

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANCAIS



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master
option:

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

Les activités ludiques comme support didactique
dans l'enseignement / apprentissage de FLE.

Cas les élèves de 4^{ème} AP primaire Ecole
Barbari Larbi, Djamoura wilaya de Biskra.

Dirigé par :

Dr : FEMMAM Chafika

présenté et soutenu par :

BOURENNANE Messaoud

Année universitaire

2016/2017

Remerciements

Je tiens à exprimer mes vifs remerciements à Dr : FEMMAM Chafika qui a bien voulu assurer la direction de cette recherche et sans lequel ce modeste travail n'aurait pu être achevé.

Je remercie également mes enseignants qui m'ont accompagné durant mon parcours universitaire.

Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Je remercie tous mes amis pour leur conseil et leur encouragement

Ma gratitude va également à tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche surtout une personne qui m'est très chère.

Ce mémoire n'aurait jamais pu voir le jour sans le soutien actif des membres de ma famille que je tiens vivement à remercier.

Dédicace :

Je dédie ce mémoire :

Aux deux personnes les plus chères au monde

Ma chère mère et mon cher père

Que Dieu me les garde

A mes sœurs

A mes frères

A mes amis : Mouchie, Roja, Luda, Fares, Marwane.

Table de matière

| | |
|----------------------------|----|
| Introduction générale..... | 08 |
|----------------------------|----|

Chapitre I: l'activité ludique et la motivation

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

| | |
|---|----|
| Introduction..... | 13 |
| 01. Qu'est-ce que le jeu ? | 14 |
| 1.2. Les Caractéristiques du jeu | 16 |
| 1.3. La progression de concept « jeu » en pédagogie..... | 17 |
| 1.3.1. Le jeu ludique | 17 |
| 1.3.2. Le jeu éducatif | 17 |
| 1.3.3. Le jeu pédagogique | 18 |
| 2- Qu'est-ce qu'une activité ludique ? | 18 |
| 2.1. L'approche ludique..... | 18 |
| 3. Types d'activités ludiques..... | 19 |
| 3.1. Les jeux linguistiques..... | 19 |
| 3.2. Les jeux de créativité..... | 20 |
| 3.3. Les jeux culturels..... | 20 |
| 3.4. Les jeux dérivés du théâtre..... | 21 |
| 4. Les apports des activités ludiques en classe de FLE..... | 22 |
| 5. Les avantages du jeu en classe de langue..... | 24 |
| Conclusion..... | 26 |
| Section II : La motivation | 18 |
| Introduction..... | 18 |
| 2. La motivation..... | 29 |
| 1. Définition..... | 29 |
| 2. Types de motivations..... | 30 |
| 2.1. Motivation intrinsèque..... | 30 |
| 2.2. Motivation extrinsèque..... | 30 |
| 3. Le jeu une source de motivation..... | 30 |
| 4. Les facteurs qui influencent la motivation de l'apprenant..... | 32 |
| 4. 1. Les facteurs relatifs à la société | 32 |

| | |
|--|----|
| 4.2. La vie personnelle de l'apprenant..... | 32 |
| 4.3. Facteurs liés à la classe | 33 |
| 5. Le rôle de L'enseignant..... | 34 |
| 5.1. La relation entre l'enseignant et ses apprenants | 35 |
| 5.2. Comment l'enseignant peut motiver ses apprenants..... | 36 |
| 6. Le jeu comme facteur de motivation en classe de FLE | 36 |
| Conclusion..... | 37 |

Chapitre II : présentation et analyse de l'expérimentation

| | |
|---|----|
| Introduction..... | 41 |
| 1. Description du corpus..... | 42 |
| 1.1. Le terrain..... | 42 |
| 1.2. Le public..... | 42 |
| 1.3. La méthode de travail..... | 42 |
| 2. L'observation..... | 43 |
| 3. les jeux proposés aux élèves..... | 44 |
| 3.1. Le jeu : « je devine »..... | 44 |
| 3.2. Le jeu de « sept famille » | 44 |
| 3.3. Le jeu de rôle..... | 45 |
| 4. les objectifs visés par les jeux proposés..... | 45 |
| 4.1. L'objectif du premier jeu | 46 |
| 4.2. L'objectif de deuxième jeu..... | 48 |
| 4.3. L'objectif de troisième jeu | 49 |
| 5. L'analyse des résultats obtenus..... | 51 |
| Synthèse | 54 |
| Conclusion..... | 54 |
| Conclusion générale | 57 |
| Bibliographie | 62 |
| Annexe | 63 |
| Résumé | |

Introduction générale

Introduction générale

L'enseignement /apprentissage en Algérie constitue un champ de recherche très vaste et complexe pour les chercheurs dans le domaine de la didactique, ce qui explique, forcément, la multiplicité des études effectuées afin d'améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement.

De cela l'enseignant doit multiplier ses stratégies d'enseignement et varier les moyens et les supports en classe avec la prise en considération des besoins, des intérêts et le niveau d'assimilation de chacun de ses élèves et créer un climat favorable pour susciter et donner à l'apprenant l'envie d'apprendre.

Nous avons constaté que parmi les enseignants de français langue étrangère, ceux qui n'utilisent pas des moyens de motivation pour transmettre les informations, se trouvent avec des apprenants qui éprouvent des difficultés pour comprendre et apprendre le français.

La motivation des apprenants constitue l'un des grands défis de l'enseignement apprentissage de FLF actuellement. En effet, la massification de public scolaire et l'hétérogénéité des profils qui l'accompagnent impliquent dans le contexte de l'école qu'une même activité peut paraître passionnante pour certains et ennuyeuse pour d'autres selon le rapport que l'on entretient avec elle, et ce rapport est fortement influencé voire déterminé par la relation humaine, la relation pédagogique et la manière d'être de l'enseignant.

Pour cela, l'utilisation de jeu est une nécessité dans une classe de FLE parce que l'activité ludique favorise la motivation, elle fait appel à l'imagination, la créativité, la spontanéité, et élabore les capacités cognitives et affectives. Elle prépare l'apprenant à une rencontre avec les autres dans un monde ludique. Telles sont les raisons qui nous ont motivé à nous lancer dans ce travail de recherche afin d'étudier la motivation des apprenants par le biais des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de FLE.

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès son plus jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux, conte, dessin,) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que la créativité et l'imagination.

Donc le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les

Introduction générale

encourager à apprendre et à s'exprimer. L'activité ludique est un outil de découverte et de dévoilement, elle favorise la motivation des élèves, sert de levier aux apprentissages et constitue un outil précieux pour une approche de l'enseignement orientée vers le développement des compétences. Où vient l'intérêt de réfléchir sur la manière d'introduire des activités à caractère ludique dans une situation pédagogique, dont le but est de susciter chez l'apprenant l'envie d'apprendre et de se débarrasser de la monotonie et la rigidité d'une leçon classique.

Notre travail de recherche est centré sur l'activité ludique comme un support didactique dans l'enseignement/apprentissage de FLE et sa valeur comme un vecteur de motivation pour les apprenants de primaire, de ce qui précède plusieurs interrogations s'imposent :

- L'activité ludique constitue-t-elle une source, un moyen efficace et motivant pour l'enseignement apprentissage de FLE au primaire ?
- Peut-on motiver les apprenants du primaire par le biais des activités ludique ?

Pour répondre aux questions posées dans la problématique nous avons développé les hypothèses suivantes :

- les exercices à caractère ludique diversifient les situations d'apprentissage et concourent à développer l'esprit créatif de l'élève.
- Ce type d'activité représente un moyen efficace de motivation chez l'apprenant.
- Les activités ludiques sont une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant.

Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE, à motiver les apprenants. La majorité des enseignants de nos jours ne donnent pas d'importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen efficace de motivation.

L'objectif primordial de cette recherche est d'introduire des activités à caractère ludique dans une classe de FLE. De même nous tenterons donc d'affirmer l'importance du ludique comme support didactique dans l'apprentissage de FLE et souligne la nécessité de jeu comme un facteur de motivation pour les apprenants du primaire.

Introduction générale

Afin de réaliser notre étude et vérifier nos hypothèses, nous effectuerons une expérimentation sur terrain dans une classe de 4ème année primaire à L'école de Barbari Larbi à Djamoura où, nous allons appliquer des activités ludiques.

Pour ce faire, nous avons organisé notre recherche sera organisé en deux chapitres, un chapitre théorique réservé au traitement des notions en relation avec notre thème et un chapitre pratique qui sera consacré à l'expérimentation.

Le premier chapitre sera divisé en deux sections : la première intitulé « le jeu et son rôle dans une classe de FLE ». nous traiterons successivement : la définition de jeu, ses caractéristiques, la progression de concept dans la pédagogie, l'activité ludique et ses types, et l'apport de jeu et les avantages de celui-ci en classe de FLE.

Dans la deuxième section « la motivation », nous allons traiter successivement la définition de motivation, ses types, le jeu comme source de motivation, les facteurs qui influencent la motivation des apprenants, le rôle de l'enseignant, comment l'enseignant peut motiver ses élèves et sa relation avec ses apprenants et le jeu comme facteur de motivation.

Le chapitre pratique sera consacré à l'expérimentation, nous présenterons le corpus, puis, nous ferons une observation de classe, ensuite, nous appliquerons les activités ludiques choisies, et enfin, nous analyserons les résultats obtenus.

Chapitre I :
l'activité ludique et
la motivation

**Section I : Les activités
ludiques et leur rôle
dans une classe de FLE**

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

Introduction :

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle, où on s'entraîne à mettre en valeur nos connaissances dans le cycle de la vie, où le jeu peut être une recherche d'une solution correcte dans les situations diverses. Comment nous pouvons profiter de ce genre d'activités pour améliorer le déroulement du processus d'apprentissage essentiellement

Dans ce cette section, nous essayerons de définir les deux concepts : « jeu » et ses caractéristique, la progression de concept en pédagogie, « activité ludique », de montrer les différents types d'activités ludiques et leur apports et leur avantages dans une classe de FLE.

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

1. Qu'est-ce que le jeu ?

Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII^e siècle, le jeu était lié à des notions de détente et de divertissement gratuit. Alors, le jeu se trouve inscrit dans une dialectique qui réunit plusieurs aspects opposés : le jeu et le sérieux, le gratuit et l'utile, le stérile et le fécond, le loisir et le travail, le non réel et le réel, l'art et la science. Pendant la Renaissance, on assiste à un regain d'intérêt envers le jeu et aussi aux débuts de l'intégration éducative des activités ludiques. Dès lors, le jeu entre dans l'éducation des princes, mais aussi dans les collèges religieux.

A l'époque romantique, le jeu étant envisagé comme une activité éminemment enfantine, il devient donc enfin une activité sérieuse, dans la mesure où il est censé conduire à un développement « naturel ». Au XIX^e et aux XX^e siècles, les pistes empiriques des biologistes et des psychologues justifient la nécessité biologique du jeu et insistent sur la valeur éducative des activités ludiques.

➤ **Selon le dictionnaire de français LAROUSSE** ¹

Jeu : nom masculin (latin, plaisanterie) est défini comme : une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir et tirer un plaisir

➤ **Le jeu selon le dictionnaire latin français**

« Jeu : plaisanterie, badinage, Joca ; le plaisant, per Jocum ; en plaisant » ²

➤ **Selon le Petit Robert (1981)** il est considéré comme

« Une activité physique ou morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que plaisir qu'elle procure ». ³

➤ **Selon le dictionnaire didactique**

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication, interactif entre deux ou plusieurs participants pour développer une compétence » ⁴.

1. www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887.

2. GAFFIOT Félix, *le GAFFIOT de poche, Dictionnaire Latin Français, France, Paris, Hachette-livres, 2001. P.404.*

3. *Le dictionnaire le petit Robert, Paris, dictionnaire le Robert 1981, p 1046.*

4. *GUQ, Jean Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, Paris, 2003, p.106*

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

G. Bourgère chercheuse en sciences de l'éducation, voit que :

*« Le jeu n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de méta communication, c'est-à-dire s'ils sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message (ceci est un jeu) »*¹

L'historien néerlandais J. Huizinga définit le jeu comme

*« Une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées 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.

Plusieurs spécialistes issus de domaines différents se sont penchés sur la notion du jeu : didacticiens, psychanalystes et psychologues.

Dans son étude sur le jeu, w. Auds souligne que le mot « jeu » (première apparition au XII^{ème} siècle vient du latin « jocus » qui signifiait « badinage, plaisanterie ».³

R. Renard précise que l'utilisation de jeu en classe « a pour objectif la création d'une atmosphère de détente et de solidarité dans la classe »⁴. J. Château ajoute une autre définition, écrit le jeu que comme « un remède contre l'ennui ou contre la fatigue »⁵. A cela s'ajoute une autre définition, celle de l'un des didacticiens connus par ses travaux SUR l'application du jeu en pédagogie N. De Gradmont, cette dernière écrit « le jeu imbue de joie et de plaisir [...]. Le jeu évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Il n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »⁶. Cette spécialiste clarifie le jeu de caractère spontané, libre et qui ne se soumet à aucune règle sauf l'instinctif, le plaisir et la joie du joueur, de même tout jeu se déroule en dehors d'un cadre spatio-temporel prédéfini.

1. Brongère .G, *Jeu et éducation*, Paris, L'harmoutteur, 1995, p.247.

2. Huizinga, Johan, *Homo ludens ; essai sur la fonction sociale du jeu*, Parise. Gallimard, 1951, pp.57-58

3. L'étymologie du jeu est prise d'un article de waterwald, auds, sous le titre de pédagogie de jeu et enseignement musical. P : disponible sur le site : [WWW.cefsteur-ouest.org /recherche/ memo-PHP](http://WWW.cefsteur-ouest.org/recherche/memo-PHP).

4. Renard Raymond *apprentissage d'autre langue étrangère et seconde éd de Boeck université, Bruxelles 2002 p 94.*

5. CHATEAU, Jean, *l'enfant et le jeu*, éd, Scarabée, Paris, 1967, p37

6. Grandmont, Nicole., *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Université De Boeck : Edition Bruxelles. 1997, p 19

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

Pour R. Caillois, le jeu "*entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse.*"¹.

J. Château, à propos de rôle pédagogique du jeu écrit le jeu « *n'est pas un simple amusement [...]. Le jeu est souvent fatigant, parfois épuisant. Mais cette fatigue, cet épuisement qui prouvent sa valeur* »².

A partir de ces diverses définitions énoncées préalablement, nous pouvons dégager que le terme « jeu » recouvre plusieurs acceptions en français et que sa définition est influencée par les orientations de celui qui le définit (psychologique, psychopédagogique, anthropologique, empirique). Néanmoins, le jeu est doté de particularités qui le qualifiaient de facteur de plaisir et de motivation, et un outil pédagogique efficace pour l'enseignement apprentissage des langues.

1.2. Les Caractéristiques du jeu

Devant les différentes tentatives de définition du jeu, il est difficile de parler d'une définition mais plutôt des définitions, parfois tout à fait contradictoires.

En effet, l'un des points pour approcher le jeu en tant qu'outil, en didactique des langues ou dans d'autres disciplines, est de préciser les caractéristiques qui permettent de le distinguer des autres pratiques humaines. Dans ce contexte,

R. Caillois, sociologue français, propose le jeu comme une activité :³

« 1) - libre : *si le joueur est obligé de jouer, le jeu perd son attrait aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;*

2) - séparée : *circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;*

3) -incertaine : *dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;*

1. CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 9

2. Château Jean, « *L'enfant et le jeu* », Editions du Scarabée, Paris, 1967, page 181.

3. R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958, p. 42-43

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

4) -improductive : *ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;*

5) - réglée : *soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;*

6) -fictive : *accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. »*

De cette classification du jeu, résulte sur les mêmes principes sous-jacents de plaisir, de liberté et de gratuité. Selon une perspective sociale, de multiples Spécificités apparaissent qui, en réalité, visent à tracer les lignes de démarcation et marquer la frontière entre le jeu et les autres conduites humaine.

1.3. La progression du concept « jeu » en pédagogie

D'après **J- L Pluies**, le jeu est exprimé en trois niveaux

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

Suite à cette citation nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

1.3.1. Le jeu ludique

C'est une activité libre, spontanée, imaginative qui n'a pas de règles fixes. Selon C. Renard *« [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »*.²

Ce type de jeu n'impose pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

1.3.2. Le jeu éducatif

N. De Grandmont déclare : *« si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »*.³

1. In *Mémoire de magistère*, HARKOU Lilia, la mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7à8 ans parle jeu, 112pages Didactique, Constantine, 2008.

2. Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>.

3. Grandmont, Nicole, *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997, p.66.

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir.

Il est axé sur l'apprentissage.

1.3.3. Le jeu pédagogique

Selon **N. De Grandmont**, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. Il est axé sur le devoir d'apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis. Dans ce type de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître.

2. Qu'est-ce qu'une activité ludique

Le terme « ludique » renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « jeu ».

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme « *une activité d'apprentissage dite ludique et guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure [...] »*¹.

Et selon le dictionnaire le Nouveau Petit Robert l'objectif ludique désigne ce qui est « relatif au jeu » concernant le substantif le ludique, le dictionnaire le Nouveau Petit Robert en propose : « *activité libre par excellence »*².

Ensuite, B. Cord-Maunoury voit les activités ludiques :

« *Comme des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règle définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte »*³.

2.1. L'approche ludique

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qu'il étudie.

¹ GUQ, J.P, Dictionnaire didactique du français, Pars, 2003, p.160.

² le dictionnaire de nouveau Robert, Paris, Dictionnaire le robert, 1993.p.1470.

³ mémoire de DGA, Jean, Tic et apprentissage, présente par Jean, Laurent, PLUIES, septembre2000.p.24.

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage car, en un moment d'une situation d'apprentissage, l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexée, dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif qui est la compréhension.

De plus, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettraient de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les apprenants, les parents.

3. Les types des activités ludiques

3.1. Les jeux linguistiques

Dans cette catégorie, nous pouvons dresser tous les jeux qui portent sur la manipulation de la langue, c'est une sorte de maniement formel et purement linguistique, même si l'apprenant est en face d'un jeu, il s'agit dans ce cas des activités langagières qui portent sur les multiples composants de la langue « les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques, et orthographiques ».

Dans ce cas, l'apprenant va mobiliser toutes ses connaissances linguistiques, ce qui engendre un apprentissage de la langue et non un simple divertissement ou une recherche de plaisir.

Les jeux langagiers doivent être structurés par niveau et ajustés selon les objectifs pédagogiques fixés au préalable.

A ce propos, nous pouvons citer et expliquer un exemple des jeux linguistiques, celui des mots *croisés* : *ce type de jeu porte essentiellement sur les lettres et les définitions des mots, il est demandé de récupérer les mots déjà définis dans une annexe, et de les dresser dans une grille de lignes (mots horizontaux) et de colonnes (mots écrits verticalement), les lignes et les colonnes s'entrecroisent d'où vient l'appellation des mots croisés.*

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

3.2. Les jeux de créativité

En ce qui concerne le lieu avec le jeu en situation pédagogique et la notion de « créativité » H. Silvaa écrit dans un article « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de former de sens, des phrases, de discours, ou de récit originaux, insolites, cocasse, poétique, etc.* »¹.

De ce fait, les jeux de créativité consistent à exploiter les connaissances langagières des apprenants d'une manière originale et inédite. La fonction sollicitée dans ce type d'activité est dite poétique où l'apprenant fait abstraction à son imaginaire et prévoit des solutions insolites. Nous citons dans cette catégorie : les charades et les anagrammes.

Les charades : est un jeu qui consiste à créer des mots à partir des syllabes définies, l'expression de l'activité est comme suit « mon premier est ..., mon second est ..., et mon dernier est ... ».

Proposition comme illustration : mon premier, est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux et mon tout est un fruit délicieux.

La réponse : or+ange= orange

3.3. Les jeux culturels

Dans cette catégorie de jeux, la langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, en les intégrant, comme les détermine le dictionnaire du français langue étrangère et seconde « *les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »².

Pour illustrer cette catégorie, nous présentons l'exemple des jeux du Baccalauréat :

Ce jeu, dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau en fonction de lettre initiale imposée par les cases, la forme du tableau est comme suit :

| <i>Lettre</i> | <i>Pays</i> | <i>Ville</i> | <i>Musicien</i> | <i>Métier</i> |
|---------------|---------------|---------------------|------------------|----------------|
| <i>F</i> | <i>France</i> | <i>Franconville</i> | <i>J. Ferrat</i> | <i>Facteur</i> |

1. Hydee Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère. Disponible sur <http://www.francparler.org/dossier/silva2005.html>

2. Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.418

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

3.4. Les jeux dérivés du théâtre : sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] la directivité, [...] la dramatisation* »¹.

Ces jeux à caractère théâtral ont comme fondement la stimulation des apprenants ou la constatation d'un univers fictif et le plus authentique possible afin d'investir les connaissances des apprenants. Les activités du théâtre varient selon les principes suivant :

a) Dans ce cas de *l'improvisation*, l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de l'enseignant. En effet la situation n'est pas élaborée au préalable, à noter qu'il est préférable de commencer par des situations banales :

Par exemple : le projet de vacances en famille.

b) ce principe de *directivité* : renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaboratifs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant).

c) *La dramatisation* : est une reproduction des dialogues, de textes narratifs ou des histoires, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques.

Nous citons à titre d'exemple : **les jeux de rôles** : « *Un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique* »².

Dans cette interaction fictive et simulée, l'apprenant doit mobiliser tous les moyens expressifs de la langue en corrélation avec le verbal et le gestuel, la phonétique et la mimique où il doit se comporter et communiquer comme dans une situation authentique. Autrement dit, l'apprenant est impliqué dans l'échange linguistique, sociolinguistique et même pragmatique, il est en face d'une situation communicative où il est appelé à prendre la parole et se comporter dans un groupe.

1. Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.418

2. Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, *op cit*, p.221

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

4. Les apports des activités ludiques en classe de FLE

L'approche ludique permet de créer un contexte favorable à l'apprentissage. Actuellement, l'activité ludique comme méthode d'apprentissage, devient une activité pédagogique instructive à part entière. Elle est associée au développement intellectuel, en plus de rendre le cours plus interactif et communicatif, elle fait en sorte que l'apprenant s'implique davantage. Elle constitue un instrument précieux parce qu'elle présente moins de contraintes qu'un exercice systématique, l'apprentissage se fait davantage dans le plaisir. Elle permet souvent aux apprenants en difficultés de reprendre part de manière active aux pratiques de classe. Elle permet de libérer la parole de l'apprenant, de dépasser ses inquiétudes et la peur de commettre des fautes.

Quelles que soient leurs formes ou leurs fonctions, les jeux collectifs, les jeux de plateaux, les jeux de cartes ou autres, amènent les apprenants à interagir verbalement à travers des règles dans un but de réussite et de découverte. Ainsi, nous citerons quelques apports pédagogiques de l'utilisation de jeu dans le processus éducationnel :

-D'une part, les jeux rendent le cours moins astreignant, instaurent des relations plus authentiques dans les interactions, dynamisent les échanges verbaux entre les apprenants et permettent notamment de dépasser la relation traditionnelle maître/élèves¹.

-D'autre part, les jeux rendent possible une certaine socialisation et permettent à l'apprenant de se familiariser avec les autres acteurs de son apprentissage : les co-apprenants et l'enseignant.

-De même, les jeux pourraient contribuer à l'apprentissage, une "Co- construction des connaissances" (entre Co-apprenants).

Pour finir, à la suite de J-P Cuq et d'I. Gruca, nous dirons : d'un côté, le jeu peut être un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue, car un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue

1. CUQ, J.P. & GRUCA, I., *Cours de didactique du français langue étrangère et Seconde*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2003, p. 418.

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

De l'autre, la majeure partie des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux répondre aux objectifs et au niveau des apprenants (Cuq & Gruca, 2003 : 418).

Le jeu permet à l'enfant de contrôler ses émotions, et de développer son intelligence. Il importe aussi de souligner que le jeu :

- Dynamise le besoin d'apprendre.
- Permet de développer la créativité de l'apprenant.
- Développe l'autonomie du sujet.
- Favorise les apprentissages de tous ordres.
- Est un support d'apprentissage très motivant
- . - Développe les acquisitions dans tous les domaines.
- Renforce les compétences et les apprentissages.
- Permet plus de temps à l'observation.

En somme, le jeu participerait positivement dans l'apprentissage des langues. À la lumière de ce qui précède et suite aux avantages de l'utilisation du jeu en pédagogie, nous montrons qu'il est utile de recourir aux jeux dans l'apprentissage. Le jeu peut devenir l'un des meilleurs supports pédagogiques pour faciliter l'acquisition d'une langue

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

5. Les avantages du jeu en classe de langue

D'une manière générale, le jeu favorise la motivation, il fait appel à l'imagination, la réactivité, le corps, la spontanéité, l'intelligence, l'observation et élabore les capacités cognitives et affectives.

Dans la classe de langue, le jeu permet de proposer une grande variété de situations motivantes et familières, de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants. Dans cette vision nous reprenons les propos d'H. Vanthier, spécialiste en didactique des langues :

*« Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, jeu d'entraide ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant. »*¹

Selon l'auteur, le jeu permet de répondre à des besoins réels et authentiques de communication qui permettront à l'apprenant de s'investir dans l'apprentissage de la langue.

Selon *SILVA*² il y a trois grands types d'avantages couramment associés au jeu :

1)- **Moteur** : le jeu exerce la motricité fine et globale, favorise un comportement communicatif global en sollicitant corps, sensibilité et intellect.

2)- **Affectif** : le jeu est un instrument de socialisation, il permet de s'ouvrir au monde, de s'intéresser à d'autres cultures, tout en évoluant dans un cadre sécurisé et familier. En effet, d'une part le jeu favorise la détente émotionnelle, physique et intellectuelle des participants et d'autre part, il est garant d'une émulsion des idées dans un contexte où l'erreur est dédramatisée.

3)- **Cognitif** : le jeu permet de travailler l'expression, la compréhension, la répétition. Il favorise les mécanismes de classification, d'ordination, de structuration du temps.

1. VANTHIER H., *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE international, 2009, p.82.

2. SILVA H., *Le jeu en classe de langue*, CLE international, Paris, 2008, p.25

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

Pour tirer tous les effets bénéfiques de l'activité ludique, il faut qu'elle soit le fruit d'une analyse pré-pédagogique et d'une réflexion préalable. Il s'agit ainsi de ne pas faire du jeu une activité de dernière minute, une activité "bouche-trous" mais de lui assigner un rôle central dans la classe de langue.

Section I : Les activités ludiques et leur rôle dans une classe de FLE

Conclusion :

Cela fait maintenant plus d'une trentaine d'années que le jeu commence à trouver sa place dans la classe de langue. Les activités ludiques ont été considérées comme un passe-temps par beaucoup d'enseignant, mais les choses ont bien changé, les jeux ont pris désormais dans la société contemporaine une place déconcertante pour améliorer le processus d'apprentissage.

Nous avons essayé dans cette section de définir la notion de « jeux » et « l'activité ludique », et de confirmé que les jeux et les activités ludiques désignent les activités de loisir soumises à des règles. Comme nous avons parlé de leur apports et avantages dans une classe de FLE.

Section II : La motivation

Introduction :

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

Dans cette section nous essayerons de définir la motivation et ses types, nous voulons éclairer les facteurs de manque de motivation, et aussi d'expliquer le rôle de l'enseignant et leur relation avec ses apprenants et comment l'enseignant peut motiver ses élèves et le jeu comme facteur de motivation.

2. La motivation

1. Définition

« L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin "Movère" qui signifie se déplacer »¹, confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement. Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire.

Les définitions données à la notion « motivation » des dictionnaires Le Robert et Le Larousse se complètent :

"Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement » (sans aucune considération morale) (Le Robert).

"Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement » (Le Larousse).

Dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : "*un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but*"².

Pour C. Prévost, « la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets »³, il continue en disant que « pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle). »⁴

Pour le docteur en sciences pédagogiques J. L. wolfs, la motivation se définit comme « un état qui prend son origine dans les perceptions et les conceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qu'il l'incite à s'engager, à participer et à persister dans une tâche scolaire ».⁵

1. http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstar t=1

2. Dictionnaire Didactique des langues, R. Galisson et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360.

3. C. Prévost cité par DORON, Dictionnaire de psychologie 1991, p. 467.

4. Ibid. p. 468.

5. WOLFS, José-Luis, Méthodes de travail et stratégies d'apprentissage, éd, De Boeck Université, 2 e édition, Bruxelles, 2001, p.47.

La motivation a été perçue longtemps comme l'ensemble de forces qui impulsent notre activité : besoin, instinct, envie, passion, désir, curiosité, projet, but ...

De ces définitions, nous retenons que la motivation est l'aspect dynamique du comportement, c'est l'énergie qui pousse à démarrer une activité, la poursuivre et la mener à bien.

2. Types de motivations

2.1. Motivation intrinsèque

*« La motivation est dite 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 ».*¹

La motivation intrinsèque est la situation où un apprenant pratique l'activité pour l'intérêt et non pas pour la contrepartie que ce travail va lui procurer, il exerce cette activité pour le plaisir et pour la satisfaction personnelle qu'il ressent.

2.2. Motivation extrinsèque

*« La motivation est dite 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 ».*²

De cela la motivation extrinsèque est la situation où l'apprenant essaie de faire un bon travail dans le but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation.

3. Le jeu une source de motivation

A propos de l'utilité de jeux en pédagogie comme une source de motivation, nous pouvons affirmer que le jeu permet de susciter la motivation chez les apprenants. Le jeu permet à l'enfant de croire en lui-même, en ses compétences et en ses capacités, il offre naturellement du plaisir et des émotions positives.

Dans le jeu, l'enfant est actif et vif, il est mobilisé et tombe moins vite dans la lassitude et l'ennui. Le jeu peut être un facteur favorable à l'apprentissage stimulant la motivation chez l'apprenant.

1. RAYNAL, F, RIEUNIER, A, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, éd, entièrement revue et augmentée, 7^e éd, Italie, 2009, p.302.

2. *Ibid.* p.203.

Le jeu est motivant parce qu'il crée d'abord le souvenir affectif et touche la psychologie de l'enfant.

La pédagogie de jeu permet à l'enseignant de placer l'apprenant au centre du processus de l'enseignement apprentissage. Elle permet aussi aux élèves de vivre des situations diversifiées sur un monde ludique et d'oser d'être eux-mêmes.

Le jeu est la fenêtre de l'enfant sur le monde par laquelle il accède à une autre culture
*« Le jeu est l'activité normale de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires ...Il est point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent moins ludiques ».*¹

Pour cela, l'enseignant doit sélectionner des jeux qui répondent à ses objectifs pédagogiques, qui seront adaptés aux élèves à qui on les propose afin d'attirer leur attention, et les impliquer dans les tâches scolaires.

D'après de nombreuses recherches menées, le jeu permet d'accéder à la créativité
*« C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre soi ».*²

1. Javier, Suso Lopez, *jeux communicatifs et enseignement et l'apprentissage des langues étrangère*, Université de Granada : p.3.document en ligne sur le site : http://www.ugr.es/jsuso/publication/jeux_communicatif.pdf.

2. FOUCTEU, Béatrice, L'HEUDE Sylvie, ROGER Amis, *comment repositionner, le jeu comme support d'apprentissage l'école maternelle*, in *8eme bien rôle de l'éducation et de la formation*, texte publié par l'ANRP sous l'entière responsabilité de l'auteure.

4. Les factures qui influencent la motivation de l'apprenant

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 :

4. 1. Les facteurs relatifs à la société

Une trame de rapports pouvant sans doute s'immiscer dans l'intériorité de l'individu, sont les lois, les valeurs, les coutumes, la culture, l'histoire commun et l'identité...qui déterminent certains comportements. Donc, nous pouvons considérer que la société constituerait le berceau des représentations comme le montre Pothier. B : « *En tant que partie d'une culture, les représentations sociales sont en effet des interfaces entre les individus appartenant à un groupe et le groupe lui-même, donc entre l'individu et le collectif* »¹, elles ont une valeur dans la didactique des langues : « *s'intéresser aux représentations qu'ont les apprenants, de la langue que l'on va enseigner est également un élément précieux* »². Mais, si on a des représentations négatives par exemple vers l'autre il n'y aura jamais d'échange, de contact et d'épanouissement, ou plutôt c'est la peur et le refus, donc la stagnation en quelque sorte (dont l'enseignant est invité à les objectiver ou les modifier le maximum possible). Le même est avec l'apprentissage des langues étrangères y compris le FLE face à une tendance répandue issue d'un héritage commun : la langue du colonisateur, cela paraît comme une forme de démotivation et d'évitement

4.2. La vie personnelle de l'apprenant

Elle, regroupe un ensemble de paramètres perceptibles, et caractéristiques propres à l'individu (apprenant), tel le statut familial, le niveau financier, le niveau d'étude atteint par chacun des deux parents, un enfant orphelin ou pas..., etc.

1. POTHIER, Béatrice., *Langue, langage et interactions interculturelles*, Cahier CIRHILL N°31, éd : Harmattan et les éditions de UCO, Paris, 2009.P.99.

2. <http://anne.bpiwowar.net/FLE/memoire/mem2tatiana.pdf>

Par le passé, les chercheurs se sont demandé quelles attitudes et quels comportements parentaux favorisaient le plus la motivation à apprendre chez l'enfant. Ils en sont arrivés à la conclusion que la meilleure façon pour des parents de motiver leur enfant était d'avoir des attentes et des exigences élevées, mais réalistes, sur le plan scolaire, donc adaptées à ses capacités ; d'avoir une très grande confiance en ses capacités de réussir ; de créer un climat de soutien et de chaleur humaine autour de lui, d'être un modèle en matière d'apprentissage en créant des situations qui lui permettent de les voir en train d'apprendre.

4.3. Facteurs relatifs à la classe

Le 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.

Les Compétences des enseignants : c'est-à-dire, un manque d'expérience, manque de connaissances de 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 aux élèves, mais c'est un métier pour gagner l'argent, 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.

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

Le Manque de confiance en soi : plusieurs apprenants n'ont pas la confiance en eux-mêmes, ils se sentent incapables, incompetents.

Le Manque de volonté chez les élèves : c'est-à-dire l'envie d'apprendre.

5. Le rôle de L'enseignant

Même si chaque apprenant peut avoir un certain degré de motivation, l'enseignant a inévitablement un rôle à jouer à ce niveau qui ne se résume plus au simple échange comme l'affirme A. Giordan : « *Professionnel d'une discipline, l'enseignant doit aussi s'envisager comme le spécialiste de la « personne qui apprend ». Le métier ne peut plus se projeter uniquement sous la forme de cours de classe, l'enseignant devra pouvoir consacrer des temps individuels ou collectifs à faire émerger les ressorts de chaque élève et les entretenir.* »¹

Enseigner c'est : « *aller à la rencontre du monde avec l'apprenant ; c'est s'engager au côté 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 sentier infini de la sagesse.* »²

Les enseignants efficaces selon Raynal. F et Rieunier. A devraient être : « *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 phases de travail, signale l'importance des informations en répétant les informations importantes et en modulant leur voix en fonction de l'importance de celle-ci.* »³

En effet, la motivation de l'apprenant est une responsabilité qui incombe à l'enseignant à s'en préoccuper : une tâche énorme, rude mais réalisable. D'éveiller la curiosité intellectuelle de l'apprenant et le livrer à d'autres mondes et horizons, supposent des qualités que doit posséder l'enseignant et non pas se contenter seulement de la manipulation des techniques modernes (la vidéo, l'enregistrement...) Les qualités de l'enseignant dépassent celles de la personnalité et même les qualités professionnelles (la personne détenant le savoir) et sociales, elles regroupent des habiletés et attitudes positives et certainement l'autorité.

1. <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Vive-la-motivation>.

2. VIENNEAU Raymond, *Apprentissage et enseignement*, Chanelière, 2ème édition, p : 271

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

Avoir des habiletés est indispensable pour l'enseignement des langues, soit verbales (l'emploi des variations de la voix, être naturel, parler correctement, ne pas se justifier inutilement, utiliser l'art de convaincre, utiliser l'humeur.), soit non-verbales (exécuter l'exposé avec dynamisme, les mimiques, le déplacement devant le public, utiliser les gestes appropriés et éviter les manies gestuelles...). Les attitudes sont aussi exigées à condition qu'elles soient positives, agissant indirectement sur le processus d'apprentissage et favorisant l'engagement de l'apprenant, nous citons : l'acceptation inconditionnelle des apprenants (au niveau de difficultés, et de démotivation..), la confiance, l'empathie, la patience, la disponibilité auprès de chaque membre, le respect et la compréhension de son apprenant et de ses intérêts et croyances, la valorisation de tout acte provoqué par un/des apprenant(s), l'échange et l'authenticité ...

De plus, il est vrai que l'enseignant doit montrer à son apprenant son autorité, mais elle peut le servir à gérer avec flexibilité sa classe s'il prend en considération que l'apprenant est un partenaire et avant tout un être vivant. Avec la collaboration des apprenants, il peut instaurer des règles de la classe comme la distribution des rôles.

5.1. La relation entre l'enseignant et ses apprenants « *La relation maître-élève est l'une des plus belles qui soient. Aucun ordinateur ne pourra s'y substituer. Le professeur est le témoin de la meilleure partie de nous-mêmes. Il nous transmet le goût de la connaissance et celui de la critique.* (...) *Une bonne relation maître-élève peut susciter des carrières entières.* »¹.

En effet, Il est évident que l'enseignant et les apprenants sont en interaction dans laquelle l'enseignant invite ses apprenants à accomplir avec lui et grâce à lui un effort semblable. Il s'agit donc d'une complicité plutôt que d'une confrontation. Le goût des études ou la façon de les acquérir, l'affectif et l'attitude ont une place importante dans la motivation de l'enfant.

1. *L'Express, Partie 1* © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob, p.25

5.2. Comment l'enseignant peut motiver ses apprenants¹

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.
- 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.
- Bien utilisé 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.

6. Le jeu comme facteur de motivation en classe de FLE

Nous verrons donc que le jeu peut être un facteur d'apprentissage car il permet la motivation sur plusieurs niveaux. En effet, de par son utilité, il est employé dans de nombreux domaines, scolaires ou extrascolaires, cependant nous nous intéresserons ici à l'aspect scolaire.

1. <http://lewebpedagogique.com/compreg/2009/01/18/la-motivation-des-eleves/>

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

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

Le jeu 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.

Le jeu amène l'enfant à se dépasser ; poussé par ses partenaires, celui qui joue doit s'impliquer, se concentrer, réfléchir. Il ne le fait plus pour satisfaire l'adulte, parent ou enseignant, mais pour gagner, faire gagner son équipe, pour être reconnu par les autres, devenir un membre reconnu de la classe.

L'enseignant peut s'aider du jeu pour motiver les élèves et ainsi leur faire acquérir des savoirs. Pour cela, il doit savoir différencier sa pédagogie (Pédagogie différenciée, Des intentions à l'action, adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. L'enseignant 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. Il peut faire fabriquer les jeux par les élèves et développer ainsi leurs initiatives, leur imagination, leur créativité.

Pour savoir utiliser le jeu de façon pertinente, les enseignants doivent tirer parti intelligemment de la motivation suscitée chez leurs élèves par une pratique inhabituelle et introduire des méthodes d'exploitation du jeu qui mettent en évidence tout le profit que les élèves peuvent en tirer, les qualités qu'ils développent et leur permettent d'évaluer leurs progrès dans différents domaines (maîtrise de soi, raisonnement, exploitation des notions apprises...).

Conclusion :

Afin de conclure cette section, nous pouvons dire qu'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 :

Présentation et analyse de l'expérimentation

Introduction :

Nous avons vu dans les deux premiers chapitres que l'activité ludique et la motivation jouent un rôle important dans l'enseignement/apprentissage en classe de 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 4^{ème} année primaire, de l'école « Barbari Larbi » à Djamoura wilaya de Biskra, à partir du 17 Avril jusqu'au 30 avril.

1.2. Le public :

Pour recueillir des informations susceptibles de nous aider dans notre recherche, nous estimons que les apprenants de 4^{ème} année primaire constituent le meilleur corpus pour la réalisation de notre expérimentation, afin d'atteindre nos objectifs et de vérifier nos hypothèses. De plus, les activités ludiques dans une classe de langue étrangère doivent être structurées par niveau et doivent être adaptées et ajustées selon le public cible. De ce fait, nous avons décidé de réaliser notre travail d'expérimentation avec les apprenants de la quatrième année primaire, parce qu'ils constituent un public jeune et sensible aux jeux.

Le public sélectionné pour l'expérimentations se compose de 24 apprenants 8 garçons et 16 filles.

1.3. La méthode de travail :

Pour trouver une réponse à notre problématique sur l'activité ludique comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage du FLE, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister à des séances. Les deux premières séances étaient pour faire l'observation ; et dans la troisième et la quatrième, séance nous avons proposé des jeux conçus afin de permettre aux élevés d'apprendre des verbes, comprendre leur sens, expliquer oralement et avec des gestes, conjuguer des verbes, prendre la parole avec un jeu de rôle. Finalement et le plus intéressant c'est leur impact sur la motivation des élevés Puis, à travers les résultats obtenus par les jeux proposés, nous ferons notre analyse.

2. L'observation :

Parmi les méthodes choisies pour la réalisation de notre expérimentation figure la technique d'observation de classe. Nous avons opté pour cette technique qui devrait nous permettre de recueillir des observations concernant : l'organisation de la classe, les activités proposées aux apprenants, l'attitude des apprenants, le type de la participation et les interactions entre les apprenants . . . etc.

Pour ce qui est de notre présente recherche, cette technique nous a offert la possibilité d'observer et de suivre le déroulement des leçons de FLE dans la classe étudiée.

Nous avons assisté à deux séances, la première leçon était sur la conjugaison au futur simple. Concernant le déroulement de la séance c'était ainsi : des exercices dont l'enseignant a fait la première lecture, ensuite, il a expliqué la règle de conjugaison aux élèves, puis, il a demandé à quelques apprenants de relire les exercices, enfin d'appliquer la règle aux exemples données par lui.

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

A la fin de la séance l'enseignant leur a demandé de conjuguer des autres verbes hors les exemples présentés. Nous avons observé que les apprenants n'arrivaient pas à le faire et nous avons constaté aussi que les apprenants étaient 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 ce qu'ils ont fait ?

La deuxième leçon était sur l'expression orale, il convient de noter que la leçon présentée par l'enseignant est prise dans le manuel scolaire de la quatrième année primaire.

Pendant l'observation de la leçon réalisée par l'enseignant nous avons remarqué : D'abord du côté des apprenants, seuls quelques-uns étaient motivés et intéressés par la leçon cependant il y avait des apprenants inattentifs et désintéressés et que les bons apprenants prenaient des initiatives pour participer durant le cours

La majorité des apprenants ne répondaient pas avec enthousiasme et envie, cela reflétait le fait que la motivation n'était pas présente que chez quelques apprenants.

Nous avons remarqué aussi que la leçon proposée aux apprenants était présentée d'une manière traditionnelle peu motivante pour inciter la prise de parole chez les apprenants et attirer leur attention.

Du côté de l'enseignant, il essaye de bien partager le temps et gérer la classe. Il a essayé aussi de favoriser les interactions et l'échange entre les apprenants afin de les inciter à prendre la parole, il a tenté de ne pas monopoliser seul la parole.

D'après ces observations, nous pouvons dire que la leçon n'était pas suffisamment motivante.

Pour conclure, la question reste posée, est-ce que les élèves n'ont pas compris ou ils n'étaient pas motivés ?

3. les jeux proposés aux élèves :

Afin 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 allons énumérer les activités ludiques qui seront traitées dans notre travail de recherche :

3.1. Le jeu : « je devine » :

Nous avons décidé de commencer par le jeu le plus facile pour préparer les élèves et tester leur intérêt et leur motivation. Le premier jeu, c'est « je devine » nous avons distribué des enveloppes contenant des phrases associées à une image, ensuite chaque élève doit traduire l'image avec un geste et demander à ses camarades de trouver le verbe.

3.2. Le jeu de « sept famille » :

Le deuxième jeu, 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 de 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 distribué cinq types de cartes :

1. Les cartes des verbes de premier groupe.
2. Les cartes des verbes de deuxième groupe.
3. Les cartes de verbes de troisième groupe (être et avoir).
4. Les cartes des pronoms personnels.
5. Les cartes de temps verbaux (le présent de l'indicatif et le futur simple).

Nous avons distribué cinq verbes à chaque apprenant et nous avons utilisé le présent de l'indicatif et le futur simple dans les cartes de temps (les temps qu'ils ont étudiés).

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

3.3. Le jeu de rôle :

Le dernier jeu c'est « le jeu de rôle » nous avons présenté aux apprenants une saynète qui contient des personnages, des paroles et des vignettes, ensuite nous leur avons demandé de mémoriser et répéter les discussions entre les personnages, puis les apprenants vont jouer les scènes.

L'objectif de cette activité est de déclencher une communication authentique et impliquer les apprenants dans une situation d'interaction et les responsabiliser sur leur rôle ; ces apprenants sont censés s'exprimer en français.

Ce support fournit aux apprenants d'une part l'accès au sens grâce aux illustrations et les vignettes et d'autre part une motivation intrinsèque, suscitée par les illustrations comiques, les onomatopées et les couleurs qu'elle contient.

4. les objectifs visés par les jeux proposés :

Le jeu procure avant tout du plaisir chez l'enfant, en plus, le français, chez la majorité des apprenants, demeure une discipline nouvelle qu'ils vont acquérir et cette nouveauté suscite l'intérêt de ces derniers. De là, l'exploration d'une nouvelle langue avec des supports originaux et inhabituels ne fait qu'accroître leur enthousiasme, leur curiosité et créativité.

Pour ce faire, nous pensons que les activités ludiques sont des moyens susceptibles de réaliser de tels objectifs et surtout celui d'apprendre en éprouvant du plaisir et de la passion. En effet, l'apprentissage et la motivation vont de pair, plus les apprenants sont motivés, plus l'apprentissage est aisé. Le plaisir sous-tend tout apprentissage.

Nous partons de l'idée 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 pour gagner. Il prend plaisir à partager et à échange.

4.1. L'objectif du premier jeu :

L'objectif de ce jeu est d'appeler les élèves à lire de petites phrases et à utiliser leurs corps pour transmettre l'image présente sur la carte et faire participer les apprenants en s'exprimant et interagissant entre eux. Les élèves ont été motivés par ce jeu, et ils ont joué avec un grand plaisir et envie surtout que certains gestes ont fait rire les élèves.

-Le déroulement :

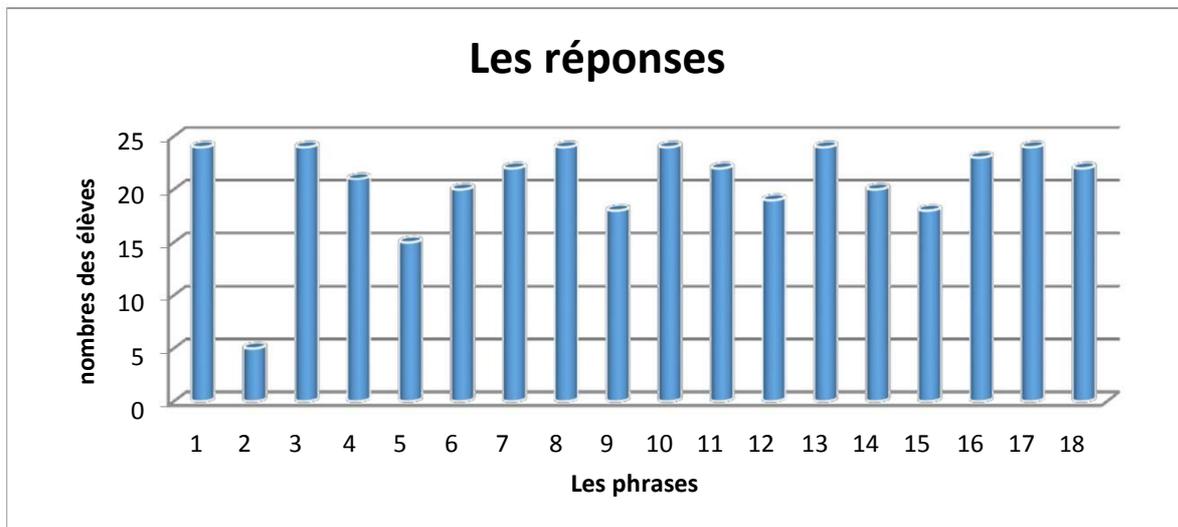
Nous avons distribué des enveloppes contenant des cartes, chaque carte contient une petite phrase avec une image et nous demandons à chaque élève qui a une carte de transmettre ce qu'il lit et voit à ses camarades par des gestes, les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.



-Les résultats :

| Les phrases | Les réponses | Les phrases | Les réponses |
|-------------------------|--------------|-------------|--------------|
| 1 | 24 | 10 | 24 |
| 2 | 05 | 11 | 22 |
| 3 | 24 | 12 | 19 |
| 4 | 21 | 13 | 24 |
| 5 | 15 | 14 | 20 |
| 6 | 20 | 15 | 18 |
| 7 | 22 | 16 | 23 |
| 8 | 24 | 17 | 24 |
| 9 | 18 | 18 | 22 |
| Nombres des élèves : 24 | | | |

-Présentation des résultats :



4.2. L'objectif du deuxième jeu :

Ce jeu a pour but de permettre aux apprenants d'apprendre la conjugaison et motiver les élèves, et vise également à enrichir la communication entre eux, encourager leurs interactions et favoriser la liberté de s'exprimer et de discuter.

Le déroulement :

Premièrement, nous avons formé des groupes en binôme ; puis, nous avons mélangé cartes des verbes des trois groupes, ensuite, nous avons donné à chaque élève cinq cartes des verbes mélangés (deux verbes au premier groupe et deux verbes au deuxième groupe, plus le verbe être ou avoir). 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 il marque 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 de façon ludique et moins contraignante.

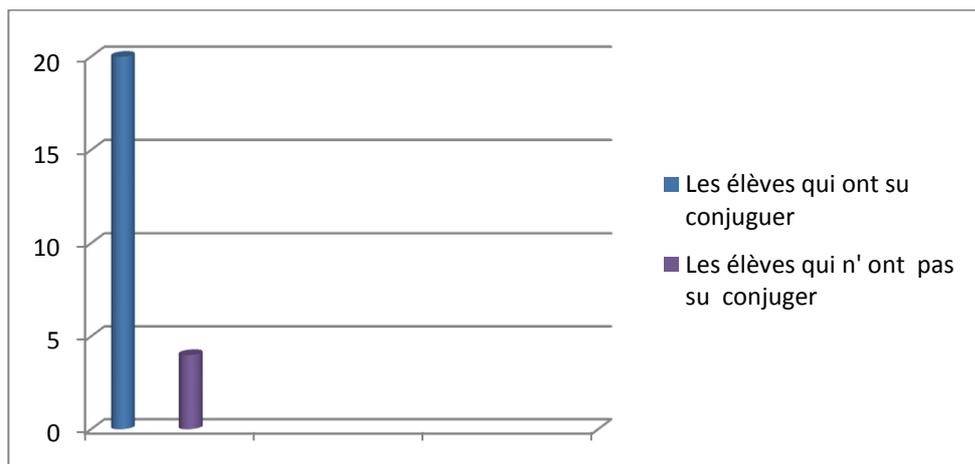


Chapitre II : Présentation et analyse de l'expérimentation

- Les résultats :

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| Les élèves qui ont su conjuguer | Les élèves qui n'ont pas su conjuguer |
| 20 | 04 |
| Nombres des élèves : 24 | |

-Présentation des résultats :



4.3. L'objectif de troisième jeu :

L'objectif de cette activité est de déclencher une communication authentique et impliquer les apprenants dans une situation d'interaction et les responsabiliser dans leur rôle ; ces apprenants sont censés s'exprimer en français et réaliser des actes de parole pertinents dans une situation d'échange. C'est une autre situation ludique que nous avons pratiquée avec les apprenants dans le but d'amener l'ensemble de la classe à participer activement durant ces scènes d'échanges de rôle en langue française, Ce qui les a amenés à être dans une situation idéale de bain linguistique et de réflexion dans la langue cible, ce qui leur a permis de débiter des phrases correctes sans grandes difficultés.

Le déroulement :

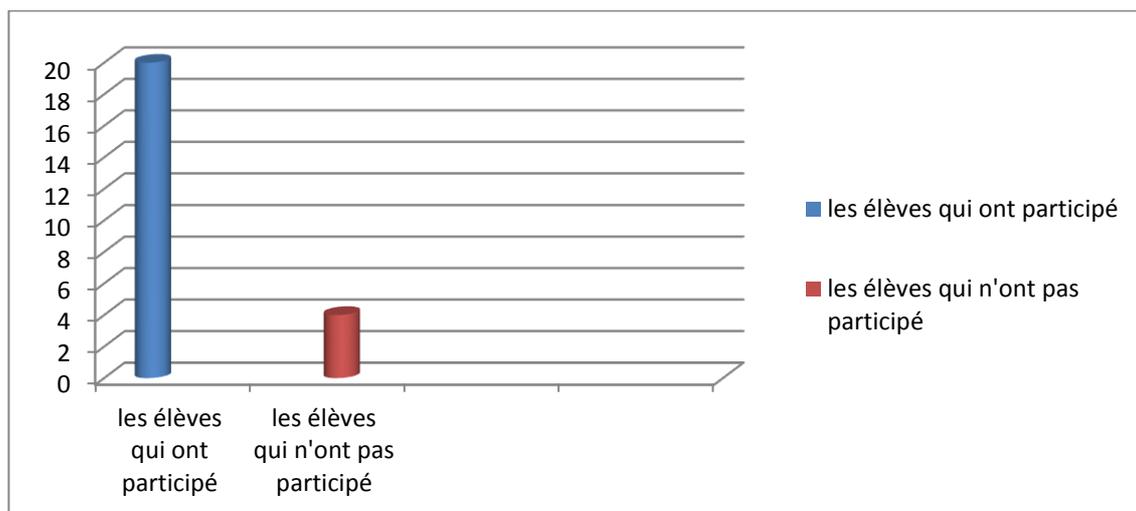
Nous avons présenté aux apprenants une saynète qui contient des personnages, des paroles et ensuite nous leur avons demandé de jouer les scènes en concrétisant les personnages comiques, Le jeu a consisté en une animation de scènes, interprété par les apprenants.

Les apprenants ont choisi différentes situations cependant, il nous a été donné de constater que la majorité des garçons ont opté pour les personnages de l'oncle et le marchand ou le fils, et les filles ont préféré de jouer la maman.



- les résultats :

| | |
|------------------------------|------------------------------------|
| Les élèves qui ont participé | Les élèves qui n'ont pas participé |
| 20 | 04 |
| Nombres des élèves : 24 | |

-Présentation des résultats :**5. L'analyse des résultats obtenus :**

L'efficacité et la pertinence de ces pratique 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 :

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 du 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 incite 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 chez eux, comme le trac, la timidité et la peur. Bien au contraire, ils ont été joyeux, ambitieux et motivés surtout lorsque nous leur avons annoncé, qu'il y aurait des gagnants et des perdants.

Nous avons constaté aussi que les apprenants ont la capacité de comprendre la consigne et de l'appliquer facilement, surtout après la présentation des différents jeux. Comme nous avons remarqué qu'ils ont aussi la capacité de se concentrer, de comprendre le jeu, de mémoriser et même d'anticiper.

De plus, nous soulignons que la motivation de ces apprenants entraîne un engagement cognitif. En d'autres termes, ils essayent de comprendre le jeu, et utilisent les dictionnaires pour trouver les sens de quelques verbes. 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, ce qui signifie qu'ils ont saisi facilement les activités, et qu'ils ont une bonne mémorisation et une gestion simultanée des tâches.

Concernant le premier jeu, nous avons remarqué que les élèves étaient plus libres et motivés pour jouer parce que cette activité ludique a attiré l'attention de tous les apprenants, ces derniers étaient intéressés, attentifs et plus impliqués. Cela a été un moyen d'une meilleure installation des compétences langagières, et en plus de cela, le jeu a bien aidé et poussé les élèves à prendre la parole, et interpréter les sens des verbes à travers les gestes. A cela s'ajoute le fait que les images des supports utilisés ont fasciné les élèves et ont accaparé leur attention.

Durant le déroulement du deuxième jeu, les élèves se montraient plus passionnés, actifs, moins angoissés, ils communiquent plus et semblent surtout comme libérés de l'ennui que peut créer une leçon traditionnelle.

Nous avons remarqué que, lors de la réalisation de jeu, les apprenants développent une attitude positive vis-à-vis de leur apprentissage, ils apprennent avec plaisir et désir. Donc l'apprentissage avec le jeu peut diminuer la peur et l'insécurité des apprenants face à la langue française. Nous avons constaté que les élèves étaient joyeux, tranquilles et attentifs, ils n'avaient pas des difficultés à s'exprimer. Ils répondaient facilement avec grand esprit sans être forcés d'intervenir et de communiquer en langue française. Lors de la réalisation de jeu presque tous les verbes conjugués étaient justes. De plus, ce jeu a bien aidé à pousser et motiver les apprenants à apprendre la conjugaison.

Nous avons déduit que la saynète s'ajoute aux activités ludiques qui peuvent être exploitées au service de ludiques qui peuvent être exploitées au service de

L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et qui constitue une source de motivation indiscutable grâce aux illustrations, couleurs, onomatopées, personnages comiques.

Après avoir terminé les préparations, l'enseignant a demandé aux apprenants de commencer l'interprétation des rôles, au début nous avons remarqué que personne ne voulait passer en premier, Par la suite après les premiers instants de timidité l'ensemble des présents ont réclamé leurs passage et se sont acquitté de leur rôle dans des conditions acceptables, cependant on a pu constater que les lacunes des apprenants ont résidé dans la prononciation, le ton souvent inadapté, et dans la lenteur du débit des phrases. Cette activité a favorisé la prise d'initiative des apprenants et a pu susciter davantage le désir d'apprendre et de réussir et solliciter l'imaginaire est donc un moyen de stimuler l'attention et d'optimiser les capacités intellectuelles des apprenants.

En effet, l'association du langage et de l'action ont suscité l'enthousiasme des enfants et leur ont donné la possibilité de se servir de la langue de façon autonome. Nous avons constaté que la plupart des apprenants renaient avec facilité leurs textes. Bien sûr, les dialogues faisaient appel au vocabulaire et des structures grammaticales préparés auparavant. Ces pièces ont permis de les réinvestir dans un contexte défini.

L'activité a très bien fonctionné même si beaucoup d'apprenants ont été frustrés de ne pas pouvoir rejouer. Ils ont été très enthousiastes et la répartition des rôles a suscité quelques fois quelques éclats de rires.

En général, cette activité a très bien marché et a créé encore plus le désir d'apprendre chez les apprenants, nous croyons aussi que c'est l'activité qui leur a plu le plus parmi toutes celles que nous avons pu mener avec eux. Tous les apprenants sans exception ont participé, et ont été très enthousiastes à la fin de l'activité.

En effet, ce support a suscité l'interaction de la majorité des apprenants qui sont réellement investis, à notre avis, de faire jouer les personnages. Nous avons remarqué que tous les apprenants veulent jouer les différentes scènes de jeu en imitant les personnages comiques.

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 de temps de parler entre eux ou faire autre chose que de jouer pour apprendre.

Les comportements observables indiquent une grande adhésion. Les attitudes des apprenants reflètent une grande motivation. Ils étaient émerveillés par les couleurs et les images. Ils étaient intéressés et motivés. Ils ont travaillé avec plaisir dans une atmosphère dynamique. Le travail collaboratif a dynamisé les échanges et les interactions au sein des groupes. Ils étaient impliqués et ont participé de manière active à la réalisation des activités. De notre part, nous avons joué le rôle d'un guide, d'un facilitateur afin de faciliter la tâche aux apprenants. Nous n'intervenons qu'en cas de difficulté.

Pour conclure nous pouvons dire, que Les activités proposées sous un aspect ludique ont motivé les apprenants à la différence du cours où les apprenants n'étaient pas suffisamment motivés. Les activités ludiques ont attiré l'attention de tous les apprenants, ces derniers étaient intéressés, attentifs et plus impliqués.

Les jeux peuvent aider l'apprenant à améliorer ses apprentissages et de les perfectionner de manière considérable.

Les activités ludiques permettent de créer un contexte plus favorable à travers une atmosphère détendue.

Lors des activités ludiques, les apprenants développent une attitude positive vis-à-vis de leur apprentissage, ils apprennent avec plaisir donc, l'introduction des supports pédagogiques ludiques pourraient contribuer à diminuer la peur et l'insécurité des apprenants face à une langue étrangère.

6. Synthèse :

A l'issue de cette expérimentation, nous affirmons que les activités ludiques contribuent positivement à l'apprentissage et permettent à l'apprenant d'apprendre, d'améliorer ses apprentissages en optimisant sa participation et sa prise de parole. Elles aident l'enseignant à exposer son cours facilement sans trouver des obstacles et cela d'une manière ludique.

Conclusion :

Après avoir travaillé avec les apprenants de 4ème année primaire, et l'analyser des résultats obtenus, nous avons constaté que les apprenants ont bien réussi dans la réalisation des jeux proposés, et qu'ils ont été motivés et impliqués, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important dans l'Enseignement/Apprentissage de français langue étrangère, comme facteur de motivation. L'activité ludique permet à l'apprenant d'utiliser ses compétences linguistiques, cognitives, et la compétence de s'auto évaluer en essayant 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 comme dans le jeu de « je devine » 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.

Conclusion générale

Conclusion générale

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons essayé de démontrer l'efficacité et le rôle primordial des activités ludiques comme un support didactique efficace et motivant pour des fins d'apprentissage du français langue étrangère.

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

De plus, il ressort de cette étude que le jeu contribue d'une manière positive dans le processus d'apprentissage. Les résultats de notre étude sur les activités ludiques montrent que ces dernières peuvent être considérées comme des supports précieux pour faciliter l'appropriation de la langue dans un contexte favorable et motivant.

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. L'enfant aime jouer, alors les jeux incitent les élèves à apprendre le FLE, c'est-à-dire, l'aspect ludique du jeu déclenche la motivation des apprenants, ce qui permet de : mémoriser facilement, enrichir le vocabulaire, avoir une capacité de s'exprimer oralement et augmenter le degré de la concentration et de l'attention. Toutes ces actions optimisent un apprentissage facile.

Pour cela, dans le premier chapitre qui était composé en deux sections, la première était consacrée aux jeux, où nous avons défini le jeu et mentionné ses caractéristiques, nous avons parlé aussi de la progression du concept en pédagogie et ses types, enfin nous avons parlé de les apports et avantages dans en classe de FLE.

Dans la deuxième section, nous avons abordé la notion de la motivation, ses deux types intrinsèque et extrinsèque et le jeu comme source de motivation, ensuite nous avons cité les facteurs qui influencent la motivation des apprenants, puis nous avons parlé du rôle de l'enseignant et sa relation avec les apprenants, Nous avons montré les tâches que l'enseignant fait pour motiver ses apprenants, , enfin nous avons parlé du jeu comme facteur de motivation.

Dans le deuxième chapitre, nous avons expliqué notre méthode de travail pendant le stage qu'on a réalisé en vue d'introduire des jeux pour la transmission du savoir et pour

Conclusion générale

connaître leur impact sur l'apprentissage. Nous avons vu que les élèves ont été très motivés et ambitieux, ils nous ont permis de dire que le jeu provoque énormément d'interactions en classe et la communication entre les apprenants, ils ont éprouvé l'envie de découvrir de nouvelles connaissances, des nouveaux mots, enrichir leur 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'enseignement apprentissage de FLE. Il est considéré comme un moyen de motivation efficace. Nous pouvons dire que :

-les activités ludiques favorisent la motivation des apprenants et peuvent détendre l'atmosphère pédagogique.

- les jeux linguistiques et communicatifs participent à l'enrichissement du vocabulaire des élèves et les aident à mieux apprendre la langue française.

-les activités ludiques diversifient les situations d'apprentissage et concourent à développer l'esprit créatif de l'élève.

Enfin, l'enseignant doit créer un climat favorisant l'apprentissage de la langue à l'apprenant, il doit s'interroger sur les activités qui permettent à l'apprenant d'apprendre avec plaisir. De plus, les activités ludiques sont de bons moyens favorisant la centration sur l'apprenant.

Compte tenu des limites de cette étude, nous n'avons pas pu analyser avec exhaustivité ce sujet très vaste mais, nous espérons que les programmes de l'enseignement au primaire prennent en considération les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de FLE, car c'est un vecteur de motivation et de réussite qui mène les apprenants à développer leurs compétences et leurs personnalités pour qu'ils puissent exploiter et investir ce qu'ils ont appris dans la vie de tous les jours.

Bibliographie

Bibliographie

I. Les ouvrages :

1. *Brongère. G, Jeu et éducation, Paris, L'harmoutteur, 1995.*
2. *Caillois, Les jeux et les hommes, Gallimard, Paris, 1958.*
3. *Chateau. J, « L'enfant et le jeu », Editions du Scarabée, Paris, 1967.*
4. *Cuq. J, P, Gruca.I, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003.*
5. *Fourcteu. B, L'HEUDE Sylvie, ROGER Amis, comment repositionner, le jeu comme support d'apprentissage l'école maternelle, in 8eme bien rôle de l'éducation et de la formation, texte publié par l'ANRP sous l'entière responsabilité de l'auteure.*
6. *Grandmont. N, La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Université De Boeck : Edition Bruxelles. 1997.*
7. *Huizinga. J, Homo ludens ; essai sur la fonction sociale du jeu, Parise. Gallimard, 1951.*
8. *L'Express, Partie 1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob.*
9. *Pothier. B, Langue, langage et interactions interculturelles, Cahier CIRHILL N°31, éd : Harmattan et les éditions de UCO, Paris, 2009.*
10. *Raymond. R, apprentissage d'autre langue étrangère et seconde éd de Boeck université, Bruxelles 2002.*
11. *Silva. H, Le jeu en classe de langue, CLE international, Paris, 2008.*
12. *Vanthier. H, L'enseignement aux enfants en classe de langue, CLE international, 2009.*
13. *Vieneau.R, Apprentissage et enseignement, Chanelière, 2ème édition.*
14. *Wolfs, J-L, Méthodes de travail et stratégies d'apprentissage, éd, De Boeck Université, 2 e édition, Bruxelles, 2001.*

II. Mémoires consultés :

1. *In Mémoire de magistère, HARKOU Lilia, la mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7à8 ans parle jeu, 112pages Didactique, Constantine, 2008.*
2. *Mémoire de DGA, Jean, Tic et apprentissage, présente par Jean, Laurent, PLUIES, septembre 2000. p.24.*

Bibliographie

III. Dictionnaires :

1. *Dictionnaire Didactique des langues*, R. Galisson et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.
2. GAFFIOT, F, *le GAFFIOT de poche, Dictionnaire Latin Français*, France, Paris, Hachette-livres.
3. GUO, J.P, *dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Jean Pencreanch, Paris, 2003. C. Prévost cité par DORON, *Dictionnaire de psychologie* 1991.
4. *Le dictionnaire le petit Robert*, Paris, dictionnaire le Robert 1981.
5. RAYNAL.F et RIEUNIER .A, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, édition ESF, 1997, p : 169.
6. RAYNAL.F, RIEUNIER.A, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, éd, entièrement revue et augmentée, 7 e éd, Italie, 2009.

IV. Sitographie :

1. <http://anne.bpiwowar.net/FLE/memoire/mem2tatiana.pdf>
2. <http://lewebpedagogique.com/compgreg/2009/01/18/la-motivation-des-eleves/>
3. <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Vive-la-motivation>,
4. http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1
5. <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html>
6. <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>.
7. http://www.ugr.es/isuso/puplication/jeux_communicatif.pdf
8. WWW.cefsteur-ouest.org/recherche/memo-PHP.
9. www.larouse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887.

Annexes

Le jeu : « je devine »



Annexes

Le jeu de sept familles :



Annexes



Annexes

Le jeu de rôle :





RESUME :

Nous avons constaté que parmi les enseignants de français langue étrangère, ceux qui n'utilisent pas des moyens de motivation pour transmettre les informations, se trouvent avec des apprenants qui éprouvent des difficultés pour comprendre et apprendre le français.

Pour cela, l'utilisation de jeu est une nécessité dans une classe de FLE parce que l'activité ludique favorise la motivation, elle fait appel à l'imagination, la créativité, la spontanéité, et élabore les capacités cognitives et affectives. Elle prépare l'apprenant à une rencontre avec les autres dans un monde ludique. Telles sont les raisons qui nous ont motivé à nous lancer dans ce travail de recherche afin d'étudier la motivation des apprenants par le biais des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de FLE.

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès son plus jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux, conte, dessin,...) qui enrichissent ses expériences, forment sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que la créativité et l'imagination. Donc le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre cette langue étrangère.

ملخص:

لقد وجدنا أن من بين مدرسي اللغة الفرنسية أولئك الذين لا يستخدمون وسائل التحفيز لنقل المعلومات يجدون أنفسهم مع تلاميذ لديهم صعوبات في فهم اللغة الفرنسية.

لذلك من الضروري استخدام الألعاب التعليمية في قسم اللغة الفرنسية لأنها تعزز التحفيز وتنشئ الخيال والإبداع والعفوية وتطوير القدرات المعرفية والعاطفية. وتتولى إعداد التلميذ للتعرف مع الآخرين في عالم ترفيهي. هذه هي الأسباب التي دفعتنا للشروع في هذا البحث لدراسة تحفيز التلاميذ من خلال الألعاب تعلم وتدريب اللغة الأجنبية الفرنسية.

تعتبر الألعاب التعليمية عنصرا هاما في عملية التعلم فمنذ سن مبكرة، واجه الطفل مع حالات اللعب (العاب ورواية القصص والرسم). التي تثير خبراتهم وتقوي شخصيتهم وتفتح له آفاق جديدة مثل الإبداع والخيال وبالتالي فإن استخدام الألعاب في التعليم وتدريب اللغة الأجنبية الفرنسية يمكن إن ينمي عند التلاميذ الصغار الاهتمام الذي يدفعهم للتعلم هذه اللغة الأجنبية.