

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Dr. MOULAY Tahar, Saida
Faculté des lettres, des Langues et des Arts
Département des Lettres et Langue Française



Mémoire de Master

En vue de l'obtention du diplôme de Master en Langue Française.

Option : Didactique et Langue Appliquée

Intitulé

Les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques. Cas des élèves de 4^{ème} année primaire à Saida.

Réalisé et présenté par :

Mlle DEROUICHE Rania

Sous la direction de :

Mme HADBI Anissa

Devant le jury composé de :

M. OUALI Salim

Président

Université de Saida

Mme. TERRAS Imene

Examinatrice

Université de Saida

Mme. HADBI Anissa

Directrice de recherche

Université de Saida

Année universitaire: 2021/2022

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université de Saida Dr. MOULAY Tahar
Faculté des lettres, des Langues et des Arts
Département des Lettres et Langue Française



Mémoire de Master

En vue de l'obtention du diplôme de Master en Langue Française.

Option : Didactique et Langue Appliquée

Intitulé

**Les activités ludiques et l'acquisition des compétences
linguistiques. Cas des élèves de 4^{ème} année primaire à
Saida.**

Réalisé et présenté par :

Mlle. DEROUICHE Rania

Sous la direction de :

Mme. HADBI Anissa

Devant le jury composé de :

M. OUALI Salim

Président

Université de Saida

Mme. TERRAS Imene

Examinatrice

Université de Saida

Mme. HADBI Anissa

Directrice de recherche

Université de Saida

Année universitaire: 2021/2022

Dédicaces

*Du fond de mon cœur, je dédie ce modeste travail de recherche à:
ceux qui m'ont entourée pour que rien n'entrave le déroulement
de mes études, qui m'ont toujours encouragée par leur patience,
leur soutien et leur sacrifice*

*Je le dédie à l'âme de mes parents. Vous êtes toujours dans mon
cœur.*

À ma chère sœur

À mon fiancé

À mes frères et leurs femmes

Remerciements

*Après avoir rendu grâce à Dieu le tout Puissant et
Miséricordieux.*

*Je tiens à remercier profondément mon encadrante Mme HADBI
Anissa d'avoir accepté de me prendre en charge pour réaliser ce
mémoire. Grâce à sa présence, ses conseils et ses remarques, j'ai
pu réaliser ce modeste travail.*

*Je tiens à remercier sincèrement les membres du jury qui me font
le grand honneur d'évaluer ce travail.*

*Je remercie également tous les enseignants pour les efforts qu'ils
ont fournis durant mon cursus de formation.*

*Je tiens à remercier aussi les enseignant(e)s de la langue
française du cycle primaire de la wilaya de SAIDA*

Table des matières

Table des matières

Dédicace

Remerciements

Table des matières

Introduction générale.....7

Chapitre 1 : L'enseignement ludique en classe du FLE.....10

1. L'enseignement/ apprentissage du FLE au cycle primaire.....11

2. Définition de jeu11

2.1. Le jeu ludique.....12

2.2. Le jeu éducatif14

2.3. Le jeu pédagogique.....15

3. Définition de l'activité ludique16

3.1. Le ludique16

3.2. L'activité ludique17

3.3. L'approche ludique17

4. Bref historique des activités ludiques chez l'enfant18

5. Caractéristiques du jeu de l'enfant.....20

5.1. La fiction20

5.2. La détente20

5.3. L'exploration20

5.4. La socialisation.....20

5.5. La compétition21

5.6. La règle21

6. Le jeu à l'école primaire22

7. Jeu en classe de FLE.....	22
7.1. Le jeu moyen de motivation	23
7.2. Le jeu facteur d'acquisition	24
8. Typologies de l'activité ludique en classe de FLE.....	25
8.1. Jeu linguistique	25
8.2. Jeu de créativité.....	26
8.3. Jeu culturel.....	27
8.4. Jeu dérivé de théâtre.....	28
9. La place des activités ludiques dans le manuel scolaire 4 AP.....	28
10. L'importance des jeux dans l'apprentissage linguistique chez l'enfant.....	30
Chapitre 2 : Analyse du corpus et interprétation des résultats.....	32
1. Description du questionnaire.....	33
2. Le cadre spatio-temporel.....	33
3. Description de l'Échantillon.....	34
4. Les objectifs du questionnaire.....	34
5. Les difficultés rencontrées.....	35
6. Analyse du questionnaire et interprétation des résultats.....	35
7. Synthèse	51
Conclusion générale	53
Bibliographie	56
Annexes	61

Introduction générale

Introduction générale

L'enseignement /apprentissage du français langue étrangère, aux écoles primaires, est au cœur de tous les acteurs du système éducatif .L'élève apprend une langue étrangère pour qu'il puisse communiquer avec elle. Et pour arriver à cet objectif, l'enseignant doit faire apprendre aux élèves la langue et comment l'utiliser c'est-à-dire les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit.

Les élèves du cycle primaire trouvent plusieurs difficultés dans l'apprentissage du FLE, ils ne peuvent pas communiquer en langue française et ils n'arrivent pas à comprendre cette langue. Il faut donc que la méthode d'enseignement change pour attirer l'attention des élèves et faciliter leur compréhension pour développer leur motivation et améliorer leur production au niveau de l'oral et de l'écrit.

Les élèves sont démotivés lorsqu'il s'agit l'apprentissage de la langue étrangère et de langue française en particulier car l'enfant est un être qui veut jouer. C'est le constat que nous avons fait lors des séances d'observation de classes de 4^{ème} AP.

Notre thème s'intitule : « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques cas des élèves de 4^{ème} année primaire», ce qui nous a poussées à choisir ce thème par ce qu'il est très intéressant et d'actualité, durant un stage à l'école primaire nous avons constaté que la majorité des élèves des classes du FLE ont des difficultés d'expression et production orale et écrite. Cela s'explique de la part des enseignants par l'insuffisance des moyens et/ou techniques. Ceci qui nous a permis d'envisager les activités ludiques comme une bonne solution puisqu'elles associent le jeu et l'acte d'apprendre.

De ce fait, nous réaliserons cette recherche pour prouver l'utilité des activités ludiques en classe de langue et de prouver que ces activités améliorent l'acquisition des compétences linguistiques. Aussi, elle nous permettra d'indiquer l'importance et le rôle de ces activités.

Dans ce contexte, notre étude se focalise sur la problématique suivante :

Introduction générale

- Les activités ludiques améliorent-elles les compétences linguistiques chez les élèves de 4^{ème} AP ?

Cette question principale est en relation avec d'autres interrogations auxquelles nous devons répondre :

- Comment les activités ludiques facilitent-elles l'acquisition des compétences linguistique ?
- Pour quel raison les élèves préfèrent-ils l'apprentissage à travers les activités ludiques ?

Pour pouvoir répondre à ces questions nous supposons les deux hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques motiveraient les élèves à acquérir les compétences linguistiques.
- Le profil des élèves nécessiterait le jeu pour mémoriser beaucoup plus d'informations.

Notre travail s'articulera sur deux parties complémentaires, l'une s'intéressera à l'aspect théorique et l'autre à l'aspect pratique :

La première partie c'est la partie théorique où nous préciserons et définirons quelques notions importantes dans notre recherche telles que : l'enseignement apprentissage du FLE, le jeu, les activités ludiques, les types d'activités et l'importance des activités ludiques.

La deuxième partie sera consacrée à l'analyse du questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère, au cycle primaire à la wilaya de Saida, pour répondre à notre problématique et aux questions de recherche.

Chapitre 1 :

L'enseignement ludique en classe du FLE

L'enseignement ludique en classe du FLE

Le français en Algérie est toujours présent dans toutes les régions. C'est un résultat direct de 132 ans d'histoire coloniale. « *En fait, le Français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue de colonisation à une langue de littérature, et finalement un véhicule de la culture algérienne et idoine de la modernité de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'Algérien sur le monde* »¹ Dans ce contexte, le ministère de l'Éducation attache une grande importance à cette langue. Cela se reflète dans l'introduction de cette dernière dès la troisième année primaire, en plus des coefficients attribués à cette langue dans divers examens nationaux tels que BEM et Baccalauréat. Ce qui exige à l'élève algérien d'apprendre cette langue.

1. L'enseignement/ apprentissage du FLE au cycle primaire

Toute langue non maternelle est une langue étrangère. L'enseignement/ apprentissage du FLE (Français Langue Etrangère) au cycle primaire est la base pour apprendre cette langue. La classe du primaire est le lieu principal d'élaboration et la pratique de certaines compétences en Français (savoir lire, savoir écrire et savoir s'exprimer à l'oral et à l'écrit.) par l'application des activités centrées sur la maîtrise de la langue (des exercices, des activités de réflexion, des dialogues...).

L'enseignement du FLE a pour premier but d'installer chez les élèves la compétence de communication (la capacité de s'exprimer et de réagir spontanément). Comme a confirmé le professeur à l'université de la Sorbonne-nouvelle Laroche-Bouvy, Danielle : « *Mais l'objectif [...] : comprendre et parler d'abord, lire et écrire ensuite.* »²

Aujourd'hui, l'apprentissage du FLE, dans tous les cycles, est basé sur l'acquisition des quatre compétences linguistiques : la compréhension écrite et orale, la production écrite et orale, parce qu'elles occupent une place primordiale dans les rapports entre les individus. Ces compétences sont considérées comme la clé de l'apprentissage. Apprendre une langue étrangère, c'est savoir

¹ Kanoua, S. *Culture et enseignement du français en Algérie*. Édition synergies, Alger, 2008, p.88.

² LAROCHE-BOUVY, Danielle. *Langage & société*. Université de Paris, 1981, p85

L'enseignement ludique en classe du FLE

communiquer dans différentes situations de communication en utilisant cette langue vivante.

L'importance du jeu est toujours perçue et cela depuis l'antiquité, mais il n'a connu son apogée en classe qu'au 20^{ème} siècle comme moyen privilégié pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. Il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y a d'autres qui l'utilisent seulement à la fin d'une séance pour compenser le temps libre.

2. Définition du jeu

D'après le dictionnaire LAROUSSE (larousse)³, le terme de jeu renvoie à une :

- Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : participer à un jeu
- Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physique ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes. Tricher au jeu.

« Le jeu [doit] être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. [...] il n'existe que là où les joueurs n'ont envie de jouer et jouent [...] dans l'intention de se divertir et de fuir leur souci, c'est-à-dire pour s'écarter de la vie courante. »⁴

L'historien Néerlandais, a tenté de donner une définition au jeu dans son livre «homo Ludens». Pour lui, le jeu serait« *une action ou une activité volontaire accompli dans certain limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consenti mais complètement impérieuse pourvue d'une fin en soi,*

³LAROUSSE, Dictionnaire maxipoche, Nord-compo, Edition 2011, p.76

⁴ Ibid. p.76

L'enseignement ludique en classe du FLE

accompagne d'un sentiment de tension ou de joie d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante »⁵

L'importance du jeu est souvent négligée, il est considéré comme un outil d'apprentissage. Pourtant lorsque les enfants jouent, ils ne font pas que se divertir, ils découvrent, partagent et apprennent. Le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir c'est pourquoi certains pédagogues se sont penchés sur l'intérêt du jeu à l'école dès le début du 20^{ème} siècle.

Il ne faut pas considérer le jeu comme un loisir, comme une activité gratuite mais au contraire comme une véritable activité pédagogique avec des objectifs. Le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes. Ce qui explique la multiplicité des études sur le jeu selon des concepts différents et approches disciplinaires. Le jeu désigne donc, l'activité de jouer en manière générale. Selon Le Petit Larousse, le jeu est une: *«activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir»⁶*.

2.1. Définition du jeu ludique

Selon le petit Robert: *« le« jeu» vient du mot latin «jocus» qui signifie «badinage plaisanterie» ou en latin plus courant amusement divertissement quant au mot «ludique» c'est dérivé du mot latin «ludus» qui signifie relatif au jeu »⁷*

En fait, le jeu ludique représente une composante essentielle de la vie de l'homme. C'est un moyen d'exploration qui est très important pour le développement de l'individu. Il permet, selon Grandmont, *« d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur»⁸*. Cela se rapproche à la définition du jeu, avancée par Jean Château qui voit dans le jeu un moyen de représenter le monde extérieur et d'appréhender la réalité. A Rabaly trouve aussi que l'activité ludique est le territoire essentiel des apprentissages de l'enfant et où s'actualisent

⁵ HUIZINIGA Johan, HOMO Ludens, *essai sur la fonction social du jeu*, Gallimard, 1951, p51, (1^{ere} Ed, 1938)

⁶ Le Petit Larousse Illustrer, Dictionnaire encyclopédique, Bordas, 1998, P.568

⁷ Dictionnaire Petit Robert, France, 1991, p1046

⁸ DE GRANDMONT Nicol, *pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed Boeck université 1997.p47-48

L'enseignement ludique en classe du FLE

les potentialités personnelles de créativité et de création. Donc, il y a une motivation intrinsèque dans le jeu ludique qui consiste à réaliser une activité essentiellement pour le plaisir et la satisfaction qu'on en retire. Pour N.De.Grandmont, le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source est les caractéristiques génétiques et sociales de l'individu. Elle précise aussi que : « *L'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'apprivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions.* »⁹

Selon le Nouveau dictionnaire de français Larousse 2018, les activités ludiques ou l'Activité ludique¹⁰ : ce terme polysémique peut renvoyer aux :

- opérations cognitives, souvent inconscientes, auxquelles donne lieu tout processus mental (repérer, comparer, mémoriser, etc. exemple en lisant un journal)
- activités au support utilisé pour apprendre (dialogue, actualités télévisées, chanson, exercice de grammaire, etc. l'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé (qu'apprend l'élève ?)

Ainsi, le ludique : relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage.

Nicole de Grandmont propose un tableau synthèse dans lequel elle avance les qualités du jeu ludique :

⁹ Ibid.

¹⁰ Nouveau Dictionnaire Larousse, Grenoble, 2018, Ed. LAROUSSE

Synthèse des qualités du jeu ludique

- N'impose pas de règle
- Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :
 - Esthétique
 - Prédétermine
 - Perfectionne
- Notion de plaisir
- Nécessaire au développement de tout individu
 - Permet d'organiser
 - Structurer
 - Et d'élaborer le monde extérieur
- Cree des liens égaux avec
 - Le psychisme
 - L'émotif-affectif
 - Le sensoriel
 - Le cognitif

2.2. Définition du jeu éducatif

Lorsque le jeu est employé comme activité libre et gratuite n'ayant ni raison d'être ni but, diminue au fur et à mesure qu'on s'approche du jeu éducatif. Il peut paraître bien contradictoire. Grandmont cite Rabecq qui dit que : « *Les mots jeu éducation si nous tenterons de l'associer à un quelconque apprentissage. Renferment au départ une contradiction dans les termes. En effet, à partir du moment où il devient éducatif, le jeu, activité gratuite par excellence, sans autre but qu'elle-même et qu'elle divertissement qu'elle entraîne cesse en réalité d'être un jeu.* »¹¹

Le jeu éducatif n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique seulement. Il présente quelques caractéristiques que N.D. Grandmont qualifie par

¹¹ RABECQ-Maillard, 1999 cite par N.De.Grandmont

L'enseignement ludique en classe du FLE

spécifique. Nicole de Grandmont propose un tableau synthèse dans lequel elle avance les qualités du jeu éducatif.

Synthèse des qualités du jeu éducatif

- Le premier pas vers la structure
- Sert de contrôle aux acquis
- Permet d'évaluer les appris
- Permet d'observer les comportements du joueur
- Le jeu **éducatif** devrait être :
 - Distrayant
 - Sans contraintes perceptibles
 - Axe sur les apprentissages
- Le jeu **éducatif** cache l'aspect éducatif au joueur

2.3. Le jeu pédagogique

Le jeu pédagogique a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages. le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifiée de pédagogie de jeu .dans le jeu pédagogique le facteur du plaisir est peu , il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu , cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'élève de sorte que le plaisir devient travail .

La logique dans le jeu pédagogique est établie sur l'idée que le plaisir de jouer s'accroît au fur et à mesure qu'il y a apprentissage et elle est fondée sur deux sortes de pédagogie :

L'une indirecte et où l'invention de l'enseignant n'est pas sentie par l'élève (l'élève prend les changements de règles, par exemple, comme une technique pour fuir la routine ou l'ennui, quand à l'enseignant, il recourt à ce changement afin d'introduire de nouvelles acquisitions).

L'enseignement ludique en classe du FLE

L'autre, du non intervention, qui consiste à laisser l'élève face au jeu à partir duquel, il va construire son apprentissage : il passerait peu du jeu ludique au jeu éducatif après avoir acquis les règles qui lui permettrait de réussir.

Lorsque l'élève est prêt, le jeu pédagogique interviendra pour l'aider à vérifier ses connaissances et les réintégrer par la suite afin de résoudre d'autres problèmes.

Synthèse des qualités du jeu pédagogique :

- Axé sur le devoir d'apprendre
- Le jeu pédagogique génère habituellement :
 - Un apprentissage précis,
 - Un appel aux connaissances du joueur,
 - Un constat des habiletés à généraliser
- Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les kits
- Le jeu pédagogique est un moyen de testing
- Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque

3. Définition de l'activité ludique

3.1. Le ludique

Du latin ludus (jeu). Le ludique dans le dictionnaire Français : « *qui relève du jeu, qui est relatif au jeu. Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu. Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante* ». ¹²

¹²<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/> consulté le 15-04-2022 à 18 :45

3.2. L'activité ludique

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

Selon Jean Pierre Cuq : « *L'activité ludique permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives* »¹⁴

C'est-à-dire que les activités ludiques sont des activités qui forment des jeux et qui permettent aux apprenants de communiquer et discuter entre eux en utilisant la langue

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs où l'élève peut prendre plaisir en apprenant et manifestant sa créativité, comme le signal N.De.Grandmont: « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »¹⁵

Par ces activités, l'élève apprend à connaître les choses en jouant avec d'autres enfants de son âge pour découvrir leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

3.3. L'approche ludique

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

¹³CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire didactique de français, paris, 2003

¹⁴ Ibid.

¹⁵ DE GRANDMONT, Nicol. *Conseil et activités pratiques*, Logique, Québec 1995, p.90

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

4. Bref historique des activités ludiques chez l'enfant

Gille Brougère affirme que : « L'idée même que l'on se fait du jeu varie selon les auteurs et les époques, la façon dont l'utilise et les raisons de cet usage sont également différents »¹⁶

L'éducation est née avec la naissance du premier homme et son apprentissage fait partie de l'apprentissage de la vie par l'observation et l'imitation, il apprend à chasser, cueillir et pêcher etc...

Dans la société traditionnelle, l'éducation est faite à l'homme pour acquérir la bravoure afin qu'il puisse faire la guerre et défendre sa tribu et sa famille, la transmission de la culture se fait par l'oral, les hommes organisent des concours de poésie et ils se racontent des légendes, apprennent l'équitation, les jeux d'échec, la chasse et la natation. Donc, les enseignements sont des enseignements utilitaires pour la survie de l'espèce humaine physiquement et spirituellement.

Le moyen âge est marqué par les anciennes civilisations gréco-romaines, la civilisation arabo-musulmane et la civilisation celtique. La pédagogie intervient dans la formation de l'homme du point de vue spirituel et non pas physique comme l'était la société traditionnelle.

À la renaissance, apparaissent des écrivains pédagogues comme Erasme, Montaigne, Rabelais et Comenius qui vont lutter contre la pédagogie du moyen âge basée sur le « formalisme »¹⁷ le plus traditionnel et le plus creux. À cette époque on assiste à l'innovation de la pédagogie, la reconnaissance de la psychologie spécifique des enfants et l'utilisation du jeu comme moyen d'apprentissage.

Avant le 18^{ème} siècle, l'enfant n'était pas considéré comme un être spécifique, on jouait avec lui, on s'amusait avec, on le dorlotait et on le cajolait

¹⁶ GILLES Brougère, *jeu et éducation*. Paris Edition L'harmattan, 1995, P.7

¹⁷ Formalisme: Attachement excessif aux formes, aux façons extérieures, à l'étiquette

L'enseignement ludique en classe du FLE

tendrement. Mais avec la montée de la bourgeoisie au 18ème siècle, l'enfant prend de l'importance et figure dans les tableaux des artistes de l'époque où il est très présent dans les fêtes religieuses, les mariages et même aux défilés royaux. C'est J. J. Rousseau qui va reconnaître la vraie nature de l'enfant quand il propose l'éducation de l'enfant en le laissant se développer naturellement.

Au 19ème siècle la notion de l' "enfance" va prendre de l'importance pas seulement à cause des pédagogues, mais aussi et surtout vers la fin du siècle et le début du 20^{ème} siècle grâce à de nombreuses publications de psychologues et de médecins sur le développement de l'enfant (S. Freud, K.Lewin, Skinner). En Europe, ce siècle voit la création des universités par Napoléon. Ce dernier voulait former ses fonctionnaires. En 1826, création des "institutions pour la petite enfance" qui deviendront par la suite les «salles d'asile» et aujourd'hui les écoles maternelles. L'histoire de l'éducation et de la pédagogie est donc enracinée dans celle de la pensée, et le jeu est en étroite relation avec l'enfant.

Le jeu comme une activité éducative n'est pas récent. Platon dit à ce propos: *«un esprit libre ne doit rien apprendre en esclave»*¹⁸, par la suite, «le christianisme interdit le jeu surtout avec la montée du «jeu de hasard» et d'argent et les religieux de l'époque constatent que les personnes qui se livrent à ces activités perdent beaucoup de leur temps mais surtout de leur argent, ils ont même qualifié ces jeux «d'invention du diable»»¹⁹.

Le jeu connaît un élan au 20ème siècle quand Freud découvre les stades de développement chez l'enfant et beaucoup de chercheurs font leurs recherches sur les jeux éducatifs aux objectifs déterminés selon l'âge de l'enfant. Quant à C. Barthélémy-Ruiz (1993), elle indique que le jeu s'il est très courant en maternelle et au primaire, sa place devient de plus en plus réduite au collège et au lycée.

¹⁸ Dialectique et Rhétorique de l'Histoire chez Platon et Aristote appliquées à la théorie du Jeu
Voir sur <https://citations.ouest-france.fr/citation-platon/homme-libre-doit-rien-apprendre-117583.html>
consulté le 18-04-2022 à 16 :00

¹⁹ <https://bu.umc.edu.dz/theses/francais/BEN994.pdf> consulté le 08-04-2022 à 22 :58

5. Les caractéristiques du jeu

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposés six traits psychologiques du jeu de l'enfant ²⁰:

5.1 La fiction

Il existe un « écart » entre le jeu et la réalité; le jeu possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements apparemment importants de l'existence journalière. La fiction est interdite qu'au moment du jeu.

5.2 La détente

*« La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle(...) cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable. »*²¹. Pour l'auteur, dans le jeu, l'enfant élève se protège du monde extérieur.

5.3 L'exploration

*« Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle »*²² L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu.

5.4 La socialisation

*« Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération (...) Parce que le jeu est fiction, affrontement y est symbolique »*²³ Le jeu permet à l'enfant de communiquer pour établir un lien permanent avec des partenaires construisant ainsi sa propre personnalité

²⁰ FERRAN, Pierre, MARIET, François, PORCHER, Louis. *A l'école du jeu*, Bordas, 1978, p3

²¹ Ibid. p4.

²² Ibid.

²³ Ibid.

5.5 La compétition

« *Le jeu a un but et constitue un enjeu (...) la compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui* »²⁴. Jouer implique directement l'acceptation de l'épreuve et avec le but de réussir. Que l'enfant réussisse ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire

5.6 La règle

Le jeu obéit à des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre, à respecter et à se faire respecter. « *L'enfant, comme l'adulte s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond.* »²⁵. Le mode de fonctionnement des enfants c'est le jeu et il est impossible de le comparer à une belle exploration, à une partie de carte ou d'échec

Le jeu permet à l'enfant de se développer harmonieusement. Lorsqu'il joue l'enfant découvre le monde et intègre dans celui-ci ses expériences les plus précoces. Il apprend à connaître les choses, il teste tout ce qu'il peut faire et ce qu'il ne peut pas faire, par le plaisir éprouver dans le jeu l'enfant apprend à maîtriser ses angoisses, à accroître son expérience, à établir des contacts sociaux. Il découvre par le jeu, les différences des autres, il ressent leurs réactions, ses propres qualités et ses propres difficultés.

Les enfants aiment jouer c'est inné. Ils s'amuse et ils sont heureux lorsqu'ils peuvent résoudre leur problème dans leurs jeux. Ces derniers représentent un moyen d'échange entre l'enfant et son milieu puisqu'il l'aide à mieux comprendre la réalité et de saisir les règles de ce milieu, il contribue également à faire interagir les acteurs de la scène pédagogique. Les contacts créés pendant le jeu aident l'enfant à confronter ses problèmes et à apprendre en groupe renonçant progressivement à son égoïsme et à sa subjectivité.

Le jeu est nécessaire pour le bien-être et le développement de tout enfant. Les enfants jouent réfléchissent résolvent des problèmes s'expriment et bougent.

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid.

L'enseignement ludique en classe du FLE

Selon Winnicott (1957), l'enfant joue :

- Par plaisir
- pour exprimer de l'agressivité
- Pour maîtriser l'angoisse
- Pour accroître son expérience
- Pour établir des contacts sociaux

6. Le jeu à l'école primaire

A l'école les élèves doivent approfondir leurs connaissances et acquérir de nouvelles connaissances à un moment donné. De ce fait, que l'enseignant est invité à utiliser des jeux et se fixer des objectifs. Chaque leçon doit être utile à la progression de l'élève. Le jeu présente de nombreux avantages pour la logique d'apprentissage des enfants. Le jeu éducatif joue un rôle très important. Il peut présenter un apprentissage, un travail et un plaisir.

Ainsi, le jeu peut aider dans les apprentissages scolaires .lorsqu'un enfant joue, il n'y a pas le jouant de la note. Quand il joue il n' y a pas d'erreurs car qui n'a jamais fait d'erreurs en jouant, le jeu permet l'interactivité entre les élèves. Il aide à l'apprentissage, le respect de l'autre.

7. Le jeu en classe de FLE

Pour beaucoup de personnes, le jeu est perçu comme un simple divertissement et qui s'oppose catégoriquement à la notion du travail. Mais chez l'enfant, le jeu est le travail de l'enfant. C'est son « champs d'expériences » dans lequel, il peut savoir comment fonctionnent les choses, comment doit il réagir et interagir face à différentes situations et plusieurs cas. Le jeu peut mener, en effet, au travail car il y a un parallèle entre le jeu et le travail.

Patrick Fougère, un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes(1994) que : « *l'enfant lui prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels* »²⁶. Il ajoute aussi : « *Le jeu n'est pas le travail. Il mène*

²⁶ FOUGERE, Patrick., *les langues modernes*. Edition Sociological Abstract, 1994.

L'enseignement ludique en classe du FLE

au travail [...] Il demande effort, discipline le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par l'aide à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer»²⁷. Nous pouvons dire que dans la situation du jeu, l'enfant trouve de la joie et il peut l'utiliser dans des situations d'apprentissage. C'est l'enseignant qui propose une variété d'activités en classe qui impliquent à la fois la cognition intellectuelle et émotionnelle. L'intérêt fondamental du jeu reste à placer les élèves dans des situations de communication aussi authentiques et naturelles que possible.

Roger Caillois trouve également que : *« Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire. Il devient à ce point structuré qu'on y contacte une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu »²⁸*. Le jeu devient équivalent de travail.

7.1. Le jeu, moyen de motivation

Comme nous l'avons déjà mentionné, les jeux procurent avant tout du plaisir, qui constitue l'un des éléments les plus puissants de la motivation à apprendre. Lorsqu'on dit aux élèves qu'ils vont faire des petits jeux, Il suffit d'observer leur réaction.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des élèves, qui trouvent plaisir à être en classe. Les jeux ne peuvent que stimuler leur curiosité; plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

Lorsque l'enfant joue, il travaille sans en avoir l'impression. L'auteur Susan Halliwele parle d'un «apprentissage indirect» et précise que :

Les jeux sont bien d'avantage qu'un à-côté divertissant.
Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des
phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils
sont de cette manière, un moyen très efficace

²⁷ Ibid.

²⁸ CAILLOIS, Roger, *les jeux et les hommes*, Gallimard. Paris. 1958

d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après un "vrai travail". Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue.²⁹.

Elle note aussi que le jeu : *« peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »*³⁰

7.2. Le jeu facteur d'acquisition

Le jeu est une source de motivation et de communication, il est aussi un facteur d'acquisition. *« S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatisme) pour améliorer l'aisance dans le maniement de la langue »*³¹.

Il existe un lien entre « jeu » et « mémorisation » : *« l'expérience se personnalise et donc se mémorise mieux car la personne est impliquée »*³²

Quant à Weiss « Les jeux et les exercices de créativité » permettent aux apprenants *« d'utiliser de façon nouvelle ,personnelle ,le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre , du contexte , de la situation dans lesquels ils les ont appris »*³³ .

Cette utilisation nouvelle et personnelles constitue un palier capital dans tout apprentissage, palier qu'il est souvent difficile d'atteindre à l'aide des exercices courants proposés par les différentes méthodes.

²⁹ HALLIWEL Susan, *Enseigner l'Anglais à l'école primaire*, Longman, 1995.p.6.

³⁰WEISS, François. *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette.: Collection « Pratique pédagogique », 1983. p.8.

³¹ DECURE, Nicole. *Les langues modernes*. Paris. 1994, p16.

³² Ibid. p21.

³³WEISS, François. *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette.: collection « Pratique pédagogique », 1983. p.8.

L'enseignement ludique en classe du FLE

A travers l'action, l'élève arrive à mémoriser mieux, il s'implique profondément dans ces expériences : il joue, échoue, et rejoue de nouveau. La répétition qui se fait aide l'élève à fixer l'information dans sa mémoire .les activités ludiques représente une phase initiale très utile au travail.

8. Typologie de l'activité ludique en classe de FLE

Les activités ludiques possèdent plusieurs types qui varient selon les domaines sociologique, didactique ou pédagogique afin de toujours aller dans le sens de l'amélioration de l'enseignement/apprentissage des apprenants. Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca en ont distingué quatre:

8.1. Les jeux linguistiques

Ce niveau regroupe tout ce qui touche aux activités de grammaire, de morphologie, de syntaxe, de lexique, de phonétique et d'orthographe. Ceux sont des jeux qui demandent une très grande réflexion sur la composante linguistique de la langue et confère ainsi la manipulation du lexique, du vocabulaire et des règles qui les régissent. Nous pouvons cités à titre d'exemple le jeu des mots croisés, consistant à créer de nouveaux mots à partir d'autres mots, qui pousse l'élève à rassembler toutes ses connaissances linguistiques pour en apprendre 'autres. Toutefois, le contenu des jeux se modifie selon les niveaux et les besoins des apprenants.

L'enseignement ludique en classe du FLE

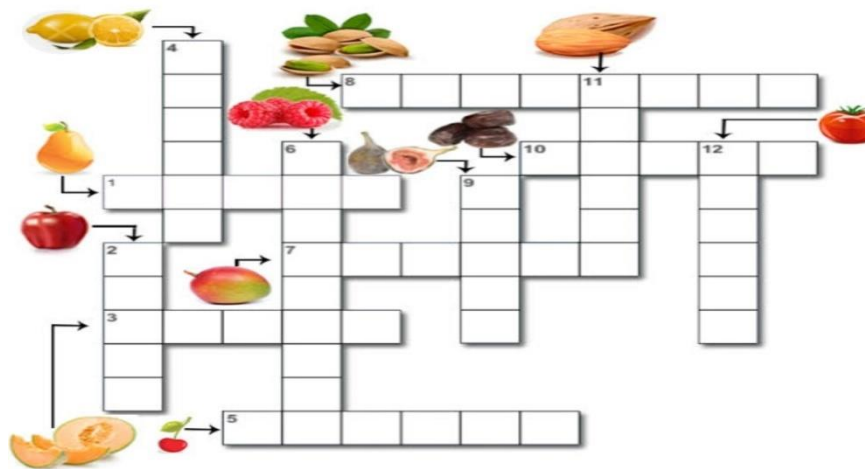
Exemple :

Les devinettes :

Je travaille dans un hôpital. J'utilise un stéthoscope et un tensiomètre. Je soigne les malades. Qui suis-je ? 	Je travaille dans un commissariat. J'utilise des menottes et un pistolet. J'organise la circulation des voitures. Qui suis-je ? 
--	---



Les mots croisés :



8.2. Les jeux de créativité

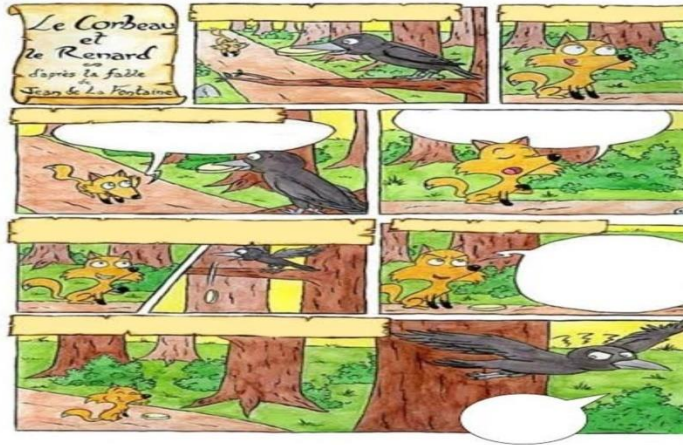
Selon Cuq, ces activités : « *engageant une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination* »³⁴, c'est-à-dire que l'élève devra consulter ses connaissances préalables et son imagination pour pouvoir trouver des solutions comme le cas

³⁴CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, *Cours de didactique et de français langue étrangère et seconde*, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p457.

L'enseignement ludique en classe du FLE

des charades où il devra faire face à des devinettes qu'il ne pourra pas résoudre s'il ne sollicite pas sa créativité

Exemple : les sans textes planches de BD



8.3. Les jeux culturels

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, les jeux culturels «*font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »³⁵. Les élèves se voient recourir à leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment pour les5 utiliser dans une situation donnée comme dans le jeu du Baccalauréat où il faut remplir un tableau en fonction de la première lettre.

Exemple:

LETTRE	Prénom	Ville	Couleur
A	Amine	Alger	Acajou
R	Rania	Rome	Rouge

³⁵ CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, *Cours de didactique et de français langue étrangère et seconde*, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p458

8.4. Les jeux dérivés des théâtres

Ces activités sont considérées comme des : «*jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, directivité. [...] La dramatisation* »³⁶.

Il s'agit d'entrer dans un monde fictif et de simuler des rôles imaginaires afin de parfaire la compétence communicative et pragmatique de l'élève tout en se basant sur les points cités plus tôt à savoir l'improvisation, la directivité et la dramatisation. Il est à noter que le jeu de rôle fait partie de cette catégorie en guise d'exemple et que nous verrons plus en détail un peu plus.

Exemple : animé un poème

9. La place des activités ludiques dans le manuel scolaire 4 AP

Pour présenter un cours à la classe il faut suivre des supports pédagogiques adéquats avec le contenu de la leçon, l'enseignant varie ces supports pédagogiques. Ces derniers utilisés en classe du FLE sont différents : le manuel scolaire, tableau, jeux, chansons photocopiés ...etc.

Le manuel scolaire est un support didactique de base indispensable sous forme d'un livre, Ouvrage qui représente un outil de travail. L'outil audio peut présenter une chanson, un conte, un dialogue, les écoutes des élèves aux produits sonores vont les aider à construire une idée sur le contexte et qui, à son tour, va les amener vers une production orale au moment de répondre aux questions posées. Idem pour la production et l'expression écrites, à travers les textes et les récits, il construit un champ lexical, vocabulaire et orthographe.

Le manuel scolaire de 4^{ème} AP est élaboré pour apprendre aux jeunes enfants une nouvelle langue. Ce manuel structuré d'une attrayante manière, qui fait l'enthousiasme des enfants (des couleurs, des dessins et des images variées). La première page de ce livre est réservée à une introduction rédigée par des auteurs de ce manuel (groupe de spécialistes : KORICHE Hamida, DADDA Aicha et IMMAMOUINE M'Hamed) où ils présentent le fonctionnement de

³⁶ Ibid.p.458.

L'enseignement ludique en classe du FLE

livre et son organisation. Juste après cette introduction, le sommaire est présenté par : trois projets, qui sont illustrés par différentes images présentant. Ces projets sont intitulés et accompagné par l'objectif de chaque projet et devisés en séquences. Nous constatons que ce manuel met l'accent dans un premier lieu sur le développement de l'oral à travers la lecture et le développement de l'écoute pour apprendre des mots nouveaux, dans un 2^{ème} lieu, il s'intéresse à l'écrit, en exploitant des mots étudiés pour la rédaction des petits messages. Globalement, nous pouvons dire que ce manuel se base essentiellement sur la découverte et l'intégration de l'élève dans le processus d'apprentissage d'une nouvelle langue étrangère (FLE).

Nous remarquons que le manuel scolaire contient plusieurs activités ludiques, le 3^{ème} projet est sur la poésie et la comptine ce qui exige la présence des activités ludiques. Par ailleurs, on trouve dans le manuel : la BD, conte, mots croisés, mots fléchés, la chanson, le poème et la comptine.

Dans la page 89 projet 2 séquence 2 (voir annexe 1), il y a deux exercices sous forme d'activité ludique, le premier : mots fléchés accompagnés par une image et le deuxième exercice c'est une case à mots croisés avec un ensemble de 24 mots.

Dans la page 105 du projet 2 séquence 3 (voir annexe 2), il y a un exercices de charades qui est en relation avec le texte page 104 .cet exercice est sous forme de tableau de deux colonne la première pour les 4 devinettes et l'autre réservé a la solution et l'élève doit relié les devinettes avec leur solution puis recopie les réponses sur des demi feuilles de papier d'un côté de la feuille la charade et de l'autre côté la solution . Dans la page 110 projet 3 séquence 1 (voir annexe 3) il y a trois poèmes écrit en une seule colonne chaque un accompagnée par une illustration c'est pour la lecture et pour découvrir le genre de ces textes.

Il y a dans la page 114 projet 3 séquence 1(voir annexe 4) la leçon est basée sur la comptine, l'élève va lire la comptine qui est illustrée et détecté les paratextes.

L'enseignement ludique en classe du FLE

Les activités ludiques ont une place intéressante dans le manuel scolaire de 4^{ème} AP ce qui motive l'élève à bien saisir et mémoriser les informations et mieux acquérir les compétences linguistiques.

10. L'importance des jeux dans l'apprentissage linguistique chez l'enfant

Le jeu constitue un bon outil de développement de l'être humain tout au long de sa vie. Les études menées par Piaget³⁷ ont montré le rôle décisif de ce dernier dans le développement de l'intelligence. Dans ce contexte et en raison de notre observation en classe, le jeu apparaît comme un moyen d'apprentissage et de développement de l'enfant et de ses différents langages, il permet à l'enfant de mettre en jeu son corps, sa voix et offre des possibilités de prolongement dans le domaine de la langue écrite.

Peter Brook affirme que : *«Ce qui bloque aujourd'hui c'est la parole, il ne faut donc pas commencer par la parole, les idées mais avec le corps, le corps libre est le premier pas »*.³⁸ Il ajoute que : *«La compréhension commence au moment où le corps entre en action»*³⁹.

Les jeux dans un contexte d'apprentissage permettent la libération de la parole c'est ce que affirme Peter Brook dans son ouvrage *« le diable c'est l'ennui »*⁴⁰. Il s'agit des jeux de mouvement où le corps entre en action, il bouge, ressent, exprime, joue, le plaisir est là. A partir d'une prise de conscience de son propre corps, l'enfant s'ouvre à l'autre pour mieux communiquer, partager, échanger à travers le jeu .il apprend la concentration.

Nous avons pu voir les différentes définitions ainsi que les théories concernant l'apprentissage ludique en classe du FLE. Selon les propos apportés de différents auteurs comme Nicole Grandmont et Jean Pierre Cuq, ces derniers considèrent le jeu comme un outil pédagogique dans le cursus scolaire des

³⁷ PIAGET, Jean. *La psychologie de l'enfant*. Paris : PUF (Que sais-je? 369).1966

³⁸ BROOK, Peter. *le diable c'est l'ennui*. Edition Actes sud. Paris.1991.P.10

³⁹ Ibid., P.10

⁴⁰ Ibid.P.8

L'enseignement ludique en classe du FLE

élèves. Nous analyserons, dans le prochain chapitre, le questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire pour pouvoir répondre à notre problématique.

Chapitre 2 : Analyse du corpus et interprétation des résultats

Analyse du corpus et interprétation des résultats

Dans le chapitre précédent, nous avons défini les concepts de base en apportant plus de précisions concernant le thème de notre recherche. Nous avons parlé de l'utilité et l'importance de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Dans ce chapitre, nous présenterons la partie pratique de notre travail de recherche. Nous parlerons dans un premier temps du cadre spatio-temporel où nous avons effectué notre enquête et notre échantillonnage.

Dans un second temps, nous présenterons l'objectif de notre questionnaire et les difficultés que nous avons rencontrées. Enfin, nous analyserons les résultats de notre questionnaire pour pouvoir répondre à notre problématique de départ.

1. Description du questionnaire

Pour répondre à notre problématique, nous avons distribué un questionnaire (voir annexe 5) qui se compose de 14 questions de nature variables s'articulant autour de 13 questions fermées qui comporte le critère quantitatif et 03 questions ouvertes pour une démarche qualitative. C'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du FLE au primaire et de déterminer par conséquent le rôle de l'activité ludique dans l'acquisition des compétences linguistiques. Les questions sont classées du général au particulier. Notre enquête s'est étalée dans la semaine du 20 février 2022 auprès des enseignants de cycle primaire à Saida

2. Le cadre spatio-temporel

Afin de bien déterminer notre enquête, il est important de définir le cadre spatio-temporel c'est-à-dire l'endroit où se déroule l'expérimentation et le temps qu'il nous a fallu pour l'exécuter. Cela a été planifié dès le départ de notre recherche.

Nous avons distribué le questionnaire aux enseignants de la langue française de 4^{ème} AP le 20-02-2022 en laissant un délai d'une semaine pour répondre entièrement à nos questions.

Analyse du corpus et interprétation des résultats

Pour effectuer notre questionnaire, nous avons rapproché plusieurs établissements scolaires de niveau primaire dans la wilaya de SAIDA et ces environs, parmi les différentes écoles que nous avons fréquentées : «Nasri Belabesse », «Chouih Abdeljabar», «Sadji Tayab», «Guemidi Brahim»etc.

3. Description de l'Échantillon

Etant donné que nous voulons travailler sur la classe de 4^{ème} AP, nous avons distribué un nombre total de trente et un (31) questionnaires adressés aux enseignants du cycle primaire afin d'avoir un point de vue représentatif. Ces personnes ont été ciblées dans différents établissements :

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Chouih Abdeljabar».

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Nasri Belabesse »

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Acher Lakhdar »

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Chot Bensakrane»

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Elamir Abdelkader»

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Guemidi Brahim»

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Sadji Tayab»

Deux (02) dans l'établissement scolaire «Bouziane Elhadj»

Et les autres enseignants nous les avons rencontrés à la direction de l'éducation.

Ces enseignants sont de différents sexes masculins et féminins et leurs âges varient entre 23 et 50 ans dont le niveau d'expérience le minimum de deux (02) ans et le maximum de trente (30) ans. Ainsi, cela nous donnera une perspective différente sur notre travail de recherche.

4. Les objectifs du questionnaire

En rédigeant le questionnaire, nous nous sommes fixées les objectifs suivants que nous espérons atteindre :

Analyse du corpus et interprétation des résultats

- Rassembler les différentes perspectives des enseignants sur l'acquisition des compétences linguistique à travers les activités ludiques.
- Renforcer les investigations qualitatives pour que les résultats ne soient erronés.
- Comprendre comment les élèves de 4^{ème} AP réagissent devant ces activités.
- Découvrir comment les activités ludiques affectent l'acquisition des compétences linguistique.

5. Les difficultés rencontrées

Nous avons rencontré plusieurs difficultés lors de l'élaboration de notre enquête ce qui a ralenti notre démarche et ne nous a pas permis d'avancer convenablement.

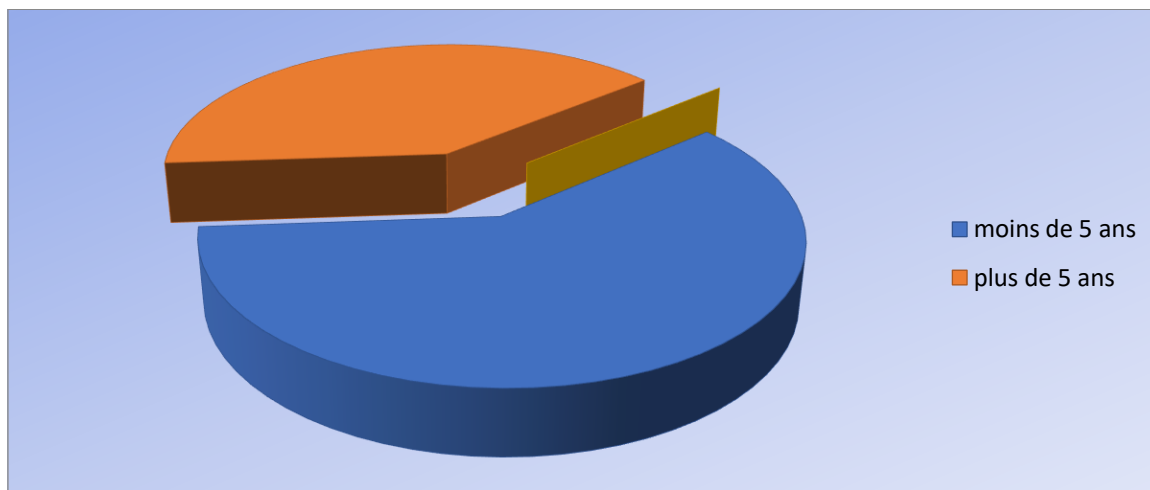
Premièrement, au moment de la distribution du questionnaire, nous n'avons pas pu se déplacer dans tous les établissements scolaires de la wilaya. Deuxièmement, si quelques enseignants ont mis énormément de temps à nous répondre, d'autres n'ont pas pris la peine de le remplir. Enfin, après le regroupement des questionnaires, nous avons remarqué qu'il y avait plusieurs cas de non-réponse totale ou partielle.

6. Analyse du questionnaire et interprétation des résultats

Question N°01 : depuis quand êtes-vous dans le domaine de l'enseignement ?

Moins de 5 ans	60 %
Plus de 5 ans	40%

Analyse du corpus et interprétation des résultats



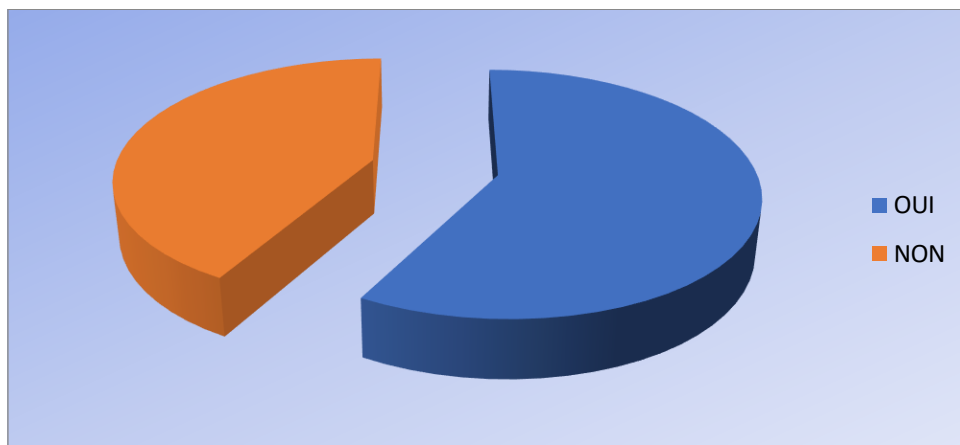
Suite à l'observation du tableau, nous remarquons que sur l'ensemble de 31 enseignants, (60%) ont moins de 5 ans dans l'enseignement du FLE et (40%) sont dans l'enseignement depuis plus de 5 ans.

D'après la lecture de ce premier résultat concernant notre échantillon, nous observons qu'il y a une différence en ce qui concerne l'ancienneté des enseignants la catégorie la plus fréquente sont les enseignants en début de carrière. C'est une catégorie qui est encore jeune et active peu importe les nouvelles méthodes ou nouvelles approches. Pour ce qui concerne l'autre catégorie est celui qui exerce plus de cinq ans, ces enseignants ont plus d'expérience. Cette variété enrichit notre recherche à travers les différentes suggestions des enseignants.

Question N°02 : pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

OUI	58.1 %
NON	41.9%

Analyse du corpus et interprétation des résultats



À la lumière de ce tableau, (58.1%) des enseignants ont répondu par oui et (41.9%) trouvent que les élèves ne s'intéressent pas à la langue française.

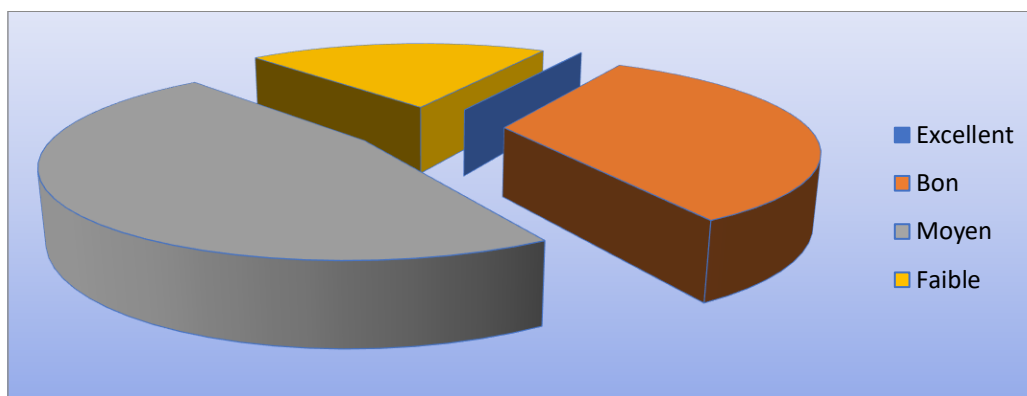
Après avoir analysé les résultats de la deuxième question, nous constatons que le taux des élèves qui ne s'intéressent pas à la langue française est élevé ce qui pourrait poser un problème et que tous les enseignants sont amenés à le résoudre et proposer des activités de remédiation.

La langue française occupe une place importante dans le cursus scolaire ainsi dans la vie quotidienne donc les élèves doivent s'intéresser à cette langue. Ce qui pousse l'enseignant à proposer des nouvelles méthodes et varier les activités ludiques ce qui favorisera l'apprentissage du FLE chez ces élèves.

Question N°03 : comment est leur niveau ?

Excellent	3.1%
Bon	32.3%
Moyen	45.2%
Faible	19.4%

Analyse du corpus et interprétation des résultats



D'après les résultats, la majorité des enseignants (45.2%) trouvent que les élèves ont un niveau moyen. (32.3%) voient que le niveau est bon et (19.4%) voient que le niveau est faible et (3.1%) pensent que le niveau est excellent.

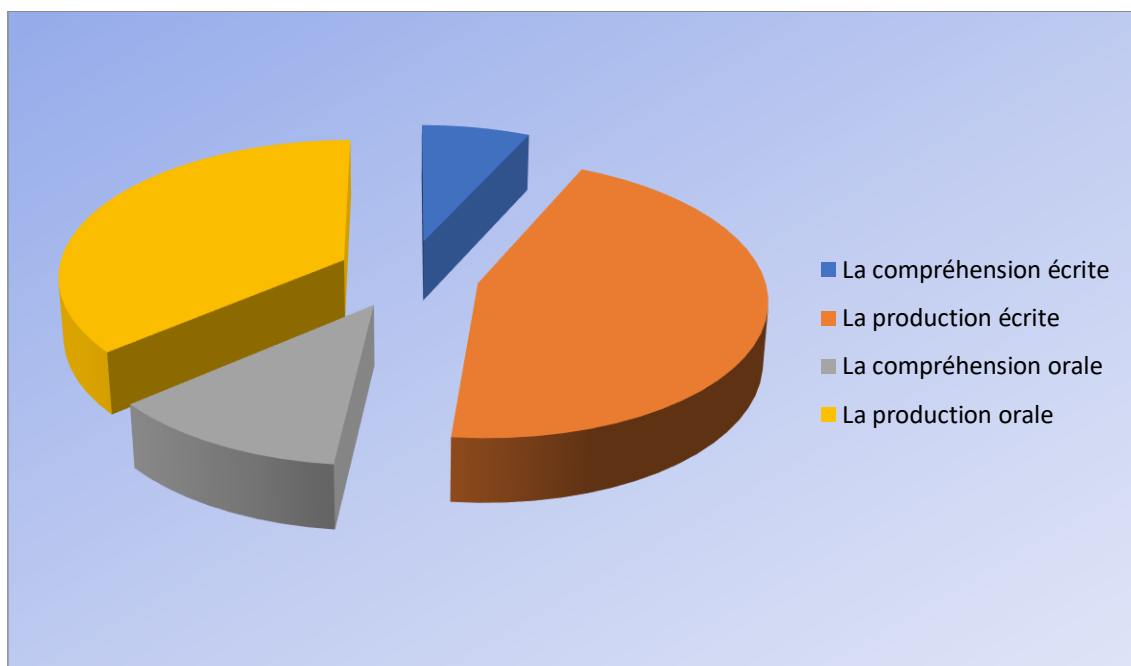
Nous remarquons, à travers cette question, qu'un nombre significatif des élèves ont un niveau moyen, ce qui signifie qu'ils sont capables et prêts à avancer et améliorer leur apprentissage en suivant de nouvelles approches qui correspondent à leur âges mental et cognitif au fur et à mesure leur ressource sociale affective et mentale.

Question N°04 : trouvent-ils des difficultés en :

- compréhension écrite
- production écrite
- compréhension orale
- production orale

La compréhension écrite	12.9%
La production écrite	83.9%
La compréhension orale	22.6%
La production orale	67.7%

Analyse du corpus et interprétation des résultats



Le tableau ci-dessus présente que les élèves ont des difficultés au niveau de la production écrite et orale. Nous constatons que (83.9%) ont des difficultés dans la production orale et (67.7%) ont des difficultés dans la production écrite.

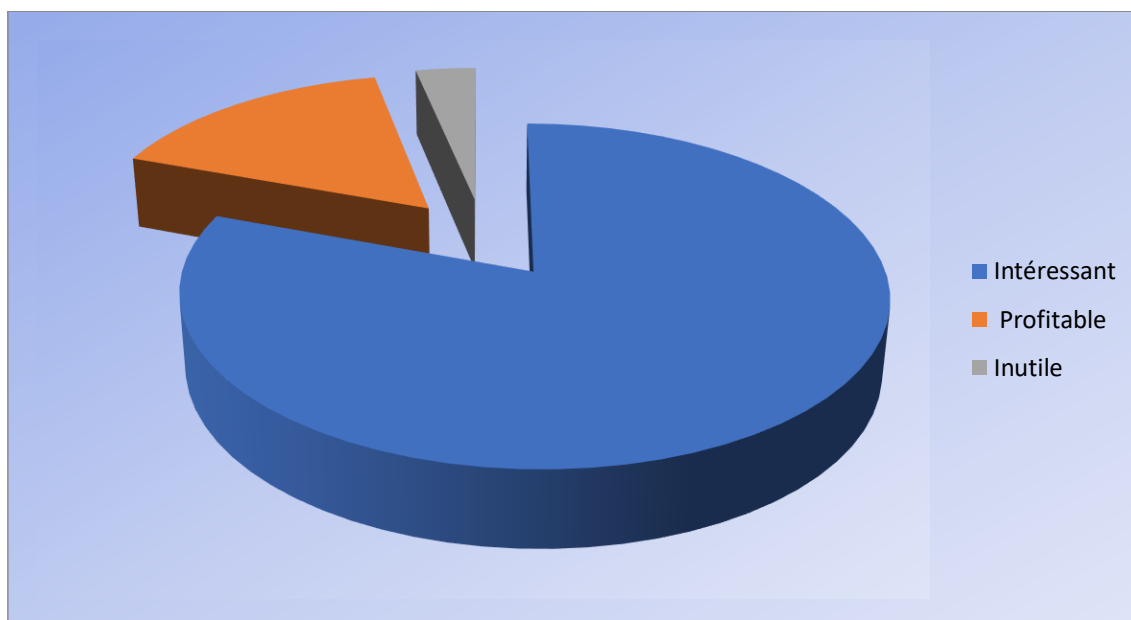
Les résultats de cette question montrent que les élèves ont une insuffisance au niveau de la production écrite et orale à cause du manque des exercices phonétiques et le manque de la communication orale et écrite .D'après les enseignants interrogés les élèves n'ont pas assez de bagages linguistiques pour proposer des réponses ou rédiger des paragraphes. À cause de cette insuffisance l'élève se désintéresse d'apprendre le FLE.

Question N°05 : pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe du FLE est :

- Intéressant
- profitable
- Inutile

Analyse du corpus et interprétation des résultats

Intéressant	80.6%
profitable	16.1%
Inutile	3.3%



D'après les résultats obtenus de cette question, (80.6%) des enseignants font recours à l'activité ludique en classe du FLE. Ils trouvent ce recours intéressant, (16.1%) voient qu'il est profitable et (3.3%) ne voient pas une nécessité au recours à ces activités.

A travers ces résultats on peut désigner l'importance de la présence des activités ludiques en classe du FLE.

(80.6%) des enseignants affirment que le recours à l'activité ludique en classe du FLE est intéressant et (16.1%) enseignants voient qu'il est profitable ce qui explique que l'enseignant fait appel aux activités ludiques comme un support et un outil rentable dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

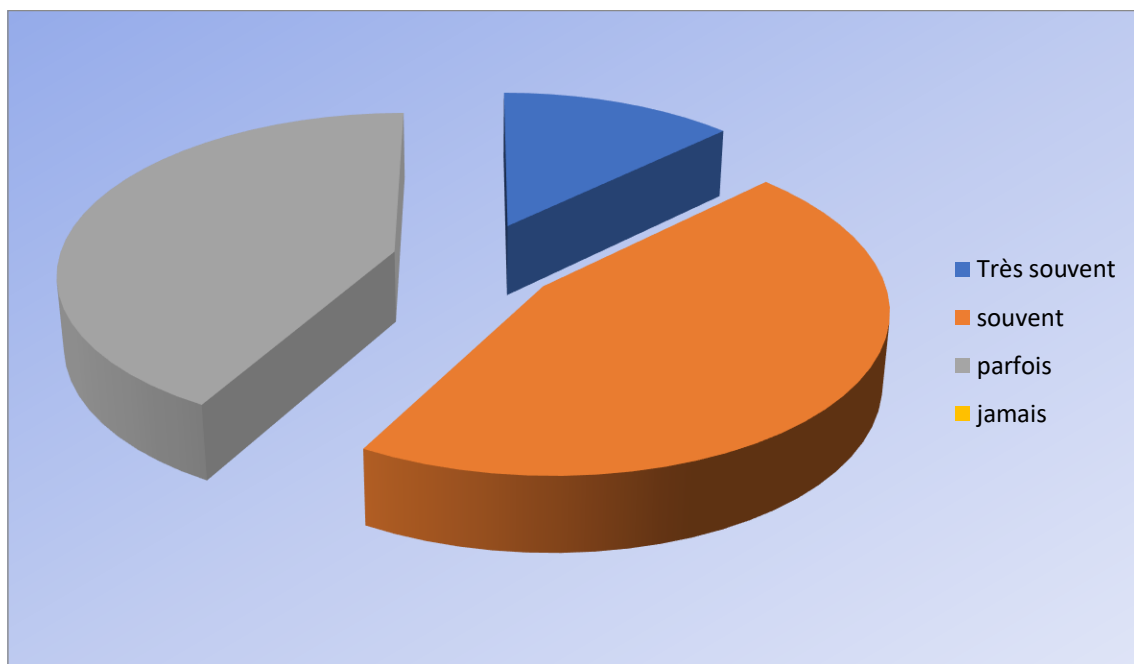
On peut remarquer que les enseignants ont déjà utilisé ces activités avec leurs élèves et ils ont remarqué leur effet positif sur le rendement scolaire.

Analyse du corpus et interprétation des résultats

Question N°06 : utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques :

- Très souvent
- Souvent
- Parfois
- Jamais

Très souvent	12.9%
souvent	45.2%
parfois	41.9%
jamais	0%



Nous remarquons que tous les enseignants utilisent des méthodes ludiques dans leurs pratiques pédagogiques. (100%) des enseignants utilisent ces méthodes d'une manière différente avec les élèves, (45.9%) enseignants l'utilisent souvent,

Analyse du corpus et interprétation des résultats

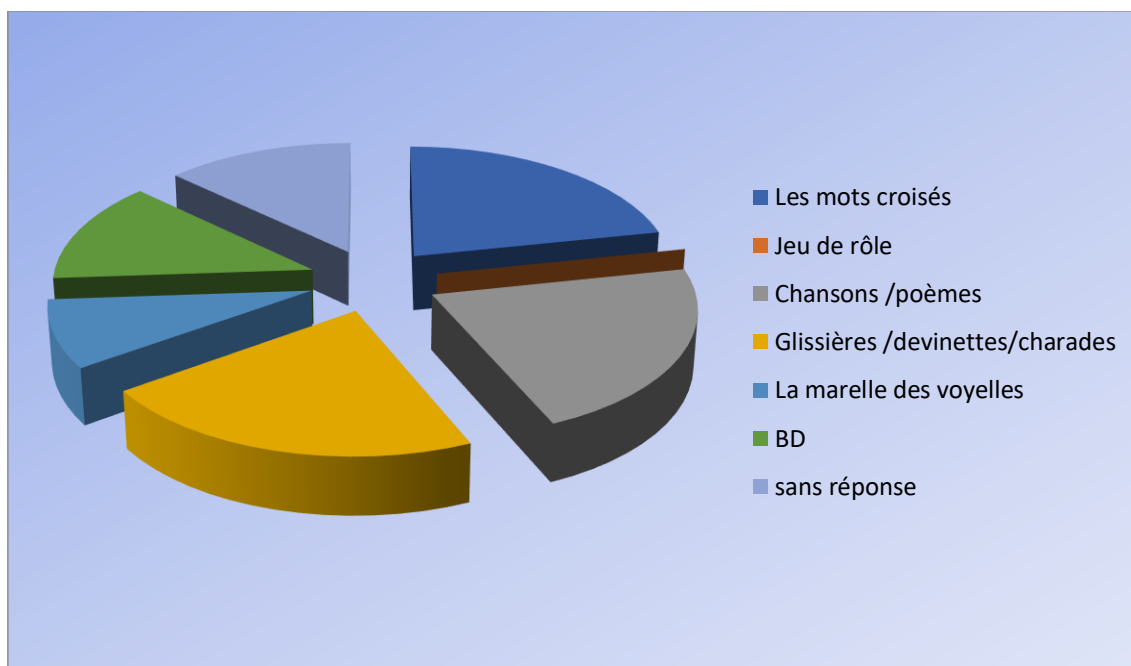
(41.9%) enseignants l'utilisent parfois et(12.9%) enseignants l'utilisent très souvent en classe.

Parmi tous les enseignants interrogés, nous avons remarqué que tous les enseignants avaient proposé des activités ludiques aux élèves, confirmant les réponses de la question précédente.

On notera donc que l'utilisation des jeux est devenue importante, et les jeux sont devenus des supports pédagogiques dans le domaine d'enseignement.

Question N°07 : Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

Les mots croisés	16.12%
Jeu de rôle	25.8%
Chansons /poèmes	16.12%
Glissières /devinettes /charades	16.12%
La marelle des voyelles	6.45%
BD	9.67%
Sans réponse	9.67%



Analyse du corpus et interprétation des résultats

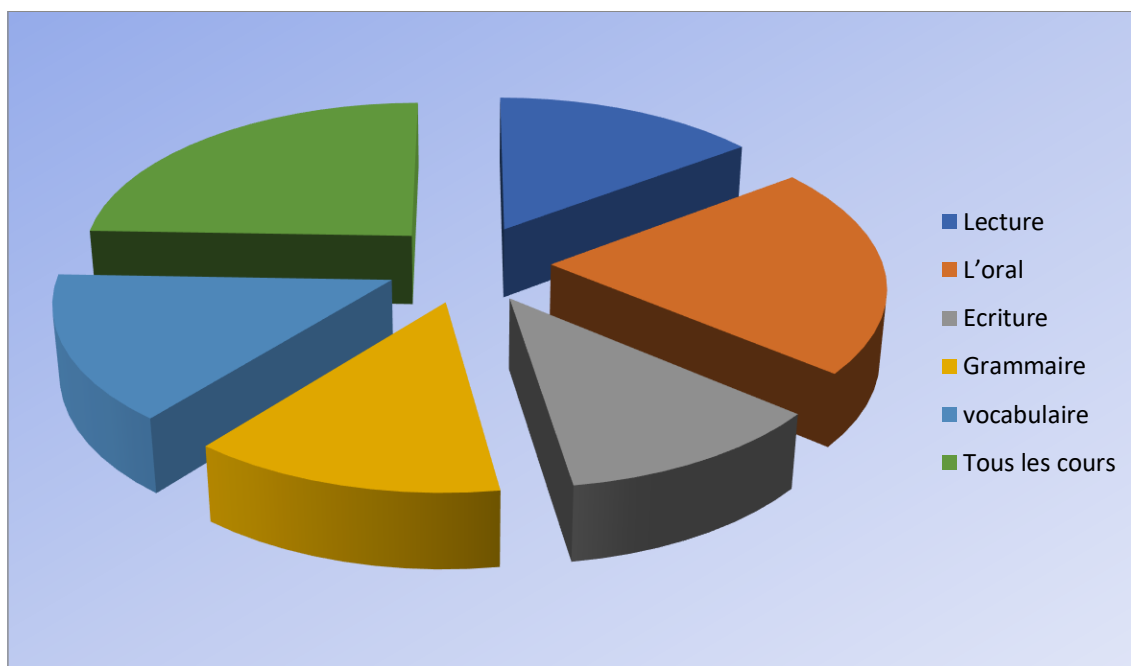
On note que (9.67%) enseignants ne proposent aucunes activités et les autres proposent différents types d'activité. (25.8%) enseignants proposent le jeu de rôle, (16.12%) enseignants proposent chansons et poèmes,(16.12%) enseignants proposent Glissières, devinettes et charades, (6.45%) enseignants proposent la marelle des voyelles et les autres proposent la BD.

Les jeux proposés par les enseignants en classe du FLE portent sur toutes les compétences linguistiques, la production orale et écrite et la compréhension orale et écrite, ce qui affirme l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE .Les enseignants proposent les activités selon les besoins des élèves au fur et à mesure leur âge mental et cognitif.

Question N°08 : Dans quelle discipline proposez –vous les activités ludiques à vos élèves ?

Lecture	29%
L'oral	41.9%
Ecriture	22.6%
Grammaire	25.8%
Vocabulaire	29%
Tous les cours	48%

Analyse du corpus et interprétation des résultats



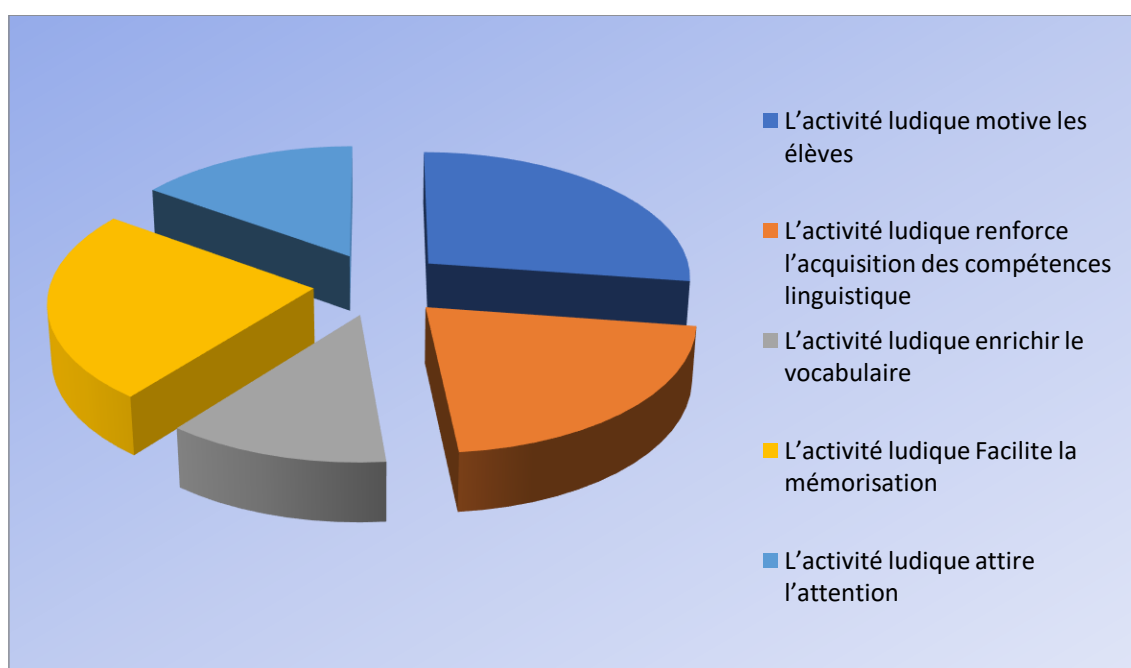
On note que (48%) enseignants font recours aux activités ludiques dans tous les cours. Ce qui affirme l'intérêt de ces activités sur l'acquisition des compétences linguistiques. (41.9%) enseignants les proposent dans la séance de l'oral, (29%) enseignants les proposent dans les cours de vocabulaire. (29%) les proposent au moment de la lecture. (25.8%) enseignants proposent ces activités dans les cours de grammaire et le reste les proposent durant la séance de l'écriture.

On voit que les enseignants proposent les activités ludiques dans toutes les disciplines et surtout dans la séance de l'orale. L'utilisation de ces activités prouve son utilité dans l'apprentissage que ce soit au niveau de l'oral ou de l'écrit, d'une part. D'autre part, ces activités ludiques ont un grand avantage ce qui est confirmé par les enseignants.

Analyse du corpus et interprétation des résultats

Question N°09 : pourquoi ?

L'activité ludique motive les élèves	29.03%
L'activité ludique renforce l'acquisition des compétences linguistique	22.58%
L'activité ludique enrichir le vocabulaire	12.9%
L'activité ludique Facilite la mémorisation	25.8%
L'activité ludique attire l'attention	16.12%



À travers ces résultats, nous remarquons que tous les enseignants marquent un avantage à la pratique des activités ludiques. (29.03%) enseignants voient que l'activité ludique motive les élèves. (22.58%) enseignants voient que l'activité ludique renforce l'acquisition des compétences linguistique. (25.8%) enseignants voient que l'activité ludique facilite la mémorisation. (16.12%) enseignants

Analyse du corpus et interprétation des résultats

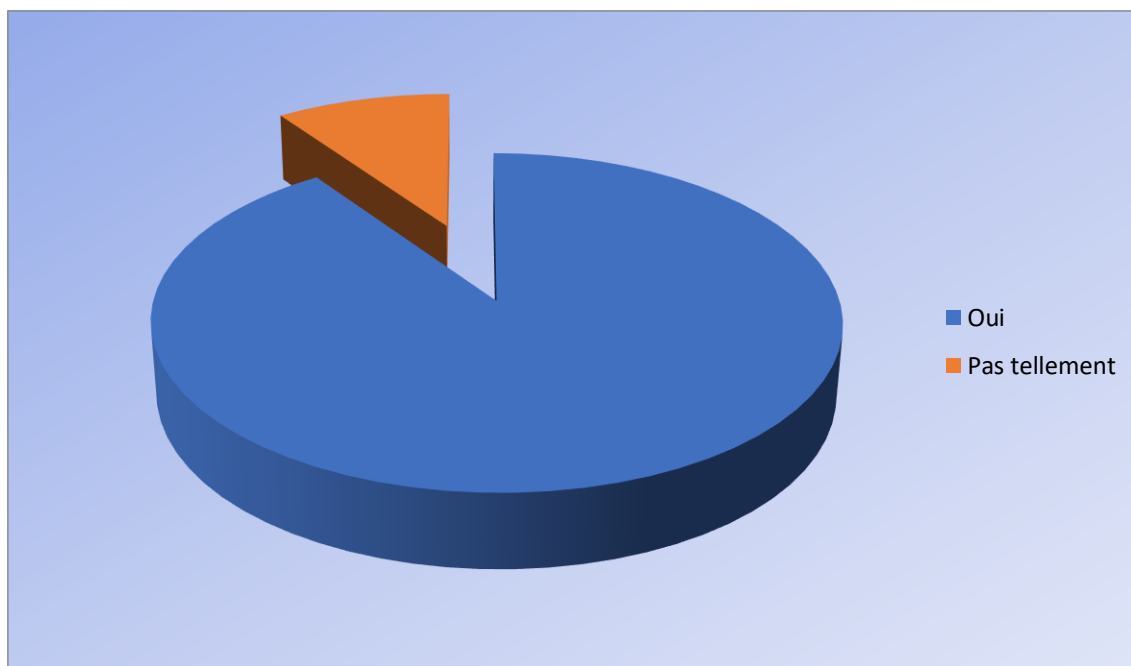
voient que l'activité ludique attire l'attention et (12.9%) enseignants voient que l'activité ludique enrichir le vocabulaire.

Ces réponses montrent que l'activité ludique a un rôle fondamental dans l'enseignement/apprentissage du FLE. La chose la plus importante qui attire l'attention de l'élève est de jouer .l'utilisation des activités ludiques en classe motive les élèves et change un peu l'atmosphère ennuyeux de la classe.

On ajoute aussi que les activités ludiques facilitent la mémorisation des termes et leur prononciation mieux que les autres méthodes d'apprentissages tels que l'apprentissage à travers la répétition, le behaviorisme, les cours classiques et traditionnels ou l'enseignant monopolise la parole et donne rarement aux élèves la chance de s'exprimer, ce qui pousse les enseignants à les utiliser fréquemment.

Question N°10 : Est-ce que la pratique du jeu ludique attire l'attention de vos élèves ?

Oui	90.3 %
Pas tellement	9.7 %



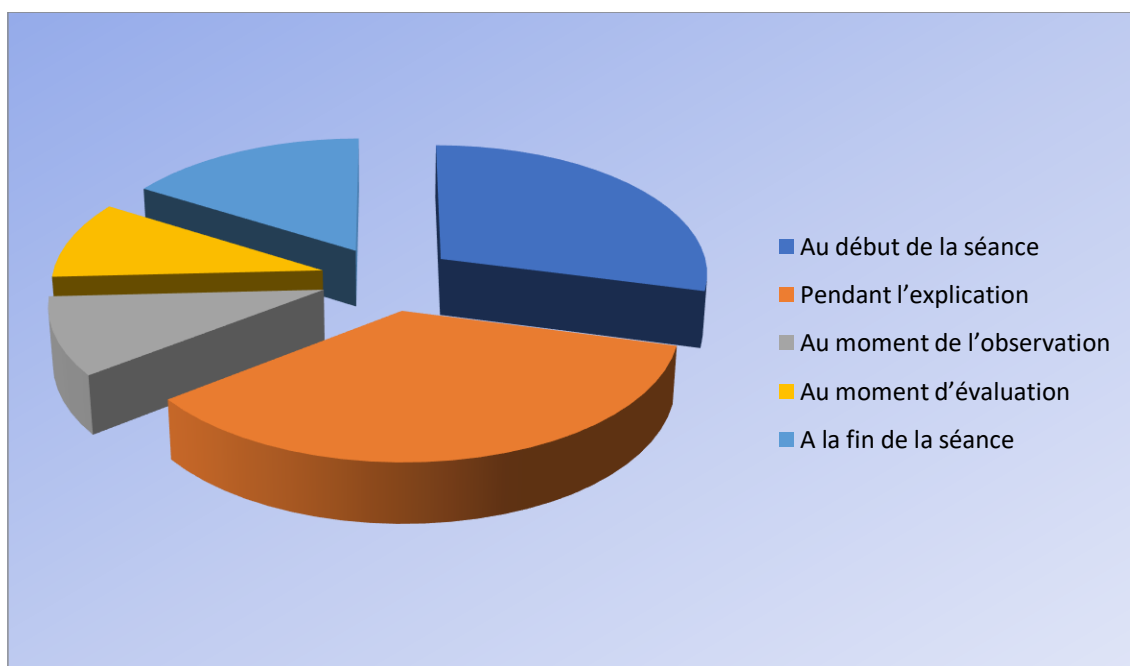
Analyse du corpus et interprétation des résultats

Sur un ensemble de (100%) enseignants, (90.3%) confirment que les activités ludiques attirent l'attention des élèves en classe et (9.7%) d'enseignants voient que les activités ludiques n'attirent pas l'attention des élèves.

La majorité des enseignants affirment que les élèves sont attirés par les activités ludiques. Elles présentent une liberté d'expression en classe. Les activités ludiques motivent les élèves et ajoutent un nouveau sens à l'apprentissage. L'utilisation des activités ludiques en classe du FLE éveille l'intérêt et la curiosité chez l'élève ce qui est bénéfique.

Question N°11 : A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

Au début de la séance	29.03%
Pendant l'explication	35.48%
Au moment de l'observation	9.67%
Au moment d'évaluation	9.67%
A la fin de la séance	16.12%



Analyse du corpus et interprétation des résultats

Les résultats montrent que (16.12%) utilisent l'activité ludique à la fin de la séance. (29.03%) au début de la séance. (35.48%) pendant l'explication. (9.67%) dans l'évaluation et (9.67%) au moment de l'observation.

A la lumière des résultats de ce tableau, on remarque que la plupart des enseignants proposent l'activité ludique au moment de l'explication de la leçon ce qui informe que l'activité ludique facilite la compréhension des leçons et l'acquisition des compétences, l'élève apprend de manière amusante ce qui lui permet de mémoriser beaucoup plus les informations.

on remarque aussi qu'il y a des enseignants qui font ces activités au début de la séance pour motiver les élèves et les aider à bien se concentrer à la leçon et pour avoir une idée sur le cours qui va éveiller leur curiosité.

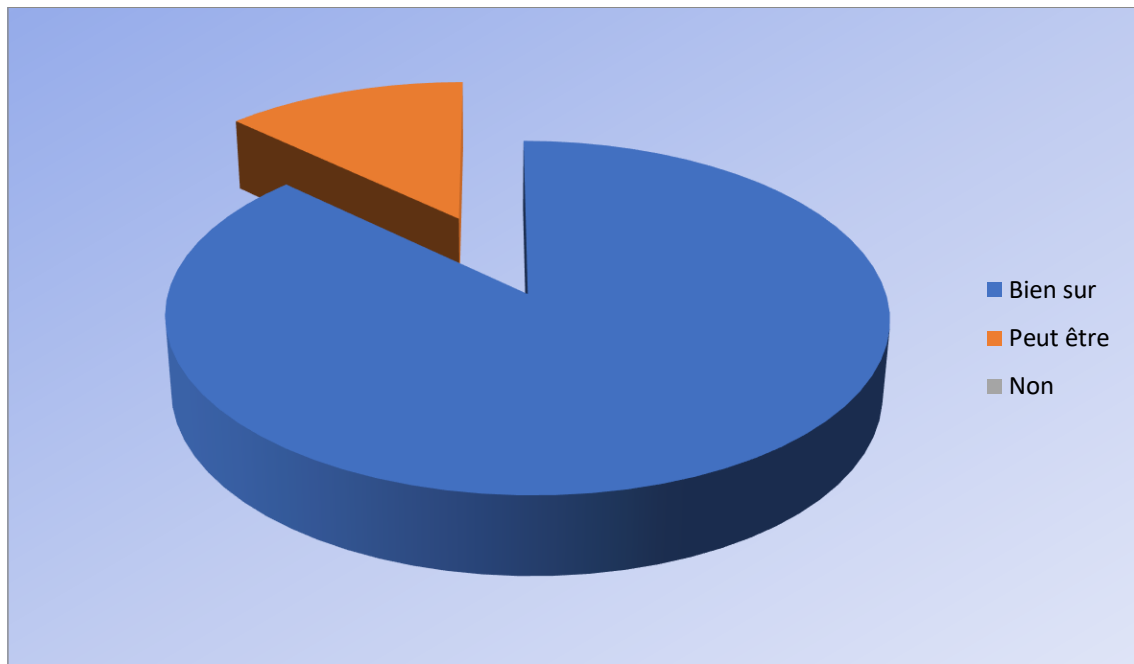
Par ailleurs, il y a ceux qui appliquent ces activités à la fin de la séance au moment de l'évaluation pour voir si l'élève a bien acquis le cours ou bien pour compenser le temps libre restant pour mettre une ambiance en classe. Pour qu'une classe soit divertissante et intéressante, il faut créer des espaces et un programme de formation qui encourage le maximum d'attention des élèves.

Les activités favorisent l'esprit d'équipe. Elles sont censées être éducatives et agréables. Elles permettent à l'équipe d'apprendre les uns des autres ; résolvent les problèmes et s'amuse pour encourager vos collaborateurs à se connaître les uns des autres sans les ennuyer.

Question N°12 : considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Bien Sur	87.1%
Peut être	12.9%
Non	0%

Analyse du corpus et interprétation des résultats



A travers les réponses des enseignants, la totalité considère les activités ludiques comme facteur de motivation en classe.

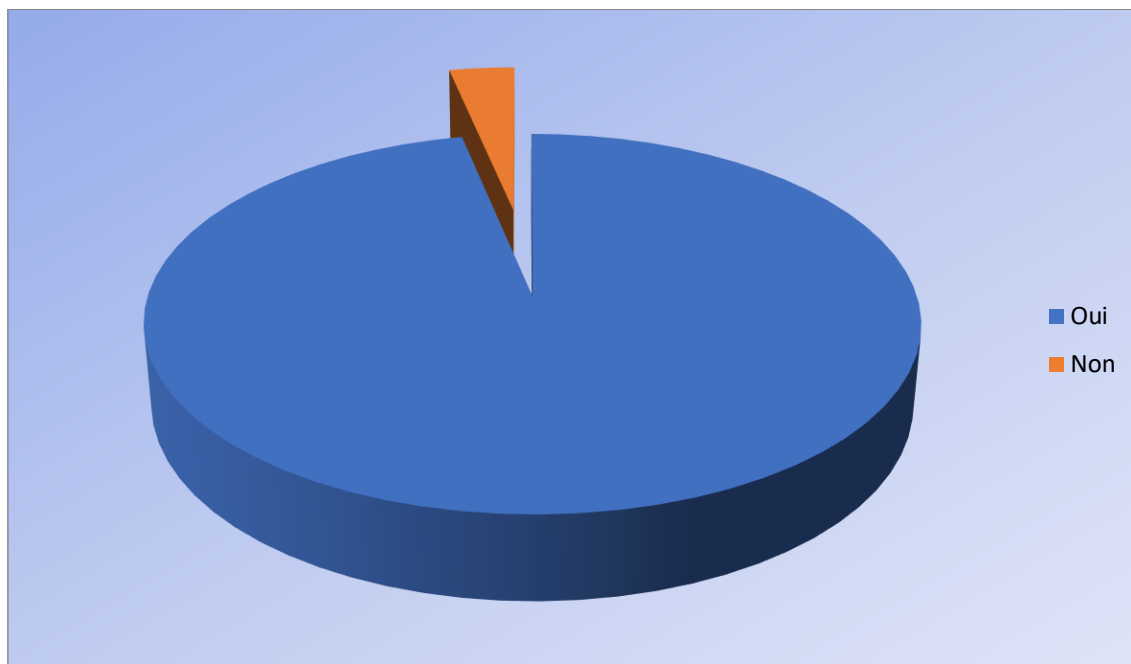
Dans la partie précédente de notre travail nous avons démontré que les activités ludiques sont un facteur de motivation pour apprendre .Ce type d'activités aide les élèves à apprendre facilement les nouvelles compétences. Elles sont utilisées par les enseignants pour stimuler le désir des élèves d'apprendre et de découvrir le monde par expérience.

Les activités ludiques facilitent l'apprentissage aux élèves sans donner l'impression d'apprendre réellement.

Question N°13 : est-ce-que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos élèves ?

OUI	96.7 %
NON	3.3 %

Analyse du corpus et interprétation des résultats

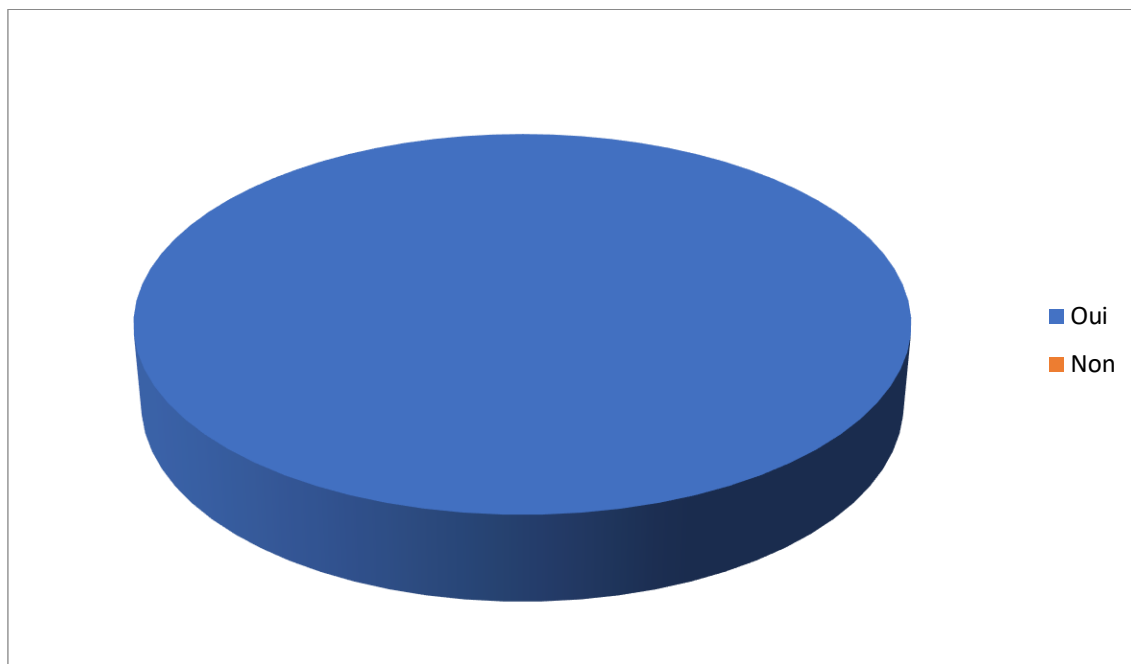


Sur (100%) enseignants, nous avons constaté que (3.3%) ne voient aucun changement lorsqu'ils utilisent les activités ludiques. Tandis que (97.7%) remarquent qu'elles ont un impact positif sur les élèves.

Les résultats des réponses obtenus confirment l'utilité et l'influence positive des activités ludiques en classe du FLE .L'utilisation de ces activités ludiques rend les élèves plus active plus créatifs ce qui l'aide à bien résoudre n'importe quel problème dans n'importe quel situation.

Question N°14 : Pensez-vous que l'élève acquiert de nouvelles compétences à travers l'activité ludique ?

OUI	100 %
NON	0.0 %



On a obtenu un oui sur toutes les réponses collectées .Tous les enseignants affirment que les élèves acquièrent de nouvelles compétences à travers les activités ludiques. Cela confirme l'importance de l'utilisation de ces activités dans l'acquisition des compétences linguistiques.

A travers les activités ludiques, l'élève arrive à saisir différents termes et propositions et cela enrichit son bagage lexical. Il apprend aussi la prononciation correcte à travers les poèmes et les jeux oraux ainsi que la conjugaison, aussi il développe un esprit d'équipe et de responsabilités sans oublier la communication entre camarades. Les activités ludiques ont une place indissociable dans l'enseignement /apprentissage à cause son effet positif sur les élèves.

7. Synthèse

En s'appuyant sur les résultats obtenus de différents témoignages des enseignants concernant leur expérience, l'utilisation des activités ludiques et le niveau des élèves, nous pouvons dire que l'activité ludique est un facteur essentiel dans l'acquisition des compétences linguistiques. Les enseignants du FLE de cycle primaire trouvent que l'insertion du jeu, dans l'apprentissage du FLE, est très bénéfique car il participe positivement dans l'apprentissage des élèves de cet âge. A travers ces activités, ils les incitent à s'exprimer spontanément sans avoir peur de se tromper et avec plaisir, d'une part. D'autre

Analyse du corpus et interprétation des résultats

part, ils voient que ces activités les aident à la mémorisation des mots ce qui va leur permettre d'avoir un vocabulaire très riche.

Par ailleurs, l'utilisation des activités ludiques a eu une grande influence sur le comportement des élèves. Effectivement, elles ont eu des effets positifs permettant d'avoir une bonne ambiance en classe contrairement au cours classiques qui reflète l'ennui. Quand l'enseignant présente le cours en proposant les activités ludiques, les élèves seraient plus actifs, plus créatifs et libres et cela crée une ambiance en classe.

Les activités ludiques développent chez élèves la confiance en soi ce qui les encouragent à développer leurs propres idées. Elles sont considérées comme un facteur de motivation en classe du FLE car elles touchent beaucoup plus la nature de l'enfant-élève qui lui donne la motivation pour apprendre et fixer ce qu'il apprend.

Ainsi, d'après les enseignants interrogés les activités ludiques créent une atmosphère qui favorise la communication dans la classe du FLE. Cela leur permet d'avoir une bonne maîtrise du vocabulaire de la langue française ainsi elles leur facilitent l'expression et la production orale et écrite. Selon les enseignants du cycle primaire du FLE, les activités ludiques sont un support important dans l'enseignement/apprentissage.

Conclusion générale

Conclusion générale

Notre recherche a pris en compte le rôle des activités ludiques dans l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de 4^{ème} AP en classe du français langue étrangère. Ce travail avait pour objectif de comprendre comment les activités ludique agissent positivement sur l'acquisition des compétences linguistiques chez ces élèves.

A travers cette recherche, nous avons conclu que le jeu se présente comme un moyen pédagogique qui motive et aide les élèves dans l'apprentissage du FLE.

Afin de répondre à notre problématique de départ proposée comme suit : «Les activités ludiques améliorent-elles les compétences linguistiques chez les élèves de 4^{ème} AP?», nous avons choisi de répartir notre étude en deux chapitres : le premier concernant la partie théorique et le dernier pour la partie pratique et l'analyse des résultats.

Après l'analyse de notre questionnaire, les résultats ont montré que les activités ludiques sont un outil pédagogique très pertinent pour motiver les élèves. De ce fait, elles servent à développer les capacités langagières des élèves et améliorer leurs compétences dans la séance du FLE. Grâce à ces activités, les élèves apprennent, par plaisir, la langue française.

Les résultats obtenus confirment nos hypothèses de départ. Les activités ludiques sont considérées comme étant un support motivant pour les élèves à apprendre la langue française. D'après les séances d'observation réalisées, le cours classique est monotone mais avec les activités ludiques, il devient animé. Ce qui favorise la motivation chez les élèves, enrichit le vocabulaire et cultive l'esprit d'innovation chez eux.

L'élève du cycle de primaire est encore un enfant et le jeu est une activité indispensable pour lui. En effet, en jouant l'élève apprend à s'explorer lui-même. Pour lui jouer n'est jamais oisif, ce qui confirme notre deuxième hypothèse. Le profil de l'élève nécessite le jeu pour apprendre mieux, mémoriser mieux et améliorer mieux ses compétences linguistiques.

Conclusion générale

Enfin, nous pouvons dire que les activités ludiques ont un rôle très important et leur utilisation est très bénéfique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les élèves de 4^{ème} AP. Grâce à cette recherche, nous avons pu mettre le point sur quelques questions de recherche mais certaines restent suspendues dans nos cerveaux, la plus pertinente à notre avis serait : est-ce que l'utilisation des activités ludiques ont les même résultats chez les adolescents du CEM ?

Nous espérons à la fin de notre travail que les institutions de tutelle prennent en considération l'application des activités ludiques en classe de FLE et leurs donnent leurs vraies places , et que cette recherche soit un point de départ pour d'autres recherches qui permettent aux futurs enseignants à connaître la place primordiale des activités ludiques au cycle primaire et qui rend l'enseignement de la langue française plus amusant .

Références bibliographiques

Références bibliographiques

Ouvrages théoriques

- BROOK, Peter. *le diable c'est l'ennui*. Edition Actes sud. Paris.1991.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Gallimard, Paris, 1958.
- COULOMBE, Claude. *Interaction entre le jeu théâtral et l'apprentissage des langages corporel, verbal et écrit*
- CUQ, Jean Pierre et GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique et de français langue étrangère et seconde*, Presses universitaires de Grenoble, 2008.
- DE GRANDMONT, Nicol .*Conseil et activités pratiques*, édition Logique, Québec ,1995.
- DE GRANDMONT, Nicol. *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*. Edition De Boeck, paris, 1997.
- DECURE, Nicole. *Les langues modernes* .Paris, 1994.
- FERRAN, Pierre, MARIET, François, PORCHER Louis, *A l'école du jeu*. Bordas, 1978.
- FOUGERE, Patrick. *Les langues modernes*. Edition Sociological Abstracts, 1994.
- HUIZINGA Johan, *HOMO Ludens, essai sur la fonction social du jeu*. Edition Gallimard, 1951, (1ere Ed, 1938).
- HALLIWEL, Susan. *Enseigner l'Anglais à l'école primaire*. Edition Longman ,1995.
- GILLES, Brougere. *jeu et éducation*. Paris, édition L' harmattan, 1995.
- GRAWITZ, Madeleine. *Lexique des sciences sociales*, Dalloz, 1986.
- Kanoua Saida, *culture et enseignement du français en Algérie*, édition synergies, Alger, 2008.
- LAROCHE-BOUVY, Danielle, *Langage & société*, université de Paris, 1981.
- RABECQ-Maillard, 1999 cite par N.De.Grandmont.
- PIAGET, Jean. *la psychologie de l'enfant*. Paris : PUF (Que sais-je? 369) ,1966

Références bibliographiques

- RENARD, Jean-Bruno. *Normes de présentation d'un mémoire*, Paris, 2014.
- WEISS, François. *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*. Paris : Hachette : collection « Pratique pédagogique » 1983.

Dictionnaires et encyclopédies

- CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire didactique de français, Paris, 2003
- Dictionnaire Petit Robert, France, 1991
- LAROUSSE, Dictionnaire maxipoche, Nord-compo, Edition 2011
- Le Petit Larousse Illustré, Dictionnaire encyclopédique, Bordas, 1998.
- Grenoble Nouveau Dictionnaire Larousse, 2018, Ed. LAROUSSE

Thèses et Mémoires

- BENHAMMOUD Mohamed. Acquisition de l'expression orale et écrite : apports des pratiques et activités ludiques à l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire (Cas de la 3ème année de français) université de Constantine 2007.
- COUTOU Elodie. Le jeu et l'apprentissage, université du Maine 2010.
- DERKAOUI Siham. Le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les élèves de la 5ème année primaire (école Rahmani el Hadj, Youb Saida) université de Saïda ,2021.
- FRID Nassima Manal, HADDOU Nora. Les activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole : Cas de la 3ème année moyenne, université de Tlemcen 2017.
- KERROUZI Redhouane. L'apport des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire université de Chlef 2020.

Références bibliographiques

- LABANI Noussaiba. La motivation scolaire en classe de FLE cas des apprenants de la 4eme année moyenne, université d'Oum El Bouaghi 2016.
- MOREL Betty. l'approche ludique pour faciliter l'apprentissage de l'Anglais, université de la réunion Saint-Denis 2021.
- SEGHIER Iman. Le jeu dans l'apprentissage du FLE : Cas de la 4ème Année Primaire université de Mostaganem 2016.
- TAGHZOUT Ahlem. L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère, université d'Oran 2009.
- ZAAMOUCHE Ahlem. DJEDADOUA Chayma. , Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole cas des apprenants cas des apprenants de la 3eme année moyenne, université de Guelma 2020.

Sitographie

- <file:///C:/Users/ASUS/Desktop/m%C3%A9moire%20de%20fin%20d'%C3%A9tude.pdf> consulté le 11-11-2021 à 16 :00
- <https://citations.ouest-france.fr/citation-platon/homme-libre-doit-rien-apprendre-117583.html> consulté le 11-11-2021 à 16 :45
- <file:///C:/Users/ASUS/Desktop/frid-haddou.pdf> consulté le 24-11-2021 à 22 :58
- <file:///C:/Users/ASUS/Desktop/TH3524.pdf> consulté le 10-01-2022 à 11:00
- <https://bu.umc.edu.dz/theses/francais/BEN994.pdf> consulté le 10-01-2022 à 14:00
- <file:///C:/Users/ASUS/Desktop/BEN994.pdf> consulté le 08-04-2022 à 22 :58
- [file:///C:/Users/ASUS/Desktop/m%C3%A9moire%20de%20fin%20d'%C3%A9tude%20Sihem%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Desktop/m%C3%A9moire%20de%20fin%20d'%C3%A9tude%20Sihem%20(1).pdf) consulté le 12-04-2022 à 18 :10
- <file:///C:/Users/ASUS/Desktop/L'apport%20des%20activit%C3%A9s%20ludiques%20dans%20l'enseignement%20des%20langues%20%C3%A9trang%C3%A8res.pdf>

Références bibliographiques

- [3%A9trang%C3%A8res%20%C3%A0%20l%C3%A9cole%20primaire%20\(1\).pdf](#) consulté le 13-04-2022 à 12 :23
- <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/> consulté le 15-04-2022 à 18:45
 - <https://citations.ouest-france.fr/citation-platon/homme-libre-doit-rien-apprendre-117583.html> consulté le 18-04-2022 à 16 :00
 - http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/primaire/materielle/pages/85_lejeualamaternelle.aspx?fbclid=IwAR3hYLFax-2_UZj2y_cjv6Xq7p3SmDU27oER4VXrTMg-G5LTJ4EbRVgA3ck consulté le 18-04-2022 à 16 :45
 - https://core.ac.uk/works/97294128?fbclid=IwAR3PWc0-LliMZ6Uzs5Ex_Hilj2tVLbe0Qgu9pzSSsdXPmhOKXvznDI-umxg%20Voulez-vous%20vraiment%20suivre%20ce%20lien%20 consulté le 18-04-2022 à 17 :20
 - <https://journals.openedition.org/multilinguales/4407?fbclid=IwAR09xRw8cGV9KhZFxkKbgcoerNwMfVQox-mRvjYbd2APQ4Kp4Oel9fC-wvI> consulté le 19-04-2022 à 10 :00
 - <https://kidlee.fr/premiers-pas-dans-le-theatre-10-mini-jeux-pour-enfants/?fbclid=IwAR1UkBy5LoxmeebIXbpFG1V1cE7rxVAFjlOx3bIVeDS695x2GIZG9SmuNwA> consulté le 23-04-2022 à 09 :30
 - https://www.theses-algerie.com/1909783746411731/memoire-de-master/universite-larbi-ben-m-hidi---om-el-bouaghi/les-activit%C3%A9s-ludiques-dans-l-enseignement-apprentissage-du-fle?size=n_10_n consulté le 26-04-2022 à 23 :30
 -

Annexes

Raconter Communiquer Dire Exprimer Informer

Pour réussir ces jeux, lis bien les consignes que l'on te donne. Inscris, dans les cases, les mots correspondant aux dessins.

Projet 2
Séquence 2

6 Retrouve, dans cette grille, tous les mots de la liste. Ces mots peuvent se lire de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut ou en diagonale.

AVION	PASSOIRE	ROUSSE
ECOUTER	PECHER	SCOOTER
EPINGLE	POIDS	SORTIR
GLACON	POMPIER	SPORT
HORLOGE	POURPRE	TORTUE
LOUVE	REGLE	TOUPIE
MARIN	RIANT	VIPERE
OURSE	ROSIER	ZOOLOGIE

H	O	R	L	O	G	E	R	T
S	E	V	U	O	L	E	O	P
C	P	I	I	S	I	R	R	A
O	O	Z	P	P	T	S	O	S
O	U	O	M	U	E	O	S	S
T	R	O	E	A	O	R	I	O
E	P	L	S	E	R	T	E	I
R	R	O	G	D	S	I	R	R
R	E	G	L	E	I	R	N	E
O	R	I	A	N	T	O	U	N
U	P	E	C	H	E	R	P	O
S	E	C	O	U	T	E	R	I
S	A	I	N	T	E	T	E	V
E	E	L	G	N	I	P	E	A

89

Projet 2
Séquence 3

Lire
Raconter
Communiquer
Dire
Exprimer
Informer

6 Pour t'aider à remplir « ta boîte à charades et devinettes », voici quelques charades et devinettes avec leurs solutions. À toi de jouer maintenant.

★ Donne à chaque charade ou devinette sa solution. Puis recopie-les sur des demi-feuilles de papier : d'un côté de la feuille la charade ou la devinette de l'autre côté la solution.

Charades/Devinettes	Solutions
1 Mon premier est une voyelle, mon deuxième est un liquide, mon troisième est le petit de la biche, mon tout est un animal qui vit en Afrique.	a mon premier est « sous », mon deuxième c'est du « riz », mon tout fait, sous/riz = souris
2 Quand je souris, il sourit, quand je fais la grimace, il fait la grimace aussi, quand j'ouvre la bouche il fait pareil mais quand je lui parle il ne répond pas. Qui est-ce ?	b mon premier est « é », mon deuxième c'est « lait », mon troisième est « faon », mon tout fait é/lait/faon = éléphant.
3 Mon premier est le contraire de sur, mon deuxième est une petite graine blanche qui vient de Chine, mon tout est mangé par les chats.	c C'est le réveil.
4 J'ai la figure toute ronde. J'ai deux aiguilles. Je fais tic-tac quand je marche. Qui suis-je ?	d c'est le miroir.



105

Lire Raconter Dire Communiquer Écrire

Je lis

Sais-tu comment on appelle les textes suivants ?

1



La pendule
 Je suis la pendule, tic !
 Je suis la pendule, tac !
 On dirait que je mastique
 Des moustiques.
 Je suis la pendule, tic !
 Je suis la pendule, tac !
 Je ne suis pas fantastique
 Mais je sais l'arithmétique.
 Jacques Charpentreau
 «Poèmes pour mes amis»
 Ed. Nathan pédagogie

3

La lune
 Douce
 Lune
 Tout
 Là-haut
 Boule
 Toute
 Ronde
 Petit
 Son
 Petit
 Trou
 Dans
 Le ciel
 A.M. Chapouton
 «Petits Poèmes»
 Ed. Nathan pédagogie



L'eau
 L'entendez-vous, l'entendez-vous ?
 L'eau sur les cailloux ?
 Elle passe
 Court et glisse
 Et doucement offre aux branches
 Qui penchent
 Sa chanson douce.
 D'après E. Verhaeren
 « les blés mourants »
 Ed. Seghers

2



Je reconnais

Le titre du texte :
 L'auteur :
 Le titre du recueil :

110

Lire Raconter Dire Communiquer Informer Exprimer



Je lis

Quels sont les mois nommés dans la comptine ?



Saison d'automne

Septembre est rond
Comme un raisin
Voici les grains
Et leurs pépins.

Le mois d'**octobre**
A pour champions
Les champignons
Les potirons.

Novembre a froid
Il met des gants
Aux doigts du vent
Et des enfants.

Quant à **Décembre**
Il ne dit rien
Parce que l'hiver
Revient.

(anonyme)
Comptines du Monde



Je reconnais

Le titre du texte :
L'auteur :
Le titre du recueil :

114

Annexes

Annexe 5 :

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans
- Plus de 5 ans

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui
- Non

3 – Comment est leur niveau?

- Bon
- Excellent
- Moyen
- Faible

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale
- La production orale
- La compréhension écrite
- La production écrite

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant
- Profitable
- Inutile

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais
- Parfois
- souvent
- très souvent

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

.....

.....

.....

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture ☐

L'oral ☐

L'écriture ☐

Grammaire ☐

Vocabulaire ☐

Tous les cours ☐

Pourquoi ?.....

9– Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui ☐

- Pas tellement ☐

10 – A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ? Pourquoi ?

.....

11 – Comment perçoivent-ils l'activité ludique ?

.....

12– Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur ☐

- peut-être ☐

-Non ☐

13– Est-ce-que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui ☐

- Non ☐

14– Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui ☐

- Non ☐

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1- Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☐
- Plus de 5 ans ☒

2 - Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☒
- Non ☐

3 - Comment est leur niveau?

- Bon ☐
- Excellent ☐
- Moyen ☒
- Faible ☐

4 - Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale ☐
- La production orale ☒
- La compréhension écrite ☐
- La production écrite ☐

5 - Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant ☒
- Profitable ☐
- inutile ☐

6 - Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais ☐
- Parfois ☐
- souvent ☒
- très souvent ☐

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

..... charades

..... B D

..... mots croisés

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture ☐

L'oral ☐

L'écriture ☐

Grammaire ☐

Vocabulaire ☐

Tous les cours ☒

9– Pourquoi ? *elle pour enrichir son vocabulaire*

10 –Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui ☒

- Pas tellement ☐

11-A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ? *au moment de l'explication*

12– Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur ☒

- peut-être ☐

-Non ☐

13– Est-ce-que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui ☒

- Non ☐

14– Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui ☒

- Non ☐

2

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1- Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☐
- Plus de 5 ans ☒

2 - Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☐
- Non ☒

3 - Comment est leur niveau ?

- Bon ☐
- Excellent ☐
- Moyen ☐
- Faible ☒

4 - Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale ☒
- La production orale ☒
- La compréhension écrite ☒
- La production écrite ☒

5 - Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant ☐
- Profitable ☒
- Inutile ☐

6 - Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais ☐
- Parfois ☒
- souvent ☐
- très souvent ☐

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

.....

poèmes

.....

.....

1

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture ☐
- L'oral ☒
- L'écriture ☐
- Grammaire ☐
- Vocabulaire ☐
- Tous les cours ☐

9 – Pourquoi ? *elles motivent les élèves*

10 – Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui ☒
- Pas tellement ☐

11 – A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ? *au début de la séance*

Au début de la séance

12 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur ☒
- peut-être ☐
- Non ☐

13 – Est-ce que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui ☒
- Non ☐

14 – Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui ☒
- Non ☐

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☒

- Plus de 5 ans ☐

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☒

- Non ☐

3 – Comment est leur niveau?

- Bon ☐

- Excellent ☐

- Moyen ☒

- Faible ☐

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale ☐
 - La production orale ☒
 - La compréhension écrite ☐
 - La production écrite ☒

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant ☒
 - Profitable ☐
 - Inutile ☐

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais ☐
 - Parfois ☒
 - souvent ☐
 - très souvent ☐

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

- mot croisés
 - Devinettes
 - la marelle des voyelles

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture

☐

L'oral

☒

L'écriture

☐

Grammaire

☐

Vocabulaire

☐

Tous les cours

☐

9– Pourquoi ?

elles attirent l'attention des élèves

10 – Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui

☒

- Pas tellement

☐

11 – A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

A la fin de la séance

12 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur

☐

- peut-être

☒

-Non

☐

13 – Est-ce que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui

☒

- Non

☐

14 – Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelles compétences à travers l'activité ludique ?

- Oui

☒

- Non

☐

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1- Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☒
- Plus de 5 ans ☐

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☒
- Non ☐

3 – Comment est leur niveau ?

- Bon ☐
- Excellent ☐
- Moyen ☒
- Faible ☐

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale ☐
- La production orale ☒
- La compréhension écrite ☐
- La production écrite ☐

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant ☒
- Profitable ☐
- Inutile ☐

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais ☐
- Parfois ☒
- souvent ☐
- très souvent ☐

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

BD
jeu de rôle

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture ☐
- L'oral ☐
- L'écriture ☐
- Grammaire ☐
- Vocabulaire ☐
- Tous les cours ☒

9 – Pourquoi ? *facilite la compréhension*

10 – Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui ☒
- Pas tellement ☐

11 – A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

Au moment de l'explication pour faciliter la mémorisation

12 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur ☒
- peut-être ☐
- Non ☐

13 – Est-ce-que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui ☒
- Non ☐

14 – Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui ☒
- Non ☐

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1- Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☐

- Plus de 5 ans ☒

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☐

- Non ☒

3 – Comment est leur niveau ?

- Bon ☐

- Excellent ☐

- Moyen ☒

- Faible ☐

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- | | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| - La compréhension orale | ☐ |
| - La production orale | ☒ |
| - La compréhension écrite | ☒ |
| - La production écrite | ☒ |

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- | | |
|---------------|-------------------------------------|
| - Intéressant | ☒ |
| - Profitable | ☐ |
| - Inutile | ☐ |

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- | | |
|----------------|-------------------------------------|
| - Jamais | ☐ |
| - Parfois | ☒ |
| - souvent | ☐ |
| - très souvent | ☐ |

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

.....
Pièce théâtre
.....
.....

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☒

- Plus de 5 ans ☐

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☒

- Non ☐

3 – Comment est leur niveau?

- Bon ☐

- Excellent ☐

- Moyen ☒

- Faible ☐

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale	☐
- La production orale	☒
- La compréhension écrite	☐
- La production écrite	☒

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant	☐
- Profitable	☒
- Inutile	☐

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais	☐
- Parfois	☒
- souvent	☐
- très souvent	☐

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

la morale des voyelles

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture ☐
- L'oral ☐
- L'écriture ☐
- Grammaire ☐
- Vocabulaire ☐
- Tous les cours ☒

9 – Pourquoi ? Enrichir le vocabulaire

10 – Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui ☒
- Pas tellement ☐

11 – A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

À l début de la séance

12 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur ☒
- peut-être ☐
- Non ☐

13 – Est-ce-que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui ☒
- Non ☐

14 – Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui ☒
- Non ☐

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☒

- Plus de 5 ans ☐

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☒

- Non ☐

3 – Comment est leur niveau?

- Bon ☐

- Excellent ☐

- Moyen ☐

- Faible ☒

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- | | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| - La compréhension orale | ☒ |
| - La production orale | ☒ |
| - La compréhension écrite | ☐ |
| - La production écrite | ☒ |

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- | | |
|---------------|-------------------------------------|
| - Intéressant | ☒ |
| - Profitable | ☐ |
| - Inutile | ☐ |

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- | | |
|----------------|-------------------------------------|
| - Jamais | ☐ |
| - Parfois | ☐ |
| - souvent | ☒ |
| - très souvent | ☐ |

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

..... jeu de rôle

..... B.D

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Lecture ☐
- L'oral ☒
- L'écriture ☐
- Grammaire ☒
- Vocabulaire ☒
- Tous les cours ☐

9– Pourquoi ? Renforce l'acquisition

10 –Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui ☒
- Pas tellement ☐

11 -A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

A tous moments (pendant l'explication)

12– Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur ☒
- peut-être ☐
- Non ☐

13– Est-ce-que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui ☒
- Non ☐

14– Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui ☒
- Non ☐

PRO

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☒
- Plus de 5 ans ☐

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☒
- Non ☐

3 – Comment est leur niveau?

- Bon ☒
- Excellent ☐
- Moyen ☒
- Faible ☐

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale ☐
- La production orale ☒
- La compréhension écrite ☐
- La production écrite ☐

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant ☒
- Profitable ☐
- Inutile ☐

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais ☐
- Parfois ☐
- souvent ☐
- très souvent ☒

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

BD, G. lusières, poèmes, jeu de rôle

1

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture

☐

L'oral

☐

L'écriture

☐

Grammaire

☐

Vocabulaire

☐

Tous les cours

☒

9 – Pourquoi ?

Attire l'attention, facilite l'acquisition

10 – Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui

☒

- Pas tellement

☐

11 – A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

Pendant l'explication

12 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur

☒

- peut-être

☐

- Non

☐

13 – Est-ce que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui

☒

- Non

☐

14 – Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui

☒

- Non

☐

Dans le cadre d'une recherche universitaire intitulé « les activités ludiques et l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de quatrième année primaire ». Nous vous proposons ce questionnaire en vous demandant de bien vouloir répondre. Nous vous remercions vivement pour votre participation.

1-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans ☐

- Plus de 5 ans ☒

2 – Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

- Oui ☒

- Non ☐

3 – Comment est leur niveau?

- Bon ☒

- Excellent ☐

- Moyen ☐

- Faible ☐

4 – Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale ☐

- La production orale ☐

- La compréhension écrite ☐

- La production écrite ☒

5 – Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

- Intéressant ☒

- Profitable ☐

- Inutile ☐

6 – Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- Jamais ☐

- Parfois ☒

- souvent ☐

- très souvent ☐

7- Donnez des exemples sur les jeux proposés ?

B.D. charades

8 – Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture

☐

L'oral

☒

L'écriture

☐

Grammaire

☒

Vocabulaire

☒

Tous les cours

☐

9– Pourquoi elle motive les élèves

10 – Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- Oui

☒

- Pas tellement

☐

11 – A quel moment du cours, proposez-vous l'activité ludique ?

Pendant l'explication

12 – Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

- Bien sur

☒

- peut-être

☐

- Non

☐

13 – Est-ce que l'enseignement ludique a un impacte positif sur vos apprenants ?

- Oui

☒

- Non

☐

14 – Pensez-vous que l'élève acquies de nouvelle compétence s à travers l'activité ludique ?

- Oui

☒

- Non

☐