



Université Mohamed Khider de Biskra  
Faculté des Lettres et des Langues  
Département des Lettres et des Langues étrangères  
Filière de Français

# MÉMOIRE DE MASTER

Option : Didactique

---

Présenté et soutenu par :  
**BOUZID NOUR EL HOUDA**

Le : lundi 1er juillet 2019

## **Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE Cas des élèves de 4ème année primaire 17 Octobre 1961 Biskra**

---

### Jury :

M.	GHARBI Nabila	MAA	Université de Biskra	Rapporteur
M.	BENAISSA Lazhar	MCA	Université de Biskra	Président
M.	CHELOUAI KAMEL	MCA	Université de Biskra	Examineur

Année universitaire : 2018 - 2019

## Table des matières

Remerciement	
Dédicace	
Introduction générale	06
<b>Chapitre : La didactique du français en Algérie</b>	
1.le statut du français en algérie.	09
1.A.la langue française durant la période coloniale :	09
1.B.la langue française après la période coloniel	09
B.1.français langue maternelle.	10
B.2. Français langue étrangère.	10
B.3. Français langue seconde.	11
B.4.la francophonie.	11
2.la didactique des langues étrangère	
(enseignement et apprentissage de fle)	12
2.1.la didactique des langues étrangères:	11
2.2.elément de définition:	12
3.pédagogie et didactique	13
3.1.pédagogie	13
3.2.la didactique	14
3.3. La distinction entre la pédagogie et la didactique	15
<b>CHAPITRE II: Le Ludique, La Motivation Et L'evaluation</b>	
1.le ludique	17
A.le jeu selon le dictionnaire de français larousse :	17
B. le jeu selon le dictionnaire latin français	17
C.selons le dictionnaire didactique :	17
1.2. La progression du concept «jeu» en pédagogie	18
1. 2.1. le jeu ludique	19
1. 2.2. Le jeu éducatif	19

1. 2.3. Le jeu pédagogique	19
2. qu'est-ce qu'une activité ludique ?	19
2.1. L'approche Ludique	20
3. Types d'activités Ludiques	21
3.1. Les jeux linguistique	21
3.3. Les jeux culturels	22
3.4. Les jeu dérivée de théâtre	22
4. l'utilité Des Activités Ludiques En Classe De FLE	24
II la motivation	24
1. la définition de la motivation	24
2. les types de motivation	25
2.1. La motivation intrinsèque	25
2.2. La motivation extrinsèque	26
2. La motivation scolaire en classe de fle	26
3. L'origine De La Démotivation Scolaire En Classe De FLE	26
4. La motivation scolaire et le soutien social	28
4.1. Le rôle des parents:	28
4.2. Le rôle des amis	29
4.3. Le Rôle De l'enseignant	29

### **CHAPITRE III: PARTIE PRATIQUE**

1. Présentation de l'échantillon	32
2. Description de la première activité ludique ( mettre en ordre) :	32
3. Description de la deuxième activité ludique ( phrases affirmatives/ phrases négatives) :	32
4. Description de la troisième activité ludique (Interroger par « Est-ce que »)	33

5. Comparaison entre la 1ere activité ludique et la 1ere activité traditionnelle	34
5.1.Commentaire et interprétation des résultats	34
6.Analyse comparative entre la deuxième activité ludique et la deuxième activité traditionnelle	37
6.1.Commentaire et interprétation des résultats	38
7.Analyse comparative entre la troisième activité ludique et la troisième activité traditionnelle	39
7.1. Commentaire et interprétation des résultats :	40
Conclusion	42
Références bibliographiques	44
Annexes	

# **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.

L'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction est surtout maintenir une communication en classe en se basant sur la motivation de ses apprenants. Donner envie d'apprendre fait partie des missions de l'enseignant. «L'enseignement s'appuie sur des règles qui établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie»<sup>1</sup>, Un enseignement doit avoir des méthodes et un enseignant doit choisir des options qui vont déterminer ce qu'il enseigne.

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

L'amour que j'éprouve à la langue française depuis mon jeune âge me pousse à travailler sur ce thème surtout avec la motivation d'être enseignante de cette langue au future, me donne encore plus de raison à travailler sur ce thème. Je m'intéresse donc aux facteurs motivants dans la classe de 4<sup>ème</sup> année primaire et notamment les activités susceptibles de stimuler et favoriser la motivation.

---

<sup>1</sup> Rachid Brahmi, évaluer l'élève ou l'étudiant en Algérie, Le matin, 24/02/2015

Cela nous incite à poser la problématique suivante :

Comment l'activité ludique devient-elle une source et un moyen efficace et motivant dans l'enseignement/ apprentissage du FLE?

Pour entamer ce travail de recherche, nous partons des hypothèses suivantes:

Le ludique peut attirer l'attention des élèves et faire aimer ce qu'ils sont entrain d'apprendre.

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 importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation pour aimer cette langue étrangère.

A travers ce travail de recherche, nous tenterons donc d'affirmer l'importance du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous essayerons d'inciter les enseignants d'intégrer ce type d'activités dans leurs séances.

Ce travail de recherche articulera deux parties: Une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier la didactique du français en algérie, le deuxième le ludique, la motivation et l'évaluation. Et le deuxième partie le partie pratique; une comparaison entre les activités traditionnelles et les les activités ludiques.

# **Chapitre 1**

## **La didactique du français en Algérie**



De nombreuses civilisations ont occupé le territoire algérien attirant l'histoire et la conséquence de ces conquêtes se traduit par une existence de plusieurs langues sur le territoire algérien, qui sont l'arabe moderne ou standard, l'arabe algérien (les dialectes), le berbère et le français.

Il a été remarqué que la langue la plus utilisée et la plus répandue dans la société algérienne est la langue française ainsi cette langue joue un rôle très important et cela dans nombreuses domaines comme l'économie et l'éducation.

### **1-le statut du français en Algérie.**

L'Algérie est un pays francophone du fait de son passé colonial (l'Algérie a été une colonie française pendant 172 ans).

#### **A.la langue française durant la période coloniale :**

Avant la colonisation française, la seule langue écrite en Algérie était l'arabe classique (diffusée avec l'islam) mais lors de la colonisation française (1830-1862) le français a été introduit en tant que langue officielle par les autorités françaises dans les administrations algériennes

Dans cette époque, la langue française a été enseignée aux algériens en tant que langue maternelle, avec les mêmes méthodes que celles qui étaient appliquées en France pour les petits français.

#### **B.La langue française après la période coloniel**

Au lendemain de l'indépendance, le principal objectif de l'autorité algérienne sur le plan linguistique était de redonner à l'arabe la place qu'elle avait perdue et elle a procédé à la politique de l'arabisation. C'est la raison pour laquelle, le premier président de l'Algérie Ahmed ben Bella a prononcé en 1993 le discours suivant « nous sommes des arabes, des arabes, dix millions d'arabe . . . , il n'y a d'avenir dans ce pays que dans l'arabisation. »

Parmi les principes de cette politique, d'arabiser le système éducatif, faire remplacer la langue française par la langue arabe et son volume horaire hebdomadaire ne cesse de changer, « il est passé de quinze heures par

semaines à onze heures durant les trois années du deuxième palier (primaire) et de neuve heure par semaine durant les trois années du troisième palier (collège) » Taleb Ibrahim 1995.

Après l'indépendance le statut du français a changé de français langue officielle à français langue étrangère ou seconde.

Malgré tous les efforts des autorités le français reste gravé dans la société algérienne plus que l'arabe classique que nous pouvons dire: elle est presque absente dans les échanges algériens. Ainsi un grand nombre d'institutions administratives, notamment celle des secteurs économiques et banquiers continuent à fonctionner en langue française. Même chose pour le domaine de l'éducation ou la majorité des études supérieures se réalisent au niveau des universités algériennes à travers la langue française.

### **1. Français langue maternelle.**

Le français langue maternelle désigne de façon générale la langue apprise par les gens dans son milieu familial dès l'enfance de façon non formelle, parlons de locuteur natif.

Selon J.P.C le:

« FLM est la première langue qui s'impose à chacun. »<sup>1</sup>

### **2 .Français langue étrangère.**

Le français langue étrangère est le français enseigné à des noms Francophones en France ou à l'étranger à travers des méthodes spécifiques, J.P.C dit

*« On peut dire que toute langue nom maternelle est une langue étrangère. »<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p90.

<sup>2</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458.

### **3. Français langue seconde.**

Se dit une langue seconde, une langue apprise dans un second temps, après l'apprentissage de la langue maternelle.

J.P.C définit le Français langue seconde comme « *le français parlé à l'étranger avec un statut particulier* ».

### **4. LA FRANCOPHONIE.**

Le terme francophonie est apparu pour la première fois vers 1882, lorsqu'un géographe français ONESIME RECLUS, l'utilise pour désigner l'ensemble des personnes et des pays parlant le Français.

On parle désormais de francophonie avec <f> minuscule pour désigner les locuteurs de français ; et de Francophonie avec <F> majuscule pour figurer le dispositif institutionnel organisant les relations entre les pays francophones.

### **2. La didactique des langues étrangère (Enseignement et apprentissage de FLE)**

"ALTET" définit le processus apprentissage enseignement comme un système finalisé par un projet pédagogique, des objectifs que l'enseignant essaye de réaliser avec les élèves par une série d'adaptations successives en classe à partir de ses préparations.

#### **1. La Didactique des langues étrangères:**

Selon HENRI-BESS la DDL est comme « *ensemble de discours plus ou moins raisonné portant sur ce qui passe dans une classe quand on y enseigne/apprendre une langue, quelque soit le statut qu'on reconnaît à celui et sa nature pour les apprenants* »<sup>3</sup>

Le didacticien DANIEL CAUST a défini la didactique des langues étrangères comme « un ensemble de discours portant (directement ou indirectement) sur l'enseignement des langues (pourquoi? comment enseigner? à qui? en vue de quoi?) et produit sur des supports généralement

---

<sup>3</sup> mmoire de master Mm grine i sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques .2001

spécifique s'adresse à des enseignants des langues par des producteurs eux même le plus souvent professionnellement particulariser (enseignant/formateur, enseignant/chercheur) »

À la lumière de ces deux définitions, nous définissons la DDL est une discipline scientifique elle se définit comme un champ d'activités qui étudie tout ce qui concerne l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère: école, classe, l'environnement, apprenant, enseignant.

## **2. Élément De Définition:**

- **ENSEIGNEMENT**

Selon le petit Robert 2011 »action, art d'enseigner, de transmettre des connaissances à un élève ».

Selon le petit Larousse illustré 2012

« Action, manière d'enseigner de transmettre des connaissances »

Donc l'enseignement c'est une opération de transmission des connaissances d'un producteur qui est l'enseignant vers un récepteur qui est l'apprenant, cette action se déroule dans un milieu précis qui est la classe et à travers des moyens qui peuvent être écrits (livre, article...) ou sonores (dialogue, chansons ...) ou visuels (vidéo...), pour atteindre certains objectifs.

J.P.C et CURCA la résume dans la définition suivante:

*« L'enseignement est une tentative de médiation qui peut être appelée guidage, on appellera donc situation guidée la médiation organisée la relation dans la classe .dans cette relation, l'enseignant est la partie guidant et l'apprenant la partie guidée. »<sup>4</sup>.*

- **Apprentissage:**

Il y a plusieurs définitions accordées au terme « apprentissage » donnée par des dictionnaires et des auteurs par exemple:

---

<sup>4</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.123.

Le dictionnaire de la didactique définit l'apprentissage comme «modalage ou réglage d'un comportement adaptif conforme aux exigences d'une situation et dans une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure »<sup>5</sup>.

Ainsi l'apprentissage est le résultat d'échange continu entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné « la chose qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons » ARRISTOT.

Nous définissons l'apprentissage comme suit:

C'est l'acquisition de nouveaux savoirs, nouvelles connaissances et nouvelles compétences.

### **3. PEDAGOGIE ET DIDACTIQUE**

#### **1. PEDAGOGIE**

C'est un terme qui vient d'un mot grec « ago gein » conduire, qu'on fait faire à un enfant.

A ROME la pédagogie était l'esclave chargé de conduire les enfants chez les magistères pour les enseigner et leurs inculquer les bonnes manières.

La pédagogie concerne donc l'enfant, ce terme a suivi une évolution naturelle à l'élargissement du sens qui est devenu tout ce qui concerne les relations maître élève en vue de l'interaction et l'éducation. Elle est l'art d'enseigner et le moyen pratique pour aller sur le terrain.

Selon les didacticiens R.GYLLISON ET D.COSTEE:la pédagogie a deux sens:

*« C'est une discipline qui relève d'une réflexion philosophique sur les finalités en situation d'instruction et d'éducation. »*

*« Action pratique constituée par l'ensemble des conduites et ses élèves ».*

---

<sup>5</sup> R.GLISSON ET COSTE :dictionnaire de didactique des langues.Hachette.Paris1976

Donc la pédagogie peut alors se définir comme le choix et la mise en œuvre d'une méthode, de procédés et technique en fonction d'une situation d'enseignement.

## 2. LA DIDACTIQUE

Le terme didactique étymologiquement vient du verbe grec « didacskein » qui veut dire « enseigner ».

Pour le dictionnaire LES CONCEPTS:

*« La didactique est l'utilisation de technique et des méthodes d'enseignement propre à chaque discipline »*

En résumé le terme didactique est une discipline de recherche qui analyse les contenus (les savoir, savoir-etre et savoir-faire) en tant qu'un objet d'E/A référentiel.

Selon MARTINEZ (1992, p03-04) le substantif didactique recouvre « un ensemble de moyens, techniques et procédés qui concourent à l'appropriation, par un sujet donné d'éléments nouveaux de trois ordres, parmi lesquels il faut discerner:

-des savoir linguistique par exemple: la grammaire c'est-à-dire les éléments et les règles de fonctionnement de la langue.

-des compétences communicative, ou savoir-faire, des moyens pour agir sur le réel (manières d'ordonner, d'approuver, de se présenter, d'informer...)

-une manière d'être, des comportements culturels, souvent indissociables de la langue, car inscrits dans la langue même (...) correspondant à des valeurs »<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Dr.MKHNECHE.M policope « Méthodologie de fle » 2ANM DID

### 3. LA DISTINCTION ENTRE LA PEDAGOGIE ET LA DIDACTIQUE

LA DIDACTIQUE S'INTIRESSE A:	LA PEDAGOGIE S'INTERESSE A:
La transmission de savoir	La conception de l'autorité
Le niveau de l'apprennent	La conception de métier
Les difficultés des apprenants	La conception de relation maître et élève
La notion de l'erreur (devient pardonnable)	La conception de l'organisation en classe

Nous pouvons dire que la DIDACTIQUE et LA PEDAGOGIE sont étroitement liées et complémentaire

*« Une DIDACTIQUE qui ne débouche pas sur des applications pédagogiques pratiques tourne à vide et des pratiques pédagogiques qui ne sont pas ancrées dans une réflexion didactique approfondie courent le risque de l'incohérence et de l'inefficacité »<sup>7</sup>.*

---

<sup>7</sup> Dr.MKHNECHE.M policope « Méthodologie de fle » 2ANM DID

**CHAPITRE II:**  
**Le Ludique, La Motivation Et**  
**L'evaluation**



Dans ce chapitre premièrement nous allons essayer de définir le jeu et nous essayons de montrer les différents types d'activités ludiques et leurs utilités dans l'enseignement/apprentissage. Deuxièmement nous allons essayer de définir la motivation et ses types, finalement nous allons définir l'évaluation et ses types.

## **1-LE LUDIQUE**

### **A- le jeu Selon le dictionnaire de français LAROUSSE<sup>1</sup>:**

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

### **B- Le jeu selon le dictionnaire Latin Français<sup>2</sup>**

*«Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant»*

### **C-Selon le dictionnaire didactique<sup>3</sup>:**

*«Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence»*

Et selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux:

La pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.<sup>4</sup>

*«Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbu de plaisir intrinsèque et gratuit»<sup>5</sup>*

Après avoir vu ces différentes définitions sur le jeu, nous pouvons dire que: le jeu est généralement l'activité fondamentale de l'enfant, il représente le moyen idéal pour l'apprentissage et le développement dans la vie.

---

<sup>1</sup> [www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887/](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887/) (Consulté le 17.01.2018.)

<sup>2</sup> GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

<sup>3</sup> CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

Le jeu c'est une source qui aide a construire sa personnalité et s'exprime et se construit.

## 1. 2. la progression du concept «jeu» en pédagogie

«Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII e siècle, le jeu a été opposé au sérieux, de la sorte, les notions de détente et de divertissement gratuit sont le plus souvent associées aux jeux, alors que l'effort et l'utilité sont rattachés aux activités sérieuses. De plus, le jeu à cette époque était lié soit à l'enfant, dont la représentation était bien moins positive que celle d'aujourd'hui, soit au jeu de hasard, notamment jeu d'argent, négativement connoté. Il faudra attendre la Renaissance pour pouvoir l'introduire dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin. C'est beaucoup plus tard, à l'époque Romantique qu'on abandonne la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient ainsi une activité sérieuse dans la mesure où il est censé conduire à un développement «naturel» de l'enfant. «.....»,

Ces idées empiriques seront reprises au XIXe et XXe siècles par les biologistes et psychologues pour justifier la nécessité biologique du jeu, étayant, par la suite, la croyance actuelle des apports pédagogiques des jeux en classe.»<sup>1</sup>.

D'après Jean- Laurent 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 [...]»<sup>2</sup>.*

De cette déclaration nous proposons cette définition des niveaux cites ci-dessus:

---

<sup>1</sup> **Article.Synergies Algérie** n° 12 - 2011 pp. 89-100. **Nacima Makhloufi** Doctorante, Université de Béjaia.p 90

<sup>2</sup> Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies).

### **1. 2.1. le jeu ludique:**

C'est une action libre, spontanée, autonome imaginative qui n'a pas de règles fixes. Selon Christine Renard «[...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives»<sup>1</sup>

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

### **1. 2.2. Le jeu éducatif**

Selon Nicole De Grandmont: «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»<sup>2</sup>.

Le jeu éducatif c'est une activité qui permet aux apprenants de découvrir des nouvelles connaissances dans des situations amusantes. C'est le plaisir d'apprendre comme il permet d'évaluer les acquis des apprenants.

### **1. 2.3. Le jeu pédagogique**

Selon Nicole De Grandmont, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages, ce genre d'activité a pour but de faire appel aux anciens acquis pour en apprendre d'autre ou les vérifier ou tester. Dans ce types de jeu le plaisir est peut, il peut être concéderait comme un travail, effort pour souvein les connaissances des apprenants.

## **2. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?**

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

Pour répondre à cette interrogation, on s'est penché vers la didactique.

---

<sup>1</sup> 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>. (Consulté le 19/01/2016).

<sup>2</sup> Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997, p.66.

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme «*une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle procure [...]*»<sup>1</sup>

Brigitte Cord- Mannoury conçoit les activités ludiques «*comme des activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte*»<sup>2</sup>

Nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités de plaisir soumis à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant.

### **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 qui l'étude.

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage, parce que, pas male de fois l'enseignant ce trouve devants des situations difficiles, ou il n'arrive pas a faire comprendre a ces apprenants des connaissances in peut compliqué, dans ce cas le recours aux jeu lui permet d'aboutir a son objectif qui est la compréhension.

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

### **3. Types d'activités ludiques**

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique:

- LES JEUS LINGUISTIQUES.
- LES JEUS DE CREATIVITI.

---

<sup>1</sup> CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.

<sup>2</sup> Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24.

- LES JEUS CULTURELS.
- LES JEUS D2RIV2S DE THIATRE.

### **3.1. Les jeux linguistique**

Les jeux linguistiques sont des jeux pour travailler sur la langue, ce type de jeu est destiné à tous les niveaux comme ils facilitent l'apprentissage de la langue étrangère à partir des activités guidés et choisis par l'enseignant selon les niveaux et les besoins des apprenants.

Les jeux linguistiques permettent aux apprenants de manipuler et jouer autour des mots ou expression.

Selon Javier Suso Lopez, Les jeux ne sont considérés linguistiques que:

«S'ils étaient sublimés par leur élévation au rang de la fonction poétique: seront objet de vénération la poésie surréaliste, et d'une manière générale tout ce qui a l'air de créativité, de fantaisie de figures de diction (métaphores), ou encore d'exercice de style.»<sup>1</sup>

Pour ce types de jeu nous proposons l'exemple «le jeu des mots coupes», Cet exercice ludique consiste à reconstruire des mots qui ont été divisés en deux parties. C'est un jeu très utile pour travailler la construction du mot, la morphologie (préfixe, radical, suffixe).

#### ***Exemple:***

Trouvez le radicale des mots suivants:

- Dentiste- dentifrice- dentaire
- Feuille – feuillage -feuilleter.
- Classer – classeur – classement.

#### ***Réponse:***

- Dent.
- Feuille.

---

<sup>1</sup> SUSO-LOPEZ, J. (1998). « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». <http://www.edufle.net /+jeux-communicatif-dans-/+> le 20/06/2006.

- Classe.

### 3.3. Les jeux culturels

Ce type de jeux est définis par le dictionnaire Du Français Langue Etrangère et Seconde «*les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant*»<sup>1</sup>

Pour ce type de jeu nous présentons l'exemple de «remplir le tableau», ce jeu dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases, les apprenants peuvent jouer en groupe ou individuel ; son objectif est de trouver des mots qui commencent par une certaine lettre dans le vocabulaire générale ou bien dans des catégories établie au début du jeu dans un temps indéguer. Ils vont gagner un point pour chaque réponse.

#### *Exemple*

Remplir le tableau suivant:

LETTRE	PAYS	VILLE	PERSONNAGE	METIER
A	ALGERIE	ALGIE	AHMED BEN BELLA	ANSEIGNANT

### 3.4. Les jeu dérivée de théâtre

Se sont «*les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]*»<sup>2</sup>

Ces types de jeu ont comme bute d'aider l'apprenant a investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

<sup>1</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458.

<sup>2</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.458.

Les activités du théâtre varient selon les principes:

**a) L'improvisation:**

Dans ce cas l'apprenant va penser et imaginer des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant; généralement dans l'improvisation on commence par des situations simple et facile par exemple:

Le projet de vacance en famille.

Le projet de week-end.

**b) LA DIRECTIVITE:**

Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant).

**c) La dramatisation:**

La dramatisation, tout comme le jeu de rôle, est une activité importante menée dans la classe de langue à partir d'un dialogue pré établi, que les élèves ont appris par coeur. Le rôle de la dramatisation est de permettre à la plus part des élèves de réemployer ce qu'ils ont appris, surtout les mots et les expressions connus par l'élève. Elle permet également d'apporter une forme de dynamisme dans la classe. Dans ce type d'activité les apprenants assument le premier rôle en classe et communiquent entre eux. L'enseignant, qui, pédagogiquement doit être au centre des affaires de classe, lors du jeu de dramatisation, observe les élèves ; il devient alors un observateur mais ce rôle d'observateur lui permet de noter des erreurs et les défauts des apprenants. Après la dramatisation, il corrige sous forme d'intervention.

*- Les jeux de rôles: «un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects: la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique»<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.221

C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

#### **4. l'utilité des activités ludiques en classe de FLE**

A travers les activités ludiques que l'on peut proposer en classe, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc.

Ainsi, par le biais d'activité ludique nous pouvons «déscolariser» le livre scolaire (faire changer les activités classiques par des activités ludique); amener les apprenants à une meilleure et rapide compréhension.

Par ce type d'activité, nous pouvons montrer aux apprenants qu'à partir de «petit savoir» ex: couverture, titre, collection, éditeurs nous serons capable de comprendre une leçon de compréhension écrite dès le début.

L'apprenant est, au cours d'un jeu, que cela soit conscient ou non, en permanence acteur de son apprentissage.

L'avantage principal du jeu lorsque l'on cherche à le mettre en classe, n'est autre que la motivation notion clef de notre recherche; Ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants

*«D'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives»<sup>1</sup>.*

## **II La motivation**

### **1. La définition de la motivation**

*«L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer»<sup>2</sup>.*

La motivation correspond à ce que l'on veut faire.

Les définitions des dictionnaires Le Robert et Le Larousse se complètent:

---

<sup>1</sup> J.P. Cuq Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde.2003, p. 160.

<sup>2</sup>[http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com\\_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1](http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1) (Consulté le 20-03-2018)



*«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»<sup>1</sup>.*

Le courant Béhavioriste a tenté de synthétiser et de définir la motivation comme:

*«L'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action dans son orientation, intensité et persistance»<sup>2</sup>.*

Pour Racle *«la motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu comme bon, désirable, agréable, de nature à satisfaire des besoins de l'individu.»<sup>3</sup>*

## **2. les types de motivation**

Les études sur la motivation en psychologie de l'éducation parlent de deux types de motivation:

- motivation intrinsèque
- motivation extrinsèque

### **2.1. La motivation intrinsèque**

La motivation intrinsèque est interne de l'individu, elle à l'apprenant et en relation avec son sentiment de bien être, ainsi elle est la situation ou un apprenant pratique l'activité par le plaisir. Lorsque un apprenant travailler

---

<sup>1</sup> Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360

<sup>2</sup> LIEURY, et FENOUILLET, 1997 [www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf](http://www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf) (Consulté le 21-03-2018)

<sup>3</sup> Gabriel **RACLE**, [anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/motivation.pdf](http://anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/motivation.pdf)

beaucoup une matière tel que les mathes ou la géographie, l'enseignant pourrait être tenté de dire que cet apprenant est intéressé.

## **2.2. La motivation extrinsèque**

La motivation extrinsèque est externe de l'individu, elle est la situation ou un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation.

Elle est le contraire de la motivation intrinsèque dans l'apprenant pratique les activités pas pour le plaisir ou le désir d'apprendre par exemple:

- Travailler pour obtenir des bonnes notes ou pour éviter les mauvaises.
- Pour faire plaisir à ses parents.
- Pour attirer l'attention de l'enseignants.

Nous résumons par: la motivation extrinsèque est associée: aux récompenses, aux punitions, à la compétition.

## **2. La motivation scolaire en classe de FLE**

Selon VIAU.R «la motivation scolaire est:

- l'ensemble de déterminants qui poussent l'élève à s'engager activement dans le processus d'apprentissage.
- A adopter les comportements qui le conduiront vers la réalisation de ses objectifs d'apprentissage.
- A préserver devant les difficultés, aussi elle est basée des croyances (sur l'apprentissage et ses capacités) et sur des valeurs (l'école, les tâches et leurs buts.)

## **3.L'origine de la démotivation scolaire en classe de FLE**

On entend souvent les enseignants disent que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant et pour certains parents «un mauvais prof = mauvais élèves». Ce qui nous pousse d'aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation ; nous pouvons citer:

### **le manque de bagage linguistique**

Généralement les apprenants sont motivés quand l'objet d'apprentissage les intéresse et fait partie de leurs milieux mais lorsqu'ils n'ont pas de bagage linguistique pour s'exprimer, il se taisent et montrent démotivation.

### **La timidité**

Pas male d'apprenant ont honte de parler devant ses camarades de peur d'être ridiculisé, la timidité représente un vrais handicap pour les apprenants, grâce a elle les apprenants perdent sons chance pour participer et réaliser des activités orale en classe.

### **Une mauvaise image de soi**

Concernant les apprenants qui crois qu'ils ont faible dans telle matière, donc ils préfèrent de faire un effort dans d'autre matière pour gagner des points.

### **L'ennuie**

L'ennuie est un déclencheur de la démotivation scolaire, certains apprenants qui ne trouve pas des pratique amusantes au matière qu'ils étudiaient, ils se trouvent devant l'ennuie et de l'ennuie vers la démotivation.

## **3. qu'est ce qu'**

### **un apprenant motivé?**

Un apprenant motivé est un apprenant qui s'engage, participe et qui poursuivre et persiste dans une activité d'apprentissage. Il est l'apprenant qui met en ouvre toute son énergie et son effort pour atteindre ses objectifs.

### **Un apprenant démotivé?**

Un apprenant démotivé est le contraire d'un apprenant motivé, il le manque l'envie de faire ses devoirs, c'est l'apprenant qui n'en y pas de dépasser les difficulté de l'apprentissage.

### **Un apprenant amotivé?**

C'est un apprenant en difficulté, qui a enduré de nombreux échec, ce qui le pousse vers l'abandonnement.

Un apprenant amotivé est un apprenant qui malgré les efforts qu'il fasse le succès n'est pas à sa portée et grâce à ça il va construire une image négative sur la matière.

#### **4. la motivation scolaire et le soutien social**

Il est évident que l'environnement social de l'apprenant (les parents, les enseignants et l'administration scolaire) affecte par plusieurs façons la motivation des apprenants, car non seulement ils peuvent les encourager à faire des choix autonomes, mais aussi ils peuvent aussi chercher à contrôler leurs comportements.

Selon Vansteenkiste, Lens et Deci «les personnes ont des comportements intrinsèquement motivés et autodéterminés quand les circonstances le permettent.»<sup>1</sup>.

##### **4. 1. le rôle des parents:**

Les parents des apprenants ont un rôle important dans la motivation de ces enfants, ils doivent savoir jouer ce rôle correctement par ce qu'ils vont influencer négativement ou positivement sur ces enfants.

Le rôle de parents n'est pas de faire les devoirs, ni de les corriger, mais de créer un climat propice pour que l'enfant puisse travailler dans le calme.

Les parents doivent être informés de la pratique et des attentes de l'enseignant concernant les devoirs a la maison, lors des réunions de parents et des entretiens individuels, il doivent attacher de l'importance aux apprentissage de l'enfant et lui laisser une marge de liberté quant a la réalisation de ses devoirs;ils est nécessaire de respecter le rythme d'apprentissage de leurs enfants et de privilégier le processus d'apprentissage et non pas les résultats scolaire comme il est obligatoire de souligner ses forces et les efforts qu'il accomplit.

---

<sup>1</sup> Vansteenkiste, Lens et Deci [alain.battandier.free.fr](http://alain.battandier.free.fr) › Management d'équipes (consulté 24-04-2018).

## 4.2. Le rôle des amis

Selon R.VIAU «les amis ont une influence cruciale sur la motivation des enfants et des adolescents à l'école»<sup>1</sup>.

Cette citation confirme le rôle des amis le plus efficace pour motiver et pour aider à prendre confiance en soi et rendre compte de sa valeur.

C'est pour cette raison, il faut que l'apprenant bien choisir ses amis pour éviter des négatives conséquences a la réussite scolaire.

## 4.3. Le rôle de l'enseignant

*Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tour, qu'ils les voient passionnés par leurs métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence.sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir: celui d'apprendre !<sup>2</sup>*

### **Le rôle de l'enseignant se manifeste en:**

- Il doit essaie de faire réussir ses apprenants, éveiller leurs curiosité, leurs créativité et encourage la compétition entre les apprenants pour élèvera leurs motivation.

- Utiliser des stratèges qui lui permettent d'apprendre mieux.

- Porter attention a tous les apprenants, considérés a la fois dans leurs ensemble (dynamique de classe) et individuellement.

- Respecter les apprenants.

- Il doit être un bon communicateur, et avoir de la patience.

- Il doit créer un climat amusante dans la classe pour éviter l'ennuie des apprenants.

- Il doit bien choisir les activités pour rendre les apprenants autonomes et active en classe.

Se sont des facteurs qui participent à la motivation scolaire des apprenants.

---

<sup>1</sup> r.v.motivation et réussite scolaire-Dunode paris 1995p 55.

<sup>2</sup> Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997, p. 120. C

nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un moyen de motivation.

# **CHAPITRE III: PARTIE PRATIQUE**

Dans la partie pratique nous tenterons de vérifier nos hypothèses de départ. Cette étape nous intéressera dans la mesure où elle nous éclairera sur l'influence et l'impact que peut exercer l'activité ludique comme source de motivation.

Nous avons proposé deux genres d'activités :

En premier lieu ; des activités à caractère traditionnel ou ordinaire et en second lieu ; des activités à caractère ludique afin de comparer entre un apprentissage ludique et un apprentissage traditionnel.

### **1. Présentation de l'échantillon**

Afin de concrétiser notre expérience, nous avons choisi les élèves d'une classe de 4ème année primaire de l'école 17 octobre 1961 qui se situe à Alalia la ville de Biskra, elle scolarise 324 élèves.

### **2. Description de la première activité ludique ( mettre en ordre) :**

La première activité consiste à donner des mots qui sont inscrit dans des formes de poissons bien coloriées, les apprenants doivent les classer et les remettre en ordre pour construire des phrases.

L'objectif de cette activité est que l'apprenant doit être capable de construire des phrases déclaratives comportant les constituants immédiats de la phrase.

### **3. Description de la deuxième activité ludique ( phrases affirmatives/ phrases négatives) :**

Dans la deuxième activité, on donne des phrases illustrées par des bandes dessinées où les apprenants doivent transformer les phrases affirmatives en phrases négatives.

L'objectif de cette activité est que l'apprenant doit être capable de maîtriser l'usage et la mise en valeur de l'adverbe « ne...pas »



#### **4. Description de la troisième activité ludique (Interroger par « Est-ce que ») :**

Cette activité comporte des bandes dessinées à l'aquarelle « couleurs claires et vives dans la transparence », elle consiste à attirer l'attention des élèves. Nous

proposons dans chaque bulle une réponse et l'apprenant doit deviner la question et l'inscrire dans la bulle vide.

Le but de cette activité est que l'apprenant doit être capable de maîtriser l'usage et la mise en valeur de l'adverbe « Est-ce que ».

Dans ce présent chapitre, nous avons opté pour une étude comparative entre les activités ludiques exécutées par le premier groupe et les activités traditionnelles (ordinaires) faites par

le deuxième groupe afin d'expliquer les résultats obtenus suite à notre expérimentation, nous nous sommes basés sur des critères que nous jugeons utiles.

Il s'agit de placer les apprenants en deux petits groupes, le premier est dans une situation ludique et le deuxième est dans une situation traditionnelle ou ordinaire. Cette forme de travail leur permet de s'échanger à travers l'interaction.



GROUPE : 01



GROUPE : 02

**5. Comparaison entre la 1<sup>ere</sup> activité ludique et la 1<sup>ere</sup> activité traditionnelle :**

Critères d'évaluation	Le premier groupe Activité ludique		Le deuxième groupe Activité traditionnelle	
	Oui	+	Oui	+
1. Respect de la consigne	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
2. La grammaticalité de la phrase	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
3. L'acceptabilité de la phrase	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
4. La ponctuation	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Résultat	Oui	04	Oui	02
	Non	00	Non	02
Résultat en pourcentage	Oui	100%	Oui	50%
	Non	0%	Non	50%

**Sitogramme : Résultats comparatifs entre le groupe1 et le groupe2**



## **5.1. Commentaire et interprétation des résultats :**

Dans le tableau ci-dessus, nous remarquons et cela à partir de la comparaison faite entre le premier groupe et le deuxième groupe, que le taux des bonnes réponses est nettement élevé pour chaque phrase.

L'interprétation des résultats nous permet de dire que les élèves du premier groupe ont pu arranger les mots pour construire des phrases déclaratives, cela nous permet de dire que l'activité ludique auquel étaient exposés nos élèves a également contribué à la construction des phrases déclaratives bien structurées et bien ponctuées.

La couleur des images serait par conséquent un facteur influençant l'affinité des enfants. L'attention à la couleur est certes plus primitive que celle portée à une forme, mais son caractère plus subjectif diversifie les relations couleur/forme, multiplie les articulations et surtout fait intervenir la dimension de plaisir/déplaisir.

C'est cette dimension même que nous voyons le mieux chez les élèves.

Il nous semble donc pertinent d'admettre que cette production de réponses, au cours d'une opération concrète est l'effet de la présence de la couleur est un support ou une ressource qui favorise et facilite la tâche concernant la motivation et la prise de décision.

On perçoit la couleur comme étant la première approche visuelle de l'élève, un moyen de captation de l'attention et de reconnaissance des signes iconiques. On ajoute que cette attirance par couleurs s'explique par la joie et le plaisir qu'éprouvent les jeunes enfants en réunissant les mots pour construire des phrases déclaratives.

De ce fait, les couleurs sont indispensables pour le message visuel.

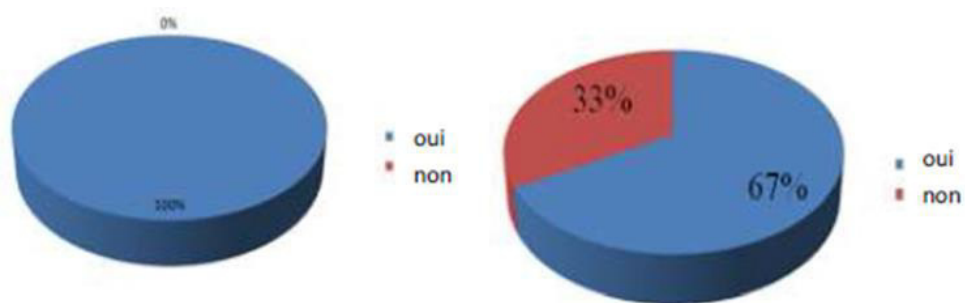
Nous savons aussi que le choix de la couleur participe à créer le climat propice pour l'apprentissage de la grammaire de la phrase, comme le montre la première activité ludique dont on voit la tranquillité du bleu,

l'exubérance du jaune et la passion du rouge qui impose comme une couleur énergique, pénétrante et d'une certaine manière rassurante et enveloppante et par là, influencent sur l'interprétation et la construction des phrases par les élèves du premier groupe.

## 6. Analyse comparative entre la deuxième activité ludique et la deuxième activité traditionnelle

Critères d'évaluation	Le premier groupe		Le deuxième groupe	
	Activité ludique		Activité traditionnelle (ordinaire)	
1. Respect de la consigne	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
2 -Usage correcte de l'adverbe « Ne.... Pas »	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
3. Mise en valeur du « Ne...pas »(en couleur)	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Résultat	Oui	03	Oui	02
	Non	00	Non	01
Résultat en pourcentage	Oui	100%	Oui	67%
	Non	0 %	Non	33 %

**Sitogramme2 : Résultats comparatifs entre le groupe1 et le groupe2**



## 6.1. Commentaire et interprétation des résultats :

A la lumière de ce deuxième tableau nous constatons que le taux des réponses frôle les 100%, les élèves du premier groupe ont su répondre et ont pu maîtriser l'usage de l'adverbe « **Ne....pas** » d'une manière correcte dans les trois phrases après l'application de la deuxième activité ludique.

La bande dessinée est un document authentique des plus vivants et des plus motivants qui offre différents atouts. Les bandes dessinées, en tant que documents authentiques, permettent aux enseignants du FLE d'effectuer un travail bénéfique et positif pour les apprenants, ils permettent d'allier apprentissage et créativité des phrases à la forme négative.

Leur aspect ludique et leur richesse (lexicale et grammaticale) favorisent une manière de travailler différente, en classe et avec les apprenants.

De plus, la langue de la **BD** est une langue de tous les jours, qui de par son style conversationnel permet de travailler sur des situations variées et ludiques.



GROUPE : 01



GROUPE : 02

## 7. Analyse comparative entre la troisième activité ludique et la troisième activité traditionnelle

Critères d'évaluation	Le premier groupe Activité ludique		Le deuxième groupe Activité traditionnelle (ordinaire)	
	1. Respect de la consigne	Oui	+	Oui
	Non		Non	
2. Usage correcte de l'adverbe « Est-ce que »	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
3. Mise en valeur du « Est-ce que » et du signe	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Résultat	Oui	03	Oui	02
	Non	00	Non	01
Résultat en pourcentage	Oui	100%	Oui	67%
	Non	0%	Non	33%

**Sitogramme3 : Résultats comparatifs entre le groupe1 et le groupe2**



## 7.1. Commentaire et interprétation des résultats :

Même constat de la deuxième activité ludique, le taux des bonnes réponses s'élève d'une façon très remarquable, tous les élèves ont pu maîtriser l'usage et la mise en valeur de l'adverbe interrogatif « Est-ce que » ainsi qu'ils ont su répondre en faisant l'accord d'une manière très correcte.

Comme le sait tout le monde, l'image et l'outil préféré qui peut attirer l'attention des enfants. Nous savons tous qu'en ouvrant et feuilletant une bande dessinée, c'est d'abord, et parfois seulement sur les images que s'arrêtent les enfants. Avec la **BD** picturale, les vignettes sont conçus différemment d'emblée de petits tableaux de peints.

Dans la troisième activité portant la bande dessinée qui représente un mode ludique utilisant une succession d'image ou de vignettes accompagnées d'un dialogue illustré.

Les phrases figurent en général dans une forme blanche aux contours irréguliers appelée « bulle » ou « phylactère ».

La couleur désigne et signifie une forme pour chaque objet ou lieu, il existe une teinte homogène et particulière. Elle a pour principe l'inventaire et la démarcation des différents objets ou lieux.

La **BD** ce n'est pas juste un étalage de savoir-faire et de techniques, c'est un moyen d'expression et de production des phrases interrogatives.

La **BD** est un support très efficace, comme outil de communication, de production. La bande dessinée avec sa forme, ses dessins et ses couleurs présente une situation ludique et authentique où les élèves doivent deviner une question en plaçant l'adverbe interrogatif « Est-ce que » dont on remarque une maîtrise de la mise en valeur du Est-ce que ainsi que du signe d'interrogation ( ?)

Donc ces résultats obtenus nous confirment que l'activité ludique représente un puissant source de motivation d'apprentissage du FLE au primaire.



# **CONCLUSION GENERALE**

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE.

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques (surtout les jeux) ont une responsabilité dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère et dans l'explication des bienfaits et des bénéfices que l'on peut en tirer.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes dont certains exemples ont été cités dans les parties précédentes.

La motivation est en fait liée au milieu familial de l'apprenant : les enfants sont plus motivés quand leurs parents parlent le français à la maison par rapport à ceux qui découvrent la langue pour la première fois à la classe. Parfois, il y a des facteurs diversifiant, c'est-à-dire la curiosité intellectuelle et l'énergie consacrée à apprendre la langue française varient d'un élève à l'autre.

Pour atteindre la motivation intrinsèque c'est-à-dire apprendre et aimer ce qu'on est en train d'apprendre il nous a paru clair et manifeste à travers notre enquête que les activités proposées devraient :

- présenter un aspect ludique tout en engageant l'apprenant sur le plan cognitif (il ne s'agit pas seulement de jouer)
- présenter pour l'élève un défi à relever.

A travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE. Nous incitons les enseignants des écoles primaires à intégrer ce type d'activités dans leurs séances.

# **Références Bibliographiques**

## **I- Ouvrages :**

1. Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble
2. Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997
3. GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette- livre, 2001
4. Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents, 1997
5. Viau R, La motivation et Réussite scolaire-dunode.Paris 1995

## **II- Documents pédagogiques :**

6. Manuel scolaire de français 4Ap

## **III- Mémoires consultés :**

7. Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001
8. Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 2000

## **III- Dictionnaire :**

9. CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003
10. CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003
11. Dictionnaire Didactique des langues, R.Galison et Coste, Ed Hachette. Paris 1976

## **IV- Sitographie:**

12. [www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/)
13. 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>.
14. <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>
15. [http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com\\_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1](http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1)
16. LIEURY, et FENOUILLET, 1997 [www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf](http://www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf)
17. Vansteenkiste, Lens et Deci (2006) [http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4101\\_4?cookieSet=1](http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4101_4?cookieSet=1)

**18.Sosio** lopez .j(1998)<<jeux communicative et enseignement /apprentissage des langues étrangère>>.http://www.edufle.net/+jeux -communicatif dans-/+p20/06/2006

**19. Synergies** *Algérie* n° 12 - 2011 pp. 89-100

Nacima Makhloufi Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère  
A.S

## Activité : 01

Les poissons portent des mots, à partir de ces mots écris trois phrases

**b**

**k**

**f**

16

arbre le jardinier un plantes

arrose les fleurs tu

les jardiniers arrosent

1ère phrase: Les jardiniers arrosent les fleurs.

2ème phrase: tu arrose un arbre.

3ème phrase: Le jardinier arrose les fleurs.

**Activité 1 :**

**Remets les mots en ordre pour construire trois phrases.**

1-(arbre - tu - un -plantes)

*tu plantes un arbre*

2-(arrose- le jardinier -les fleurs)

*les fleurs arrose le jardinier*

3-(les jardiniers - les fleurs -arrosent)

*Les jardiniers arrosent les fleurs*

**Activité 2 :**

**Réécris les phrases affirmatives en phrase négatives :**

- Le jeune chasseur aide le crocodile à sortir du fleuve.

→ *Le jeune ne chasseur aide pas le crocodile à sortir du fleuve*

- Le fantôme habite dans un coffre.

→ *le fantôme habite pas dans un coffre*

- La voiture démarre toute seule.

→ *La voiture ne démarre toute pas seule*

**Activité 1 :**

**Remets les mots en ordre pour construire trois phrases.**

1-(arbre - tu - un -plantes)

*tu plantes un arbre*

2-(arrose- le jardinier -les fleurs)

*les fleurs arrose le jardinier*

3-(les jardiniers - les fleurs -arrosent)

*Les jardiniers arrosent les fleurs*

**Activité 2 :**

**Réécris les phrases affirmatives en phrase négatives :**

- Le jeune chasseur aide le crocodile à sortir du fleuve.

→ *Le jeune ne chasseur aide pas le crocodile à sortir du fleuve*

- Le fantôme habite dans un coffre.

→ *le fantôme habite pas dans un coffre*

- La voiture démarre toute seule.

→ *La voiture ne démarre toute pas seule*



**Activité 3 :**

**Transforme les phrases déclaratives suivantes en phrases interrogatives en utilisant l'adverbe d'interrogation**

**« Est-ce que »**

- Tu viens avec nous en vacances.

→ *Est-ce que viens tu avec nous en vacances?*

- Les éléphants vivent en Asie.

→ *Est-ce que les éléphants vivent en Asie?*

- Cette plante est naturelle.

→ *Est-ce que cette plante?*

Activité 2 :



**GRAMMAIRE :**

Mets les phrases suivantes à la forme négative :



Phrase affirmative :

Il a un jeu vidéo. =



Phrase négative :

Il n'a pas un jeu vidéo.



Les enfants regardent la télévision. =



Les enfants ne regardent pas la télévision.



La petite fille joue au ballon. =



La petite fille ne joue pas au ballon.



Elle a des fleurs. =



Elle n'a pas des fleurs.

- Description de l'activité ludique 3 : Interroger par « Est-ce que ? »

Devine une question pour la réponse en suivant l'exemple

- EXEMPLE



Oui , j'habite  
en Algérie



1



2



3



Est-ce que tu habites en Algérie?

Oui, j'habite en Algérie



1

Est-ce que tu vas à l'école?



Non, je ne vais pas à l'école

2

Est-ce que tu aimes le jardinage?

Oui, j'aime le jardinage



3

- Description de l'activité ludique 3 : Interroger par « Est-ce que ? »

Devine une question pour la réponse en suivant l'exemple

- EXEMPLE



Oui , j'habite  
en Algérie



1



2



3



Est-ce que tu habites en Algérie?

Oui, j'habite en Algérie



1

Est-ce que tu vas à l'école?



Non, je ne vais pas à l'école

2

Est-ce que tu aimes le jardinage?

Oui, j'aime le jardinage



3



**Activité 3 :**

**Transforme les phrases déclaratives suivantes en phrases interrogatives en utilisant l'adverbe d'interrogation**

**« Est-ce que »**

- Tu viens avec nous en vacances.

→ *Est-ce que viens tu avec nous en vacances?*

- Les éléphants vivent en Asie.

→ *Est-ce que les éléphants vivent en Asie?*

- Cette plante est naturelle.

→ *Est-ce que cette plante?*