel scolaire de la troisième année proposé par le Ministère de l'Education National et homologué par décision datée du 19/07/2008.

En feuilletant le manuel on remarque qu'il accorde beaucoup d'importance aux couleurs et aux illustrations chose qui est indispensable pour des enfants de 9 à 10 ans, mais on trouve une absence totale des pratiques ludiques en général et précisément du jeu, ce livre se base surtout sur les bandes dessinées, des textes et des exercices. Donc le contenu représente toujours un texte à comprendre ou un exercice à résoudre, pour l'élève son livre scolaire est une source des tâches à accomplir, l'apprenant ne trouve pas un espace de loisirs et de jeux.

On réalise donc que le jeu pour l'apprentissage de la langue française au primaire soit dans son aspect oral ou écrit reste une initiative personnelle de l'enseignant, car nous avons été informés que les enseignants ne

bénéficient pas de stages ou de séminaires de formation pour leur permettre d'utiliser en classe le jeu comme méthode d'apprentissage.

Après notre utilisation du jeu comme méthode d'apprentissage en classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire au niveau d'une école rurale, nous avons constaté que les apprenants dont la tranche d'âge se situe de 8 à 10 ans ont manifesté un besoin impérieux pour le jeu en classe.

Durant le déroulement de chaque jeu, les apprenants se montraient plus intéressés, dynamiques, moins timides, ils communiquent plus et semblent surtout comme délivrés de l'ennui que peut créer par moment l'apprentissage habituel. Nous avons remarqué que les apprenants étaient joyeux, détendus et attentifs ; ils n'avaient pas des difficultés de compréhension des concepts de chaque jeu, ils répondent souvent facilement aux questions avec un grand enthousiasme sans avoir des contraintes d'intervention et de communication en langue française. Le nombre des apprenants motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort en participant et en communiquant oralement en français ; le nombre d'apprenants désintéressés était réduit. Les élèves n'avaient pas le temps de bavarder ou faire d'autre chose que de jouer et apprendre.

Donc à partir des résultats obtenus on réalise que le jeu en tant que moyen de stimulation et méthode d'enseignement apprentissage de l'oral en FLE, a pu créer une atmosphère favorable aux interactions orales en classe ; grâce à sa qualité pédagogique qui prend en considération l'âge et les besoins d'estime de soi (confiance, respect des autres et par les autres) des apprenants, la chose qui a aidé à l'acquisition et l'apprentissage de la langue en tant qu'un accomplissement personnel des apprenants (moral, créativité, apprentissage, résolution des problèmes), dans un équilibre entre la détente la concentration pendant le jeu.

## **CONCLUSION GENERALE**

L'évolution du monde a fait des hommes, des citoyens qui cherchent à s'ouvrir sur d'autres cultures et à mieux communiquer avec eux.

Pour atteindre cet objectif, l'apprentissage des langues étrangères est devenu une nécessité ; il doit s'effectuer dès l'enseignement primaire là où l'acquisition des langues est plus facile (l'âge des apprenants, leur disponibilité...).

L'enseignement /apprentissage du FLE détient une place importante dans le domaine scolaire, il s'exerce sur la base d'un contrat didactique dont l'objectif est de permettre aux apprenants de communiquer oralement en langue française, cette tâche nécessite une intégration des élèves grâce à une pédagogie d'enseignement adaptée à leurs capacités d'assimilation, car il n'est pas facile de faire entrer un apprenant dans une tâche langagière en langue étrangère.

En Algérie l'apprentissage du FLE débute dès la classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire, il se focalise sur l'oral ; parce que il est considéré que tout apprentissage d'une langue doit être oral avant de l'être en écrit, sans oublier que l'oral pour un élève au primaire (enfant) est un moyen d'expression de son imagination, et un bon support de perception.

La didactique de l'oral en FLE s'effectue aussi selon deux activités ;compréhension et expression orale en utilisant des différents supports qui enrichissent et facilitent la tâche de l'enseignant en adaptant une pédagogie basée sur la créativité de l'enseignant qui prend en considération le développement cognitif des apprenants et leurs besoins psychologiques pour réduire les obstacles pouvant se présenter lors des interactions en classe ; cette pédagogie contribue aussi au développement de sentiment de satisfaction de soi-même chez l'apprenant pour qu'il progresse dans son acte d'apprentissage à travers des pratiques qui le

motivent ; parmi ces activités ludiques, le jeu constitue actuellement un moyen important de motivation pour les apprenants.

Notre travail de recherche sur l'impact du jeu nous a permis de découvrir que le jeu en classe de 3<sup>ème</sup> année primaire crée réellement une atmosphère de détente, encourage à un grand degré les interactions orales et aide psychologiquement les apprenants pour une meilleure mémorisation et une bonne acquisition de la langue, donc on peut le considérer comme un des moyens importants dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

On a constaté aussi que la mise en œuvre des jeux en classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire nécessite l'intervention des trois composantes ; ludique pour développer leur sentiment de joie, éducative pour la structuration de jeu et pédagogique pour le développement du sentiment de performance chez apprenants.

Le jeu en tant que moyen de stimulation et méthode d'apprentissage répond aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des apprenants, prend en considération les besoins psychologiques de ces derniers et encourage les interactions et la communication orale en classe de FLE ; cela, grâce au climat harmonieux créé par le jeu ; le tout dans un équilibre entre la tension et la détente au moment du jeu. Cette situation a été confirmée pendant notre enquête lorsqu'on a pratiqué quelques jeux en classe de la 3<sup>ème</sup> année primaire dans une école située en zone rurale « ADISSA ESSEGHIR à Echaga dans la Commune de Oumache ».

Les apprenants ont trouvé pendant le jeu en classe un espace d'épanouissement, de joie et de détente ainsi qu'un apprentissage et une acquisition facile de la langue tout en donnant aux interactions orales une grande importance.

Donc le jeu peut être considéré comme l'une des méthodes efficaces dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE qui encourage et

facilite l'acquisition de la langue chez les apprenants, c'est un moyen qui les stimule par ses avantages.

De nos jours on vit dans un monde où la technologie est en grande évolution , l'enfant en apprenant par le jeu est beaucoup plus attiré par les outils technologiques qu'il trouve à sa disposition dès son très jeune âge (ordinateur, mobile, I pad, jeux électroniques...) donc les enseignants ont besoin d'être formés d'appliquer d'autres méthodes d'apprentissage basées sur des nouveaux supports didactiques modernes comme le tableau TNI (le tableau numérique interactive), la classe virtuelle , jeu sur internet ...etc.

Il est à signaler dans cette optique que le contact de l'enfant avec tout ce qui est jeu doit être d'une manière progressive, ainsi l'élève est appelé à commencer de jouer par des objets simples faisant partie de la nature pour arriver finalement à manipuler les outils technologiques précédemment cités.

## **REFERENCES BIBIOPHAPIQUES**



## Ouvrages

BALTON.S, *Evaluation de la compétence communicative en langue étrangère*, Hatier-credif, Paris, 1987.

BODIN, Jean, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, Bruxelles, 1975.

CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Edition Gaëtan Morin, 1990.

DENIS, Girard, *Enseigner les langues méthode et pratique*, Bordas, Paris, 1985.

DICHTER Ernest, *Communication et motivation*, Berti édition, Alger, 1991.

DOLZ, Joaquim, SCHNEUWLY, Bernard, *Pour un enseignement de l'oral*, Paris, FST éditeur, 1998.

E. De CORTE, T. GEERLINGS, J. PETERS, N .LAGERWEIJ, R. VANDENBERGHE, *Les fondements de l'action didactique*, Bruxelles, Édition De Boeck ,1991.

GASTON, Vincent, PIERRE, Nicole, *L'oral haut à la main!* , Paris, Édition Eyrolles ,2008.

JULLEUMIER, Guy, *Jouer c'est très sérieux*, Paris, Edition Hachette, 1995.

NUCHEZE, de Violaine, *Sémiologie des dialogues didactiques*, Paris, Édition L'harmattan, 2001.

PAUL, Cyr, *Les stratégies d'apprentissage*, CLE, Paris, 1998.

WALLON, Henri, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Enag/Edition, 1990.

## Internet

Http : //fr.wikipedia.org/wiki/Didactique des langues

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Pyramide des besoins de Maslow](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pyramide_des_besoins_de_Maslow)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Triangle p%C3%A9dagogique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Triangle_p%C3%A9dagogique)

(Page consultée le 13/02/2012 14h30).

<http://www.educa.ass.ma/articles.php?Ing=fr&PG=697> (page consultée le 17/01/2012 14h30).

<http://th.alliance-francaise.or.th/.../dossier%20activites%20ludiques.pdf>

(page consultée le 23 /02 /2012 18h22).

« [www.ac-versailles.fr/public/jcms/p1.../l-oral-de-l-ecole-au-collège](http://www.ac-versailles.fr/public/jcms/p1.../l-oral-de-l-ecole-au-collège) »

(page consultée le 24 /02 /2012 13h00).

« [www.persee.fr/web/.../psy\\_0003-5033\\_1992\\_num\\_92\\_4\\_29547](http://www.persee.fr/web/.../psy_0003-5033_1992_num_92_4_29547) » (page consultée le 24 /02 /2012 16h00).

## Articles sur internet

MAKLOUFI, Nacima, *Le ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE chez les Iere A.S*, synergies Algérie n°12 ,2011.

BENAMMAR, Naima, *L'enseignement /apprentissage du FLE obstacle et perspective*, synergies Algérie n°7, 2009.

BENHAMOUDE, Mohamed, *Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE*, synergies Algérie n°2, 2010.

OUYOUGOUTE, Samira, *Quelles méthodes pour enseigner l'oral à l'école primaire en Algérie ?* Synergies Algérie n°2 ,2011.

## **Blogues**

De GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie et philosophie du jeu*, 2007, (24 décembre 2011), « <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com> ».

HOUDE, Oliver, *La psychologie de l'enfant, quarante ans après Piaget*, 2004, (4 janvier 2012), « <http://www.scienceshumaines.com/> ».

## **Dictionnaires**

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

DUBOIS Jean et GIACOMO, Mathé et al, *Dictionnaire de linguistique*, Ed Larousse, Paris ,2002.

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

Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005.

MEVAL, Jean-Pierre, GAILLARD, Bénédicte et al, *Dictionnaire Hachette*, Paris, Hachette ,2009.





