

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université Mohamed Khider – Biskra

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT ET DES LETTRES ET DES LANGUES
ETRANGERES
FILIERE DE FRANCAIS



MEMOIRE PRESENTE POUR L'OBTENTION
DU DIPLOME DE MASTER
OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES

L'activité ludique comme moyen d'amélioration
de l'enseignement /apprentissage de la
compréhension de l'écrit en FLE
(Cas des apprenants de 5ème A. P)

Encadré par :

- Mme: BENAALIA SAMIRA

Présente Par :

Mme: YUCEF AMIRA

Année Universitaire : 2015/2016

Dédicace

Je dédie ce modeste travail :

A mes parents, le symbole de tendresse, pour leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices. que DIEU me les garde.

A mon cher mari Okba Khelifa

A mon frère et mes sœurs : Mohamed, Nabila, Chourouk

A mon petit ange Lazhari

A mes neveux Assinette et Baha eddine

A mon beau frère Kermiche Fouad

A ma belle famille Khelifa

A toutes mes amies Asma, Zaza, Nihed, Ayyette.

Remerciements

Tout d'abord je dois remercier Dieu qui m'a donné la santé et la volonté durant la réalisation de ce présent mémoire.

Puis je voudrais remercier mon encadreur madame BENAALIA SAMIRA pour sa patience, sa disponibilité, et surtout ses précieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.

Je désire aussi remercier tous les enseignants du département de français, qui ont veillé à nous former

Merci pour tout ce que vous m'avez donné et tout ce que vous m'avez appris

TABLE DES MATIERES

Table des matières

Dédicace

Remerciements

Introduction générale.....7

PARTIE THEORIQUE

PREMIER CHAPITRE : le FLE à l'école

Introduction9

1. le FLE à l'école.....12

1.1. Objet d'enseignement.....12

1.2. L'apprentissage.....12

2. Panorama méthodologique..... 13

3. Le triangle pédagogique.....14

4. Le rôle de l'enseignant..... 14

5. Le rôle de l'apprenant.....15

6. L'objectif de l'enseignement de français au primaire.....16

Conclusion.....18

DEUXIEME CHAPITRE : les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

Introduction.....20

1. Qu'est-ce qu'une activité ludique.....21

2. Les types de jeux..... 22

2.1. Les jeux linguistiques.....22

2.2. Les jeux de créativité..... 22

2.3. Les jeux culturels.....22

2.4. Les jeux dérivés du théâtre.....23

3. Le rôle des activités ludique dans une classe du FLE.....23

3.1. La motivation.....	23
3.2. Développement harmonieux de la personne.....	24
3.3. Développement de la créativité et de l'imaginaire	24.
4. Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit	25
4.1. La compréhension de l'écrit.....	25
4.1.1. La compréhension passive.....	25
4.1.2. La compréhension de l'écrit.....	25
4.1.3. La compréhension autodirigée.....	25
5. Les modèles de la compréhension.....	2
5.1. Le modèle sémaciologique.....	26
5.2. Le modèle anomasiologique	26
6. Les compétences de la compréhension de l'écrit.....	26
6.1. Le compétence linguistique.....	27
6.2. Les compétences socioculturelles.....	27
6.3. Les compétences discursives.....	28
7. Les difficultés.....	28
8. L'activité ludique et la compréhension de l'écrit.....	29
Conclusion.....	3
1	

Partie pratique

Introduction

1. Description de corpus.....	35
1.1. Le terrain.....	35
1.2. Le public	35
2. La méthode de travail.....	35
3. L'observation.....	35
4. Les modèles des jeux présentés aux apprenants.....	36
5. Les objectifs visés par les jeux proposés.....	37

5.1. L'objectif de premier jeu (jeu enveloppe).....	37
Déroulement.....	
5.3. Objectif de deuxième jeu (jeu de coloriage).....	38
Déroulement.....	
5.4. Objectif de troisième jeu (le jeu des gestes).....	40
Déroulement.....	
5.5. Objectif de quatrième jeu (jeu des phrases et images).....	40
6. L'analyse des données.....	41
6.1. Sur le plan de la motivation.....	44
6.2. Sur le plan cognitif.....	44
Conclusion.....	46
Conclusion générale	48
Référence	51
Annexe.....	54

INTRODUCTION GENERALE

La classe de FLE est un univers où l'apprenant développe ses capacités ; ce développement ne peut se réaliser que par le biais du plaisir que seul les activités ludiques sont susceptibles de concrétiser. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par l'enseignement et les activités qu'on lui propose. C'est là qu'il est important de varier les supports afin de rendre les activités attractives.

Par l'intégration des activités ludiques, l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère ne compte plus que sur les méthodes mises en application depuis des décennies. Il doit être considéré comme un outil pédagogique et un moyen attractif pour mieux apprendre.

Gaïsson affirme que : « Dans notre société, la lecture est une activité qui fait partie intégrante de la personne. De nos jours, il est difficile d'obtenir une reconnaissance sociale complète si l'on ne possède pas une connaissance pour le moins fonctionnelle de la langue écrites. »¹

En effet, l'habileté à comprendre les informations écrites est essentielle pour s'intégrer dans la société actuelle. Dans le secteur éducatif, il est nécessaire d'étudier les conditions qui favorisent la compréhension de l'écrit. Dans nos écoles nous constatons que les apprenants sont confrontés à de grandes difficultés face la compréhension des textes.

Il est nécessaire donc d'identifier les moyens et les méthodes qui peuvent améliorer cette compétence et permettre de laisser une place à la créativité, parce qu'on considère la classe de français langue étrangère comme un espace où les enfants ont besoin d'être motivés par des activités qui favorisent l'apprentissage.

Le choix de ce thème « l'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE » est motivé par une bonne volonté de mettre l'accent sur l'un des plus grands²

¹GIASSON. Jocelyne, *la lecture de la théorie à la pratique, Bruxelles, De Boeck, 2005, P.9*

problèmes qui empêchent les apprenants d'acquiescer la maîtrise d'une langue étrangère, et en particulier les apprenants de 5ème année primaire, car à cet âge, l'apprenant doit être capable de lire et comprendre des textes courts.

En tant que futures enseignantes, ce travail concrétise nos préoccupations à réfléchir sérieusement sur les difficultés de la compréhension écrite chez les apprenants, et le manque de motivation en classe de FLE surtout dans ce qui concerne la lecture et la compréhension écrite, dans le but de trouver une solution à la plupart des apprenants, dans tous les cycles, qui ne lisent pas et qui déchiffrent mal, ils n'arrivent pas à comprendre une simple question d'un exercice, rappelons qu'à la 5ème année primaire, l'apprenant a déjà bénéficié de deux ans d'Enseignement/Apprentissage de la lecture, qu'il doit bien être initié à la compréhension de l'écrit.

En effet, la compréhension de l'écrit est une compétence nécessaire pour réussir les évaluations en langue française. Il faut souligner que les épreuves se basent sur la compréhension du texte et les apprenants trouvent des difficultés notamment en « compréhension écrite ».

Nous devons penser à ce problème en tenant compte des types d'activités proposées par les enseignants et surtout celles qui ont un caractère ludique et ouvrent des nouveaux horizons à l'apprenant en matière de l'apprentissage de français langue étrangère.

La question qui s'impose :

-comment peut-on améliorer la compréhension de l'écrit chez les apprenants par le biais des activités ludiques ?

Pour pouvoir répondre à cette problématique nous émettons l'hypothèse suivante : **les activités ludiques favoriseraient la motivation des apprenants et pourraient détendre l'atmosphère pédagogique et par conséquent leur compréhension de l'écrit en FLE**

Pour cela, nous voulons, à travers ce travail, présenter la réalité vécue dans nos classes de FLE (manque de motivation) et proposer une forme d'activités (activités ludiques) qui pourraient améliorer la compréhension de l'écrit.

Pour réaliser ce travail de recherche, nous comptons effectuer une pré-enquête pour vérifier si les activités ludiques conçues pour la lecture et la compréhension de l'écrit en classe de FLE sont efficaces ou peu

satisfaisantes. Ensuite, nous choisirons les activités sollicitant la motivation de l'apprenant, et mettant l'accent sur la compréhension de l'écrit en les introduisant en classe pour analyser et interpréter par la suite, les résultats obtenus.

Notre travail s'articule donc autour de trois chapitres :

Le premier et le deuxième chapitre correspond au travail théorique, qui a pour objectif de préciser et définir quelques notions fondamentales telles que l'enseignement/apprentissage du FLE, les jeux et les activités ludiques, la compréhension de l'écrit ainsi que la relation entre eux.

Le troisième chapitre sera consacré à la pratique et la méthodologie adoptée, puis les résultats de l'expérimentation.
Notre travail de recherche prend fin par une conclusion générale.

PREMIER CHAPITRE

Le FLE à l'école

Introduction

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous les acteurs du système éducatif. Ce palier constitue la base de l'apprentissage de la langue étrangère, qui va permettre aux apprenants de passer à un niveau supérieur.

L'enseignement du FLE a pour premier objectif d'apprendre aux apprenants à communiquer. Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

1. Le FLE à l'école

1.1. Objet d'enseignement

A partir d'une analyse de la communication en acte de parole et à la fin des années 1970, les approches communicatives sont imposées, par la prise en compte de la dimension cognitive de l'apprentissage et par la centration de la démarche sur le sujet « apprenant » .

L'enseignement, est basé sur la perception, les moyens employés au cours de processus d'enseignement sont : l'exposition de l'enseignement, le recours à des textes et à des techniques de participation et le discours entre les apprenants.

Les recherches sur l'enseignement reposent sur l'hypothèse contestée par certains, que l'appropriation d'une langue étrangère par un individu peut être facilitée par l'action d'un tiers et sur la transmissibilité des connaissances linguistiques et culturelles.

L'enseignement ne peut commencer seulement comme une transmission du savoir mais l'accent mis sur les moyens méthodologiques qui sont au service de l'apprenant pour construire ses propres savoirs. Selon Cuq et Gruca L'enseignement peut donc être défini comme : « *une tentative de médiation organisée, dans une relation de guidage en classe, entre l'apprenant et la langue qu'il désire s'approprier* »³.

1.2. L'apprentissage

Il existe des différentes manières d'apprendre, selon la question des attitudes et des motivations face à la langue seconde et selon l'âge favorable à l'acquisition.

« *L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation.[...] il peut aussi être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir de savoirs ou savoir-faire en langue étrangère* »⁴.

Ces décisions peuvent être classées en cinq catégories :

- 1- se donner des objectifs d'apprentissage dans chaque capacité.
- 2- choisir des supports et des activités d'apprentissage précisés;
- 3- analyser les critères de réalisation de ces activités : quand, où, pendant combien de temps, dans quelles conditions ? (seule, en petits groupes, etc.);
- 4- gérer la succession de ces activités choisies;

³ « *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* », Dir, J.P.Cuq, CLE International, Paris, 2003, P 165

⁴*Dictionnaire de didactique du français langue étrangère.P22*

5-définir des modalités d'évaluation de résultats et évaluer les résultats attendus.

Les décisions concernant l'apprentissage sont prises par l'enseignant lorsque l'apprentissage a lieu en milieu institutionnel, et que l'enseignement est de type directif.

. 3. Panorama méthodologique :

« La méthodologie de l'enseignement des langues étrangères puise ses racines dans l'histoire des besoins de la communication sociale »⁵

Enseigner/apprendre une langue étrangère n'est pas limité du savoir mais il vise une autre compétence ; le savoir-faire. Les didacticiens ont tendance de chercher pour atteindre sa finalité par le biais d'une bonne méthode

Le panorama méthodologique de l'enseignement/l'apprentissage du FLE marque l'apparition d'une méthodologie à partir de l'autre qui la précède et existe depuis l'antiquité.

La méthode traditionnelle : dans ce cas le maître est l'acteur central et le modèle à suivre. Pour maîtriser le vocabulaire et la grammaire il se base sur les textes littéraires, Donc elle néglige le recours à la communication orale et la communication non-verbale.

La méthode directe : sa démarche est opposée de la précédente, elle se base sur l'oral en utilisant seulement la langue étrangère et s'appuie sur les gestes, les mimiques et l'intonation de la voix.

La méthode audio- orale (la méthode de l'armée) : apparaît à partir de 1950 aux États-Unis, pareille à la méthode directe, elle donne la priorité à l'oral mais en ajoutant la manipulation de la langue.

La méthode audio visuelle : utilisée à la fin des années 1960 en Europe, avec le recours aux supports et des textes images, elle est fondée sur la définition des sources fondamentales de la langue en présentant la langue dans une situation de communication,.

L'approche communicative : qui fait son apparition dans les années 1970, est le point de transfert et de la compétence linguistique à la compétence communicative, l'apprenant est au cœur du processus d'apprentissage et de l'intégrer dans les situations de la communication.

⁵ MARTINEZ, Pierre, la didactique des langues étrangères, NUF, France, 2004 .P :47.

Donc, il serait plus motivée et plus actif parce qu'il apprend à la base de ses propres besoins.

4. Le triangle pédagogique

Pour garantir une bonne transmission et appropriation du savoir la pédagogie s'intéresse à la recherche des méthodes adéquates. Elle « s'intéresse avant tout à la relation entre l'élève et l'enseignant, quelque soit l'objet d'étude »⁶.

Cette relation peut être présentée sous forme d'un triangle pédagogique, qui est défini selon Houssay comme : « tout acte pédagogique comme l'espace entre trois sommets d'un triangle : l'enseignant, l'apprenant et le savoir »⁷.

Dans son modèle de compréhension pédagogique, Jean Houssay définit tout acte pédagogique entre trois sommets d'un triangle : l'enseignant, l'apprenant, le savoir. Derrière le savoir se cache le contenu de la formation : le programme à enseigner et la matière

L'enseignant est celui qui est à quelques enjambées d'avance sur celui qui apprend et qui transmet le savoir. Quant à l'apprenant, grâce à une situation pédagogique, il acquiert le savoir, mais ce savoir peut être aussi du savoir-faire, du savoir-être, du savoir agir, du faire savoir... Les côtés du triangle sont les relations importantes de cet acte pédagogique : la relation didactique est le rapport qu'entretient l'enseignant avec le savoir et qui lui permet d'ENSEIGNER, la relation pédagogique est le rapport qu'entretient l'enseignant avec l'apprenant et qui permet le processus FORMER, enfin la relation d'apprentissage est le rapport que l'apprenant va construire avec le savoir dans sa démarche pour APPRENDRE.

5. Le rôle de l'enseignant

A l'appui de nombreuses recherches scientifiques, cinq domaines importants sont énumérés pour bâtir la personnalité professionnelle de l'enseignant et la rendre plus réussie :

Le savoir : l'enseignant doit transmettre le savoir à ses apprenants, « il s'agit d'un savoir multi référentiel »⁸. L'enseignant doit connaître les

⁶ SIMARD, Claude, *Eléments de didactique du français langue première*, Boeck, Canada, 1997, P.03.

⁷ http://www.anim.ch/Pxo3_02/Pxocontent/medias/jean_houssaye_trianglepedagogique.Pdf

⁸ DUPONT, Pol, *Faire des enseignants*, 1^{er} éd, Boeck, Belgique, 2002, P.82

théories et les principes et maîtriser sa discipline, comme la psychologie et la pédagogie pour comprendre les différentes situations dans la classe.

Le savoir faire : l'enseignant doit maîtriser les théories, mais aussi la pratique. Son savoir consiste à mettre en ordre l'apprentissage de ses apprenants, en partageant le temps de la pratique, du théorique et le temps de la recherche autonome. Cela permet l'exploitation de chaque occasion pour favoriser l'interaction entre les apprenants et leurs enseignants. donc, l'enseignant décide pourquoi, quand et comment faire telle ou telle activité.

Le savoir être : l'enseignant doit contacté avec ses apprenants, ses collègues, les parents d'élèves, c'est « être en relation ».⁹Dans ce sens, l'enseignant doit développer des compétences relationnelles avec eux en respectant toutes les conditions nécessaires à la communication (l'ouverture et la confiance en soi...).

Le savoir réfléchir: c'est la capacité d'auto-analyser et auto-évaluer le savoir, le savoir faire et le savoir être, en se basant sur les résultats des pratiques de classe. L'enseignant doit détecter les difficultés traversées et créer des positions de remédiassions pour tous les problèmes rencontrés.

Savoir créer : cette dimension, « constitue un domaine d'excellence »¹⁰ parce que elle se base sur les domaines précédents lorsque l'enseignant assimile ses connaissances théoriques, il peut exploiter ses expériences personnelles, analyser les situations exposées. Il devient donc un expert pour créer et innover les solutions.

Dans ce contexte, François WEISSE affirme qu' « Il est certain que l'approche ludique enrichit de façon significative la pratique pédagogique, elle implique cependant de la part de l'enseignant un changement de rôle et d'attitude, il sera avant un animateur, quelque fois un arbitre, souvent une personne ressource, une espèce de dictionnaire ambulant que les élèves peuvent consulter au cours de ces activités et exercices »¹¹

Un enseignant qui travaille souplement avec les apprenants, constate chez eux des avantages tandis qu'un enseignant ferme suscite chez eux des comportements spéciale et beaucoup plus agressifs ; la valeur de l'enfant ne se situe pas dans l'acquisition par la technique mais plutôt

⁹ Ibid, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère*, P.83.

¹⁰ Ibid, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère*, P.84.

¹¹ WEISS, François, Op Cit , p 8

dans le reflet de son équilibre personnel, de l'amour qu'il éprouve à la vie et aux autres. Sur le plan didactique, la tâche de l'enfant réside en l'organisation de l'espace, du temps et des groupes d'une manière souple. Nous illustrons nos informations par ce qui avance B.SEMANDISSE, C.BUONOMO « le maître est celui qui libère, qui organise et qui observe, c'est par une compréhension fondée sur l'encouragement, la motivation, l'activité, la confiance amicale, sans reléguer l'usage correct et aisé du langage élaboré, que pourra être mise en pratique une meilleure communication »¹²

6. Le rôle de l'apprenant

L'apprenant joue un grand rôle pour construire son savoir ; dont il doit être capable de tracer et décider son parcours à suivre avec lui-même, la centration a été mise sur l'apprenant, on prend en considération ses objectifs, et surtout mis l'accent sur ses matériaux et en déterminant ses méthodes d'évaluation.

L'autonomie est considérée comme la validation de ce processus. L'apprenant en est le responsable. L'apprenant se trouve au cœur de l'apprentissage. Il est en relation avec l'enseignant et les autres apprenants surtout dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères en classe de FLE. Contrairement à ce qu'on le pense, l'apprenant n'est pas seul pendant son processus d'apprentissage. Il passe de son rôle passif au rôle actif, de celui qui écoute à celui qui construire les différentes activités.

L'apprenant est un constructeur et récepteur du savoir; c'est-à-dire, un acteur qui est capable de montrer ses compétences, ses savoir-faire.

Pareil à l'évolution du rôle de l'apprenant, le rôle de l'enseignant l'est aussi.

7. Objectifs de l'enseignement du français au primaire

L'enseignement du français au primaire vise à développer chez l'apprenant des compétences de communication à l'oral (écouter/parler)

¹² SEMENADISSE, B ; BUONOMO, C. *activités de communication et d'expression*. Nathan, Paris, 1998. p 09 cité par cité SILVA, Haydé. *Apprendre le français par le jeu*. Revue de Franc parler disponible sur <http://www.francparler.org/parcours/jeux.htm>

comme à l'écrit (lire/écrire). Dans le deuxième palier de l'école primaire ou palier d'approfondissement l'apprenant ayant déjà eu 02 ans de scolarité en langue arabe sera initié à la langue étrangère. Il sera amené à communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif, la classe constituant le contexte d'immersion privilégié :

-
- Sur le plan communicatif : l'apprenant se trouve dans des situations de communication où il prendra sa place pour s'exprimer de façon autonome ;
- Sur le plan cognitif il est amené à développer des solutions et démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation et par l'interaction ;
- Sur le plan linguistique : il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical du FLE.

Chaque palier du cycle primaire concrétisera un stade de leur développement selon les degrés suivants

3^e AP : Initiation (introduction du FLE)

4^e AP : Renforcement/Développement : l'apprenant se trouve dans des situation de découvreur

5^e AP : Consolidation/Certification

Conclusion

Comme nous l'avons évoqué plus haut, les chercheurs se sont interrogés sur les processus d'apprentissage et sur l'acquisition et l'élaboration du savoirs, mais également sur ce qui caractérise et distingue la situation d'apprentissage dans un contexte scolaire de celle qui est vécue à l'extérieur des murs de la classe.

L'enseignant doit aider l'élève à prendre conscience de la réalité de sa langue, et de la réalité de l'environnement dont se réalise son apprentissage. Parce que la connaissance de son identité linguistique, peut être une entrée possible à la connaissance de l'identité linguistique de l'autre, notamment la connaissance du FLE.

DEUXIEME CHAPITRE

Les activités ludiques et la Compréhension de l'écrit

Introduction

Le jeu est une simulation de la vie réelle, où on s'entraîne à mettre en valeur nos connaissances dans le cycle de la vie. Le jeu peut être une recherche d'une solution correcte dans des situations diverses. Comment nous pouvons profiter de ce genre d'activités pour améliorer le déroulement du processus d'apprentissage/apprentissage de la compréhension de l'écrit ? Et essentiellement dans le cadre des approches par compétences ?

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir les deux concepts : « *jeu* » et « *activité ludique* », de montrer les différents types d'activités ludiques et leurs impact dans l'Enseignement/Apprentissage de français langue étrangère et plus précisément dans la compréhension de l'écrit.

1. Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

1.1. Qu'est ce qu'une activité ludique ?

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme suit « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* »¹³.

Selon B.CORD Maunoury, les activités ludiques sont : des « *activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec* »¹⁴.

D'après DE GRANDMONT le jeu est considéré comme : « une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur »¹⁵. Il ajoute que les jeux proposent « le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre »¹⁶.

A travers ces définitions, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs où l'apprenant prend plaisir dans son développement du savoir et manifestant sa créativité, comme le signale Nicole DE GRANDMONT : « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »¹⁷. Pour viser à préparer l'enfant à la participation en classe l'enseignant introduit ce genre d'activités aux apprenants, par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences les plus précoces dans son quotidien. A travers ces activités, l'apprenant apprend à

¹³ CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.16

¹⁴ Edufrance.com

¹⁵ DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.83

¹⁶ DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.83

¹⁷ Ibid., P.90

connaître de nouvelles choses en jouant avec d'autres enfants de même âge pour déceler leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE vise un point essentiel ; la motivation et la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

2. Les types de jeu

Il existe plusieurs types de jeu, disons qu'il est quasiment impossible de dénombrer tous les jeux et les classer notamment avec le développement croissant de ces derniers grâce aux progrès technologiques. Nous présenterons dans ce qui suit la classification proposée par J.P.Cuq et Gruca selon une perspective didactique :

2.1. Les jeux linguistiques :

Ce sont les jeux qui rendent une classe vivante et qui fait participer les apprenant, et selon J.P.Cuq et Gruca « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique....* »¹⁸. Ces derniers sont difficiles pour les apprenants débutants, le français pour eux est une langue étrangère.

2.2. Les jeux de créativité :

La préparation de l'activité de lecture est une tâche primordiale. Dans ce sens les jeux de créativité ont pour but le développement du potentiel langagier des apprenants et les encourager à l'invention et à la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ...

Faire découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique même limitée si on en utilise toutes les ressources, pour cela, on doit libérer les apprenants de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles, raisonnables et conformistes, on ne naît pas créatif, on le devient, c'est en exerçant qu'on acquiert la capacité d'invention, la

¹⁸ Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417

fluidité des idées, la flexibilité, la capacité de synthèse propres la créativité., A cet effet H. Auge déclare « *Devenir créatifs ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ...* »¹⁹

2.3. Les jeux culturels :

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

2.4. Les jeux dérivés du théâtre :

Sont des activités qui transforment la classe en une scène théâtrale, et les apprenants en acteurs. Les jeux de rôle et la dramatisation font partie de ce type de jeu.

Cette classification des différents types de jeu qu'on pourrait exploiter dans une classe de langue, nous permettent de mettre une grande distinction sur le coté participant de l'apprenant

3. Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE

3.1. La motivation

Le dictionnaire de psychologie définit la motivation comme : « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ».1 Selon René RICHTERICHÉ, la motivation est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* »²⁰ ; où le degré de motivation influe sur les différents comportements de l'être humain et sur ses rapports avec le monde.

Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation est sentie à par le biais du choix des méthodes pédagogiques les plus adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre et la volonté à réussir dans tous les niveaux.

Les plus grands défis de l'enseignement actuel c'est la motivation des apprenants, cela implique l'enseignant dans une double tâche ; la

¹⁹ H. Auge, P 56

²⁰ RITCHERICHÉ.René, *système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes*, cité par : BOUACHA.A, *la pédagogie du français langue étrangère*, Hachette, Paris, 1985, P102

première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre. La seconde tâche consiste à donner envie et entretenir le désir

Les jeux présentent une source importante d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

La motivation apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec les autres apprenants. Le jeu permet de augmenter la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celle qui sont déjà acquies.

3.2. Développement harmonieux de la personne

Dans la classe, l'enseignant joue son rôle comme animateur ou facilitateur de l'apprentissage et entre temps utilise des moyens qui permettent aux apprenants de participer à la construction de leur savoir, parce que l'apprenant est influencé par le comportement de son enseignant et par le support didactique adopté lors de son processus d'apprentissage comme les jeux.

Le jeu pour l'enfant est une vie en miniature, c'est une phase préparatoire à la vie d'adulte, il ne consiste pas uniquement à un temps de détente et de loisir mais va au-delà, quand il joue, l'enfant explore, découvre et s'intègre dans le monde, il apprend à connaître de nouveaux horizons.

L'enfant mesure ses aptitudes, ses capacités, en jouant avec d'autres enfants, il se rend compte des différences et des similitudes, il s'aperçoit des attitudes de son entourage, de ses propres points forts et faibles.

3.3. Développement de la créativité et de l'imaginaire

L'enfant naît avec un grand nombre de neurones. L'importance est qui s'établissent des contacts entre ses neurones par l'intermédiaire du réseau

synaptique. Développer le réseau synaptique de l'enfant, c'est accroître ses capacités mentales par exemple le fait de toucher, de frotter ou de bouger,... de bruits, de sons, de rythmes. Il refait les opérations et s'améliore à chaque fois, crée de nouvelles structures rythmiques.

C'est donc dans et à travers son imagination, sa créativité, son invention que son réseau synaptique s'améliore et devient plus performant.

Dans cette construction de soi, le jeu apparaît comme une activité de première importance et comme le meilleur avantage pour assurer le développement de l'adulte de demain.

4. Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

4.1. La compréhension de l'écrit

La finalité de tout acte de lecture est la compréhension. En réalité les programmes de l'école l'expriment clairement « lire pour comprendre ».

La construction du sens est l'un des aspects principaux de la compréhension des textes. Elle met en jeu des processus psychologiques cognitifs, motivationnels, dont la réalisation dépend des facteurs affectifs, sociologiques et culturels.

En réalité, la compréhension du texte écrit est plus complexe que l'acte de lecture, car l'objet de l'écrit est d'interpréter ce qui est lu, le sens de l'écrit va se construire à partir d'une interaction entre le texte et le lecteur, c'est une communication entre le lecteur et le texte qui implique une connaissance du sujet.

Il s'agit d'effectuer des bons repérages et de mettre en relation les différents éléments du texte qui font la cohérence d'un document.

La compréhension de l'écrit passe par trois niveaux :

- *La compréhension passive :*

C'est la perception des éléments du texte, pour relever ses signes intrinsèque: titres, sous titres, éléments de typographie (caractère gras, majuscule, italique, photos...).

- ***La compréhension de l'écrit :***

C'est la relation sémantique entre l'écrit et ce qui l'accompagne, comme support (image, BD...etc) pour construire le sens du texte.

- ***La compréhension autodirigée :***

C'est une lecture basée sur certains éléments pertinents du texte qui aide l'apprenant à découvrir les éléments de la communication et le contexte d'énonciation (l'auteur, la date...). Puis le repérage des mots-clés grâce à des questions ou des consignes.

Il s'agit donc, d'une étape d'approche du texte durant laquelle l'apprenant fait le repérage de l'essentiel de l'information contenue dans le texte.

Il est important d'inculquer à l'apprenant l'idée comme le signale Sophie MOIRAND : « *tout texte écrit a une fonction iconique qu'on se doit de prendre compte* ». ²¹

Les modèles de la compréhension

Il existe plusieurs manières pour trouver une solution du problème de la compréhension, et de nombreuses théories qui tentent d'expliquer comment le lecteur construit un sens global d'un texte écrit.

Selon Jean Pierre CUQ, les résultats des recherches menées sur les solutions du décodage, sur les fonctions de la mémoire, sur le rôle joué par les connaissances antérieures et surtout sur les caractéristiques du récepteur, décrivent le processus de compréhension selon deux modèles :

Le modèle sémaciologique : (de la forme au sens)

Ce modèle donne la priorité à la perception des formes du texte, dont le processus de compréhension met en jeu quatre grandes opérations qui se déroule en quatre temps

a- Une phase de discrimination qui porte sur l'identification des sons ou la reconnaissance des signes graphiques.

b- Une phase de segmentation qui concerne la délimitation de mots, de groupe de mots ou de phrases.

c- Une phase d'interprétation, qui autorise l'attribution d'un sens à ces mots ou groupe de mots ou de phrases.

²¹ 1 MOIRAND. S, *Situation d'écrits*, Paris, 1979, P.24

d- Une phase de synthèse qui consiste une construction du sens du texte d'une manière générale par addition des sens des mots ou groupe de mots ou phrases.

I.3.2- Le modèle anomasiologique : (du sens à la forme)

D'après ce modèle, le processus de compréhension résulte d'une série d'opération de pré-construction de la signification du texte par le récepteur.

I.4- Les compétences de la compréhension

Dans l'enseignement/apprentissage de FLE, de très nombreuse situation mobilisent les compétences de compréhension. L'apprenant doit être capable de mémoriser un certain nombre de connaissances et d'exploiter les indices para textuels pour communiquer avec le texte, comme il doit avoir des connaissances sur la langue, et aussi sur le monde. En effet, les apprenants comprennent mieux avec les connaissances antérieures acquises durant la vie, car celles-ci, peuvent intervenir dans la compréhension.

La compréhension est donc une capacité nécessaire pour l'acquisition de plusieurs compétences :

I.4.1- La compétence linguistique

Cette compétence permet à l'apprenant :

- d'émettre des phrases en accord avec les règles de la langue, et à discerner les phrases bien ou mal formulées ;
- De maîtriser plusieurs formes qui lui assurent la compréhension de chaque mot ;
- De connaître les règles phonétiques, morphologiques et syntaxiques ;
- D'avoir un bagage linguistique suffisant ;
- De maîtriser les différents temps et modes de chaque verbe ;

- De connaître les différents éléments d'une phrase et la relation entre ces phrases.

I.4.2- Les compétences socioculturelles

Toute langue véhicule une culture :

Cela oblige l'enseignant de connaître son apprenant, ses représentations, et de pénétrer son univers socioculturel, c'est pourquoi l'enseignement/apprentissage de FLE ne doit pas prendre en charge uniquement le côté linguistique, mais essentiellement le côté socioculturel.. A ce propos, Mohamed MILIANI pense que : « *les langues ne sont donc pas seulement présentées comme moyen de communication ou d'instruction, elles sont aussi considérées comme tremplin pour une ascension vers le pouvoir, ou comme un élément de prestige auquel beaucoup de nouveaux riches font appel pour acquérir un statut social ou politique* »²².

En effet, le milieu socioculturel est un paramètre très important, parce que le contact permanent entre les apprenants eux-mêmes avec leur entourage peut favoriser ou non l'apprentissage, notamment celui de la compréhension.

I.4.3- La compétence discursive

La compétence discursive recouvre la connaissance de l'organisation des phrases et de leurs composants, et la capacité de maîtriser en termes de sujets, de l'information nouvelle, de la cause et la conséquence.... Comme elle leur offre la capacité de gérer et structurer les différents discours et registres de langue.

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, il est probable que l'apprenant commencera par le bref énoncé d'une phrase et aux niveaux supérieurs, le développement de la compétence discursive.

5.2. Les difficultés :

Pour une simple raison les apprenants échouent souvent dans les examens car ils n'arrivent pas à comprendre les instructions, ou à cause

²² MILIANI.M, *La dualité français-arabe dans le système éducatif algérien*, In *Education et société plurilingue*, 2003, P.26

d'une mauvaise compréhension, cela pose un grand problème de la compréhension car les apprenants n'appliquent pas les consignes qui leurs sont fournies.

la compréhension et le respect des consignes sont le but de tout travail autonome dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère,

L'apprenant doit donc prendre le temps pour lire la consigne, décoder les mots-clés, et ne pas s'engager dans une tâche au hasard.

Comme l'enseignant peut établir le profil de performances de ses apprenants pour pouvoir dégager et analyser les forces et les faiblesses de chacun d'eux, et cerner leurs capacités. A titre d'exemple ; la reconnaissance des mots pour laquelle certains apprenants commettent tellement d'erreurs qu'ils ne peuvent accéder à une compréhension correcte.

L'apprenant doit donc, réfléchir à la tâche dans laquelle il va introduire, ce qui suppose qu'il tient compte des consignes dans laquelle des mots ou des actions « clés » doivent être sélectionnés. Cela mène à un autre problème celui de la gestion des tâches, où de nombreux apprenants s'engagent dans un travail sans planification, certains d'entre eux lisent à peine les consignes ou les textes sur lesquels ils doivent se concentrer pour traiter une tâche parce qu'ils n'ont probablement pas été habitués à le faire dans des situations plus guidées.

Pour cela il est préférable que l'enseignant demande à ses apprenants d'expliquer leurs démarches et de justifier leurs réponses. Par ailleurs, ce rapport montre que faire expliquer aux apprenants leurs procédures et facteurs importants de succès. Un autre problème, celui de l'hétérogénéité des apprenants, que les recherches soulignent l'extrême complexité des relations entre les variables qui contribuent à la lecture. A titre d'exemple : les bons et les mauvais apprenants, il s'agit de deux groupes d'apprenants présentant en moyenne les mêmes niveaux de performance en ce qui concerne la lecture de mots isolés et le vocabulaire. Ces apprenants diffèrent quant aux procédures qu'ils mettent en œuvre au cours de lecture. D'autres problèmes que l'apprenant rencontre lors de l'activité de la lecture et la compréhension de l'écrit tels que :

- Les références culturelles contenues dans un texte que les apprenants ne connaissent pas :

. - Le contexte qui peut induire les apprenants en erreur, car la Compréhension d'un texte ou d'un énoncé ne peut pas être comme une compréhension de mots isolés et sans contexte.

- Le mauvais repérage de structures grammaticales ou de points de Vue.

6. Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

La réussite scolaire dépend de la maîtrise de la lecture par les élèves. Ainsi, faut-il réunir au sein de la classe de FLE les conditions nécessaires à un apprentissage efficace pour susciter la mobilisation de l'énergie de l'apprenant.

Pour cela, les nouveaux programmes de l'école primaire, donnent une place particulièrement significative à l'initiation des apprenants à la lecture avec des activités de caractère ludique.

Ce genre d'activités permet à l'apprenant d'utiliser ses connaissances linguistique, d'identifier et de mémoriser des nouveaux mots, et de construire son bagage linguistique, ainsi de lui donner l'envie de lire et participer.

J.GIASSON voit que : *« les élèves doivent lire le plus souvent possible des textes entiers, mais, en certaines occasions, ils ont besoin de s'attarder sur des unités comme les mots ou les syllabes, laisser choisir les activités par les élèves est à privilégier, mais l'enseignant proposera, dans certaines circonstances, un texte ou une activité déterminés en fonction d'un objectif pédagogique valable »*²³. Ces activités doivent donc répondre aux besoins de l'apprenant, elles lui permettent de devenir lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et interlocuteur, il sera amené à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire, lexique..., pour les réinvestir dans un contexte attrayant et permissif à un niveau de performance que lui seul fixe. Les activités ludiques provoquent l'interaction dans laquelle l'apprenant est à la fois récepteur et producteur, où il doit exercer sa capacité d'anticipation, de lire des consignes et suivre une démarche pour accomplir des tâches.

²³ GIASSON.J, Op.cit., P29

DEUXIEME PARTIE

PARTIE PRATIQUE

Introduction

Nous avons vu dans les deux premiers chapitres que les activités ludiques jouent un rôle important dans la compréhension de l'écrit. Dans ce chapitre nous essayerons d'introduire quelques jeux pour la compréhension de l'écrit et voir comment elles pourront influencer sur la compréhension.

1. Description de corpus

1.1- Le terrain

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de 5ème année primaire, de l'école de HAMLAOUI AMER à TOLGA, le mois de mai 2016, où nous avons travaillé en deux séances.

1.2- le public

Il s'agit donc, des apprenants d'une classe qui contient 35 apprenants divisé par trois groupes deux groupes expérimentaux et un groupe témoin pour avoir un travail organisé et des bons résultats , censés pouvoir lire des textes courts. Comme le manuel scolaire se base sur la lecture et la compréhension.

2- La méthode de travail

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage de l'écrit, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister en deux séances ; la première séance a été pour faire l'observation, et dans la deuxième séance nous avons proposé des activités conçues afin de permettre l'apprenant à lire des mots et des phrases et comprendre leurs sens.

3- l'observation

L'observation est un outil de recherche qui permet de recueillir des informations sur les comportements non verbaux des sujets, il existe trois procédures d'observation :

- *Observation systématique*
- *Observation participante*
- *Observation libre (dont on a utilisé)*

Elle permet d'appréhender une réalité vécue, plutôt d'obtenir un écho éventuellement définie à travers des représentations que les sujets s'en forgent.

Nous avons essayé d'assister dans une séance de « lecture », la leçon c'était sur le conte. Concernant le déroulement de la séance c'était ainsi : C'était un texte court, dont l'enseignante a demandé aux apprenants de faire une lecture silencieuse dans Cinque minute, ensuite elle a fait une première lecture aux apprenants, puis demandé à quelque apprenant de relire le texte. Ils ont fait vingt minutes de lecture.

Après, l'enseignante a posé des questions de la compréhension du texte oralement, c'était des questions littérales dont les apprenants peuvent trouver la réponse dans le texte ou le para texte sans faire une lecture complète du texte, ils essayé de répondre en levant les doigts et demandant la permission et donner la réponse directement du texte. Ce genre des questions n'est pas négligeable, mais il est limité. Après dix minutes l'enseignante leurs demandait de raconter ce qu'on a compris du texte. Pour terminer par des exercices de lexique et de vocabulaire.

Ce que nous avons remarqué que la plupart des apprenants lisaient le texte, dans la lecture à voix haute d'une manière attirante, ils prononcent bien les mots et respectent les signes de ponctuation, mais, est-ce qu'ils comprennent ce qu'on lit?

Dans les questions de compréhension du texte les apprenants donnent des réponses du texte, mais dans le résumé nous avons remarqué que la plupart des apprenants n'ont pas arrivé à faire un petit résumé de texte. La question reste posée, si les apprenants n'ont pas compris ou bien ils ne peuvent pas s'exprimer à l'oral.

4- Les modèles des jeux présentés aux apprenants

Dans le but d'étayer l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants quatre jeux, et chaque jeu à son propre objectif et ses règles particulières.

Pour chaque activité ludique nous avons formé, à l'aide de leur enseignante, des groupes hétérogène, parce que c'est la nature d'homme de ses regrouper dans les communautés, donc si on demande aux apprenants de former des groupes, ils vont les former à la base de sympathies mutuelles, ce qui ne doit pas être favorable pour le jeu, car on a besoin des groupe équilibrés au niveau de connaissances et nombre des apprenants. Pour cela nous avons recommandé que ce soit l'enseignante qui forme les groupes, soit sur la base de connaissance de niveau des apprenants, soit sur la base d'un pré-test. Notre but est de faire participer

tous les éléments de 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 discuter.

Nous avons décidé de commencer par le jeu le plus facile pour préparer les apprenants et tester leur intérêt et leur motivation, il s'agit de « jeu d'enveloppe».

Nous distribuons des enveloppes contenant des cartes où ils peuvent trouver des mots à remettre en ordre pour former une phrase simple.

Puis nous sommes passés directement au « jeu de coloriage » où nous avons proposé des images en noir et blanc avec une description de chaque image et demandé à l'apprenant de suivre cette description pour pouvoir colorier l'image.

Le troisième jeu c'est « le jeu des gestes ». Nous avons donné des cartes contenant un verbe à un apprenant de chaque groupe, ce dernier doit traduire le contenu sémantique en geste et demandé à ces camarades de déchiffrer ce qu'il dit.

Le dernier jeu est celui de « phrases et images », ce jeu ressemble au « jeu de coloriage », nous proposons des images numérotées de 1 jusqu'à 12, et le même nombre de phrases par la suite nous demandons aux apprenants de mettre les images avec les phrases qui leur correspondent.

5- Les objectifs visés par les jeux proposés

Toute recherche pratique est basée sur une réflexion qui, à son tour, doit prévoir des objectifs. En effet, l'objectif de notre travail de pratique est d'amener l'apprenant à un nouveau contact à la langue, un contact de plaisir et de signifiante.

Nous partons de 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, qu'il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour le faire gagner, il prend plaisir à partager et à échanger.

5.1- L'objectif de premier jeu : (jeu d'enveloppe)

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

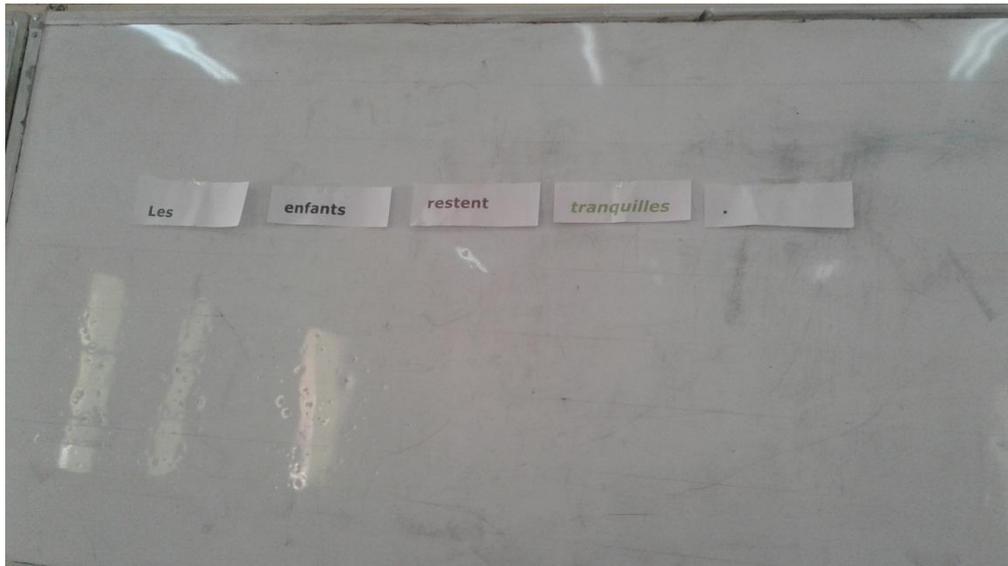
L'objectif principal est la motivation des apprenants et leur socialisation suite au travail de groupe, où tous les apprenants participent au jeu.

Le jeu c'était organisé ainsi :

Nombre de joueurs	durée	Règles de jeu
5 groupes de 6 apprenants	15 minutes	-Ouvrir les enveloppes et lire les mots écrits dans chaque carte. -A partir de ces mots former une phrase. -Coller la phrase correcte au tableau -Celui qui termine le premier qui gagne

Le déroulement

Nous avons distribué cinq enveloppes et chaque enveloppe contient quatre cartes de différentes couleurs, sur chaque carte s'écrit un mot, nous avons demandé aux apprenants de former une phrase à partir de ces cartes et les coller au tableau. Ensuite, chaque groupe lit à voix haute sa phrase et les autres groupes disent si elle est correcte. Donc c'est une forme auto-évaluation. L'auto-évaluation permet les apprenants d'évaluer leur progrès (maîtrise de soi, raisonnement, exploitation des notions apprises...)



5.3 Objectif de deuxième jeu : (le jeu de coloriage)

Ce jeu a pour but de permettre aux apprenants de lire des phrases, comprendre leurs sens, et savoir nommer les choses comme : la poupée, le pantin, le ballon, la voiture... ainsi que les couleurs : bleu, rouge, jaune, violet, gris...

Le déroulement :

Nous avons distribué une copie à chaque groupe, il y a dans la copie quatre images, et quatre indications, les apprenants des trois groupes (les deux groupes expérimentaux et le groupe témoin) doivent lire les indications et colorier ces images, après nous avons corrigé la copie de chaque groupe et les comparés et distingués.



Colorie en suivant les indications

La poupée a une robe bleue, un ruban rouge, des cheveux et des chaussures noirs.

Le pantin a une veste jaune avec des boutons rouges. Il porte un pantalon violet, un chapeau vert et des chaussures marron.

Le ballon a un quartier orange, deux quartiers verts et trois violets.

La voiture est verte à roues rouges et de la fumée grise sort du capot avant

Les apprenants ont été très motivés, ils ont beaucoup aimé ce jeu, tout le monde a participé, l'un lire les indications pour ces camarades et les autres préparent les couleurs et colorent... .

5.4. Objectifs de troisième jeu : (le jeu des gestes)

L'objectif de ce jeu est d'appeler les apprenants à lire des verbes et à utiliser leurs corps pour transmettre le message écrit sur la carte. Les apprenants ont été motivés par ce jeu, et ont joué avec un grand plaisir, surtout parce que quelques gestes ont fait rire les apprenants.

Le déroulement :

Nous avons appelé cinq apprenants des différents groupes, et donné à chaque apprenant une carte contenant des verbes et lui demandé de transmettre ce qu'il lit à ses camarades par les gestes, les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.

Exemple :

Ouvrir Manger Sortir Conduire Jouer

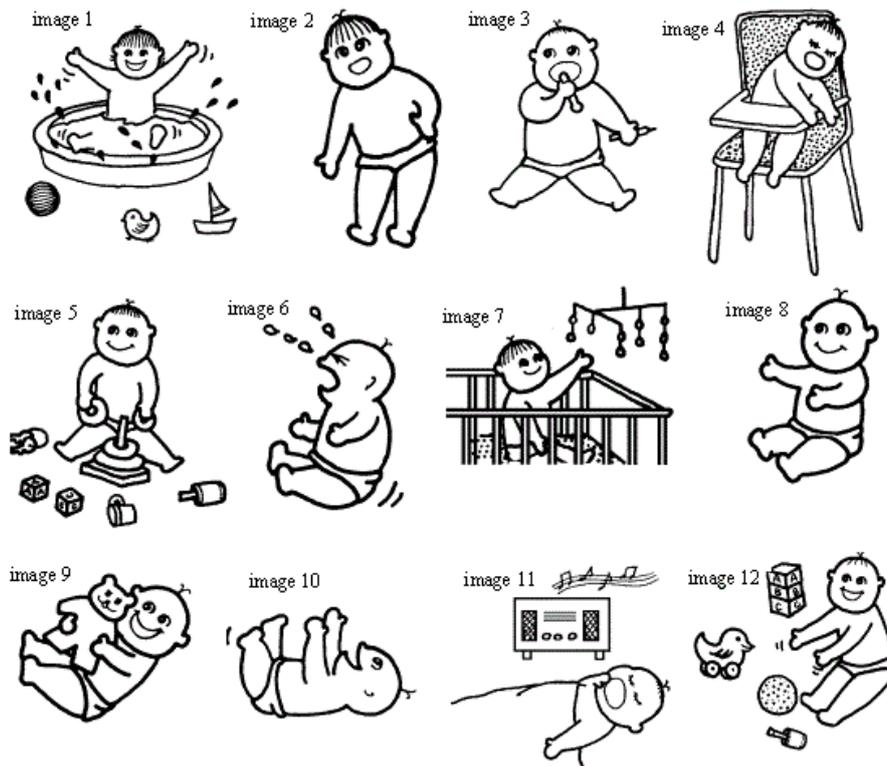
5.5. L'objectif du quatrième jeu : (le jeu de phrases et images)

Le dernier jeu a les mêmes objectifs que le deuxième (le jeu de coloriage), les apprenants sont appelé à lire des phrases qui décrivent des images, ils doivent trouver l'image qui correspondent à la phrase convenable

A travers ce jeu, les apprenants découvrent le sens de quelque verbes, et comment ils s'écrivent par exemple : jouer... .

Le déroulement :

Pour faire cette activité, nous avons distribué des copies contenant 12 images et 12 phrases, et nous avons demandé aux apprenants de chaque groupe de trouver l'image qui convient avec la bonne phrase.



Retrouve l'image qui va avec la bonne phrase

- | | |
|--------------------------------------|--|
| a. Bébé dort dans son lit..... | g. Bébé est dans sa chaise haute..... |
| b. Bébé se met debout..... | h. Bébé est dans sa piscine..... |
| c. Bébé pleure..... | i. Bébé a son hochet dans la bouche..... |
| d. Bébé joue dans son parc | j. Bébé joue avec ses anneaux..... |
| e. Bébé est assis avec son ours..... | k. Bébé joue avec sa balle..... |
| f. Bébé est assis..... | l. Bébé est couché sur le dos..... |

6. L'analyse des données

L'efficacité et la pertinence de ces pratiques dépendent de la manière dont le jeu est introduit et mis en œuvre dans la classe et surtout du choix des jeux proposés. Nous avons essayé de choisir les jeux qui répondent aux besoins des apprenants et aux besoins de notre travail de recherche. Nous avons fait l'analyse :

●Analyse de la première activité

Représentation tabulaire :

	Réponses erronées Groupe expérimental (1)	Réponses erronées Groupe expérimental (2)	Réponses erronées Groupe témoin
Nombre d'erreurs	3	3	3
%	33,33%	33,33%	55,55%

Commentaire

Dan ce tableau je voix que, **33,33%** des réponses erronées pour le groupe expérimental (1) bien que, **33,33%** des réponses pour le groupe expérimental (2), alors que **55,55%** des réponses erronées du groupe témoin.

● Analyse de la deuxième activité

Représentation tabulaire :

	Réponses erronées Groupe expérimental (1)	Réponses erronées Groupe expérimental (2)	Réponses erronées Groupe témoin
Nombre d'erreurs	2	2	4
%	22,22%	22,22%	44,44%

Commentaire

Les résultats qui représentent ce tableau est de **22,22%** des réponses erronées du groupe expérimental (1) est **22,22 %** des réponses erronées +du groupe .expérimental (2) et **44,44%** pour les réponses erronées du groupe témoin. ● Analyse de la troisième activité

Représentation tabulaire :

	Réponses erronées Groupe expérimental (1)	Réponses erronées Groupe expérimental (2)	Réponses erronées Groupe témoin
Nombre d'erreurs	1	1	3
%	11,11%	11,11%	33,33%

Commentaire

A partir du tableau ci-dessus, je constate que **11,11%** de réponses erronées de la part du groupe expérimental(1) , en tant que**11,11%** de réponses erronées de la part du groupe expérimental(2), tandis que **33,33%** pour les réponses erronées du groupe témoin.

•Analyse de la quatrième activité

Représentation tabulaire :

	Réponses erronées Groupe expérimental (1)	Réponses erronées Groupe expérimental (2)	Réponses erronées Groupe témoin
Nombre d'erreurs	2	1	3
%	22,22%	11,11%	33,33%

Commentaire

Les résultats qui représentent ce tableau est de **22,22%**des réponses erronées du groupe expérimental (1), **11,11%** des réponses erronées du groupe expérimental(2) **33,33%** pour les réponses erronée du groupe témoin.

Réponses totaux	Réponses totaux erronées	Réponses totaux erronées	Réponses totaux erronées
	Groupe expérimental (1)	Groupe expérimental (2)	Groupe témoin
%	22,22%	19,44%	41,66%

Après l'étude et l'analyse des résultats des apprenants dans la première expérimentation, j'observe que le total des pourcentages obtenus du groupe expérimental (1) **22,22%** est de **19,44%** de réponses erronées de groupe expérimental(2) est tandis que les réponses erronées chez le groupe témoin est **41,66%**

Je constate alors le grand écart qui se manifeste entre les trois groupes, cela me permet de dire que le jeu que j'ai proposé était la raison de la diminution des erreurs et un outil efficace pour motiver les apprenants. L'analyse et l'interprétation des résultats et de l'expérimentation nous a mener à déduire les points suivants :

6.1. Sur le plan de la motivation

Le jeu fait partie intégrante de la vie des enfants que nous avons en classe, la diversité de ses formes est la part de plus en plus importante, fait que les activités ludiques touchent maintenant à peu près toutes les tranches d'âges.

Motiver les apprenants constitue l'un des plus grands défis de l'enseignement actuel, cela implique l'enseignant dans une double tâche. La première consiste à comprendre ce qui pousse l'élève à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre. La seconde consiste à donner envie et entretenir le désir.

Dans un premier lieu, dès que nous avons expliqué aux apprenants que nous allons travailler ensemble sur les jeux, nous avons constaté qu'ils avaient l'enthousiasme et la motivation à accomplir les tâches demandées. Un comportement de sympathie, de dynamisme et d'aisance est répandu dans la classe. Pendant la réalisation de ces activités, nous avons remarqué qu'il n'y a pas de perturbations psychologiques chez eux, comme le trac, la timidité et la peur. Bien au contraire, ils ont été joyeux

6.2. Sur le plan cognitif

Dans cette classe nous avons constaté que les apprenants ont la capacité de comprendre la question et d'y répondre facilement, surtout après la lecture collective de la consigne. Comme nous avons remarqué qu'ils ont aussi la capacité de se concentrer, de lire les consignes, de comprendre ce qu'on lit, de mémoriser et même d'anticiper.

De plus, nous soulignons que la motivation des ces apprenants entraîne un engagement cognitif. En d'autre terme, ils essayent de comprendre l'écrit, et utilisent les dictionnaires ou nous demandent d'expliquer quelques mots. En effet, ils font des efforts pour comprendre le sens et utilisent les moyens disponibles. Les apprenants ont réalisé les activités dans une période très courte (15 minute à chaque activité) ce qui signifie qu'ils ont saisi facilement les consignes, et qu'ils ont une bonne mémorisation et une gestion simultanée des tâches : ils ont fait des liens avec les cours précédents, par exemple, lors de la construction des phrases dans le premier jeu « le jeu d'enveloppes », toutes les phrases étaient justes, ils ont appliqué une procédure grammaticale : S+V+COD et ambitieux surtout lorsque nous leur avons annoncé que le groupe qui gagne à la fin aura un cadeau à chacun de ses membres.

Conclusion

Après avoir travaillé avec les apprenants de 5ème année, et l'analyse des résultats obtenues, nous avons constaté que les apprenants ont bien réussi dans la réalisation des jeux proposés, et qu'ils ont été motivés et impliqués ainsi que leurs réactions et leurs comportements qui ont été positives, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important dans l'Enseignement/Apprentissage de français langue étrangère, comme elles influencent positivement sur la compréhension de l'écrit, où l'apprenant compte sur ses compétences linguistiques, cognitives et la compétence de s'auto-évaluer (maîtrise de soi), et essaye d'exploiter ce qu'il a appris.

Ces activités étaient un facteur efficace dans le développement des connaissances linguistiques et cognitives chez les apprenants et dans l'interaction entre eux dans « le jeu des gestes » où on utilise le langage gestuel pour transmettre un message, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques est un moyen efficace et affectif qui donne à l'apprenant la liberté de travailler, de s'exprimer et de comprendre.

Références bibliographiques

Références bibliographiques :

Ouvrages théorique :

- CUQ Jean Pierre, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, De Boeck, Paris
- DE GRANDMONT.Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997
- SIMARD, Claude, *Eléments de didactique du français langue première*, Boeck, Canada, 1997, P.03.
- GIASSON.J, *la lecture de la théorie à la pratique*, Bruxelles, De Boeck, 2005
- MOIRAND. S, *Situation d'écrits*, Paris, 1979
- RITCHERICHÉ.René, *système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes*, cité par : BOUACHA.A, *la pédagogie du français langue étrangère*, Hachette, Paris, 1985

- MARTINEZ, Pierre, *la didactique des langues étrangères*, NUF, France, 2004 .P :47.

Dictionnaires et Encyclopédies :

- CUQ.J.P, *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003
- Le Robert, dictionnaire de français, Edif, Paris, 1990

Thèses et mémoires :

- HACHANI Salah Edine, *Motiver les apprenants par les activités ludique pour l'apprentissage de la lecture*, Mémoire élaboré en vu de l'obtention du Diplôme de Magistère, Option : Didactique des langues étrangères, Université El Hadj Lakhdar, Batna, 2005/2006

-Smaida Aida, *l'impact des activités ludique sur la compréhension de l'écrit*, Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master, option :didactique des langues-cultures, université Mohamed Khider Biskra

-Mansouri Radia, *l'exploitation des activités ludiques dans l'apprentissage de l'écrit*, Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master, option : didactique des langues-cultures, université Mohamed Khider Biskra

-Benhelal el-hadi, *Apprendre à lire et écrire en français en milieu scolaire dans un environnement plurilingue*, université de Ouargla

Articles :

- TATAH. Nabila, *Pour une pédagogie de compréhension de l'écrit en classe de FLE*, Synergies Algérie, N°12, 2011

- MILIANI.M, *La dualité français-arabe dans le système éducatif algérien*, In *Education et société plurilingue*, 2003

Sitographie :

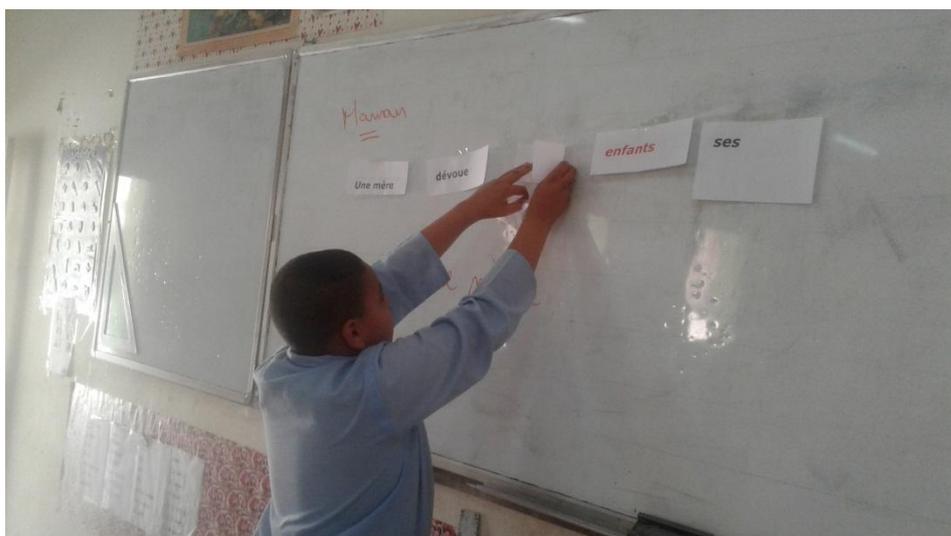
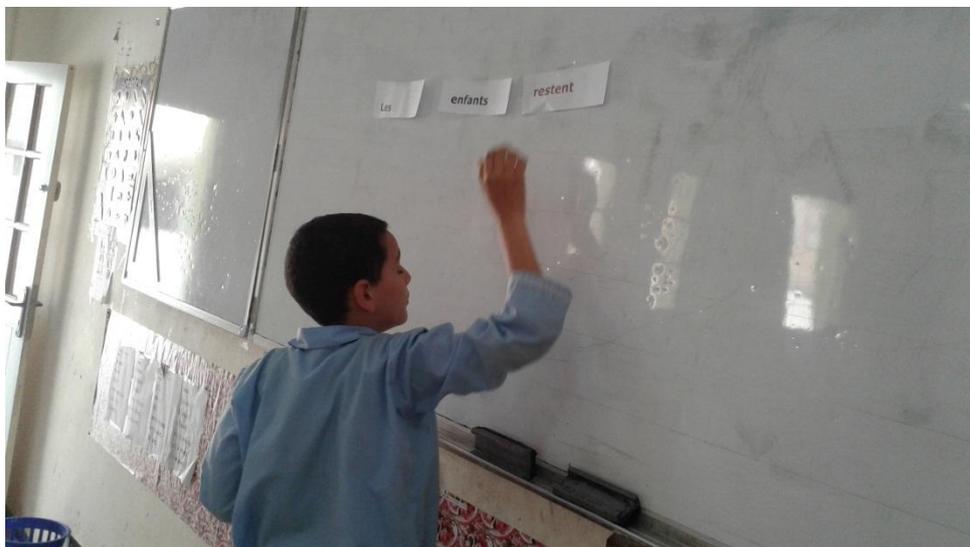
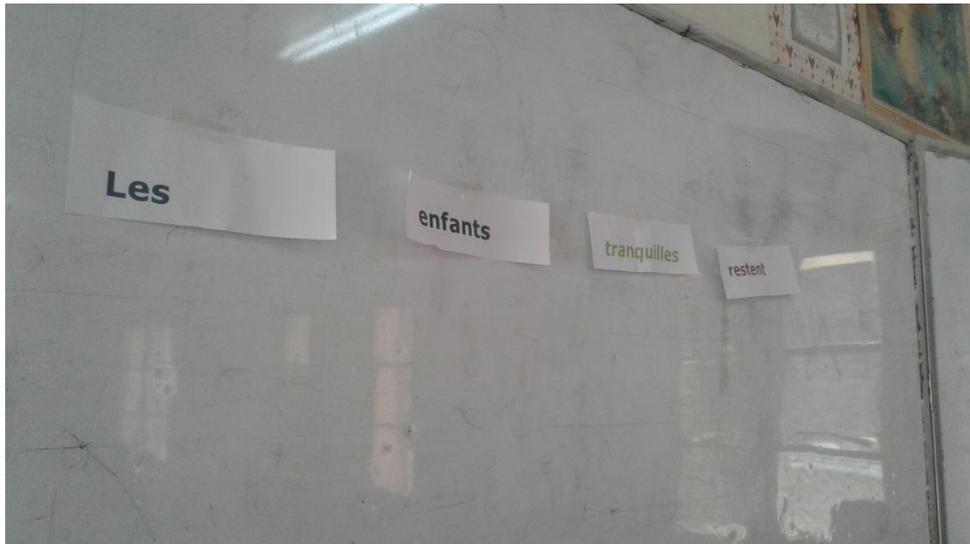
- www.Edufrance.com

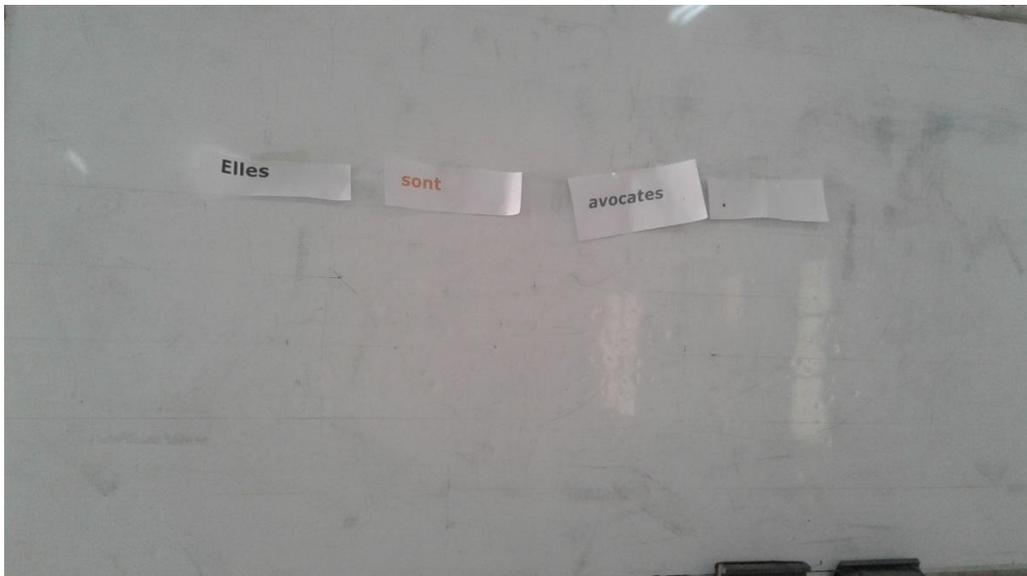
- www.google.com

- www.oasisfle.com

- www.fr.wikipedia.org

ANNEXE

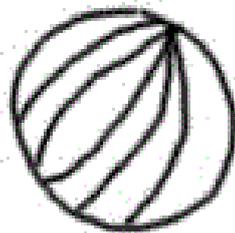












Colorie en suivant les indications

La poupée a une robe bleue, un ruban rouge, des cheveux et des chaussures noirs.

Le pantin a une veste jaune avec des boutons rouges. Il porte un pantalon violet, un chapeau vert et des chaussures marron.

Le ballon a un quartier orange, deux quartiers verts et trois violets.

La voiture est verte à roues rouges et de la fumée grise sort du capot avant.

image 1



image 2



image 3



image 4



image 5



image 6



image 7



image 8



image 9



image 10



image 11

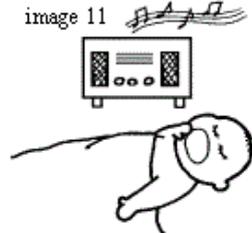
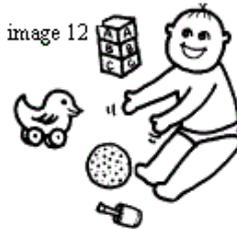


image 12



Retrouve l'image qui va avec la bonne phrase

a. Bébé dort dans son lit.....

g. Bébé est dans sa chaise haute.....

b. Bébé se met debout.....

h. Bébé est dans sa piscine.....

c. Bébé pleure.....

i. Bébé a son hochet dans la bouche.....

d. Bébé joue dans son parc

j. Bébé joue avec ses anneaux.....

e. Bébé est assis avec son ours.....

k. Bébé joue avec sa balle.....

f. Bébé est assis.....

l. Bébé est couché sur le dos.....

