

EREPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERS**

**DEPARTEMENT DE LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERS
FILIERE DE FRANCAIS**



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master

Spécialité :

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

**Les jeux comme moyen de motivation dans
l'enseignement/apprentissage du FLE**

Chez les élèves de 5^{ème} année primaire

Dirigé par :

M.^{me} SLIMANI Souad

Présenté et soutenu par :

M.^{elle} GHEZALI khadidja

**Année universitaire
2015 / 2016**

Remerciement :

Au terme de ce travail, je tiens à remercier :

- Exceptionnellement la directrice d'encadrement Mme SLIMANI Souad pour son appui, sa disponibilité, sa patience et sa valable orientation.

-Tous mes Enseignants du Département de Français de Biskra pour Leurs encouragements surtout Mme REZGUI Mounira.

-A toutes mes amies, avec qui j'ai partagé les meilleurs moments de ma vie : Baghdadi Hadjer, Bouchereb Saloua, Belkhir Mounia, Bezziou Hasna, Cheref Sahra, Sedik Sara, Djoudi Hoda.

Finalement, à tous ce qui m'a aidé, je vous remercie profondément.

Dédicace :

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

Toute ma reconnaissance à mes parents.

A mon unique sœur Samia, son mari Abed Ighani et leur petit Cais (Messaoud).

A mes oncles et mes tantes.

A mes cousins et mes cousines.

Table de matière

Table de matière

Introduction générale.....	8
-----------------------------------	----------

Chapitre I : La motivation scolaire et l'enseignant.

Introduction.....	11
1. Définition de la motivation scolaire.....	12
2. Les types de la motivation.....	13
2.1. La motivation extrinsèque.....	13
2.2. La motivation intrinsèque.....	13
3. Les causes du manque de la motivation.....	14
4. Le rôle de l'enseignant dans la classe.....	14
5. La relation entre l'enseignant et l'apprenant.....	17
6. Comment l'enseignant peut motiver ses apprenants.....	18
Conclusion.....	20

Chapitre II : le jeu et son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Introduction.....	22
1. Définition du jeu.....	23
2. Les types des jeux.....	24
3. L'impact des jeux sur l'apprentissage du FLE.....	24
4. L'impact des jeux sur l'enseignement du FLE.....	25
5. Le jeu, l'autonomie et la motivation.....	26
6. Le rôle de l'enseignant envers le jeu.....	27
Conclusion.....	29

Chapitre III : l'expérimentation.

Introduction.....	31
1. Description de corpus.....	32
1.1. Le terrain.....	32
1.2. Le public.....	32
1.3. La méthode de travail.....	32
2. L'observation.....	32
3. Les jeux proposés aux élèves.....	33
3.1. Les objectifs visés par les jeux proposés.....	34
3.1.1. L'objectif du premier jeu.....	34
3.1.2. Les objectifs du deuxième jeu.....	36
3.1.3. Les objectifs du troisième jeu.....	38
4. L'analyse des résultats obtenus.....	39
5. Synthèse.....	40
Conclusion.....	41
Conclusion générale.....	43
Bibliographie.....	46
Annexe	49

Introduction générale

Introduction générale

Introduction générale :

L'apprentissage d'une langue étrangère n'est pas le même apprentissage d'une langue maternelle, parce que la langue maternelle s'acquiert par contact, interaction et sans contrainte extérieure, c'est-à-dire, sans avoir besoin de suivre un apprentissage institutionnel. Par contre, l'apprentissage d'une langue étrangère se caractérise par un système institutionnel, l'enfant apprend d'abord à lire, puis, à écrire et progressivement à communiquer.

Alors, l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire c'est installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif et qui permet de communiquer et d'intervenir en langue française.

Dans l'enseignement/apprentissage du FLE on insiste beaucoup plus sur l'enseignant, que sur l'apprenant et le manuel scolaire (outil d'apprentissage), qui dans certains cas n'intervient pas pour aider et faciliter la tâche à l'apprenant.

On a constaté que parmi les enseignants du FLE au primaire, ceux qui n'utilisent pas des moyens de motivation pour transmettre les informations (la leçon), se trouvent avec des apprenants éprouvant des difficultés pour comprendre et apprendre la langue française (la leçon).

Notre travail est centré sur les jeux comme moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (cas des élèves de 5^{ème} année). Pour procéder et éclairer l'intitulé de notre travail, nous proposons la problématique suivante :

- Comment motiver un apprenant de langue française en classe de 5^{ème} année primaire ?
- Est-ce- qu'on peut considérer les jeux comme moyen de motivation dans une classe de FLE ?

Pour répondre aux questions posées dans la problématique, nous développons les hypothèses suivantes :

- A travers les moyens de motivation en classe, plus précisément les jeux, l'apprenant peut avoir un plaisir d'apprendre la langue française comme étant une langue étrangère.

Introduction générale

- L'enfant aime jouer, alors les jeux peuvent pousser l'apprenant à apprendre la langue française d'une manière ludique.

Donc, l'objectif de cette étude est :

-Améliorer l'apprentissage du français langue étrangère chez les élèves de 5^{ème} année primaire.

-Utiliser les jeux chez les élèves de 5^{ème} année primaire, pour apprendre la langue française.

- Pouvoir aider les élèves à aimer la langue française.

Afin de réaliser notre étude et vérifier nos hypothèses, nous effectuerons une expérimentation sur terrain dans une classe de 5^{ème} année primaire. Pour ce faire, nous allons appliquer des activités, des jeux.

Le travail que nous allons présenter sera organisé en trois chapitres, les deux premiers chapitres sont théorique et le troisième est consacré à la pratique :

Le premier chapitre intitulé « la motivation scolaire et l'enseignant », nous traiterons successivement : la définition de la motivation scolaire, ses types et les causes de manque de motivation, le rôle de l'enseignant dans la classe, sa relation avec les apprenants et comment il peut les motiver.

Le deuxième chapitre : « le jeu et son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE », nous traiterons successivement : la définition du jeu et ses types, l'impact des jeux sur l'apprentissage et sur l'enseignement du FLE, la relation entre jeu, autonomie et motivation.

Et, le troisième chapitre sera consacré à l'expérimentation, nous présenterons le corpus, puis, nous ferons une observation de classe, ensuite, nous appliquerons les activités des jeux choisies sur le corpus, et enfin, nous analyserons les résultats obtenus.

Chapitre I :

La motivation scolaire et l'enseignant.

Introduction :

La motivation est très important et essentiel dans la classe du français langue étrangère, parce qu'elle facilite l'enseignement/apprentissage : elle lève la participation et la perception des élèves dans la classe, et elle renforce la compréhension.

Dans ce chapitre nous essayerons de définir la motivation et ses types, nous voulons éclairer les causes de manque de motivation, et aussi d'expliquer le rôle de l'enseignant et leur relation avec ses apprenants.

1. Définition de la motivation en contexte scolaire :

Roland Viau définit la motivation scolaire comme « un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »

Pour Viau, qui reprend la théorie sociocognitive de Bandura, la motivation dépend du contexte, des perceptions que l'élève a de lui-même, de sa compétence vis-à-vis de la tâche à accomplir, de la contrôlabilité de l'activité à conduire, ce qui va se traduire par le choix de s'investir ou non dans l'action (engagement) et le fait de persévérer ou non si la situation résiste (persistance de la motivation durant l'action).¹

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

« A la séance de compréhension de l'écrit à l'aide des jeux, la grammaire et le vocabulaire à l'aide des chansons, l'expression écrite avec un support iconique, il peut même parfois sortir de son cours et raconter une anecdote, un heureux événement qui coïncide avec un fait qui s'est produit en classe...A ce moment là, l'apprentissage devient un plaisir et non pas douleur et crée une certaine ambiance familiale en classe.

Si le professeur enseigne d'une manière machinale ou il répète les règles de base de grammaire par exemple et d'une façon automatique, la classe devient un univers froid et abstrait où se forment de purs esprits et le résultat va être stérile.²

Autrement dit, la motivation est un ensemble de phénomènes dont dépend la stimulation à agir pour atteindre un objectif déterminé.

« Il faut souligner, pour terminer ce volet, que les motivations sont le nœud de toute entreprise. Et pour rejoindre A Lalande, cité par H.Besse et R.Galisson (1980, p.67), nous disons que « les motivations :

a-jouent un grand rôle dans tout apprentissage et en particulier dans des langues,

b-ces motivations dépendent ou émanent des besoins,

¹RAYNAL Françoise et RIEUNIER Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, édition ESF, 1997, p304-305.

²BOUFFARD, Thérèse et al., *les stratégies de motivation des enseignants et leurs relations avec le profil motivationnel d'élèves du primaire*, Université du Québec à Montréal (UQAM), p103. Disponible sur : www.wikipedia.fr

c-en tentant de répondre aux besoins, on renforce les motivations et donc on favorise les apprentissages. ». »³

Sans motivation, il n'y a pas d'apprentissage possible.

2. Les types de la motivation :

Il existe deux types de motivation (extrinsèque et intrinsèque) :

2.1. La motivation extrinsèque :

« Lorsqu'elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant, c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompenses ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur. » »⁴

La motivation extrinsèque (externe de l'individu) se base sur les contraintes, satisfactions, punitions et les récompenses, c'est-à-dire, elle met beaucoup d'importance sur le rôle des renforcements en provenance de l'environnement de l'apprenant.

2.2. La motivation intrinsèque :

« Lorsqu'elle dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés. » »⁵

La motivation intrinsèque renvoie au plaisir d'apprendre, volontaire pour lui-même, pour son contenu. Elle est interne à l'apprenant et en relation avec son identité et son sentiment. Lorsque on dit un élève est motivé intrinsèquement ça veut dire, qu'il a le plaisir d'apprendre.

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

³ Note de cours présentée par Mr MAKHNECHE Mohamed, Module : Observation de classe, 2016.

⁴Op.cit. p : 10.

⁵Ibid.

3. Les causes du manque de la motivation⁶ :

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

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

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

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

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

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

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

-Manque de confiance en soi : plusieurs apprenants n'ont pas la confiance en eux-mêmes, ils se sentent qu'ils sont incapables, incompetents et qu'ils n'arriveront jamais.

-Manque de volonté chez les élèves : c'est-à-dire le désir d'apprendre.

4. Le rôle de l'enseignant dans la classe :

⁶ KAFI Bilel, *Les nouvelles technologies comme outils de motivation de l'enseignement/apprentissage, Master option didactique, Sous la direction de : HAMMOUDA Mounir, université Mohammed kheider-Biskra-, 2011/2012, P : 36.*

« IL est important de souligner à quel point le rôle de l'enseignant est crucial dans la réussite en lecture de ses élèves. Depuis de nombreuses années, les recherches en éducation concordent sur un point : le facteur le plus important pour la réussite en lecture des élèves n'est pas la méthode employée, mais l'enseignant lui-même : « les progrès en lecture sont liés à l'enseignant qui utilise une méthode de façon réfléchie, et non à la méthode seule. » (Duffy et Hoffman, 1999, p. 15.) »⁷

Ce qui nous intéresse est l'enseignant ce n'est pas la lecture, il est un élément important dans la réussite de ses élèves, il est même plus important que la méthode d'enseignement, alors l'enseignant selon Raynal Françoise et Rieunier Alain c'est : « enseignant efficace (modèle général d'-) : Enthousiastes, chaleureux, généreux, passionnés par leur discipline, respectueux de leurs élèves, les enseignants efficaces utilisent une terminologie précise et des développements structurés par un but clair pour l'auditeur, ils soulignent de manière évidente les transitions entre les phrases de travail, signal l'importance des informations en répétant les informations importantes et en modulant leur voix en fonction de l'importance d celle-ci. »⁸.

L'enseignant a plusieurs tâches dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE, selon MAKHNACHE Mohammed : « Les tâches de l'enseignant sont multiples, parmi lesquelles nous citerons, entre autres, celle de bien communiquer dans la langue qu'il enseigne, afin de pouvoir, tour à tour :

- Faciliter la compréhension,
- Développer les capacités de communication,
- Conduire les apprentissages d'une manière agréable et efficace

Il doit, en outre, amener l'apprenant à avoir des expériences d'utilisation de la langue non comme moyen de communication seulement, mais aussi comme outil de création artistique. Pour ce faire, il est appelé à varier les approches cognitives, les stratégies et les activités d'apprentissage en valorisant les apprenants et en favorisant le travail de groupe dans un climat de confiance et de responsabilité. »⁹

D'après Mr. MAKHNACHE, le rôle de l'enseignant est :

- Aider les élèves à exprimer leurs idées et à expliciter leurs conceptions.

⁷ GIASSON Jocelyne, *La lecture "de la théorie à la pratique"*, Boeck, 3^{ème} édition, 2006, p : 35.

⁸ RAYNAL Françoise et RIEUNIER Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, édition ESF, 1997, p : 169.

⁹Note de cours présentée par Mr MAKHNECHE Mohammed, Module de : Observation de classe, 2016.

- Faciliter la discussion (facilitateur).
- Organiser la communication.
- L'enseignant est un observateur, c'est-à-dire, il laisse les élèves faire des erreurs et montrer comment les erreurs peuvent être avantageuses, parce que l'erreur n'est pas une faute ou un défaut, elle est obligatoire et indissociable au processus d'apprentissage.
- L'enseignant concentre son travail sur les progrès de ses élèves et les moyens de remédiations.
- Il utilise des activités lorsque les élèves trouvent des obstacles d'apprentissage.
- Aider les élèves à résoudre les problèmes eux-mêmes, c'est-à-dire, il faut que les élèves apprennent à questionner et à organiser leurs actions pour pouvoir proposer une réponse.
- L'enseignant est un guide : guider l'action ne désigne pas dire la bonne réponse et ce que les élèves doivent faire, c'est de proposer des activités aux élèves qui les organisent et s'orientent vers la bonne réponse.
- L'enseignant doit être un médiateur entre les élèves et la leçon.

Alors, on peut dire que l'enseignant est un animateur et motivateur, c'est-à-dire il ne doit pas être simple émetteur de connaissances, des informations et des données mais aussi le récepteur des productions des élèves. Il doit répondre aux besoins des apprenants, non seulement par facilitation des tâches, mais il doit créer un climat de confiance, d'ambiance et d'encourager les élèves envers la langue étrangère.

On peut aussi découvrir d'autres rôles et d'autres fonctions, selon Granfristell et Loqvist les fonctions de l'enseignant seraient de cinq types :

- « *Les fonctions relatives à la promotion du développement social et émotionnel (fonction d'éducation)*
- *Les fonctions relatives à la promotion du développement des connaissances de l'élève ;*
- *Les fonctions et aptitudes concernant les matériels et méthodes pédagogiques (techniques audio-visuelles, manipulation scientifique, animation, élaboration de schéma d'exercices...)* ;
- *Les fonctions concernant le développement de l'enseignant lui-même et celui de l'école (formation continue et recherche) ;*

- *Le travail avec d'autres adultes à l'intérieur de l'école ; »¹⁰*

A travers ses fonctions, l'enseignant doit connaître ses élèves, parce que chaque apprenant a ses capacités, et sa propre situation c'est-à-dire les élèves n'acquièrent pas de la même manière. Il doit faire des recherches et utiliser d'autres moyens que le manuel scolaire pour motiver l'apprenant.

Donc, enseigner c'est : « *aller à la rencontre du monde avec l'apprenant ; c'est s'engager à la coté des élèves dans la construction d'un nouveau projet de société. Enseigner, c'est enfin s'ouvrir à l'univers en soi, c'est marcher en compagnie de l'apprenant sur le sentir infini de la sagesse. »¹¹.*

D'après la définition, enseigner c'est proposer un certain nombre de situations qui marche avec les besoins des apprenants et qui visent à inciter et à pousser l'apprentissage.

Enfin, l'enseignant joue un rôle important dans le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE, il offre un environnement favorable qui encourage la motivation, la confiance en soi et le désir d'apprendre. Tout ça aide les élèves à prendre de plus en plus la responsabilité de leur propre apprentissage.

5. La relation entre enseignant et apprenant :

La relation enseignant/apprenant agit positivement sur la motivation et les réalisations d'un élève, c'est pour ça la relation commence dès le premier jour de la rencontre, l'enseignant doit apprendre à connaître ses élèves, premièrement, en dehors de l'école comme l'affirme PORTELANCE Liliane, BORGES Cecilia et PHARAND Joanne : « *les enseignants sont bien placés pour apprendre à connaître les familles, leurs besoins, leurs intérêts, leurs difficultés. Tenir compte de ces informations lors des interventions, lorsque cela est possible, peut améliorer la qualité des relations. »¹²*

Deuxièmement l'enseignant doit apprendre à les connaître sur le plan scolaire, il est important de connaître leurs intérêts, leurs rêves et leurs buts. C'est-à-dire, l'enseignant est

¹⁰ MOKHTARI Lemya, *Le manuel scolaire et la créativité de l'enseignant « cas du manuel de 3^{ème} année primaire »*, Master option didactique, Sous la direction de : RAHMANI Brahim, Université Mohammed Kheider – Biskra-, 2013, p : 21.

¹¹ VIENNEAU Raymond, *Apprentissage et enseignement*, Chanelière, 2^{ème} édition, p : 271.

¹² PORTELANCE Liliane, BORGES Cecilia et PHARAND Joanne, *La collaboration dans le milieu de l'éducation*, Presses de l'université du Québec, 2011, p : 176.

responsable de construire et de maintenir une bonne ou une mauvaise relation avec les élèves, on peut dire que la relation positive peut conduire à un meilleur rendement scolaire.

Il faut que l'un respecte et accepte l'autre, c'est-à-dire la communication est indispensable entre l'enseignant et l'apprenant comme l'affirme ACHOURI Souad : « *la différence entre école active et école traditionnelle, consiste en l'instauration d'un climat et la réunion des conditions propices pour déclencher un véritable dialogue où chaque membre aura écouter l'autre.* »¹³, il faut laisser une petite porte pour s'exprimer quand il ya une colère (c'est-à-dire respecter le point de vue de l'autre soit l'enseignant ou l'élève, surtout l'élève parce que l'élève aussi a le droit de dire, de défendre, de...etc.)

La confiance aussi est un élément très essentiel dans cette relation, qui peut se réaliser à travers les encouragements, de passer plus de temps ensemble,...etc.

On peut dire que, la relation enseignant/apprenant doit être considérée comme une relation d'amitié (l'enseignant est ami avec chacun de ses élèves), et une relation familiale (l'enseignant joue le rôle des parents de ses élèves), c'est-à-dire il faut éviter la relation « *maitre-esclave* »¹⁴.

6. Comment l'enseignant peut motiver ses apprenants :

Pour parvenir à une réelle motivation des élèves, il faut viser l'élève lui-même, il s'agit à ce niveau de capter son attention, son intérêt et de lui montrer qu'il a un besoin d'information qu'il trouvera dans le cours.

Pour ce faire, il est nécessaire de s'appuyer sur l'émergence d'intérêts spontanés, aussi bien issus de la vie d'enfant (individus isolés), de la vie du groupe, des événements de la classe ou de l'école, que d'objets, remarques, découvertes, etc. Plus précisément, il faut :

- Jouer sur l'environnement social et technologique de l'apprenant.
- Prendre des exemples précis et simples sur l'environnement technologique des élèves.

¹³ ACHOURI Souad, *Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE, Magistère option didactique, sous la direction de DAKHIA Abdelouaheb, Université Mohammed Kheider –Biskra-, 2006/2007, p : 45.*

¹⁴ Note de cours présentée par Mr DAKHIA Abdelouaheb, module de : *Théorie(s) et pratique(s) de classe, 2016.*

- Poser des questions (s'il y a lieu) claires pour éviter des débordements inutiles.
- Montrer l'application théorique ou pratique de la leçon en rapport avec son vécu ou son environnement.
- Utiliser bien les prés requis pour éveiller le désir d'apprendre.
- Susciter la curiosité autour d'une observation particulière ou sur une action ou un propos inhabituel.
- Mettre l'élève dans une situation problème dont la solution se trouve dans la leçon du jour.

Conclusion :

En façon de conclusion de ce premier chapitre, nous pouvons dire que un apprenant motivé c'est-à-dire un apprenant qui peut augmenter son degré d'apprentissage, alors, la motivation et ses deux types (intrinsèque et extrinsèque) sont très nécessaires, et, l'enseignant joue une grande partie de la motivation de ses apprenants.

Chapitre II :

**Le jeu et son rôle dans
l'enseignement/apprentissage du FLE.**

Introduction :

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

Notre intérêt, dans ce chapitre, sera porté sur le concept majeur de notre recherche : le jeu en classe. Dans ce qui suit, on étudiera avec plus de détails l'impact des jeux sur l'apprentissage et sur l'enseignement, le jeu et l'autonomie, et enfin l'enseignant et le jeu.

1. Définition du jeu :

Le dictionnaire de Larousse définit le jeu comme :

« - Action non imposée, à laquelle on s'adonne pour divertir, en tirer un plaisir, divertissement : à quel jeu veux-tu jouer ?

- Activités de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans la quelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles.

- Ensemble des règles d'après lesquelles on joue. »¹

On peut dire que le jeu est une construction entre le joueur et son environnement, la situation de ses actions.

d'après J.Hhuizinga : « le jeu est une action ou une activité volontaire accomplie dans certains limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être "autrement" que la vie "courante". »²

Alors, le jeu est une activité réputée sérieuse comme le travail (scolaire notamment), et il aurait le droit de cité dans la classe ou dans l'apprentissage.

On peut dire aussi que « jouer c'est décider. »³, c'est-à-dire, le jeu a un rôle central dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

N.de Grandmont dit : « le jeu :

- moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu.

- se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action.

- tout support qui permettrait de tester l'apprentissage. »⁴

¹Dictionnaire le petit Larousse illustré 2012, Larousse, Paris, p : 598.

² PLUIES Jean-Laurent, Jeu, Tic et apprentissage, Mémoire de DEA, Sous la direction de : DEMAIZIERE Françoise, université de Paris 3, Septembre 2004, p : 13. Disponible sur : http://didactic.net/IMG/pdf/Memoire_de_DEA_de_Jean-Laurent_Pluies.pdf

³ BAPTISTE Besse-Patin, Jeux n'est pas jouer "Les jeux des enfants et les animateurs dans un centre de loisirs", Master2 EFIS, Sous la direction de : M.Gilles Brougère, Université Paris 13, 26 Octobre 2012, P : 58. Disponible sur : http://www.cerj.fr/downloads/2012-10_LSHS_master2LJE_BessePatin.pdf.

⁴ http://didactic.net/IMG/pdf/Memoire_de_DEA_de_Jean-Laurent_Pluies.pdf (jean- Laurent), op.cit.

D'après la citation, le jeu est une situation pénétrée de joie et de plaisir, il a sa place particulière dans l'enseignement/apprentissage. Les jeux en classe doivent découler directement du besoin, et de l'intérêt de l'élève et de son désir de résoudre des problèmes.

Ils offrent l'occasion de créer un nombre important et varié de tâches, permettant une plus grande différenciation et un apprentissage centré sur l'élève.

2. Les types de jeux⁵:

Il existe plusieurs classifications du jeu, il y a : jeux linguistiques, jeux de créativité, jeux culturels et jeux communicatifs.

2.1. Les jeux linguistiques :

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

2.2. Les jeux de créativité :

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

2.3. Les jeux culturels :

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

2.4. Les jeux communicatifs :

Ce sont les jeux qui ont 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.

3. L'impact des jeux sur l'apprentissage :

Le jeu motive l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce au jeu l'élève est actif, il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a un rôle à jouer,

⁵ BENSILIMANE Boutheyna, *L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage de l'orthographe en FLE (cas des apprenants de 5^{ème} année primaire Touggourt)*, master option didactique, sous la direction de CHALLOUAI Kamel, Université Mohammed Kheider -Biskra-, 2013, P : 27.

une forme de responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner, il prend plaisir à partager, échanger.

Comme affirme Ryngaert : « *le jeu est un outil d'apprentissage au même titre que d'autres outils pédagogiques et qu'il doit donc devenir un instrument simple et familier, favorisant la motivation.* »⁶

Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d'une même classe des relations plus fortes, la part de hasard, souvent présente, affaiblit la crainte de l'erreur, de l'échec qui paralyse certains des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent.

Le jeu conduit à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, il contribue à perfectionner son langage.

Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe. Il aide l'élève à développer des compétences exercées différemment et à d'autres moments à l'école car de nombreux jeux sollicitent des connaissances et des savoir-faire qui sont l'objet même de l'enseignement (vocabulaire, syntaxe,...).Le jeu amène l'élève à se dépasser, et celui qui joue doit s'impliquer, se concentrer, réfléchir. En résumé, l'élève veut devenir un membre reconnu de la classe, c'est-à-dire, l'élève apprend mieux.

4. L'impact des jeux sur l'enseignement⁷ :

Le jeu peut permettre à l'enseignant de différencier sa pédagogie, d'adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. Le maître peut choisir en fonction des besoins qu'il a évalués, le jeu qu'il va proposer, il peut faire jouer ensemble des élèves qu'il observera avec soin de façon à mieux comprendre l'origine de leurs difficultés et concevoir une progression adaptée.

Comme l'affirme Haydée Silva : « *le jeu offre à tout enseignant la possibilité de prendre en main sa pratique, de l'interroger, de l'enrichir, de la transformer. Et d'atteindre plus facilement son vrai but qui, comme on le sait aujourd'hui, n'est nullement celui d'enseigner, mais d mieux*

⁶ <http://cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative/>, consulté le : 06/04/2016 (10 :45).

⁷ <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>, consulté le : 06/04/2016 (11 :30)

contribuer l'apprentissage. Pour y parvenir, il n'y aura jamais de recette qui vaille, fort heureusement. »⁸

Le jeu permet aux enseignants de FLE d'effectuer un travail bénéfique et positif, pour les apprenants en mariant apprentissage et créativité.

5. Le jeu, l'autonomie et la motivation :

On commence par la définition de l'autonomie :

« - autonome : indépendant, libre, souverain.

-devenir autonome : s'affranchir, voler de ses propres ailes.

Contre : dépendant, soumis, subordonné.

-autonomie : 1- souveraineté, indépendance, liberté.

2- liberté : indépendance.

Contre : dépendance, soumission, subordination, tutelle. »⁹.

On peut dire que, l'autonomie c'est la liberté de comportement d'un individu, c'est aussi une personne indépendante qui prend des propres décisions. Elle désigne la capacité d'une personne à assurer les actes de la vie quotidienne. La perte de l'autonomie conduit à la dépendance.

Pour Blin, l'autonomie se définit : *« comme une approche éducative qui [...] permet aux apprenants de prendre la responsabilité et le contrôle de leur apprentissage, et qui les aide à évoluer progressivement d'un état de dépendance vis-à-vis de l'enseignant à un état d'indépendance [...] une formation autonomisant devra donc développer la capacité à être autonome : apprendre à apprendre, à construire des savoirs et savoir faire langagiers et à collaborer en seront les éléments clés. »¹⁰*

C'est-à-dire, l'autonomie de l'apprenant est être capable d'apprendre tout seul, et être le responsable de son apprentissage. Ensuite, la relation entre le jeu et l'autonomie est que, en classe l'utilisation du jeu peut ressortir l'apprenant (changer) le rôle de l'apprenant : d'un rôle de consommateur, de récepteur d'information (passif) à un rôle actif, c'est-à-dire,

⁸ <http://www.francparler-oif.org/le-jeu-en-classe-de-fle-2/>, consulté le : 03/04/2016 (09 :15).

⁹ Dictionnaire le Robert, synonymes, nuances et contraintes, Paris, 2005, p : 96.

¹⁰ <http://crl.univ-lille3.fr/apprendre/autonomie.html>, consulté le : 04/04/2016 (13 :10).

participant, chercheur,... Etc., autrement dit l'apprenant ne reçoit pas les informations, mais il va les chercher lui-même.

Comme l'affirme Gandhi : « *Pour savoir apprendre, il faut d'abord vouloir apprendre* »¹¹, le jeu peut se donner cette volonté d'apprendre, et quand il y a la volonté, l'apprenant devient autonome dans son apprentissage.

Puis, la relation entre la motivation et l'autonomie est : la motivation interagit avec l'autonomie, car un élève qui devient autonome est en mesure de se donner les conditions qui vont le motiver.

De plus, on passe à la relation entre le jeu et la motivation : le jeu motive l'apprenant, il facilite sa concentration et développe sa curiosité, c'est-à-dire, le jeu éveille la curiosité et l'intérêt de l'élève en vue de développer leur méthode d'apprendre et leur sens de responsabilité, comme dit COROL KOEHLIN et SANDI ZWAAN : « *la curiosité est un facteur important du processus d'apprentissage autant pour son effet motivateur.* »¹²

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

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

6. Le rôle de l'enseignant envers le jeu :

Le jeu est un outil pédagogique complémentaire aux autres techniques et méthodes d'apprentissage employées habituellement dans une classe. Car bien entendu, le jeu n'exclut pas un apprentissage plus traditionnel.

« Après plusieurs années d'observation, l'intérêt pédagogique de jeux tels que les simulations globales semble avoir été reconnu. Les enseignants ont progressivement découvert que la simulation globale était une technique qui pourrait répondre à des interrogations telles que

¹¹ <http://lebonusage.over-blog.com/article-apprendre-aprendre-46890619.html>, consulté le : 28/02/2016 (15 :20).

¹² SANDI ZWAAN et COROL KOEHLIN, *Des questions pour apprendre, enseigner aux élèves à se poser des questions et à utiliser adéquatement les réponses*, Chanière, 2010, p : 02.

“comment sauver sa classe de l'ennui ?”, “peut-on apprendre en jouant ?”, et qui pourrait, ajouterons, susciter une certaine motivation chez les apprenants. »¹³

Alors, l'enseignant veille à réunir les conditions minimales de travail avant d'entamer les activités. Il doit :

- Préparer l'activité et la choisir en fonction du niveau de langue des apprenants et des buts poursuivis.
- Définir les conditions de l'activité.
- Détailler les consignes, la durée et la manière d'opérer.
- Veiller au bon déroulement de l'activité, sans s'imposer.
- Observer le déroulement : faire le point sur les connaissances en français, noter les lacunes, être attentif à la dynamique du groupe.
- Evaluer l'activité en fonction du but, de l'objectif poursuivi certaines activités en groupe nécessiteront la redis position des tables en classe et prévoir différentes formes.

Enfin, nous pouvons dire que c'est l'expérience et la connaissance du niveau des apprenants qui permettent à l'enseignant d'insérer le jeu correctement dans la progression des apprentissages.

¹³ <http://www.fondation-lamap.org/fr/page/11685r-de-lenseignant-pendant-la-classe>, consulté le : 08/02/2016 (14 :07).

Conclusion :

En façon de conclusion de ce deuxième chapitre, nous dirons que le jeu a un grand effet sur la motivation des élèves ainsi que sur l'apprentissage, c'est-à-dire, il devient plus efficace. À partir le jeu l'apprenant devient autonome.

Nous n'oublions pas aussi que le jeu a une influence positive sur l'enseignement, et que l'enseignant joue un rôle important dans la réalisation du jeu.

Chapitre III :

L'expérimentation

Introduction

Nous avons vu dans les deux premiers chapitres que la motivation et les jeux jouent un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Dans ce chapitre, nous essayerons d'introduire quelques jeux et voir comment ils pourront influencer sur l'enseignement/apprentissage du FLE, et nous essayerons aussi d'analyser les résultats obtenus afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

1. Description du corpus :**1.1. Le terrain :**

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les élèves de 5^{ème} année primaire, de l'école de SAIHI Belkacem à Djamorah, wilaya de Biskra, à partir du 25 Avril jusqu'au 5 Mai où nous avons travaillé en trois séances.

1.2. Le public :

Il s'agit donc, des élèves d'une classe qui contient 29 élèves, censés pouvoir faire des exercices, puisque le manuel scolaire et le livre d'activités se basent sur ces exercices.

1.3. La méthode de travail :

Pour trouver une réponse à notre problématique sur les jeux comme moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister à trois séances. La première séance était pour faire l'observation, et dans la deuxième et la troisième séance nous avons proposé des jeux conçus afin de permettre à l'apprenant de lire des mots, construire des phrases, conjuguer des verbes, découvrir l'écriture de ces verbes, comprendre leurs sens, expliquer oralement, finalement et le plus intéressant motiver les élèves. Puis, à travers les résultats obtenus par les jeux proposés, nous ferons notre analyse.

2. L'observation :

Nous avons assisté à une séance de conjugaison, la leçon était sur l'imparfait. Concernant le déroulement de la séance c'était ainsi : des exercices, dont l'enseignante a fait la première lecture des exercices, ensuite elle a demandé à quelques apprenants de lire les exercices, puis de faire ces exercices.

Après, l'enseignante a demandé aux élèves de donner les réponses des exercices, en levant les doigts et demandant la permission pour donner la réponse directement.

A la fin de la séance, l'enseignante leurs demandait de récapituler ce qu'ils ont fait pendant toute la séance. Désintéressés.

Ce que nous avons remarqué c'est que, la plupart des élèves font les exercices d'une manière désintéressée, mais la question qui se pose : est-ce que les élèves sont motivés et ont compris qu'est-ce qu'ils ont fait ?

Dans le résumé nous avons remarqué que la plupart des élèves ne sont pas arrivés à faire un petit résumé sur ce qu'ils ont fait. La question reste posée, si les élèves n'ont pas compris ou bien ils ne sont pas motivés.

3. les jeux proposés aux élèves :

Dans le but de soutenir l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants trois jeux, et chaque jeu a son propre objectif et ses règles particulières.

Nous avons décidé de commencer par le jeu le plus facile pour préparer les élèves et tester leur intérêt et leur motivation. Nous distribuons des cartes, dans chaque carte il y a un verbe, à travers ce verbe l'élève forme une phrase simple.

Puis, nous sommes passés directement au deuxième jeu c'est « le jeu de geste ». Nous avons donné des cartes contenant aussi un verbe à quatorze élèves, chaque élève parmi ces derniers doit traduire le contenu sémantique en geste et demander à ces camarades de déchiffrer ce qu'il dit.

Le dernier jeu et le plus important c'est « la bataille des cartes », ce jeu ressemble au jeu des « sept familles ». Premièrement, nous avons formé des groupes en binôme (deux élèves par groupe). Nous visons par le travail en groupe faire participer les deux éléments du groupe, même ceux qui ont des difficultés en langue française, ceci vise également à enrichir la communication entre eux, encourager leurs interactions et favoriser la liberté de s'exprimer et de discuter.

Nous avons préparé cinq types de cartes :

- 1- les cartes des verbes de premier groupe.
- 2- les cartes des verbes de deuxième groupe.
- 3- les cartes des verbes de troisième groupe.
- 4- les cartes des pronoms personnels.
- 5- Les cartes des temps.

Nous avons utilisé dix verbes dans chaque groupe de verbes, et nous avons utilisé le présent de l'indicatif, le passé composé, l'imparfait et le futur simple dans les cartes des temps (les temps qu'ils ont étudié), plus l'impératif qu'ils ont utilisé entre eux (la communication entre les éléments de chaque groupe).

Ensuite, nous distribuons les cartes aux élèves et ils commencent la bataille, c'est-à-dire, la conjugaison des verbes.

3.1. Les objectifs visés par les jeux proposés :

Toute recherche pratique est basée sur une idée, qui à son tour, doit cerner des objectifs. En effet, l'objectif de notre travail pratique est d'amener l'apprenant à un nouveau contact avec la langue, un contact de plaisir et de signification, et d'améliorer de l'apprentissage du français langue étrangère.

Nous partons du principe que le jeu motive l'apprenant, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce aux jeux, l'apprenant sera actif : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qui a un rôle à jouer, une forme de responsabilité pour gagner. Il prend plaisir à partager et à échanger.

3.1.1. L'objectif du premier jeu :

D'abord, l'objectif principal de cette activité est de mener les élèves à lire des mots pour construire des phrases, dans le but d'utiliser leur mémoire pour identifier le sens des mots et le contexte.

L'objectif principal est la motivation des élèves et leurs socialisations, où tous les élèves participent au jeu.

-Le déroulement :

Nous avons distribué des cartes, c'est-à-dire, chaque élève a une carte, et sur cette carte est écrit un verbe, nous avons demandé aux élèves de former une phrase à partir de ce verbe. Ensuite, chaque élève lit à haute voix sa phrase et les autres disent si elle est correcte. Donc, c'est une forme d'auto-évaluation. L'auto-évaluation permet aux élèves d'évaluer leur progrès (maîtrise de soi, raisonnement, exploitation des notions apprises....).

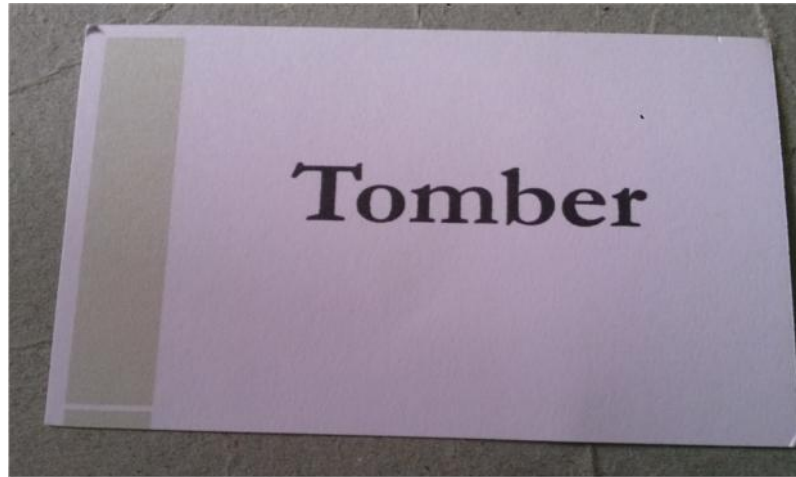
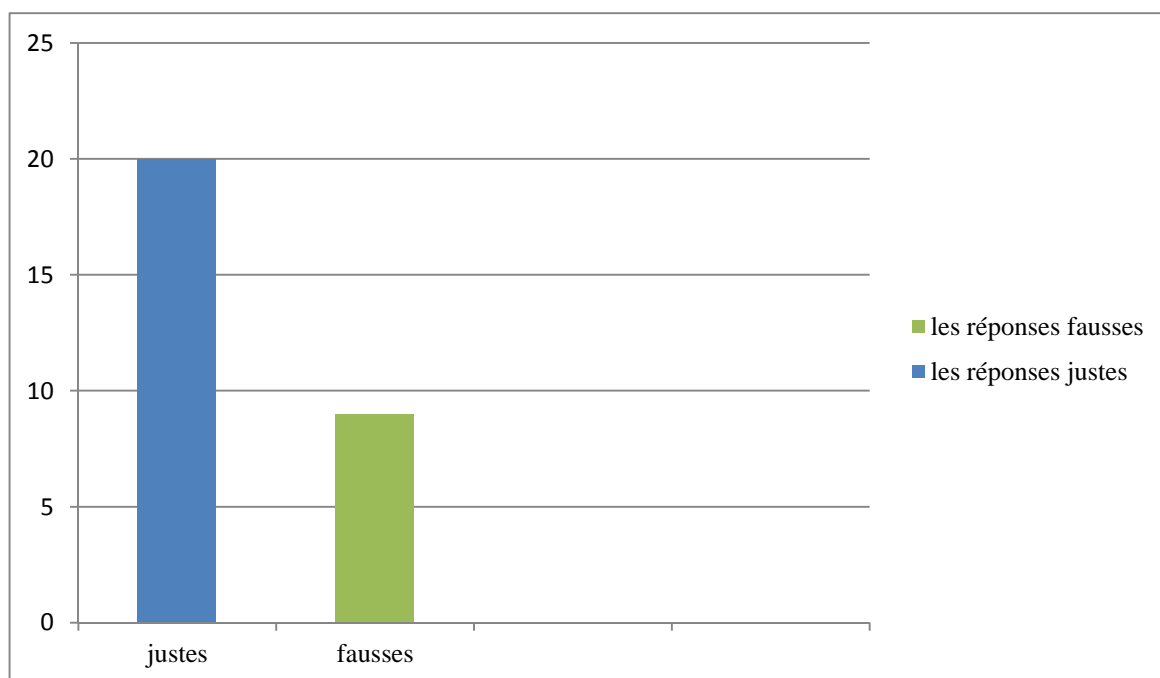


Figure 1

- Résultats :

Les réponses justes	Les réponses fausses
20	09
Le nombre des élèves : 29	

-Présentation des résultats :



3.1.2. L'objectif du deuxième jeu :

L'objectif de ce jeu est d'appeler les élèves à lire de petites phrases et à utiliser leurs corps pour transmettre le message présent sur la carte. Les élèves ont été motivés par ce jeu, et ils ont joué avec un grand plaisir, surtout que certains gestes ont fait rire les élèves.

-Le déroulement :

Nous avons distribué quatorze cartes, chaque carte contient une petite phrase et nous demandons à chaque élève qui a une carte de transmettre ce qu'il lit à ses camarades par des gestes, les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.

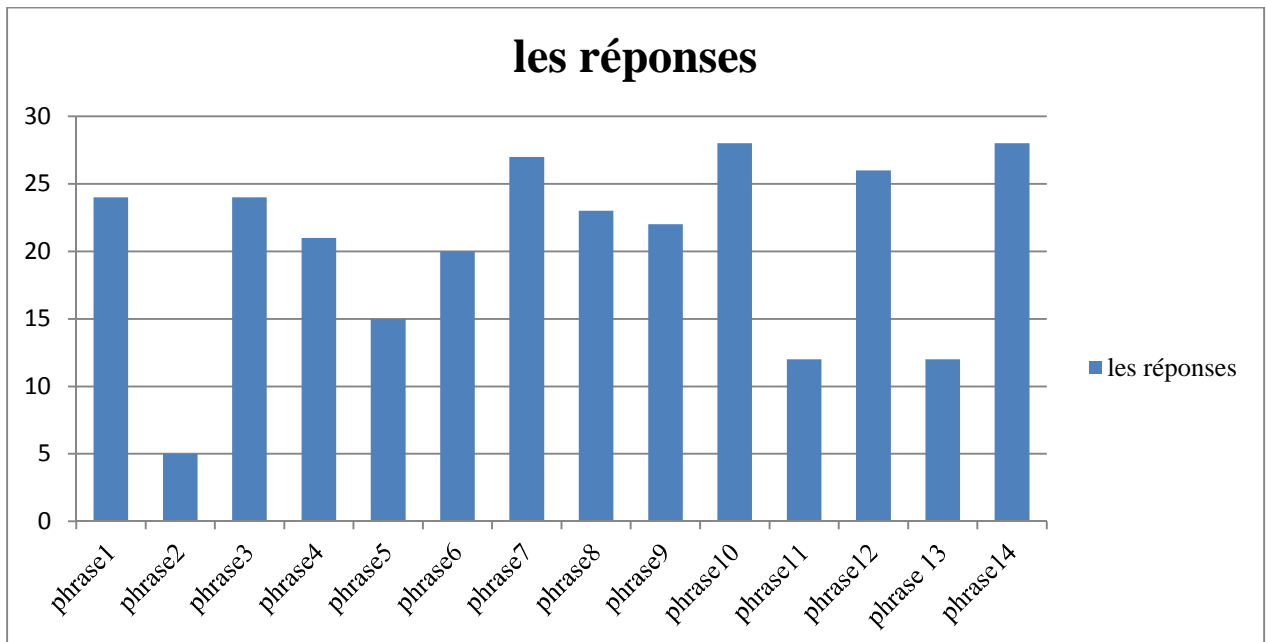


Figure2

- Résultats :

Les phrases	Les réponses	Les phrases	Les réponses
1	24	8	23
2	05	9	22
3	24	10	28
4	21	11	12
5	15	12	26
6	20	13	12
7	27	14	28
Nombre des élèves : 28			

-Présentation des résultats :



3.1.3. L'objectif du troisième jeu :

Le dernier jeu a pour but de permettre aux élèves de conjuguer les verbes et apprendre la conjugaison, et aussi les motiver.

-Le déroulement :

Premièrement, nous avons formé des groupes en binôme, puis, nous avons mélangé les cartes des verbes (les trois groupes), ensuite, nous avons donné à chaque élève cinq cartes des verbes mélangés, et devant chaque binôme des cartes : des pronoms personnels et des temps. Chaque élève prend un verbe, et prend au hasard une carte de pronom personnel et une carte de temps, et il demande à son camarade de conjuguer ce verbe à ce temps et avec ce pronom personnel, et ils marquent qui a gagné et qui a raté.

Les élèves ont été très motivés, ils ont beaucoup aimé ce jeu parce qu'il ressemble au jeu des sept familles, tout le monde a participé.

A travers ce jeu, les élèves apprennent le sens et la conjugaison de quelques verbes, et comment ils s'écrivent.

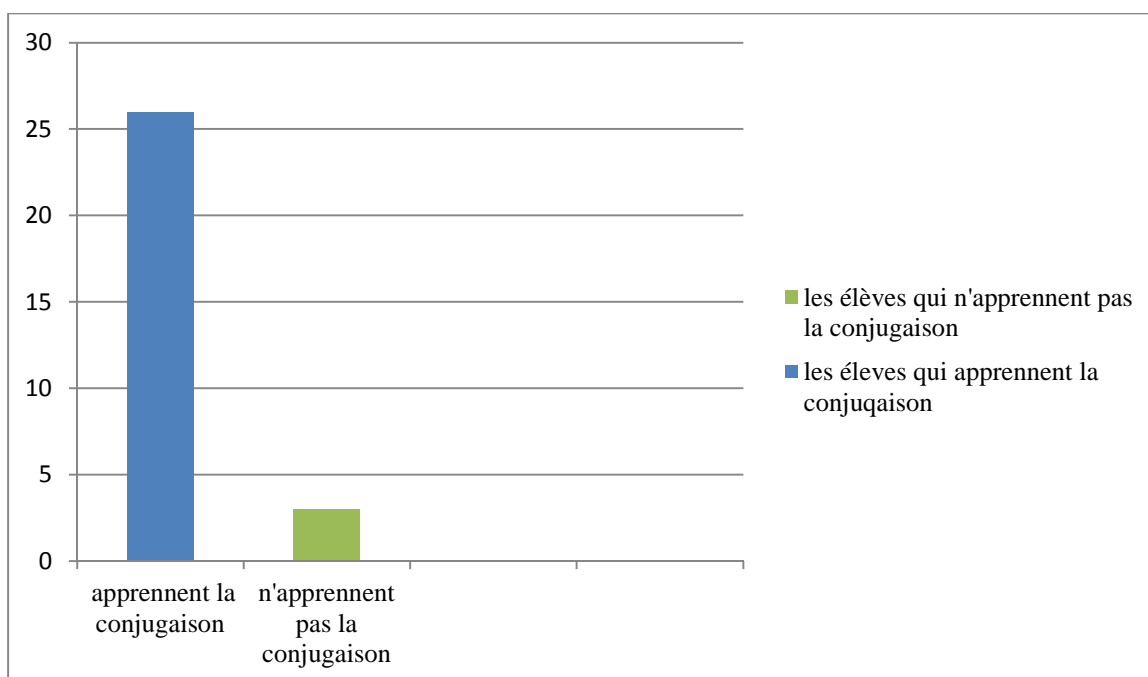


Figure3

-Résultats :

Les élèves qui apprennent la conjugaison	Les élèves qui n'apprennent pas la conjugaison
26	03
Nombre des élèves : 29	

-Présentation des résultats :



4. l'analyse des résultats obtenus :

Nous avons constaté que, les élèves se sentent plus libres dans leurs réponses. L'imitation de certains élèves au début des jeux a aidé les autres élèves à affronter leur timidité et jouer, c'est pour cette raison que le nombre d'élèves désintéressés est très réduit.

Nous avons remarqué selon les interactions et les participations orales que les élèves préparent leurs réponses, cela a été un moyen d'une meilleure installation des compétences langagières, et en plus de ça, le dernier jeu a bien aidé et poussé les élèves à apprendre la conjugaison.

Les élèves ont réalisé les jeux ce qui signifie qu'ils ont compris facilement les consignes, et qu'ils ont une bonne mémorisation et une gestion parallèle des tâches. Ils ont fait des liens avec les cours précédents, par exemple, lors de la construction des phrases dans le premier jeu, presque toutes les phrases étaient justes, ils ont appliqué une structure grammaticale : S+V+COD.

Durant le déroulement des jeux, les élèves se montraient plus passionnés, actifs, moins angoissés, ils communiquent plus et semblent surtout comme libérés de l'ennui que peut créer l'apprentissage.

Nous avons remarqué que les élèves étaient joyeux, tranquilles et attentifs, ils n'avaient pas des difficultés à s'exprimer. Ils répondaient facilement aux questions avec grand esprit sans être forcés d'intervenir et de communiquer en langue française.

Aussi, les élèves ont acquis une autonomie dans la réalisation des jeux, les élèves au sein de la classe s'aidaient, et partageaient ensemble les idées et les connaissances, alors, l'enseignant joue un rôle de guide, accompagnateur et conducteur des élèves.

Le nombre des élèves motivés par les jeux était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort pour participer et pour communiquer oralement en français langue étrangère, le nombre d'élèves désintéressés était restreint car ils n'avaient pas le temps de parler entre eux ou faire autre chose que de jouer pour apprendre.

5. Synthèse :

A l'issue de cette expérimentation, nous disons que les jeux ont une positive influence sur l'enseignement/apprentissage de FLE. Ils permettent aux élèves d'apprendre, d'améliorer et de renforcer leurs apprentissages. Ils aident l'enseignant à exposer son cours facilement sans trouver des obstacles et cela d'une manière ludique.

Conclusion :

D'après les résultats obtenus dans ce chapitre, nous constatons que le jeu est un outil efficace pour l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

Le jeu joue un rôle essentiel dans la classe, parce qu'il est considéré comme moyen de motivation (aide l'apprentissage et la compréhension, développe la mémorisation et l'installation des compétences langagières.)

Conclusion générale

Conclusion générale

Conclusion générale :

Dans le cadre de cette recherche, nous nous sommes intéressées aux jeux comme moyen de motivation. Ils peuvent être au service de l'apprentissage (perception du savoir) et de l'enseignement (transmission du savoir).

Les questions posées en introduction et au cours de cette recherche portaient sur le fait d'étudier ce qui motive les élèves, et l'importance des jeux comme moyen de motivation en classe de français langue étrangère au primaire. Ce qui aide les élèves à un apprentissage meilleur et l'enseignant à un enseignement efficace. Ces questions ont trouvé certaines réponses au cours de cette recherche.

Nos hypothèses de départ s'appuient sur l'idée qu'à travers les jeux qui sont un moyen de motivation, l'apprenant peut avoir un plaisir d'apprendre la langue française comme étant une langue étrangère. L'enfant aime jouer, alors les jeux peuvent pousser les élèves à apprendre le FLE, c'est-à-dire, l'aspect ludique du jeu déclenche la motivation des élèves, ce qui permet de : mémoriser facilement, enrichir le vocabulaire, apprendre une capacité de s'exprimer oralement et lever le degré de la concentration et de l'attention. Toutes ces actions dirigent vers un apprentissage facile.

Pour cela, dans le premier chapitre, nous avons abordé la notion de la motivation en contexte scolaire. Nous avons ainsi, déterminé quelques notions de base concernant la motivation intrinsèque, la motivation extrinsèque et les causes du manque de la motivation. Puis, nous avons parlé du rôle de l'enseignant et sa relation avec l'apprenant. Enfin, nous avons montré les tâches que l'enseignant fait pour motiver ses apprenants.

Le deuxième chapitre était consacré au jeu et son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Dans un premier lieu nous avons défini le jeu et mentionné ses types, nous avons aussi parlé de l'impact des jeux sur l'apprentissage et sur l'enseignement. Enfin, nous avons éclairé la relation entre l'enseignant, le jeu, l'autonomie des apprenants et la motivation.

Dans le troisième chapitre nous avons expliqué notre méthode de travail pendant le stage qu'on a fait en vue d'introduire des jeux pour la transmission du savoir et pour connaître leur impact sur l'acquisition. Nous avons vu que les élèves ont été très motivés, l'interaction en classe et la communication entre eux sont élevées, ils ont le désir de

Conclusion générale

découvrir de nouvelles connaissances, des nouveaux mots, enrichir leurs vocabulaire, et ils ont aussi du plaisir à lire, à comprendre et répondre.

Après cette expérimentation, nous pouvons confirmer nos hypothèses selon lesquelles, les jeux facilitent l'acquisition et la transmission. Il est considéré comme un moyen de motivation.

Bientôt, les jeux en classe devraient être intégrés aux programmes et aux méthodes d'enseignement/apprentissage de FLE. Reste à espérer que la motivation chez les élèves à travers les jeux soit prise en compte à tous les niveaux d'apprentissage.

Bibliographie

Bibliographie

Les ouvrages :

- CUQ Jean-Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, PUG, Grenoble, 2005.
- GERANT Gérard LILAMAND, Le monde Français dans le monde “JEUX et enseignement du français, Paris, Aout-Septembre 1976.
- GIASSON Jocelyne, La lecture“de la théorie à la pratique“, Boeck, 3^{ème} édition, 2006.
- PORTELANCE Liliane, BORGES Cecilia et PHARAND Joanne, La collaboration dans le milieu de l'éducation, Presses de l'université du Québec, 2011.
- SANDI ZWAANet COROL KOECHLIN, Des questions pour apprendre, enseigner aux élèves à se poser des questions et à utiliser adéquatement les réponses, Chanelière, 2010.
- VIENNEAU Raymond, Apprentissage et enseignement, Chanelière, 2^{ème} édition.

Les dictionnaires :

- Dictionnaire le petit Larousse illustré 2012, Larousse, Paris.
- Dictionnaire le Robert, synonymes, nuances et contraintes, Paris, 2005.
- RAYNAL Françoie et RIEUNIER Alain, Pédagogie, dictionnaire des concepts clés, édition ESF, 1997.

Les mémoires :

- ACHOURI Souad, Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE, Magistère option didactique, sous la direction de DAKHIA Abdelouaheb, Université Mohammed Kheider –Biskra-, 2006/2007.
- BENSLIMANE Boutheyna, L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage de l'orthographe en FLE (cas des apprenants de 5^{ème} année primaire Touggourt), master option didactique, sous la direction de CHALLOUAI Kamel, Université Mohammed Kheider -Biskra-, 2013.
- KAFI Bilel, Les nouvelles technologies comme outils de motivation de l'enseignement/apprentissage, Master option didactique, Sous la direction de : HAMMOUDA Mounir, université Mohammed kheider- Biskra-, 2011/2012.

Bibliographie

-MOKHTARI Lemya, Le manuel scolaire et la créativité de l'enseignant « cas du manuel de 3^{ème} année primaire », Master option didactique, Sous la direction de : RAHMANI Brahim, Université Mohammed Kheider – Biskra-, 2013.

-NAILI Noura, Favorises la motivation en FLE a travers les TICE, cas des élèves de 3^{ème} année secondaire, Master option didactique, Sous la direction de : FAMMAM Chafika, Université Mohammed Keider- Biskra-, 2011/2012.

-Smaida Aida, L'impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit « cas des apprenants de 4^{ème} année primaire de l'école NASER Mohamed à Biskra, Master option didactique, Sous la direction de : FAMMAM Chafika, Université Mohammed Keider – Biskra-, 2013.

La sitographie :

-http://didactic.net/IMG/pdf/Memoire_de_DEA_de_Jean-Laurent_Pluies.pdf

-http://www.cerj.fr/downloads/2012-10_LSHS_master2LJE_BessePatin.pdf.

-<http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>

-<http://www.franparler-oif.org/le-jeu-en-classe-de-fle-2/>

-<http://crl.univ-lille3.fr/apprendre/autonomie.html>

-<http://lebonusage.over-blg.com/article-apprendre-aprendre-46890619.html>,

-<http://www.fondation-lamap.org/fr/page/11685r-de-lenseignant-pendant-la-classe>

-[www. Wikipedia.fr](http://www.Wikipedia.fr)

-<http://revue-staps.univ-msila.dz/faculte->

[ll/image/flldoc/documents/memoire/fr/master/2015/ameur%20meriem%20master%20msila%202015.pdf](http://image/flldoc/documents/memoire/fr/master/2015/ameur%20meriem%20master%20msila%202015.pdf)

Annexe













Résumé :

L'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère sont différents de ceux de la langue maternelle (Arabe). Les apprenants du FLE trouvent des difficultés dans l'apprentissage de cette langue, parce qu'ils ne sont pas motivés, c'est-à-dire, ils n'ont pas le désir d'apprendre cette langue étrangère. Ils n'arrivent pas à expliquer, à communiquer, à lire et à écrire.

C'est pour ça, il faut que les enseignants de FLE utilisent autres moyens que le manuel scolaire (qui dans certains cas n'intervient pas pour aider et faciliter l'apprentissage) pour motiver les apprenants.

On considère les jeux en classe de FLE comme moyen de motivation, parce qu'ils motivent les apprenants, développent leurs compétences langagières et leur permettent de communiquer entre eux en français.

Donc, à travers les jeux, les apprenants ont le plaisir et le désir d'apprendre le français langue étrangère. Ils sont donc un moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

:

طريقة تعلم و تدريس اللغة العربية (اللغة الأم) تختلف عن طريقة تعلم و تدريس اللغة الفرنسية (اللغة الأجنبية).

ف نجد التلاميذ اللذين يدرسون اللغة الفرنسية لديهم صعوبات في اكتساب هذه اللغة لأنهم ليسوا محفزين، أي ليس لديهم رغبة في اكتساب هذه اللغة الأجنبية، ومن هذا فان التلاميذ لا يستطيعون الشرح، التحدث، الكتابة و القراءة.

لهذا يجب على أساتذة اللغة الفرنسية استخدام وسائل أخرى غير الكتاب المدرسي (الذي في بعض أو اغلب الحالات لا يستطيع مساعدة و تسهيل التعلم و الاكتساب) ، لتحفيز التلاميذ.

إننا نعتبر بان الألعاب في قسم اللغة الفرنسية وسيلة تحفيز بالنسبة للتلاميذ لأنها، أو لا تحفز التلاميذ، ثانيا تطور قدرتهم اللغوية، ثالثا تساعدهم على التحدث و النقاش فيما بينهم باللغة الفرنسية.

' بواسطة الألعاب يصبح للتلاميذ رغبة و متعة في اكتساب اللغة الفرنسية، أي الألعاب في القسم هي وسيلة التدريس و تعلم اللغة الأجنبية الفرنسية.

