

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE

Université Dr Moulay Tahar de Saïda
Faculté des Lettres, des Langues et des Arts
Département de français



**Mémoire de fin d'étude pour l'obtention d'un
diplôme de Master**

Option : Didactique et Langues appliquées

Intitulé

***L'apport des activités ludiques dans
l'apprentissage du FLE. Cas des apprenants de la
troisième AP de l'école Aouimeur Khaled à Saïda.***

Présenté par l'étudiante :
-Touhami Mokhtaria

Dirigé par :
-M. Mouazar Moussa

Année universitaire
2017/ 2018

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE

Université Dr Moulay Tahar de Saïda
Faculté des Lettres, des Langues et des Arts
Département de français



Mémoire de fin d'étude pour l'obtention d'un
diplôme de Master

Option : Didactique et Langues appliquées

Intitulé

L'apport des activités ludiques dans
l'apprentissage du FLE. Cas des apprenants de la
troisième AP de l'école Aouimeur Khaled à Saïda.

Présenté par l'étudiante :

-Touhami Mokhtaria

Dirigé par :

-M. Mouazar Moussa

Devant le jury composé de :

- Dr.(Président du jury).Université de Saïda
- Dr.(examinateur). Université de Saïda
- Dr. Mouazar Moussa (directeur de recherche).Université de Saïda

Année universitaire

2017/ 2018

Remerciements

Louange et Remerciement à Allah Le Tout Puissant, le Miséricordieux qui m'a donné le courage et la force afin d'achever ce modeste travail de recherche.

Au terme de ce travail, je tiens à remercier tout d'abord mon directeur de recherches, M. Mouazar Moussa pour sa patience, et surtout pour sa confiance, ses remarques et ses conseils, sa disponibilité et sa bienveillance. Qu'il trouve ici le témoignage de ma profonde gratitude.

*Je voudrais également remercier les membres du jury pour avoir accepté d'évaluer ce travail et pour toutes leurs remarques et critiques, ainsi que tout le personnel et les enseignants du département de français de l'université **Dr. Moulay Tahar à Saida** qui m'ont initié aux valeurs authentiques, en signe d'un profond respect et d'un profond amour ... Merci à vous tous*

Que soient remerciés tous les enseignants du français des écoles primaires qui ont répondu à mon questionnaire ainsi que mes apprenants de l'école de AOUIMEUR Khaled « 3^{ème} année primaire » qui m'ont donné encore plus envie d'enseigner et pour avoir contribué à mon travail de recherche en m'aidant à réaliser mon expérimentation.

Merci à tous ceux qui ont rendu ce mémoire possible en acceptant de participer de près ou de loin à sa réalisation.

Dédicaces

*A cœur vaillant, rien d'impossible. A conscience
tranquille, tout est accessible. Quand il y a la soif
d'apprendre, tout vient à point à qui sait attendre. Quand il y
a le souci de réaliser un dessein, tout devient facile pour
arriver à nos fins.*

Je dédie ce modeste travail,

*À la plus belle créature que Dieu a créée sur terre, à cette
source de tendresse, de patience et de générosité, à ma mère.*

*A mon père, qui a tout fait pour ma réussite, par sa
présence et ses encouragements.*

*A mon directeur de recherche, qui a tout donné pour la
bonne réalisation de mon mémoire.*

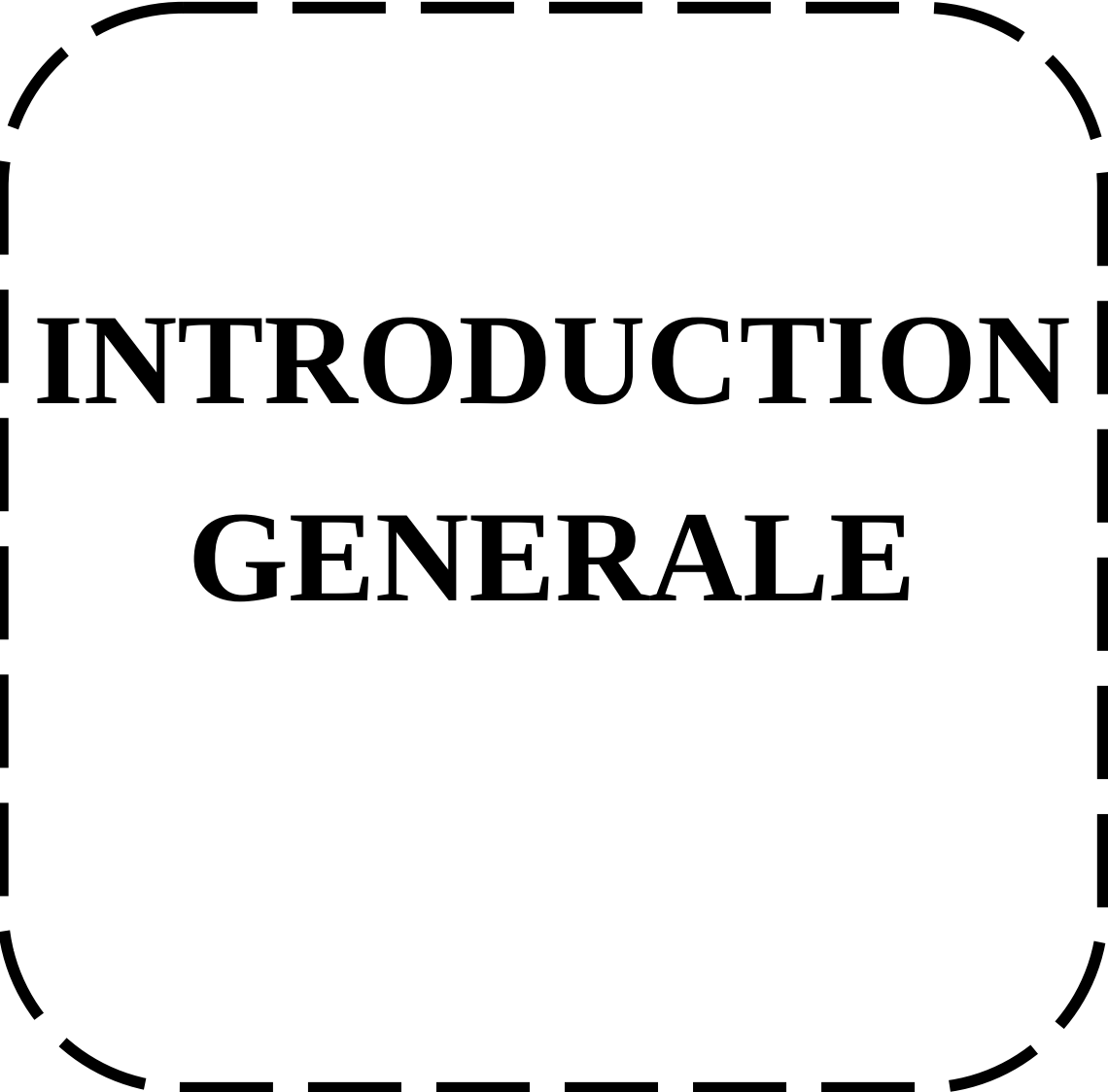
*J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma
reconnaissance et tout mon amour.*

*Je dédie ce travail ainsi, à l'étoile qui illumine notre vie
notre petit trésor Darine, à mes sœurs, à mes chers tantes et
oncles, ainsi que leurs enfants.*

*À tous mes amies et mes collègues, ainsi que tous les
étudiants de la promotion de master 2017/2018 Option :
Didactique et langues appliquées.*

Sommaire

Pages de garde	
Remerciements	I
Dédicaces	II
Sommaire	III
Introduction générale	5
Partie théorique	9
Chapitre I : Les activités ludiques comme stratégie d'enseignement/ Apprentissage dans une classe de langues	10
Introduction partielle	11
1. Les stratégies d'apprentissage.....	11
2. Les activités ludiques comme stratégie d'Enseignement / Apprentissage dans une classe de langue étrangère	19
3. L'enseignement du FLE au primaire.....	28
Conclusion partielle	31
Chapitre II : L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE	32
Introduction partielle	33
1. Le ludique dans les documents officiels.....	33
2. Pour quoi les documentst officiels offrent – ils ces activités ludiques et quels rôles jouent- elles ?	45
3. Rôle de l'enseignant dans une approche ludique.....	53
Conclusion partielle	55
Partie pratique	56
Chapitre I : Analyse du questionnaire	57
Introduction partielle	58
1. Présentation du questionnaire.....	58
2. Analyse et interprétation des données.....	60
3. Synthèse de l'enquête.....	72
Conclusion partielle	73
Chapitre II :Analyse de l'expérimentation	74
Introduction partielle	75
1. La description du lieu et du public visé.....	75
2. La présentation du corpus.....	76
3. La démarche suivie pour le déroulement de l'expérimentation	76
4. Les conditions du travail.....	77
5. L'expérimentation n°=01 : Etude comparative.....	77
6. L'expérimentation n°=02 : Etude descriptive.....	86
7. Propositions d'autres pistes ludiques à réaliser.....	93
Conclusion partielle	95
Conclusion générale	98
Liste des références bibliographiques	102
Liste des tableaux et liste des figures	106
Table des matières	107
Annexes	
Résumé	



INTRODUCTION

GENERALE

Introduction générale

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu à jamais l'enfant qui vivait en lui et qui lui manquera beaucoup ». (P. Neruda, 1987)

L'enseignement/apprentissage des langues étrangères en Algérie et particulièrement le français ne cesse de susciter un bon nombre d'interrogations dans tous les paliers, y compris le primaire. Depuis l'indépendance, les responsables de la politique éducative du pays s'acharnent à maintenir l'enseignement/apprentissage du français à la mode et en parfaite adéquation avec les progrès qui sont en train de se réaliser dans le monde. C'est ce qui explique en partie les différentes méthodologies et pédagogies mises en œuvre depuis 1962.

L'enseignement du français langue étrangère a pour premier objectif d'apprendre aux apprenants à communiquer. Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux apprenants les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et l'écrit. Notons que la priorité est donnée à la langue orale et à la communication. Le but principal du FLE n'est plus l'acquisition du savoir académique et ne s'arrête plus au vocabulaire et aux structures syntaxiques mais continue vers le savoir communiquer dans la vie quotidienne. Pourtant le savoir communiquer via l'oral ou l'écrit dépend du bagage linguistique et du stock lexical que possède l'apprenant et qui doit être enrichi.

Mettre en place l'enseignement du FLE à l'école primaire constitue une tâche complexe pour l'enseignant ; ce dernier se trouve dans une situation de détresse liée principalement au manque d'intérêt des apprenants dans leurs classes. Dans ce contexte, nous estimons que le jeu, où se joue l'heureuse rencontre entre le loisir et le fonctionnel, peut constituer une réponse à multiples faces (psychologique, didactique et pédagogique) dans les différentes situations d'enseignement/apprentissage.

Pendant très longtemps, le jeu n'a pas eu la place qu'il mérite au sein de l'institution scolaire. Pour certains, cet outil pédagogique ne correspondait pas aux logiques d'apprentissage que l'on envisageait à l'école primaire. Il servait exclusivement à détendre les apprenants pour qu'ils puissent par la suite entrer plus facilement et en étant motivés dans une situation d'apprentissage scolaire. Or, le jeu est vital ; cette activité tient tant de place dans la vie des enfants/apprenants. Il conditionne un développement harmonieux du corps, de

l'intelligence et de l'affectivité. Par conséquent, il représente l'une des activités éducatives essentielles et il mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire.

Voilà pourquoi des chercheurs à l'instar de R. Caillois, F. Weiss, G. Brougère, N. De Grandmont, M. Crahay, V. Laval, J.-P. Cuq, I. Gruca, J. Piaget, H. Wallon, J. Vial, F. Debyser, Y. Rivaïs, J.-M. Caré, Haydée Silva, etc., ont abordé la question de la validité de l'expérience ludique, sa compatibilité avec la classe de FLE. Pour eux, le jeu, mariage harmonieux du travail et de l'amusement, contraint également les apprenants à apprendre sans qu'ils le sachent. Autrement dit, les apprenants, dans le jeu, s'adonnent entièrement à l'activité d'apprentissage avec intérêt et enthousiasme tout en gardant l'esprit léger face aux éventuels échecs. En plus, en leur offrant la possibilité de jouer en langue cible, le jeu, leur prouvera que la langue étudiée est d'une part, un outil de communication, et, d'autre part, une langue d'action. A cela, s'ajoute l'énorme dynamisme enregistré, et qui reste hors pair, dès qu'une activité ludique vient d'être débütée.

Ce qui a motivé le thème de notre travail de recherche dont l'intitulé est : ***L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE. Cas des apprenants de la troisième année primaire de l'école Aouimeur Khaled à Saida.***

Notre travail de recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues étrangères en Algérie à savoir l'enseignement du français aux apprenants du cycle primaire.

Les raisons qui sont derrière le choix de cette thématique et de ce public sont diverses. En ce qui concerne le public, nous estimons que cette période (tranche d'âge) doit s'appuyer sur les capacités d'imitation et d'invention de l'enfant, sur le plaisir de l'action, mais également sur le jeu. Au moyen du jeu, l'oreille de l'apprenant se familiarise progressivement à des réalités phonologiques et phonétiques des autres langues (le français particulièrement).

Quant au choix de cette thématique, il a été amplement affecté par notre petite et modeste expérience au cycle primaire, et qui a duré sept ans, lors de laquelle nous introduisions très souvent des jeux didactiques. Certes, la mise en œuvre et la gestion de classe n'étaient pas tout à fait commodes, mais au bout de l'activité nous constatons que cela apportait ses fruits en matière de l'appropriation d'une telle ou telle notion en français langue étrangère. C'est à ce moment-là que notre intérêt au ludique/jeu est né.

C'est à partir de toutes ces données que notre contribution s'est intéressé alors d'avantage à une demande sociale qui questionnait le « comment apprendre à travers le jeu ? ».

Notre objectif pris sera essentiellement pédagogique dans la mesure de montrer en quoi consiste le ludique en classe de FLE. Et tenter par ailleurs, de dégager le rôle primordial que jouent ces activités dans l'apprentissage du FLE plus précisément le vocabulaire chez les

jeunes apprenants et faire preuve de l'efficacité de ce type d'activités alliant de loisir au fonctionnel. Ainsi, de proposer des pistes didactiques et méthodologiques aux enseignants pour bien exploiter le ludique en classe de FLE et pour qu'il soit perçu, par les apprenants, comme motivant, amusant, construisant mais aussi et surtout socialisant.

De ce fait, nous nous sommes interrogées en formulant la problématique suivante : **le ludique contribue –t-il à l'apprentissage et le développement du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la troisième année primaire de l'école « Aouimeur Khaled » à Saida et en même temps apporte – il des réponses pertinentes et efficaces aux besoins de ces apprenants?**

Dans le cadre de cette problématique principale, trois questions secondaires nous ont préoccupées : Autrement dit :

- ☐ Comment le ludique aide les apprenants à apprendre le français langue étrangère et comment peut –il les motiver en classe ?
- ☐ Comment contribue t-il au développement du vocabulaire chez ces jeunes apprenants?
- ☐ Quelle place lui accordent les enseignants dans leurs pratiques enseignantes en classe ?

De la problématique et les questions connexes découlent les hypothèses suivantes :

- En raison de ses spécificités, le jeu pourrait aider à développer certaines compétences (langagières, linguistiques...) en FLE chez les apprenants de la 3^{ème} AP tout en les rendant motivés en classe.
- En s'appuyant sur une motivation plus spontanée, le ludique permettrait d'amener les apprenants vers une plus grande autonomie, une plus grande confiance qui lui faciliterait l'apprentissage du vocabulaire du français et enrichirait son stock lexical.
- Le ludique conduit de façon méthodique, constituerait un auxiliaire d'apprentissage très pertinent et qui aiderait en effet à atteindre les différents objectifs d'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire, c'est pourquoi les enseignants devraient lui accorder une place importante dans leurs pratiques enseignantes.

Afin de mener à bien notre travail de recherche, se situant à la confluence de la méthodologie descriptive et la méthodologie analytique et expérimentale, et dans le souci de mieux répondre à notre problématique et vérifier nos hypothèses, nous avons jugé idoine de le scinder en deux parties (l'une théorique avec deux chapitres et l'autre pratique qui se composera aussi de deux chapitres).

Dans le cadre du premier chapitre de la 1^{ère} partie, nous nous tâcherons à poser un cadre théorique approprié touchant principalement les différentes stratégies d'apprentissage. Il sera ainsi question d'évoquer des éclaircissements sur tout ce qui concerne le ludique. Nous

commencerons par distinguer les diverses dénominations du ludique, pour passer ensuite à la typologie de N. De GRANDMONT, leur utilisation en classe des langues et leur rapport avec l'enfant. Nous citerons ainsi la notion de vocabulaire et son enseignement en classe.

Quant au deuxième chapitre de la même partie, il sera dédié à l'enjeu du ludique en classe. Nous tentons de recenser les multiples activités apparaissant dans le manuel et le programme de la 3^{ème} AP. Nous aborderons également le lien ludique et apprentissage. En résumé, il s'agit de montrer comment le ludique peut-il constituer une rupture avec les pratiques routinières, qui sont devenues de plus en plus machinales, s'il est, bien sûr, exploité à bon escient, et du coup, offrir un véritable moyen de rénovation pédagogique, de motivation, de développement et pour l'enseignant et pour l'apprenant en classe de FLE.

Pour ce qui est de la partie pratique « *Le ludique pratiqué en classe primaire : l'exemple de la 3^{ème} AP* », il comprendra deux grands chapitres ; un premier sous forme de questionnaire qui sera destiné aux enseignants pour construire une image claire de leurs représentations du ludique et comment s'en servent-ils pour améliorer le rendement et la performance de leurs apprenants en français langue étrangère, particulièrement en enrichissant le vocabulaire de leurs apprenants. Un deuxième chapitre qui rendra compte d'une analyse de deux séances, une faite sans ludique et une autre via le ludique afin de faire une étude comparative entre ces deux expérimentations qui seront enregistrées sous forme de vidéo. Comme corpus, nous allons choisir une classe de troisième année primaire et nous allons choisir environ 30 apprenants regroupés en deux échantillons pour faire des enregistrements pendant les séances d'application. La comparaison des résultats va nous servir à confirmer ou infirmer les hypothèses déjà formulées. Ensuite, nous opterons pour une étude descriptive dans le but de valider beaucoup plus les résultats déjà obtenus. Pour ce faire, nous allons inviter les apprenants du 2^{ème} échantillon à réaliser d'autres types des activités ludiques dans la mesure que les résultats trouvés seront décrits et analysés. Et en dernier lieu, nous essayerons de lister à titre indicatif, quelques propositions didactiques qui pourraient être réinvesties en classe avec les apprenants.

Enfin, nous présenterons les résultats de notre analyse quantitative et qualitative afin d'arriver à une conclusion générale viendra mettre en exergue les résultats obtenus et apportera des éléments de réponses à nos questions de départ.

Partie théorique

CHAPITRE I

**Les activités ludiques
comme stratégie
d'enseignement /
apprentissage dans une
classe de langues.**

Introduction partielle

«Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie ». (Pauline Kergomard)

L'état des lieux de l'enseignement-apprentissage du FLE en général, et du vocabulaire en particulier, dans l'école primaire et spécifiquement dans la classe de la 3^{ème} AP garde toujours son aspect polémique et alarmant. Les enseignants du français au primaire également et depuis de nombreuses années, tentent d'introduire des outils pédagogiques variés comme ceux qui relèvent du ludique afin d'enrichir le vocabulaire de leurs apprenants. En effet, le sujet du ludique ne date pas d'aujourd'hui mais aussi bien qu'il remonte dans l'histoire et son apport en classe de FLE revient et gagne toujours en ampleur sur la scène pédagogique et didactique.

Dans le présent chapitre, il s'agit de mettre l'accent sur l'outil des activités ludiques dans une classe de FLE comme étant une stratégie d'enseignement/apprentissage. Pour ce faire, nous commencerons par définir la notion de stratégie et cerner les différentes stratégies d'apprentissage, puis nous ferons un aperçu sur le jeu et ses diverses appellations. Puis, nous verrons l'origine du jeu au cours de l'histoire. Par la suite nous exposerons certains travaux de spécialistes tout particulièrement Nicole De Grandmont et sa classification du jeu. Nous nous interrogeons également sur les types d'activités ludiques qui peuvent être présentées et introduites en classe et qui seront en conformité avec les objectifs d'apprentissage du FLE au primaire.

Nous évoquerons en somme le lien ludique et apprentissage d'une langue étrangère, en passant par l'enseignement du vocabulaire. Bref, nous visons à répondre aux questions suivantes : C'est quoi une stratégie ? Quelles sont les différentes stratégies d'apprentissage ? Et d'enseignement ? C'est quoi le ludique ? Quels sont ses types ?

1. Les stratégies d'apprentissage

Avant d'aborder la notion de stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère, nous avons jugé bon de donner un aperçu sur le sens des mots « enseignement/ apprentissage » et sur l'origine et l'étymologie du concept « stratégie » qu'on entend souvent utiliser dans plusieurs domaines, particulièrement en didactique des langues et voir comment elle est vue par les didacticiens.

1.1. La stratégie (Origine et définitions)

La stratégie, comme nous l'apprend l'étymologie du grec « strategios » mot dérivé de « strategos » est à l'origine un terme militaire et qui désigne, comme il est noté dans le dictionnaire le Littré : « L'art de préparer un plan de campagne, de diriger une armée sur

les points décisifs ou stratégiques, et de reconnaître les points sur lesquels il faut, dans les batailles, porter les plus grandes masses de troupes pour assurer le succès ». (Naudet)

Par la suite, ce terme s'est étendu par analogie à d'autres domaines (l'économie, le sport, la didactique...) et signifie en règle générale : « l'art de combiner des opérations pour atteindre un objectif ». (Robert, Jean Pierre, 2002)

En se référant à la définition donnée par le Petit Robert, la stratégie serait « un ensemble d'action coordonnées, de manœuvres en vue d'une victoire » (REY-DEBOVE, Josette, Robert, & Paul, 2007)

C'est-à-dire, la stratégie est un acte d'organisation et d'agencement des actions choisi par un individu afin d'aboutir à un but précis. En éducation, la stratégie d'apprentissage est définie comme étant « un ensemble d'opérations et de ressources pédagogiques, planifié par le sujet dans le but de favoriser au mieux l'atteinte d'objectifs dans une situation pédagogique ». (CYR, Paul, 1998)

Les stratégies d'apprentissage représentent en fait un ensemble de méthodes, ou de techniques sélectionnées et appliquées par l'apprenant pour son apprentissage ou par l'enseignant dans le même but. D'ailleurs, Paul CYR expose que la majorité des auteurs s'entendent à définir les stratégies d'apprentissage comme: « des comportements, des techniques, des tactiques, des plans, des opérations conscientes ou potentiellement conscientes, des habitudes cognitives ou fonctionnelles, et aussi des techniques de résolution de problèmes observables chez l'individu qui se trouve en situation d'apprentissage ». (CYR, les stratégies d'apprentissage, 1998)

De son côté Cornaire définit les stratégies d'apprentissage comme : « Les démarches conscientes mises en œuvre par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, l'entreposage et la récupération ou la reconstruction de l'information ». (Cornaire, 1998)

Autrement dit, les stratégies d'apprentissage des langues étrangères renvoient à l'ensemble d'opérations que l'apprenant entreprend pour acquérir, intégrer et réutiliser la langue (étrangère) cible : C'est un traitement d'information.

1.2. L'enseignement

L'enseignement représente en fait la manière d'enseigner, de transmettre les connaissances à des apprenants, leur inculquer un savoir. En se référant au dictionnaire de la didactique, nous trouvons la définition suivante : « Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du 18^{ème} siècle, action de transmettre des connaissances ». (CUQ, 2003)

Pour Cuq.JP et Gruca I, dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et apprentissage: « l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant ». (CUQ, J P; GRUCA, Isabelle;, 2002)

L'enseignement est donc une opération de transmission qui peut emprunter nombre de moyens didactiques afin de véhiculer l'apprentissage mais qu'elles sont ses stratégies?

1.2.1. Stratégies d'enseignement

Les stratégies d'enseignement se définissent en un ensemble de techniques, de procédures, d'attitudes adoptées par les enseignants dans le but d'aider les apprenants à devenir autonomes. Une technique peut devenir une stratégie au moment où l'apprenant l'adopte et l'utilise de manière efficace dans ses apprentissages ; cependant, on ne peut pas opter pour une stratégie rentable à 100%. Il est toujours question de prendre uniquement ce qui porte résultat en l'adaptant au niveau de l'apprenant, au cours et à l'objectif en vue.

Pour bien faire atteindre son but, l'enseignant doit choisir des stratégies qui lui servent à :

- Simplifier le langage utilisé et organiser l'information.
- Maintenir la motivation en classe.
- Recourir régulièrement à des expressions de sens équivalent pour mieux faciliter la compréhension.

• S'assurer, au fur et à mesure que l'apprenant a bien assimilé l'information. Berthoud précise que l'enseignant « a le rôle à la fois de meneur de jeu et d'arbitre. Dans une perspective innéiste, il apparaîtra comme déclencheur du dispositif d'acquisition chez les apprenants, en créant les conditions adéquates et en fournissant le matériel linguistique nécessaire à cet effet ». (Berthoud, 1993)

L'enseignant représente l'actant principal en classe, il enseigne un savoir faire et non pas un savoir. Il est organisateur, médiateur, évaluateur, facilitateur...

1.3. L'apprentissage

Il y a plusieurs définitions accordées au terme « apprentissage ». Pour R.B.Kozman, l'apprentissage : « Peut être vu comme un processus actif et constructif au travers duquel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l'information de l'environnement et en l'intégrant dans sa structure informationnelle déjà présente en mémoire ». (Kozman, 2006)

« L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné. Les choses qu'il faut apprendre pour faire, c'est en le faisant que nous les apprenons ». (Hamelin, 1976)

Autrement dit, il s'agit d'une démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des savoirs.

La pédagogie établit plusieurs types d'apprentissage :

Il y a lieu de retenir l'apprentissage réceptif (la personne comprend le contenu et le reproduit, mais ne découvre rien), l'apprentissage par découverte (les contenus ne sont pas reçus passivement, à moins qu'ils soient réordonnés dans le but de les adapter au schéma cognitif), l'apprentissage répétitif (il a lieu lorsque les contenus sont mémorisés sans les comprendre et sans les mettre en rapport avec des connaissances préalables) et l'apprentissage significatif (quand la personne met en rapport ses connaissances existantes avec les nouvelles et les pourvoit de cohérence par rapport à sa structure cognitive). « **Apprendre** » une leçon, une langue, cette activité n'est pas aussi évidente et facile qu'on le croit ; les enseignants expliquent souvent à leurs apprenants comment faut s'y prendre, mais cela ne produit pas les effets attendus, par conséquent on obtiendra des acquisitions différentes malgré la similitude des conditions d'apprentissage. Généralement, l'enfant apprend une langue afin de s'en servir, de l'utiliser à communiquer au sens large du terme. Il s'agit donc d'apprendre à participer à un ou plusieurs échanges, à se faire comprendre et à comprendre l'autre. Ce qu'il faut apprendre, ce n'est pas la langue en elle-même, mais à l'utiliser en situation : « Apprendre à écrire et à parler ne signifie nullement apprendre à communiquer avec d'autres, mais apprendre les formes correctes de la langue qui expriment une pensée claire ». (DE GRANDMONT, pédagogie du jeu: jouer pour apprendre, 1997)

« **Apprendre** » est défini dans la plupart des dictionnaires de langues comme toute situation ou activité dirigée vers le développement des compétences ou des connaissances ; acquérir la connaissance de, la pratique de, communiquer un savoir, donc cet apprentissage implique l'acquisition de plusieurs compétences langagières. « Nous pouvions déjà identifier deux facteurs décisifs de l'acte d'apprendre : l'un du côté d'entreprendre, entendu dans un sens plus riche que « se mettre à faire », l'autre du côté de chercher pris dans un sens moins restrictif qu'explorer ». (Galisson & Coste, 1976)

En se basant sur ces dernières, voici une définition finale et un peu personnelle du mot « apprendre » : Apprendre c'est s'adapter à une situation nouvelle, en construisant un comportement selon une démarche planifiée (d'enseignement, de recherche et d'entreprise) pour s'approprier une compétence adéquate à la situation problème.

1.3.1. Les stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère

1.3.1.1. Les stratégies métacognitives

La métacognition est au cœur du processus d'apprentissage. Selon J-P Robert, elle est « l'aptitude de l'être humain à réfléchir sur son propre pensée [...]. Elle permet à l'apprenant de réguler et de superviser son propre apprentissage. » (Robert, J P, 2008)

Pour Tardif, elle « constitue une caractéristique qui différencie les élèves qui n'éprouvent pas de difficultés dans l'apprentissage, c'est une caractéristique distinctive entre les experts et les novices ». (Tardif, 1992)

Par ailleurs, ces stratégies se rattachent effectivement à l'apprenant. Comme leur nom l'indique, elles consistent à « réfléchir sur son propre processus d'apprentissage, à comprendre les conditions qui le favorisent, à organiser ou à planifier ses activités en vue de faire des apprentissages, à s'auto-évaluer et s'auto-corriger ». (Robert, J P, 2008)

La stratégie métacognitive permet de « Faire prendre conscience à l'élève de sa façon d'apprendre, de ce qu'il utilise pour résoudre un problème et de vérifier ce qu'il a fait en situation d'apprentissage » (CYR, Paul, 1998)

Les chercheurs s'accordent à dire qu'elle correspond à la conscience qu'une personne a de son fonctionnement cognitif et des stratégies qu'elle utilise pour réguler sa façon de travailler intellectuellement. La stratégie métacognitive est utilisée plus par des apprenants un peu avancés en langue étrangère. Elle permet à l'apprenant d'augmenter ses capacités d'apprendre des langues.

Sous cet angle, O'Malley et leurs collaborateurs pensent que « les élèves sans approche métacognitive sont [...] des apprenants sans but et sans habileté à revoir leur progrès, leurs réalisations et l'orientation à donner à leur apprentissage futur ». (CYR, Paul, 1998) Selon Paul CYR, les stratégies métacognitives se subdivisent en six sous-catégories de stratégies répertoriées de la manière suivante :

a- **L'anticipation (la planification)** : c'est le fait de planifier son apprentissage, de se préciser des buts, des objectifs, d'étudier d'une façon autonome des notions nouvelles sur la langue... C'est ainsi que l'enseignant amène l'apprenant à prendre conscience de l'utilité et du rôle de ses activités d'apprentissage. Ce dernier pourrait également demander à ses apprenants d'imaginer un contenu ou un échange à l'oral en cas de jeu de simulation.

b- **L'attention** : O'Malley et Chamot cité par P. Cyr et C. Germain, distinguent deux types d'attention : sélective et dirigée. D'une façon plus simple, la première suppose que l'apprenant se concentre d'une manière générale sur le travail à faire et rien que le travail.

L'enseignant peut, en effet, lui demander d'écouter une comptine. Quant à la seconde, l'attention sélective, comme son nom l'indique, elle contraint l'élève à prêter seulement attention à des éléments bien précis. Il s'agit d'une sélection. A titre d'exemple, demander aux apprenants de relever ou identifier les cris d'animaux présents dans la comptine.

c- **L'autogestion** : Paul CYR met en relief la primauté de cette stratégie métacognitive parce qu'elle contribue à l'appropriation de la langue étrangère. Pour lui, elle consiste à saisir les conditions facilitant ou favorisant l'apprentissage de la langue et à les reproduire. Elle implique la prise de conscience de la part de l'apprenant quant à son rôle et sa responsabilité dans ses activités apprenants. Ce qui le conduira à l'autonomie.

S'autogérer, c'est le fait que l'apprenant se met en quête active des occasions pour pratiquer la langue, de s'exposer volontairement et avec plaisir à des situations d'échange où il trouvera une forte chance de réinvestir la langue étrangère apprise. A titre illustratif, nous pouvons parler d'un apprenant qui suit une émission télévisée en FLE pour enrichir son répertoire lexical, sa compréhension et améliorer son appropriation de la langue.

d- **L'autorégulation** : Cette stratégie consiste à vérifier et corriger sa performance au cours d'une tâche d'apprentissage. Elle s'exerce par l'autocorrection. C'est-à-dire l'apprenant contrôle sa production, sa compréhension orale, en somme son apprentissage.

e- **L'identification du problème** : Identifier le problème dans une situation d'apprentissage : c'est pouvoir délimiter la tâche langagière afin de la résoudre d'une manière appropriée. A noter que ce sont les meilleurs apprenants qui arrivent à saisir le mieux et intuitivement l'objectif de la tâche qui leur est présentée.

f- **L'auto-évaluation** : C'est un jugement qu'effectue l'apprenant sur ses capacités et ses aptitudes à apprendre une langue étrangère. Il s'agit pour lui, tout d'abord, de s'informer sur son niveau dans la langue cible et de comprendre pourquoi il a telle ou telle difficulté, pour ensuite, savoir y remédier et ainsi réaliser des progrès dans son processus d'apprentissage.

1.3.1.2. Les stratégies cognitives

Les stratégies cognitives impliquent une influence mutuelle entre l'apprenant et la langue étudiée. Elles sont concrètes et observables. Les stratégies cognitives sont au centre de l'apprentissage. (CYR, Paul, 1998)

Oxford, cité par Cyr, P considère que :

Les stratégies ne se rendent pas compte de la nécessité de la pratique langagière.

L'occasion de s'engager dans une stratégie cognitive est la stratégie la plus utilisée

parmi les apprenants. Souvent l'apprenant en situation de communication doit être saisi chaque fois que celle-ci se présente, l'apprenant doit profiter pour réinvestir ce qu'il a appris. (CYR, Paul, 1998)

Pour Oxford : « Le plus important dans la pratique de la langue est de la pratiquer naturellement ». Les stratégies cognitives impliquent des actes : (CYR, Paul, 1998)

➤ **Pratiquer la langue** : Communiquer et savoir prendre la parole dans une situation de communication dans la langue cible (ici le français). Cela veut dire communiquer dans la langue objet- d'apprentissage dès que l'opportunité se présente. La répétition s'avère indispensable surtout dans notre cas avec des apprenants du primaire et elle est cruciale.

➤ **Mémoriser** : stocker et retenir à travers des techniques variées (ex : l'illustration).

➤ **Prendre des notes** : noter les termes nouveaux, qui contribuent à construire une certaine autonomie. Comme son appellation l'indique, cette stratégie consiste à noter tout ce qui relève du nouveau aux yeux de l'apprenant : mots, expressions, etc. la prise de notes est très souvent observable chez les apprenants de la 3^{ème} année primaire. Ces derniers ont tout un petit cahier réservé principalement.

➤ **Grouper** : sélectionner et classer les nouveaux acquis pour faciliter leur réutilisation.

➤ **Réviser** : reprendre à plusieurs reprises ce qui a été vu.

➤ **Rechercher** : utiliser le contexte pour comprendre le sens du texte.

➤ **Traduire et comparer** : se servir de la langue maternelle pour comprendre le système et le fonctionnement de la langue cible.

➤ **Résumer** : savoir restructurer ses connaissances.

➤ **Paraphraser** : développer longuement un texte. La paraphrase a pour but de faciliter le mot ou l'expression à apprendre pour que l'apprenant les assimile, et d'une manière très simple et explicite.

➤ **Elaborer** : Ce type de stratégie demande à ce que l'apprenant d'une langue étrangère soit capable de tisser des liens entre l'appris antérieur et les nouveaux éléments qui se présentent à lui. Elle s'appuie essentiellement sur la mémoire.

➤ **L'inférence** : C'est à partir du connu pour anticiper sur l'inconnu, d'après bien sûr, le contexte communicatif, texte écrit ou fonction langagière.

➤ **La déduction** : C'est le fait de construire sur un modèle antérieur qu'il soit correct ou erroné, ce qui compte pour l'apprenant c'est le fait de produire.

1.3.1.3. Les stratégies socio-affectives

Les stratégies socio-affectives impliquent une coopération avec les autres locuteurs natifs ou pairs afin de permettre l'acquisition de la langue cible (ici le français) en se servant de la dimension affective chez l'apprenant. En fait, cette stratégie consiste à faire travailler les apprenants en groupe, en les encourageant. L'apprentissage se fait par le biais de communication. Oxford (1990) parle de deux parties distinctes, pour expliquer les stratégies socio-affectives : affective et sociale. Par le terme « affective » il renvoie aux émotions, attitudes, motivation et valeurs. Tenter d'évaluer ces facteurs chez un apprenant s'avère compliqué. Une simple sensation comme le stress, peut l'aider à mieux « performer », une autre sensation peut également le bloquer comme la peur. Selon CYR, les différents types de stratégies socio-affectives peuvent être classifiés approximativement en trois actes : (CYR, Paul, 1998)

- **La clarification et la vérification** : consiste à authentifier les informations trouvées dans un support écrit ou oral. Clarifier les éléments concernant l'apprentissage auprès des enseignants en leur demandant des explications ou des reformulations...
- **Coopérer et interagir avec les autres** : Apprendre à participer dans un groupe pour résoudre un problème ou réaliser un travail.
- **Gérer les émotions et réduire l'anxiété** : Savoir dominer ses craintes. Apprendre à se parler à soi-même pour réduire son stress et utiliser des techniques qui l'aide à avoir confiance en soi, ne pas avoir peur de faire des fautes et prendre des risques.

Oxford et Crookall ont ajouté trois autres stratégies : (Oxford & Crookall, 1989)

1.3.1.4. Stratégies mnémoniques

Ces stratégies représentent en fait des méthodes qui permettent à l'apprenant de stocker, de rechercher et retrouver une information et l'aident à créer des liens mentaux (regrouper – classifier – associer – contextualiser).

1.3.1.5. Stratégies compensatoires

Elles servent à compenser une information manquante par une autre, en utilisant synonymes, paraphrases ou même utiliser la langue maternelle.

1.3.1.6. Stratégies affectives

Les stratégies affectives jouent un rôle très important dans l'apprentissage d'une langue étrangère ainsi que dans la motivation et la concentration de l'apprenant. Elles diminuent les tensions en ayant un impact sur les émotions et la confiance en soi. Le choix de ces stratégies varient selon des facteurs (âge – sexe – motivation – attitude – origine...).

2. Les activités ludiques comme stratégie d'Enseignement/ Apprentissage dans une classe de langue étrangère

D'après les stratégies citées au dessus y compris celles de l'apprenant et celles de l'enseignant, il paraît utile de faire appel au ludique en tant que stratégie d'enseignement / apprentissage. De ce fait, il est très pertinent voire indispensable de mettre en exergue les différents concepts dérivés du ludique pour d'un côté, en saisir la signification, et, de l'autre côté, mesurer les écarts sémantiques entre eux. En outre, le terme "ludique" renvoie dans les dictionnaires de langues au terme "jeu", qui lui, connaît un foisonnement de définitions dans différents domaines (linguistique, psychologique, sociologique...). C'est la raison pour laquelle il n'existe pas une définition du ludique mais des définitions tout dépend de l'angle sous lequel est abordé le problème. Nous nous tâcherons en effet à éclairer les trois concepts-clés suivants : le jeu, le ludique et l'activité ludique car la connaissance de ces trois concepts permet de poser de solides bases pour toute approche qui se veut ludique.

2.1. Le jeu

D'après le dictionnaire de J.-P. Robert « le terme jeu vient du latin *jocus*, (plaisanterie), badinage, il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même où des autres ». (Robert, 2002)

Cela veut dire que le jeu représente une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur le plaisir et la distraction. Cette activité est faite pour faire plaisir à soi-même ou à une autre personne.

Autrement dit, le jeu est une activité physique ou mentale liée forcément au plaisir en étant le moyen pour atteindre un objectif bien défini.

Le Petit Robert, pour sa part, donne la définition suivante : « [...] activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte ». (Robert P. , Petit Robert, 1981-1982)

Cela veut dire que le jeu est une activité soumise à des règles pouvant être réussie ou échouée. En outre, pour R. Caillois, cité par Philippette, le jeu désigne : « non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe ». (PHILIPPETTE, 2011)

Pour d'autres, à l'instar de G. Brougère, le jeu « [...] est ce que le vocabulaire savant appelle activité ludique ». (BROUGERE, 1995)

Le Trésor de la langue française définit le jeu de la façon suivante : « activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives ». (Pierrel)

Et pour Johan HUIZINGA (psychologue), le jeu est :

Une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles. (Huizinga, 1951)

L'historien Néerlandais, a tenté de donner une définition au jeu dans son livre « Homo Ludens », le jeu serait :

Une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être "autrement" que dans la vie courante. (Huizinga, 1951)

Pour Roger Caillois (philosophe), le jeu est une activité :

Libre : si le joueur est obligé de jouer, le jeu perd son attrait.

Séparée des autres activités humaines : étroitement circonscrite dans des limites de temps et de lieu.

Incertaine : son déroulement n'est pas déterminé; son résultat n'est pas prévu (par exemple, les "casse-tête" ne sont plus intéressants quand on les connaît).

Improductive : dès que l'élément de production intervient, l'activité se transforme en activité de travail.

Réglée : il n'y a pas de jeu sans règles, ne serait-ce que celles qu'on se donne à soi-même il existe des lois propres au jeu, indépendantes de la législation ordinaire.

Fictive : réalité seconde qui n'est pas la réalité de tous les jours ou qui peut être une farouche irréalité par rapport à la vie courante.

Quant à Haydée Silva, professeur de français à l'Universidad Nacional Autonoma México, répond à la question posée sur la signification du mot "jeu", lors d'un entretien en disant que :

[...] les significations que le mot « jeu » recouvre varient selon les contextes, les milieux, les époques, les fonctions qui lui sont attribuées. Je dirai néanmoins que, parmi les quatre grands pans du vaste réseau métaphorique qu'implique la notion de jeu, c'est surtout celui de l'attitude qui intéresse les acteurs pédagogiques, dans la mesure où on peut affirmer que le jeu en classe de langue fournit l'occasion de vivre la

langue en action et en relation. (Haydée, 2009)

Nous soulignons également que cette notion « jeu » a cinq caractéristiques que Brougère explique dans son ouvrage et nous les résumons comme suivant :

La première est le second degré puisque c'est une activité qui est fondée sur le « faire semblant », sur quelque chose qui n'est pas sérieux. La deuxième composante du jeu est la décision car elle est au cœur de tout jeu et c'est elle qui fait avancer l'activité ludique. Puis, la règle est le troisième élément de caractérisation du jeu parce que tous les jeux sont régis par des règles à respecter et qui organisent les décisions dans le jeu. S'y ajoute la frivolité puisque le jeu est une activité récréative où les décisions prises n'ont aucune conséquence. Enfin, la dernière caractéristique du jeu est l'incertitude car on ne peut pas prédire comment le jeu va se terminer.

Autrement dit, les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : plaisir, Spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu.

2.2. Le ludique

Si on prend la définition du web, nous allons trouver : « le ludique est une activité de loisir d'ordre physique ou bien psychique, soumise à des règles conventionnelles, tirée du plaisir et de l'amusement ». (Dictionnaires et encyclopédies)

Selon Jean pierre Cuq, le ludique est « Une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage ». (CUQ, 2003)

Dans cette définition J.P. Cuq met l'accent sur le rapport entre le ludique comme activité ciblée par une approche didactique et communicative. L'enseignement /apprentissage du français langue étrangère au primaire ainsi que dans tous les autres paliers a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale. Le ludique dans le domaine de l'analyse du discours représente un ensemble de moyens, d'items qui manifestent un raisonnement, une stratégie avec une logique discursive qui amène, petit à petit l'apprenant à découvrir puis à appliquer un modèle et une logique d'analyse.

Les apprenants doivent donc être en mesure de communiquer dans différents contextes en faisant usage de leurs compétences et de leurs connaissances acquises à l'école. Pour cela, l'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe tout en se basant sur la motivation de ses élèves et leur engouement à la matière enseignée pour la multiplicité des outils ludiques.

Selon le petit Robert, le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quand au mot « ludique », c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.

Le ludique est défini dans le dictionnaire du petit Robert autant que « activité physique ou morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ». (Robert P. , Petit Robert, 1981-1982)

Les notions plaisir, liberté et gratuité sont les mots fondateurs de cette définition qui paraît proche au jeu de l'enfant en ce qu'il a de plus récréatif.

Jean-Claude Arfouilloux précise que le ludique chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, c'est « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit ». (Arfouilloux, 1975). Le ludique est donc considéré comme le travail de l'enfant : Il est un moyen et en même temps une fin en soi.

2.3. L'activité ludique

Cuq met également l'accent sur l'aspect pragmatique de l'activité ludique en tant qu'outil pédagogique qui pourrait être réinvesti à des fins didactiques. Dans leur Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Cuq et Gruca affirment que : « Les activités ludiques [...] ont leur place dans l'enseignement : elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase,...), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit ». (CUQ, J P; GRUCA, Isabelle;, 2002)

Fontier Génévrière et Le Cunef Madelène pensent que :

[...] l'activité ludique constitue une sorte de parenthèse dans la réalité scolaire, en particulier à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent, peuvent être inversés, et où deux mobiles à l'action existent (temporairement) le gain /la victoire et l'amusement/ le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin. (Jeu et enseignement du français, 1976)

C'est-à-dire, l'activité ludique n'est pas faite en vain, mais bien au contraire elle réalise afin d'atteindre des buts enseigner avec plaisir.

2.4. L'origine du jeu : L'ethnologie s'attache aussi à rechercher l'origine du jeu.

- La *théorie rudimentaire* de G. S. Hall, issue du darwinisme, explique le jeu par une nécessité biologique fondamentale qui accélère le développement organique de l'enfance;
- la *théorie idéaliste* de F. Schiller considère le jeu comme expression de la liberté;
- la *théorie éducative* de K. Groos présente le jeu comme une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte, et ainsi comme un facteur du processus d'inculturation;
- la *théorie autotélique* de J. M. Baldwin oppose le jeu, qui serait sans but, au travail qui en a toujours un;
- la *théorie hiérarchique* de P. Janet juge le jeu inférieur aux activités créatrices;
- la *théorie fonctionnelle* de K. Bühler affirme que l'enfant joue pour explorer les diverses fonctions de ses facultés corporelles et mentales ;
- la *théorie réitérative* de J. Schaller pense que le jeu sert à la répétition d'éléments de la vie individuelle et de la culture;
- la *théorie cathartique* de H. Spencer reprend une idée de Schiller et assigne pour rôle principal au jeu de délivrer l'homme de sa surabondance d'énergie;
- la *théorie préventive* de Chapple et Caon soutient la thèse que le jeu canalise tensions et conflits potentiels entre groupes et conjure ainsi le développement d'hostilités;
- la *théorie régénératrice* de A. L. Kroeber considère le jeu, à l'exemple du sommeil, comme moyen de récupérer l'énergie dépensée dans le travail;
- la *théorie autosuggestive* de K. von Lange tient le jeu pour une consciencieuse duperie de soi-même;
- la *théorie psychanalytique* de Freud conclut que le jeu est un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant remplace les éléments par d'autres et les déplace;
- la *théorie phénoménologique* de F. J. J. Buytendijk regarde le jeu comme une expression de dynamique vitale situant la structure du comportement humain devant l'ambivalence de liaison (union, amour) et de détachement (différence, haine), forme répétée des scènes ludiques.

2.5. Classification des jeux

2.5.1. D'après CAILLOIS

Classification des jeux d'après l'attitude du joueur (4 catégories) :

Agôn : jeux faisant intervenir l'idée de compétition (un gagnant, un perdant)

Aléa (dé en latin) jeux fondés sur le hasard:

Le Mimicry : jeux de simulacres, de fiction, d'imitation, où le joueur fait semblant d'être autre chose que ce qu'il est en réalité.

'Ilinx : jeux qui tentent de détruire pour un instant la stabilité de la perception, qui se basent sur la poursuite du vertige.

2.5.2. D'après PIAGET

Jeux de simples exercices : Le but est le plaisir même du fonctionnement.

Jeux symboliques : Le principe fondamental est le "faire semblant".

Jeux à règles : La règle suppose forcément des relations sociales ou inter individuelles.

2.5.3. D'après H.WALLON

Il existe des jeux purement fonctionnels ; des jeux de fiction ; des jeux d'acquisition des jeux de fabrication... D'après lui, on ne peut pas dire que le jeu est seulement délasserment, car souvent, le jeu exige une quantité d'énergie beaucoup plus grande qu'une tâche obligatoire.

2.5.4. Classification du jeu selon Nicole de Grandmont

La spécialiste du jeu canadienne, Nicole De Grandmont, classe les jeux suivant trois caractéristiques : ludique, éducatif et pédagogique. Cette classification nous semble respecter parfaitement l'histoire de l'évolution du jeu. Ce dernier a commencé ludique puis il est devenu éducatif et a fini par accéder au monde pédagogique réservé à l'enseignement/apprentissage des langues étrangères.

a- Le jeu ludique

Selon Nicole de Grandmont : « Le jeu ludique est une activité libre et gratuite qui est essentielle au plaisir et nécessaire au développement de tout individu. Ce type de jeu ne comporte pas de règles, il permet le développement intellectuel, affectif et psychomoteur de l'individu ». (DE GRANDMONT, Jeu ludique: conseils et activités pratiques, 1995)

D'après Huizinga, cité toujours par Nicole de Grandmont

Sous l'angle de la forme, on peut donc définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits. (DE GRANDMONT, Jeu ludique: conseils et activités pratiques, 1995)

En effet, le jeu ludique est censé être sans règles et sans obligation. Il procure du plaisir et de l'amusement à celui qui l'exerce. C'est aussi un moyen de se familiariser avec le monde extérieur dans la mesure où il assure à l'individu une certaine liberté pour étayer l'équilibre psychique, émotif, affectif, sensoriel et cognitif, pense Nicole De Grandmont.

Ce jeu ludique est spontané et imprévisible. Il laisse libre cours aux joueurs d'expérimenter sans risques, et sans contraintes prédéfinies. Le jeu ludique permet la découverte et la créativité, phases fondamentales dans les apprentissages. Concernant les apprentissages, Nicole de Grandmont note plusieurs vertus du jeu ludique sur la connaissance, l'accomplissement et les sensations. En effet, dans leurs activités exploratoires, les élèves se déconnectent du monde qui les entoure pour imaginer, imiter les adultes, ou autre réalité qu'ils observent. Grâce au jeu ludique, ils vont également apprendre à s'intégrer au groupe, partager, coopérer, se défendre des autres,...

b- Le jeu éducatif

N. de Grandmont, considère que le jeu éducatif n'est vraiment pas différent du jeu ludique. La seule différence qui existe entre les deux réside en le fait que le jeu éducatif, comme son nom l'indique est orienté vers la formation et l'éducation de l'enfant.

Néanmoins, cette intention formative et éducative devrait être loin d'être saisie par le joueur, sinon celui-ci n'est pas dupe, et il comprendra vite qu'il s'agit du travail et non pas du jeu. C'est pourquoi, l'enseignant, doit rester attentif et veille à ce que son objectif se réalise graduellement au cours de l'activité. Il doit aussi manifester une attitude ludique vis-à-vis de l'activité en cours. Pour ce faire, il incombe à l'enseignant de bien sélectionner les jeux à présenter après avoir mené un travail préliminaire sur son corpus de manière à ce qu'il soit minutieux. Ainsi, il pourra assurer un minimum de cohérence entre d'une part, les besoins de son public, et, d'autre part, les objectifs fixés comme le mentionne N de Grandmont :

l'intervenant doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en classe pour s'assurer qu'il correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissage visés[...] le jeu éducatif mal compris ou mal utilisé devient un piège synonyme de perte de temps d'occupation futile et il perd sa fonction première qui est de créer un climat de plaisir pour mieux apprendre. (DE GRANDMONT, pédagogie du jeu: jouer pour apprendre, 1997)

En outre, 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 si nous tenterons de l'associer à un quelconque apprentissage.

Les mots jeu/éducation 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 que le divertissement qu'elle entraîne cesse en réalité d'être un jeu. Rabecq - Maillard, cité par (DE GRANDMONT, pédagogie du jeu: jouer pour apprendre, 1997)

Le jeu éducatif n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique seulement, il présente quelques caractéristiques que De.Grandmont qualifie par spécifiques.

En premier lieu, le jeu éducatif représenterait « Le premier pas vers la structure » (Grandmont), cette réflexion rejoint celle de Freinet (1960) qui décrivait le jeu éducatif comme un jeu imposé possédant tout les caractéristiques néfastes du travail obligatoire. Le jeu éducatif permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des apprenants (Grandmont).

En second lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances (Grandmont, 1997 :66). Dans son contexte éducatif, le jeu aura comme rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure spécifiques au jeu, aux pré-requis. Ainsi : « Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort d'apprendre ». (DE GRANDMONT, pédagogie du jeu: jouer pour apprendre, 1997)

En troisième lieu, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu, en gardant évidemment son caractère « distrayant » et sans « contraintes » car le rôle fondamental du jeu est de « créer un climat de plaisir ».

En ce dernier point, De.Grandmont semble partager le même avis que Vial et qui insiste sur le fait que la valeur éducative du jeu doit rester une valeur de « surcroît » (Vial, 1981, cité par Grandmont, 1997 :64).

Elle semble s'accorder également avec ce qui est avancé par Ferran et Al, qui trouvent dans le jeu éducatif « un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et en formant l'enfant » (Ferran et Al, 1978, cité (DE GRANDMONT, pédagogie du jeu: jouer pour apprendre, 1997)

c- 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 comme le souligne N. De. Grandmont. Le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une

pédagogie qui est qualifié 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'apprenant de sorte que le plaisir devient travail. La logique ici 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'intervention de l'enseignant n'est pas sentie par l'apprenant (l'apprenant 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'autre, de la non intervention, qui consiste à laisser l'apprenant face au jeu à partir duquel, il va construire son apprentissage : il passerait peu à peu du jeu ludique au jeu éducatif après avoir acquis les règles qui lui permettraient de réussir.

Lorsque l'apprenant 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.

Courau (2011) voit que le jeu pédagogique est « une activité d'apprentissage réalisée par l'apprenant, cadrée par des règles précises, avec ou sans enjeu de compétitions, avec ou sans présence d'un formateur, dans laquelle s'effectue un déplacement, soit du rôle de l'apprenant, soit du thème de l'apprentissage, soit des objets utilisés ». (Courau, 2011)

Vial (1958), cité par Nicole de Grandmont, le qualifie (jeu didactique) d'antijeu et le définit comme tueur de plaisir : « Finalement il y faut tant de sérieux, d'attention, d'efforts que certains ont rapproché le jeu du travail : c'est méconnaître, une fois de plus, les traits de liberté et de gratuité, les chances d'une affectivité qui est mobilisée et valorisée ». (DE GRANDMONT, Jeu ludique: conseils et activités pratiques, 1995)

C'est-à-dire que dans ce genre de jeu à vocation pédagogique, c'est la structure qui décide de l'issue du jeu, les règles à respecter, les stratégies à mettre en œuvre et la disposition de telle ou telle information par le joueur. En revanche, Caillois semble partager relativement la position de Vial. Surtout concernant la soumission des apprenants à un certain nombre de règles de jeu. C'est le doute qui règne dès le début jusqu'à la fin : « un dénouement connu d'avance, sans possibilité d'erreurs ou de surprise, conduisant clairement à un résultat inéluctable et incompatible avec la nature du jeu ». (CAILLOIS, 1958)

2.6. Types d'activités ludiques à titre pédagogique

Vouloir dresser une liste des jeux exploitables en classe de langue s'avère difficile tant leur variété est considérable. Il s'agit d'un outil pédagogique adaptable à diverses situations de classe en réponse à divers objectifs. Cuq et Gruca distinguent quatre groupes :

➤ **les jeux linguistiques** : qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ;

➤ **les jeux de créativité** : qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques ;

➤ **les jeux culturels** : qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants ;

➤ **les jeux dérivés du théâtre** : qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...] la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète.

L'intérêt des jeux dérivés du théâtre est qu'ils permettent de travailler l'expression orale et de développer par la même occasion la créativité des apprenants et travailler la communication : « les jeux de rôles et les simulations apparaissent comme des techniques pédagogiques particulièrement adaptées pour faire expérimenter à l'apprenant des situations de communication ». (Carré, Jean Marc; Debyser, Francis, 1978)

Il convient de préciser qu'il est possible que ces typologies de jeu se croisent. En effet, un jeu peut être à la fois à linguistique et culturel, créatif et théâtral et ainsi de suite.

3. L'enseignement du FLE au primaire

L'enseignement / apprentissage du FLE au niveau du cycle primaire, vise à développer chez les jeunes apprenants les capacités de communiquer et de s'exprimer aisément et clairement à l'oral comme à l'écrit, à travers des situations scolaires ou extrascolaires et qui correspondent à son développement cognitif. L'enseignement du FLE est régi par les objectifs fixés par la loi (n°08-04 du 23 janvier 2008) et qui définit les finalités de l'éducation de la manière suivante:

L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle. (Loi d'Orientation sur l'Education Nationale, 2008)

Le but de l'enseignement du FLE, est de familiariser le jeune apprenant à la langue et lui permettre de l'utiliser pour s'exprimer. A ce titre, l'enseignement du FLE a pour mission aussi de donner au jeune apprenant des compétences de base qui lui permettent d'interagir dans des situations de communication réelles ou simulées, pour une interaction à l'oral comme à l'écrit. On le dit clairement :

Doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements. (Loi d'Orientation sur l'Education Nationale, 2008)

Dans ce cadre nous présentons la compétence visée par le programme officiel de la 3^{ème} AP « Au terme de la 3^{ème} AP du cycle primaire, à partir de supports sonores et/ou visuels, l'élève est capable de comprendre et produire, à l'oral et à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole étudiés ». (Loi d'Orientation sur l'Education Nationale, 2008)

Pour atteindre les objectifs soulignés, l'école met en scène différents activités qui doivent être réalisées en classe. Avec les apprenants de la 3^{ème} année, les enseignants du français font appel à un enseignement implicite des points de langue surtout le vocabulaire mais sans diminuer son importance ou toucher sa grande valeur. Car c'est à travers ces activités, l'apprenant puisse communiquer en français que se soit à l'oral ou à l'écrit.

Les activités ludiques seront donc une des stratégies utilisées au service de l'apprentissage du FLE et surtout du vocabulaire et l'enrichissement du stock lexical des apprenants.

3.1.C'est quoi le vocabulaire et quel statut pour son enseignement ?

Le terme de vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue et c'est en ce sens que des ouvrages à but pédagogique s'intitulent vocabulaire. Tréville et Duquette voient que : « Le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. Il est composé de toutes les unités sémantiques, graphiquement simples et composées, et locutions indécomposables qui s'actualisent dans le discours et que l'on appelle "vocables" ou plus communément "mots" ». (TREVILLE & DUQUETTE, 1996)

3.2. Pourquoi le vocabulaire ?

En classe de langue, il faut inscrire l'enseignement/ apprentissage du vocabulaire dans une dynamique de découverte de nouvelles combinaisons sémantiques, syntaxiques et discursives (texte à dire, à lire ou texte à produire). Les mots comportent deux faces : **une face formelle** (aspect sonore et graphique du mot) **et une face sémantique** (sens du mot) et ces deux faces sont indispensables au fonctionnement des mots dans l'acte de parole pour communiquer.

- En 3^{ème} AP, l'apprenant acquiert un stock lexical qui forme son vocabulaire. Les acquisitions se réalisent par des associations basées sur les formes des mots et leur représentation (iconographique ou gestuelle) et sur les données sémantiques en contexte.

A ce niveau d'apprentissage, l'apprenant comprend beaucoup plus de mots qu'il n'en emploie dans les tâches langagières orales ou écrites d'où la nécessité d'aborder l'enseignement/apprentissage du vocabulaire de manière systématique :

- pour construire un savoir lexical,
- pour accroître la capacité de l'apprenant à lire des textes.

L'objectif de l'enseignement du vocabulaire est de renforcer le stock lexical pour réaliser les actes de parole. Il s'agit de développer une compétence lexicale chez l'apprenant : utiliser les mots qui conviennent pour construire le sens d'un texte qu'il entend, qu'il dit, qu'il lit ou écrit.

3.3. Comment étudier le vocabulaire ?

La démarche doit offrir la possibilité de capter l'attention de l'apprenant et de mobiliser ses capacités d'observation, de comparaison et de déduction. L'explication des mots repose sur l'interaction. Elle doit se réaliser avec des mots simples, adaptés au niveau de la classe. Elle doit être étayée par des exemples concrets de situations où ce mot est employé. En somme, l'apprenant apprend de nouveaux mots lors de son contact avec l'enseignant, son contact avec le monde et son contact avec le manuel scolaire surtout à travers la lecture. L'accès au vocabulaire peut se faire par le biais : des activités orales, des activités de découverte en contexte, des activités de compilation, des activités réflexives, des activités systématiques et surtout l'objet de notre étude par des activités ludiques.

3.4. Quelles stratégies pour enseigner le vocabulaire ?

Il existe plusieurs stratégies d'apprentissage mises au service du vocabulaire. Nous citons ici deux qui nous semblent utiles pour notre étude :

A – Stratégies incomplètes:

- Proposer un ou plusieurs synonymes au nouveau mot ou lui attribuer une définition qui aide dans sa compréhension.
- Intégrer le nouveau mot dans un contexte qui correspond au niveau de l'apprenant.
- Associer les deux ensembles, autrement dit, donner la définition au mot puis l'introduire dans un contexte.

B – Stratégies efficaces : Ces stratégies comprennent trois procédés d'enseignement/apprentissage, et qui se présentent ainsi :

- L'intégration : faire associer le nouveau mot aux pré-requis de l'apprenant.
- L'utilisation fonctionnelle (disponibilité).
- La répétition : réutilisation du mot dans plusieurs contextes et à travers des situations différentes.

Conclusion partielle

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous disons qu'il nous a permis de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre travail.

Nous avons présenté les différentes stratégies d'enseignement adoptées par les enseignants afin de guider l'apprenant et de l'accompagner dans son parcours d'apprentissage, ainsi que les stratégies utilisées par les apprenants dans leur acquisition de langues étrangères. Nous avons également mis le point sur le rôle que peut entreprendre l'enseignant en classe.

Une partie de ce chapitre a été consacrée à la définition des différents concepts : jeu, ludique et activités ludiques et les classifications multiples données à cet outil pédagogique selon des théoriciens. Nous avons parlé brièvement de l'enseignement / apprentissage du FLE d'abord au cycle primaire spécifiquement en classe de 3^{ème} AP et par la suite, le statut du vocabulaire chez ces apprenants. De ce fait, nous pouvons encourager l'apprentissage des mots et l'enrichissement du stock lexical par le biais des activités ludiques. Dans ce sens, nous suggérons le recours à « l'activité ludique » comme outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage de mots nouveaux et donc étudier son apport dans le chapitre suivant.

CHAPITRE II

**L'apport des activités
ludiques
dans l'apprentissage
du FLE.**

Introduction partielle

«Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends».

Benjamin Franklin

Après avoir présenté dans le chapitre précédent un aperçu théorique sur les notions (stratégies d'apprentissage et d'enseignement, les activités ludiques et leurs typologies...). Et après avoir parlé du ludique et son utilisation comme stratégie d'enseignement/apprentissage du FLE, nous évoquerons, dans le présent chapitre, notre problématique **« le ludique contribue –t-il à l'apprentissage et le développement du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la 3^{ème} AP de l'école « Aouimeur Khaled » à Saida et en même temps apporte – il des réponses pertinentes et efficaces aux besoins de ces apprenants? »** au cours de laquelle s'articule la thématique du mémoire et explorer les particularités de l'enseignement /apprentissage du FLE à l'école primaire. De ce fait, ce chapitre à caractère théorique comporte trois grands éléments.

D'abord, il s'agit d'évoquer la place allouée à l'activité ludique dans les textes officiels qui organisent l'enseignement/apprentissage de la 3^{ème} année primaire en découvrant le programme de français de la 3^{ème} AP, le document d'accompagnement, le manuel et aussi le cahier d'activités en tant que produits pédagogiques. En outre, nous porterons un regard sur l'ensemble des activités ludiques recensées dans le manuel et le cahier d'activités et les citer.

Ensuite, nous citerons selon les chercheurs les différents rôles assignés au ludique dans une classe de FLE et son apport sur l'apprentissage et le développement du vocabulaire chez l'apprenant et son influence sur l'apprenant lui-même.

En dernier lieu, nous préciserons les fonctions qu'un enseignant doit assumer et les conditions qui doivent être mise en place pour assurer les rôles du ludique.

1. Le ludique dans les documents officiels

Si l'on considère qu'un apprentissage efficace est celui qui répond aux besoins des apprenants, il semble dès lors indéniable de partir du besoin de jouer d'un apprenant de 8 ans ou 9 ans pour qu'il y ait apprentissage. Car nous pensons que le jeu offre à l'apprenant un contexte authentique et propice pour mieux apprendre.

Pour Piaget « le jeu est pour l'enfant un moyen de s'affirmer par excellence. Il lui permet d'expérimenter et de maîtriser surtout savoir et savoir-faire et d'intégrer la pensée à l'action ». (L'enfant et le jeu.Approches théoriques et applications pédagogiques, 1979)

A partir de cette affirmation piagétienne, il est important à l'égard du jeu, de voir quelle place lui réservent les nouveaux documents officiels publiés le mois de juin 2016, notamment le programme, le document d'accompagnement, le cahier d'activités et le manuel de la 3^{ème} AP pour pouvoir mesurer les écarts, s'ils existent, entre les concepteurs des documents officiels et la pratique de classe des enseignants en matière du jeu.

1.1. Le ludique dans le programme de français de 3^{ème} année primaire

Le programme scolaire se présente comme un plan d'action orienté et une forme de projet ; il comprend les finalités du système éducatif, les objectifs et les compétences poursuivis. Il est donc un inventaire ; il implique une démarche, une programmation et une liste récapitulative de ce qui doit être fait lors d'un cursus de formation. Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde donne la définition suivante : « un programme est une suite d'éléments formant un ensemble établi à l'avance, cohérent, organisé et finalisé ». (Cuq & Gruca, 2002)

Le programme proposé aux enseignants de la 3^{ème} année primaire présente une forme de planification très utile pour toute application ; il définit ce que l'on attend d'un apprenant. En effet, ce nouveau programme prévoit que l'enfant réalise lui-même ses expériences, car « Ce qui importe, c'est que l'élève ait acquis les compétences nécessaires pour pouvoir passer dans l'année suivante. Il s'agit pour cela d'installer correctement l'essentiel des contenus chez chaque élève ; c'est-à-dire lui apprendre à les réinvestir dans des situations nouvelles ». (Rogiers, 2006)

Selon les planificateurs du programme, l'enseignement du français a une visée communicative. Les compétences sélectionnées dans le programme de la 3^{ème} année couvrent les quatre principaux domaines : oral/compréhension, oral/production, écrit/compréhension, écrit/production. Ces compétences se démultiplient en objectifs d'apprentissage, si bien que nous pouvons dénoter que les deux domaines d'enseignement/apprentissage, à savoir l'oral et l'écrit, sont tout à fait liés.

Notons pour le premier axe qu'une priorité doit être assignée à l'oral (compréhension, expression et interaction). L'objectif est d'améliorer le niveau de compétences en langue notamment à l'oral ; c'est-à-dire, l'apprenant doit être capable de communiquer oralement grâce à des expressions élémentaires. D'abord, il peut réagir dans un échange par un comportement verbal ou non verbal, donc il peut «Comprendre et produire des énoncés oraux d'une dizaine de mots en s'appuyant sur l'intonation et le non verbal dans une situation d'échange simple». (Ministère de l'éducation, 2016)

Enfin, il peut répondre et poser une question, comme il peut réciter une comptine ou un poème ; en effet, « l'efficacité d'un apprentissage est également liée aux occasions pour les élèves d'échanger leurs points de vue à propos des notions qui sont abordées. C'est le grand avantage des travaux de groupes ». (Rogiers, 2006)

En survolant le programme de français de la 3^{ème} année primaire, facile est de constater que la part ludique est fortement présentée, elle est assez variée et riche pour faciliter la tâche de l'enseignant et pour proposer à l'apprenant une panoplie très significative qui retiendra, probablement son attention. Les supports proposés dans le programme sont des :

- Textes à fonction poétique et ludique ; comptines, chanson, devinette, poème, bande dessinée.
- Textes qui induisent un échange verbal ; dialogue et saynète...
- Textes qui décrivent ; fiche technique (d'animal, d'un aliment), listes, bande dessinée illustrant un processus ; ...

1.2. Le ludique dans le document d'accompagnement

D'après notre lecture du document d'accompagnement, nous pouvons dire que le jeu en 3^{ème} année primaire touche beaucoup plus l'oral que l'écrit. Cela trouve son explication, à ce qu'il nous paraît, dans le fait qu'en 3^{ème} année primaire, un travail très intense au niveau de l'oral doit avoir lieu. Car il s'agit du premier contact avec la langue, stade où l'enseignant aura pour tâche d'initier ses apprenants aux actes de paroles en leur proposant différentes situations contextualisées pour qu'un apprentissage ait lieu. Sa tâche consiste aussi à affiner l'articulation, la prononciation des apprenants et l'expression à travers un ensemble d'activités comme par exemple : mimer des comptines ou incarner un personnage. En ce sens, « ces exercices de créativité, les jeux de rôle sont tous indiqués pour favoriser le passage d'une expression guidée à une expression libre qui se rapproche le plus possible de la communication authentique ».(Ministère de l'éducation, 2016)

1.3. Le ludique dans le manuel scolaire et le cahier d'activités

Le manuel scolaire est un outil indispensable dans l'enseignement/ apprentissage des langues étrangères sans exception. En effet, le manuel de français de la 3^{ème} année primaire est un support d'apprentissage et d'approfondissement ; il garantit l'accès au savoir pour tous les apprenants. Il est un lien entre l'apprenant, l'école et la famille, et surtout un outil de mise en œuvre du programme de l'éducation nationale. Ce manuel est un outil didactique, un produit polymorphe et multifonctionnel ; son objectif premier est de

décliner, de manière organisée et progressive, les savoirs défiés par les programmes officiels de l'éducation nationale.

Conformément aux instructions officielles et les orientations du programme de français, le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire assigne au ludique tout au long de ses pages une large partie. Un excellent nombre d'activités conçues pour cet effet. Reste donc à l'enseignant d'en tirer profit en mettant en œuvre une pédagogie ludique- tenant compte des besoins de ses apprenants- qui assure à l'apprenant l'opportunité de construire ses acquis tout en étant lui-même acteur de son apprentissage. Quant au cahier d'activités, il s'agit d'un trésor, un merveilleux support englobant des activités ludiques variées.

En effet, il n'est pas question de procéder à une analyse détaillée du manuel et du cahier d'activités mais de livrer quelques indications préliminaires sur la place des activités ludiques dedans et la nature de ces activités.

1.3.1. Nature des activités ludiques proposées et leur classification

Le manuel de français et le cahier d'activités de la 3^{ème} année primaire proposent des activités et des documents tout en restant des livres de référence. Ils visent à mettre en pratique la langue par des activités écrites et orales. En fait, chaque séquence propose des activités variées et rythmées et qui se regroupent comme suivant :

1.3.1.1. Des activités ludiques orales

Le manuel et le cahier d'activités proposent des activités qui visent à utiliser la langue orale en respectant ses spécificités, à développer l'écoute et à favoriser les échanges et le débat. Notons encore que dans ce type d'activités les apprenants sont invités à expliciter leur pensée, à prendre en compte les représentations et la personnalité des interlocuteurs, donc à se décentrer et à se projeter hors de leur vécu pour se mettre à la place de l'autre.

C'est pour cette raison que les enseignants doivent commencer les séquences par une activité orale afin d'acquérir un lexique qui facilite la lecture. Par-là, la pratique de l'oral peut avoir un impact positif sur la pratique de l'écrit par les apprenants.

1.3.1.2. Des activités ludiques de lecture

Ils proposent également des textes suivis de questions afin de développer les capacités de lecture (anticipation, réorganisation des informations, élaboration des significations et évaluation). Nous pouvons remarquer que le choix de textes se fait en fonction de certains critères tels que la lisibilité, la longueur, le thème abordé et son opportunité par rapport aux objectifs visés. Dans ces activités, l'apprenant est amené d'abord à réfléchir sur le rapport entre l'image et le texte ; ensuite, à lire, à découper les

énoncés et à mémoriser les structures graphiques de certains mots ; enfin, à expliquer les mots difficiles qui ne sont volontairement pas expliqués par l'enseignant.

1.3.1.3. Des activités ludiques d'expression écrite

Le manuel de français de la 3^{ème} année primaire propose également des activités de production écrite. Dans ces activités, les apprenants sont invités à produire des mots, des phrases et des courts énoncés ou de textes selon l'objectif visé.

En somme, les activités proposées (orales et écrites) sont complémentaires parce qu'elles visent l'acquisition d'un même savoir-faire. Notons que le cahier d'activités propose également des activités qui complètent parfaitement celles présentées dans le manuel : elles consolident et renforcent les connaissances acquises au cours des leçons (expression orale ou écrite, écriture, vocabulaire,...).

1.3.2. Recensement des activités ludiques dans le manuel et le cahier d'activités

Type d'activités Ludiques	Nombres d'activités	Objectifs visés
Comptines et poèmes	19	-Restituer une comptine / S'approprier le système prosodique/ maîtriser le système phonologique...
Chasse aux mots	56	Délimiter un mot. Enrichir son stock lexical.
Jeux de lettres, syllabes et phrases	127	-Former des mots et des phrases, un énoncé. -Etablir la correspondance graphie / phonie -Maîtriser les phonèmes et les graphèmes de la langue.
Je relie la phrase à son image	11	Je reconnais les personnes dans les photos + s'approprier la structure de présentation « c'est... »
Bandes dessinées	38	-Identifier et mémoriser le lexique des actes de paroles. / Prendre sa place dans un échange. -Retrouver le cadre spatio-temporel et interpréter le non – verbal.

Jeu de mouvement ou de coloriage	Dans chaque page du livre et du cahier d'activités	-Adopter une attitude d'écoute sélective. -Exercer sa vigilance auditive. -Maîtriser les phonèmes et les graphèmes étudiés. (motivation)
Jeu de mots croisés	02	-Enrichir son stock lexical. -Elaborer la correspondance graphie / phonie. (Gymnastique cérébrale)
Textes à caractère ludique	23	-Bâtir des hypothèses de lecture à partir des éléments visibles du texte. - Lire à haute voix en respectant la ponctuation.- Identifier des mots connus dans le texte.

Nous pouvons voir à travers ce tableau que les activités ludiques dans le manuel et le cahier d'activités s'expliquent comme suivant :

A- La comptine

La comptine est une formulette enfantine accompagnée d'une mélodie. Un petit poème rythmé qui a un caractère narratif. C'est :

Un petit poème oral, traditionnel, une formulette qui sert à compter pour savoir qui « colle », une courte histoire gaie, une formulette magique, un jeu sur les sonorités, sur les mots. Ni poésie, ni chanson, elle est rythmée et plus ou moins rimée. (Ginette, Spitz, & Cejtin, 1991)

Quant à Bustarret Anne, elle définit la comptine comme « une formule rythmée, dite ou chantée qui sert traditionnellement à compter des joueurs lorsqu'on doit en retenir ou en éliminer un pour la partie qui se prépare ». (Bustarret, 1982)

Elle est un document authentique, support propice aux exercices de prononciation, miroir de la société et un objet culturel qui séduit les professeurs de langue dans le monde.

Exploiter la comptine en situation d'enseignement/apprentissage du FLE apparaît comme une autre bonne démarche pour favoriser tous les aspects de l'enseignement d'une langue étrangère. C'est pourquoi « aujourd'hui, on en fait un usage pédagogique et c'est surtout avec les mots des comptines que l'on joue. En effet, ces petits poèmes très rythmés, sont des supports très intéressants pour de nombreuses activités à l'oral ». (TOUNSI, BEZAOUCHA, & GUESMI, 2006)

En d'autres termes, la comptine se présente comme une situation globale qui permet à l'enseignant de viser des compétences disciplinaires et transversales en intégrant

la dimension culturelle, ludique et affective. Ce type d'activités vise l'appropriation des compétences langagières (la prononciation, l'articulation, l'expression,...) et permet l'enrichissement du vocabulaire. Les comptines proposées dans le manuel sont distribués tout au long des projets. Elles sont choisies en fonction des thèmes qu'ils abordent et des objectifs visés dans chaque séquence et qui sont :

Projet n°= 01	Projet n°=02	Projet n°=03	Projet n °= 04
-L'alphabet (P 18) -C'est demain jeudi (P25) -Bonjour madame ! Bonjour monsieur ! (P32)	-La famille tortue (P40) -Le gourmand (P48) -Nous allons au bois (P55)	-A la compagne (P63) -Mon petit chien (P70) -Dans la salle de bain (P77)	-Le train t'chou t'chou (P87) -Ran plan plan (P96) -Une grenouille (P105)

Nous avons relevé également 5 autres comptines introduites dans les séquences de façon à atteindre un objectif bien précis et qui sont dans les pages (46/62/90/93/99). En outre, nous repérons des poèmes (p.84/102) pour identifier des sons ou des mots.

B- La bande dessinée

La BD est un art littéraire et graphique où une histoire est racontée grâce à des images et des dessins accompagnés de textes. Sa particularité est son appartenance à deux genres : le dessin et l'écrit. Nous rejoindrons la définition proposée par Roux :

La bande dessinée est d'abord chose imprimée et diffusée. -La BD est un récit à fin essentiellement distractive. -Elle est enchaînement d'images ; un récit rythmé. -la BD inclut un texte dans ses images, texte qui se distingue par sa parcimonie et qu'englobent le plus souvent les fameuses bulles. (Roux, 1973)

La bande dessinée est un document authentique très motivant qui offre différents atouts. Il est par exemple possible de jouer les scènes originales de la BD ou celles inventées par les apprenants. La BD permet de mieux faire comprendre le comportement et les mentalités des personnes. C'est une activité communicative pertinente car les possibilités de l'utiliser en classe sont multiples. En premier lieu, il s'agit de comprendre une BD globalement à partir de l'observation des images, des dessins, et de réfléchir sur les procédés graphiques. En deuxième lieu, on visera à un entraînement à la compréhension écrite et à l'expression orale. Dans ce type d'activités, l'apprenant est amené à raconter une histoire, à trouver un titre, à imaginer ce qui s'est passé avant, ce qui se passera après et à deviner le contenu des bulles. Il est donc amené à réviser et à enrichir

son vocabulaire, à manipuler certaines structures grammaticales et des actes de paroles en situations authentiques. En dernier lieu, l'apprenant est amené à s'exprimer oralement en développant sa créativité et en jouons le contenu des bulles sous forme de **jeu de scène**.

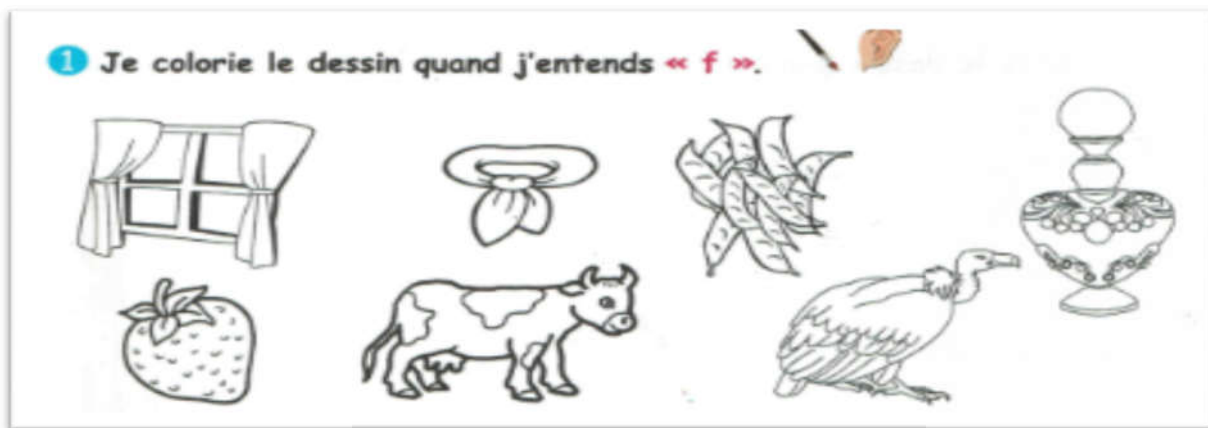
L'enseignant peut se servir de la BD à des fins pédagogiques. Son aspect ludique et sa richesse culturelle, lexicale et grammaticale favorisent une manière différente de travail en classe avec les apprenants. Et comme le dit Roux :

La bande dessinée est un moyen de communication permettant de raconter des histoires par le biais de la combinaison texte – image ; c'est également un art constitué d'un ensemble de moyens d'expression qui lui sont propres -les bulles, les cases et les onomatopées – et des moyens dérivés du dessin, du cinéma et de la littérature.(Roux P. , 1994)

Le manuel de français de la 3^{ème} année est riche des BD. Au début de chaque séquence tout au long des 4 projets, l'apprenant trouve une BD complète, offerte pour faire la compréhension de l'oral et une autre sans bulles pour faire l'expression orale. Cette activité favorise aussi l'expression orale et la socialisation en mobilisant tous les moyens expressifs de la langue, en y intégrant le côté affectif, relationnel, verbal, gestuel et phonétique. (Voir quelques BD recensées dans le manuel figurant dans l'annexe B).

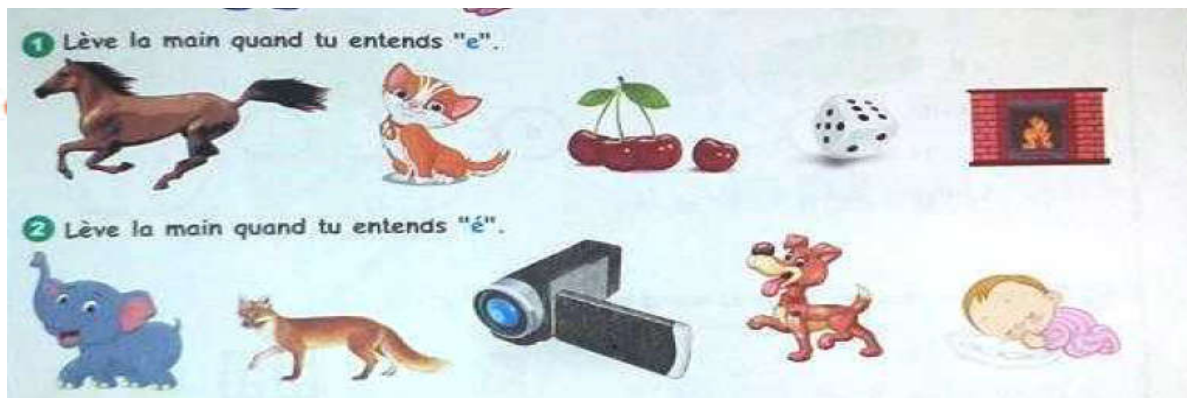
C- Jeu de coloriage

L'enseignant dit les noms correspondant aux dessins trouvés sur la page et invite ses apprenants à colorier les dessins si leurs noms contiennent le son étudié. Cette activité se trouve presque dans chaque page du cahier d'activités consistant à faire une analyse auditive du phonème étudié et s'entraîner pour le bien maîtriser. C'est une technique qui vise également à enrichir le stock lexical des apprenants en leur montrant de nouveaux thèmes illustrés. Voir cet exemple (P34 du cahier d'activités) :

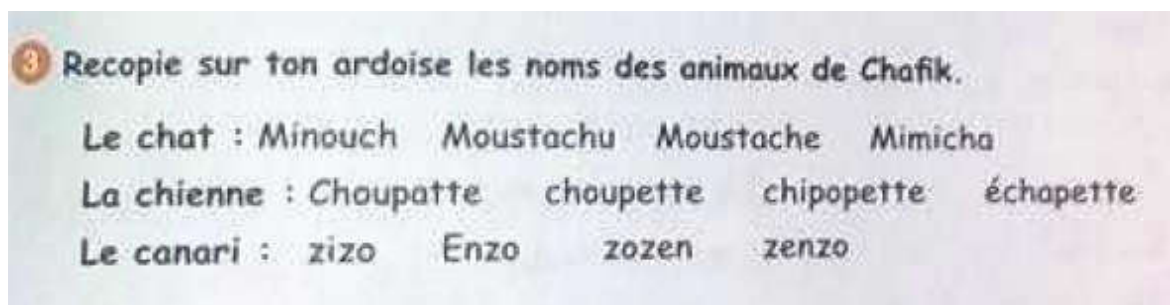
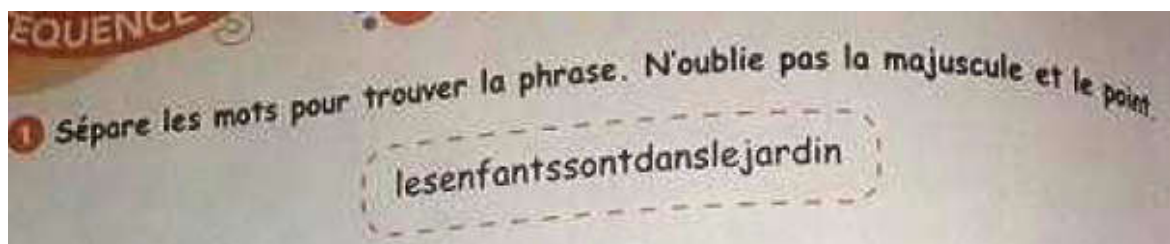


D- Jeu de mouvement

Cette activité consiste à inviter l'apprenant à agir à une consigne. A titre d'exemple, l'apprenant doit lever la main quand il entend un son étudié. Cela s'inscrit sous l'angle d'une analyse auditive comme cet exemple (P21 du manuel) :

**E- La chasse aux mots**

Il s'agit des consignes ludiques figurant dans le manuel et le cahier d'activités qui consistent à obtenir des mots correctes et complets dont ces consignes sont variées : séparer / ordonner / recopier... comme le montrent ces exemples (P76 et 69 du manuel):

**F- Jeu de lettres, syllabes, mots et phrases**

C'est une activité qui permet de sensibiliser les apprenants à des champs sémantiques et à atteindre certains objectifs grammaticaux et lexicaux. L'apprenant en 3^{ème} année primaire doit assimiler convenablement la lettre ou la syllabe et la reconnaître dans un mot pour l'entourer, la souligner, l'encadrer... (Presque dans toute page du cahier d'activités sauf quelques-unes et sur les pages 16/33/... du manuel). Les exemples suivants tirés du cahier d'activités (p.48/58/66) illustrent ce type de consignes :

2 J'entoure la syllabe avec **ein**.



la ceinture



la peinture



Elle éteint la lumière.

3 J'entoure les lettres qui font **j**.

J	j	y	j	ge	ch	J	Ge	j
---	---	---	---	----	----	---	----	---

2 Je complète les mots avec **f / ph**.








le ...romage

l'élé...ant

la ...ourmi

le télé...one

le ca...é

le ...oque

Ajoutons d'autres jeux figurant dans le cahier d'activités qui consistent à repérer puis à compléter les mots par des lettres ou des syllabes (p. 34-35-45-46-53-55), à compléter les mots de la phrase (p.36), à écrire des phrases avec des mots donnés (p. 29, 37), à encadrer ou recopier la bonne réponse (p.29- 94 -103), à retrouver, à trier, à souligner, à recopier, et à écrire les mots, les chiffres, les phrases... qui correspondent aux dessins (p.29- 31-38-45- 52- 62-75-76- 93- 94 – 104)ou bien à faire des dessins aux mots lus comme le montrent ces illustrations (P 37 /94/76/ 44 52) :

8 J'écris une phrase avec les mots suivants. Je n'oublie pas la majuscule et le point.

se laver

il faut

les mains

de manger

avant

4 Recopie la bonne réponse.

Les élèves **creusent** plantent les arbres.

③ Écris le nom qui correspond à l'image, puis lis la phrase.

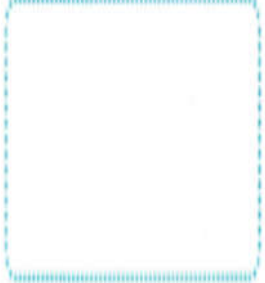
un dauphin un lapin un poulain un daim

Lundi matin, en classe, chacun de nous dessine un animal :

un  , un  , un  , un 

④ Je lis les mots, puis je dessine.

Un petit sac une petite casquette

⑤ J'écris les mots qui correspondent aux images.

Ils vont voir le  

Sami se cache derrière sa  

D'autres activités (p.108/109 dans le manuel) consistent à classer les mots par ordre alphabétique comme dans le dictionnaire. D'une manière générale, ces activités consistent à améliorer la prononciation, l'articulation des mots et surtout la consolidation des acquis.

G- Relier la phrase à son image

C'est une activité consistant à identifier, à partir d'une image, une personne, un objet ou un endroit et de le nommer. Cela permet de travailler le vocabulaire de la présentation. La consigne qui se trouve sur la page 52 du cahier d'activités en est un bon exemple :

② Je relie la phrase à l'image.

Les enfants vont au zoo. 

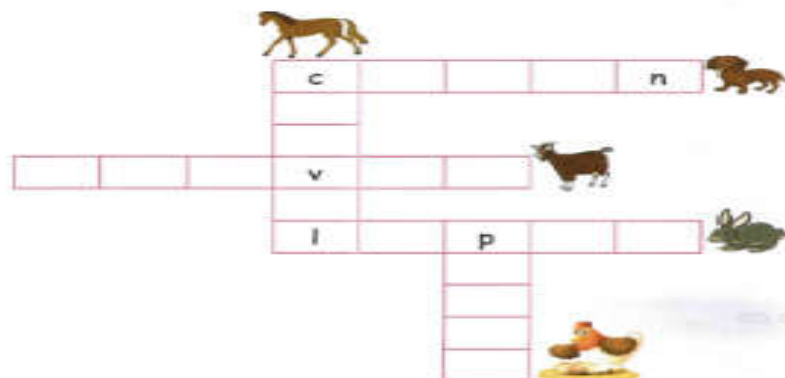
Les enfants vont à la maison. 

Il y a aussi des jeux de mots, ce type d'activités qui permet le développement de la compétence phonétique et culturelle des apprenants, et assure l'interaction en classe. Ces activités occupent une place très importante dans le manuel.

H- Jeu de mots croisés

Cette activité consiste à remplir les cases à partir de certaines lettres, images... pour former un mot à la fin comme nous voyons dans l'exemple (P62 du cahier d'activités) :

7 Je complète la case avec les noms des animaux de la ferme.



I- Textes à caractère ludique

Le manuel présent propose des textes à caractère ludique. En faite, les textes proposés pour la lecture sont accompagnés d'images. La dimension ludique de ces textes facilite la tâche de lecture. Par-là, la lecture devient un plaisir. (Exemple de la page 75)

1 Lis le texte.

Aujourd'hui, c'est samedi. Les enfants sont dans le jardin. Massinissa joue avec le petit chien Klibou. Son chien porte une ceinture de cuir noire autour du cou. Louisa peint un joli poussin. Grand-père donne des carottes aux cinq lapins.



2 Dis, puis écris le mot qui correspond à l'image. Lis la phrase complète.

Que porte le chien ? Le chien porte une  de cuir noire.

Que peint Louisa ? Louisa peint un 

Certainement que ces activités citées et une autre large piste d'activités ludiques dont certaines sont présentées dans la rubrique des annexes (Annexe B) sont offertes pour atteindre certains objectifs. De ce fait, elles jouent sans doute des rôles bien définis et qui seront précisés dans le point suivant.

2. Pour quoi les documents officiels offrent –ils ces activités ludiques et quels rôles jouent-elles?

L'enfant fonctionne par le jeu. Ceci lui permet de découvrir le monde qui l'entoure et y agit dès la naissance. De même, il apprend à se contrôler et gérer son anxiété dans diverses situations. Par le jeu, l'enfant pourra établir des liens et des relations d'amitié avec les autres : adultes ou enfants. Dans le jeu également, il découvre ses limites et constate qu'il ne ressemble pas aux autres et il finit par comprendre qu'il y a des différences entre les individus.

C'est la raison pour laquelle Dalila Arezki insiste sur le respect du développement normal de l'enfant ; pour elle « l'éducation par la joie » est le mot d'ordre de l'école nouvelle où l'enfant doit se développer librement dans un cadre aussi harmonieux que possible ». (Arezki, 2010)

Le jeu procure à l'enfant une joie hors pair. Ce n'est que par le jeu qu'il s'amuse et se divertit. C'est aussi pour lui un moyen d'apprentissage très efficace, et la chose apprise dans ou par le jeu restera gravée à jamais dans l'esprit de l'enfant. Le jeu de rôle par exemple initie l'apprenant à l'échange verbal, à la mimique et à la gestuelle. Tout cela fait partie de la communication. Il apprend dans des situations pareilles, à ne pas se soucier de ses erreurs, au contraire, il les réinvestit dans son apprentissage ce qui le poussera à répéter, par exemple, en étant à l'aise, le mot [saly] plusieurs fois jusqu'à le prononcer correctement. En effet, les activités ludiques occupent une place cruciale dans une classe de FLE grâce à leur apport et les rôles qu'elles pourraient assigner et qui sont :

2.1. Rôle du ludique dans le processus d'apprentissage du FLE précisément le vocabulaire

Pour diverses raisons, l'apprentissage d'une langue étrangère à partir de supports ludiques revêt une importance à la fois théorique et pratique. Cuq affirme que «les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre : la pédagogie des jeux n'est plus à faire et tous s'accordent à en reconnaître les enjeux pédagogiques ». (Cuq & Gruca, 2002)

A l'école primaire, ces activités ouvrent donc de vastes perspectives pour l'enseignement/apprentissage du FLE. En effet, beaucoup d'études portant sur les activités ludiques et l'enseignement/apprentissage du FLE témoignent de l'intérêt que suscite ce domaine.

Habituellement, l'enfant a besoin de s'exercer, de répéter, de jouer et de faire jouer sa langue. En effet, le jeu représente une technique d'apprentissage et d'acquisition linguistique ; il permet l'utilisation des requis lexicaux et syntaxiques. Bruner affirme que les jeux « offrent souvent la première occasion à l'enfant d'employer de manière systématique le langage avec un adulte. Ils lui donnent la première occasion d'explorer comment faire quelque chose avec des mots. Car les paroles du jeu sont virtuellement purement performatives ». (Bruner, 1998)

Ce que nous explique Weiss en disant que ces activités « présentent peut-être la situation la plus « authentique » d'utilisation de la langue dans la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage ». (Weiss, 1983)

Dans une situation de jeu, l'apprenant exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité. Le jeu est un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation ; il permet l'assimilation des notions déjà clarifiées ou la mémorisation à long terme d'un vocabulaire déjà abordé. Comme le note Rivaïs, le jeu permet : « A partir de contraintes ludiques, il s'agit de développer un travail sur la lettre, la syllabe, le mot, sa place dans la phrase, la syntaxe, les enchaînements, les rythmes, les constructions, les niveaux de langage, etc., et de rendre notre langue vivante ». (Rivaïs, 1992)

Dès lors, les situations optimales d'apprentissage en classe sont celles qui se rapprochent le plus possible des échanges en milieu naturel où l'apprenant fait un usage de la langue. L'apprentissage d'une langue étrangère par le jeu n'accorde pas seulement plus de valeur à l'apprenant, mais à la totalité du processus d'enseignement/apprentissage en permettant à l'enseignant plus de temps pour rendre la classe plus vivante et donner un enseignement plus réussi. Sous cet angle, l'apprentissage du FLE par le jeu est la solution pour une acquisition plus réussie du FLE. Ces activités permettent à chacun d'apprendre à son niveau et à son rythme, seul ou en groupe. Selon Cuq, ces activités :

Permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit, et, surtout, de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue et de mettre en valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots. (Cuq & Gruca, 2002)

Le jeu favorise les apprentissages car c'est une expérience passionnante qui active le sujet-apprenant et lui confère l'opportunité d'apprendre d'une manière naturelle et constante en enrichissant les connaissances surtout le vocabulaire tout en faisant développer de nouvelles compétences, ou de perfectionner des compétences déjà acquises/ installées. Dans cette optique, il y a donc, selon Fabio Caon

Une double forme d'implication du sujet dans l'activité ludique : sur le plan synchronique (pendant le déroulement du jeu), il est motivé et impliqué de manière multi-sensorielle. Sur le plan diachronique (dans la répétition chaque fois différente du jeu) ses compétences évoluent constamment et ses motivations se renouvellent car elles ont tendances à dépasser constamment le but atteint.(CAON, 2006)

Susanne Halliwell, de son côté, insiste sur la raison d'être de l'acte de communication au cours d'une activité. Elle suppose que l'apprenant ait une véritable raison qui le pousse à s'engager corps et âme dans le cours. Pour illustrer ses propos, elle donne l'exemple suivant : « [...] raconter à quelqu'un ce qu'il sait déjà [...] elle porte une robe rouge n'a aucun intérêt si l'enseignant et l'enfant le voient sur la même image». (HALLIWEL, 1995)

Donc il est souhaitable que l'enseignant restructure ses enseignements dans un cadre ludique prenant en compte les besoins surtout de communication de ses apprenants. CAON partage entièrement l'avis de Suzanne Halliwell. Il met en avant l'apprentissage langagier en particulier car selon lui « [...] la quasi-totalité des jeux prévoit l'utilisation de la parole pendant leur déroulement et pour définir ou négocier les règles». (CAON, 2006)

Quant à Martine KERVAN elle semble d'accord avec Fabio CAON en soulignant qu'« [...] il -le jeu- crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner il faut écouter, parler et comprendre». (KERVAN, 2002)

L'enseignant, alors, qui conçoit un jeu et s'apprête à le soumettre à ses apprenants, est censé l'expliquer en langue cible (le recours à la langue maternelle de l'élève est permis mais il ne faut pas trop en abuser) à l'aide de la mimique et de la gestuelle pour récompenser les ratés de son message. Il peut également recourir à des questions à choix multiples pour vérifier la compréhension de ses apprenants.

Etant donné que l'objectif de l'enseignement d'une langue étrangère est d'amener l'apprenant à développer une compétence de communication, comme l'affirme Cuq en disant que le jeu « peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue ». (Cuq & Gruca, 2002)

L'apprenant fait appel à son imagination ainsi qu'à ses aptitudes pour résoudre des problèmes. Ces habiletés l'aideront à apprendre, à lire et à communiquer oralement en langue étrangère. L'objectif de ces activités est d'amener les apprenants à une situation qui soit la plus authentique possible ; c'est-à-dire, à la situation où ils font un usage instrumental de la langue en développant de véritables comportements langagiers. Sur ce point, Weiss semble rejoindre cette vision en disant : « ces activités doivent en tout premier lieu permettre aux élèves d'utiliser librement et de façon personnelle le vocabulaire et les structures appris de façon guidée, en classe, aux cours des différentes phases d'enseignement/apprentissage ». (Weiss, 1983)

Ces activités placent les apprenants dans un climat réceptif ; et par là, elles les rendent actifs dans leurs apprentissages et donnent la possibilité à tout apprenant à produire quelques choses en langue étrangère. Le jeu permet à l'enfant d'acquérir une méthode de travail par la suite de sa scolarité.

2.2. Rôle du ludique dans l'investissement et la motivation

Apprendre par les jeux, c'est faire plaisir aux apprenants et les motiver. C'est un « *apprentissage indirect* », selon Susanne Halliwell, les jeux :

(...) fournissent l'occasion de construire et d'utiliser les phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devrait donc pas être rejeté sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouche-trou en fin de cours ou comme 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. (Halliwell, 1995)

François Weiss, pour sa part, fait remarquer que le jeu de mots, de phrases ou même de texte créé par le joueur le rend plus actif dans son processus d'apprentissage. Le plaisir que procure le ludique, se greffera au travail d'une manière implicite loin d'être saisie par l'apprenant, mais consciente pour l'adulte enseignant.

L'apprenant doit être actif au cours des séances de la langue vivante. Dans ce cas, le jeu peut susciter un grand enthousiasme et un désir d'apprendre chez l'apprenant ; il constitue « Une soupape de sûreté vitale et une véritable institution éducative spontanée ». (L'enfant et le jeu. Approches théoriques et applications pédagogiques, 1979)

Il représente à la fois une source de motivation, de plaisir et un moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations dynamiques et vivantes où l'apprenant est impliqué en tant qu'acteur. Notons à ce propos, et comme le remarque Weiss, pour

encourager les apprenants à prendre la parole en classe de FLE l'enseignant doit « Essayer de créer les conditions matérielles et psychologiques qui faciliteront la prise de parole et la participation aux activités dans un climat de confiance, de tolérance et de respect mutuel ». (Weiss, 1983)

Afin de rendre le savoir attirant et de mettre en place des stratégies susceptibles de motiver et d'attirer l'attention des apprenants, il est évident de mener cet apprentissage à travers des activités ludiques en pratiquant une approche ludique et communicative pour enrichir les pratiques pédagogiques et rendre l'enseignement dynamique et interactif. Par ailleurs, Weiss estime « qu'il faut susciter le plaisir de lire et d'écrire en proposant à nos élèves des situations de lecture et d'écriture motivantes et ludiques ». (Weiss, 1983)

Tout au long des activités ludiques, les enfants peuvent s'investir, se sentir concernés, se reconnaître et y trouver un plaisir certain. L'apprenant rencontre des questions qui lui demandent de s'exprimer sur un sujet. En fait, le jeu peut éveiller chez l'apprenant le désir de communiquer. Weiss montre que l'objectif des activités ludiques réside dans « l'acquisition progressive d'une compétence de communication à partir des attentes, des motivations, des besoins des apprenants et des domaines d'utilisation possibles de la langue étrangère afin de leur permettre d'agir et de réagir de façon adéquate dans les différentes situations de communication ». (Weiss, 1983)

2.3. Rôle du ludique dans l'approche interculturelle

Les activités ludiques sollicitent et stimulent les échanges entre les apprenants. Ces derniers apprennent à maîtriser leurs émotions, leurs corps, leurs voix et à écouter les autres. Ces activités préparent les apprenants à une rencontre avec les autres et à la découverte de la culture étrangère. En fait, l'apprenant manifeste à un moment ou à un autre une certaine curiosité à connaître et à découvrir la culture de la langue cible. La dimension culturelle occupe une place très importante dans les activités ludiques.

Comme en témoigne Cuq, les jeux culturels « font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants ». (Cuq & Gruca, 2002)

Par ces activités, les apprenants pourront être amenés à découvrir et à connaître différents aspects de la culture étrangère. Une phase importante dans l'approche interculturelle. Ces activités permettent l'ouverture sur l'autre et sur sa culture ; cela nous amène à nous intéresser au phénomène de l'interculturalité. Sur ce point, Weiss nous conseille en disant : « Vous pouvez proposer à vos élèves une série d'activités pour aborder de façon différente les contenus culturels et civilisationnels de vos cours » (Weiss, 1983). Les activités ludiques peuvent et doivent être considérées comme une aide pour la

reconnaissance de soi et la connaissance des autres. Elles mettent à l'honneur la culture étrangère et favorisent chez l'apprenant la construction d'une mentalité interculturelle. En effet, c'est dans ce sens que l'école devient un lieu privilégié où les apprenants créent une culture et un milieu social. Le jeu prévoit un usage fréquent de la langue pendant son déroulement.

2.4. Rôle du ludique dans le développement des attitudes et des aptitudes

Ces activités ludiques deviennent des moments forts qui donnent de la cohésion au groupe classe en favorisant la participation de tous et l'investissement de chacun. Elles permettent à l'enfant de se familiariser avec les autres membres, et donc d'« instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, dépolieriser les relations maître – élèves, etc. ». (Cuq & Gruca, 2002)

Ces activités donnent l'occasion à l'apprenant d'échanger et de confronter ses points de vue à ceux des autres, et contribuent au sentiment d'appartenance à un groupe. C'est à travers ce type d'activité que l'enfant apprend à coopérer, à découvrir les usages de la communication réglée, et par là, à l'appropriation des règles du groupe pour échanger et dialoguer avec ses camarades en utilisant le vocabulaire approprié. Ces activités ludiques permettent de créer une dynamique dans la classe étant donné qu'elles nécessitent de parler, d'agir, de coopérer et chacun y trouvera sa place. Il faut donc :

Les initier à des techniques de libération de l'expression orale et écrite, en leur proposant des activités qui leur permettent de dire ou d'écrire des choses qui les impliquent, qui leur sont personnelles. Il ne s'agit pas simplement d'exercices pour faire fonctionner la langue, il s'agit de « communiquer », de dire quelque chose de soi et de s'intéresser à ce que les autres ont à dire, bref il s'agit de développer une compétence de communication et aussi une confiance de communication . (Weiss, 1983)

Ces activités donnent aux apprenants un sentiment commun de sécurité ; elles favorisent l'affirmation et la consolidation de leurs personnalités en leur permettant d'entrer dans le monde adulte et dans la société avec un certain bagage méthodologique et psychologique.

Elles développent la curiosité de l'apprenant, son imagination et sa créativité. En effet :

L'expression quasi spontanée au cours d'un jeu, d'un exercice de créativité, d'un sketch ou d'un jeu de rôle permet à l'élève de montrer qu'il est capable de mobiliser le vocabulaire et les structures de la méthode utilisée en classe d'une façon différente, nouvelle et créative. (Weiss, 1983)

Elles permettent à l'apprenant d'acquérir une ouverture d'esprit ; cela lui permet d'être à la fois critique, solidaire, autonome, créatif et responsable. Les activités valorisées dans l'approche communicative sont celles qui sont marquées par la créativité et qui donnent une grande part d'initiative à l'apprenant. Selon Cuq, les jeux de créativité engagent « une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques ». (Cuq & Gruca, 2002)

A- Le développement de la personnalité

L'enfant construit sa personnalité en jouant. Il s'affirme au monde et se prépare à la vie adulte. Il ne consiste pas à passer des moments agréables avec les amis. L'enfant à travers le jeu explore et appréhende le monde. C'est alors avoir l'occasion de décider et de s'aventurer pour apprendre à vivre en communauté. A cet égard, Aristote, cité par S. De Graeve, déclare : « Les choses qu'il faut attendre pour les faire c'est en les faisant que nous les apprenons ». (De Graeve, 1996)

En outre, le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de la singularité et différenciation avec l'Autre à travers l'identification et la projection, comme le montre Jacques Henriot : « Pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre conscience de soi, à la fois dans ce qu'on est et dans ce que l'on veut être. » (Henriot)

B- L'exploration

Par le biais du jeu, l'enfant sera en mesure de découvrir le monde et de se découvrir lui-même. Donc, aller vers le monde extérieur ne signifie pas uniquement se réjouir et se distraire, mais également la tâche de résoudre un problème pour qu'un apprentissage ait lieu comme le soulignent Pierre Ferran et ses collaborateurs : « Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ». (FERRAN, MARIET, & PORCHER, 1978)

C- La socialisation

En jouant, les enfants prennent contact les uns avec les autres et ainsi avoir une meilleure connaissance d'eux même et des autres. Et ils apprennent à mieux vivre en groupe en se respectant mutuellement. Ils restent toujours des partenaires quoiqu'ils soient rivaux dans la majorité des cas, liés des uns aux autres par un sens de coopération, collaboration et de solidarité inestimable. C'est dans cette relation qu'ils se construisent des personnalités et par la même se socialisent comme l'affirme Winnicott : « Le jeu

fournit un cadre pour le début de relation affective et permet donc aux contacts sociaux de se développer ».(Winnicott, janvier 2002)

D- La compétition

Tout jeu est orienté vers un but bien déterminé constitue un enjeu majeur aux yeux des enfants-joueurs. Surtout lorsqu'il s'agit d'un jeu où il va y avoir un gagnant et un perdant. Donc le plaisir résidant dans l'espoir de gagner pourrait consoler et reconforter les participants à prendre part à nouveau dans une telle épreuve. Ce qui crée une sorte de compétition à l'égard par exemple d'autrui.

E- La créativité

Il convient de préciser la signification du terme créativité qui recouvre plusieurs items. Jean Marc Caré et Francis Debyser disent que la créativité pour les pédagogues :

[...] n'est pas une propriété du langage, mais une aptitude de l'élève à imaginer, à inventer, à découvrir, à s'exprimer, à s'épanouir ou s'étier dans l'institution scolaire ; elle est stimulée par les méthodes actives, freinée ou étouffée par une pédagogie de simple transmission des connaissances et par des activités de répétition ou de pure imitation [...] » (CARE, Jean Marc; DEDYSER , Francis;, 1991)

Tandis que Winnicott, cité par H. Silva, conçoit la créativité comme la « coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure (1975 :91). » (CARE, Jean Marc; DEDYSER , Francis;, 1991)

Sa fonction et son utilité dans la classe de langue n'est plus à démontrer. Debyser attribue aux jeux de créativité, la :

[...] fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de forme, de sens, de phrases , de discours ou de récit originaux, insolites, cocasses, poétiques, etc., de faire découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique même limitée si on en utilise toutes les ressources, et pour cela , de libérer pour un temps les élèves de carcan de la répétition ou de l'initiation de modèle scolaires plausibles, raisonnables et conformistes....(CARE, Jean Marc; DEDYSER , Francis;, 1991)

Il est clair que maintenant les jeux de créativité sont d'une grande importance dans la mesure où ils participent activement dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE. Ils encouragent énormément l'apprenant à innover dans sa façon de faire personnelle. Ainsi, il acquiert, petit à petit, une compétence linguistique faisant partie d'une compétence communicative, même limitée, mais qui sera indispensable pour postuler à prendre place dans un échange près de l'authentique.

En effet, pour que ces rôles soient assurés, une variante de fonctions doit être mise en place de la part de l'enseignant et certaines conditions doivent être disponibles. Vu cette nécessité, nous faisons la recherche pour ajouter le titre suivant.

3. Rôle de l'enseignant dans une approche ludique

Quel que soit sa typologie, son but, sa durée, son lieu, l'intérêt du jeu dépend essentiellement de l'attitude de l'enseignant qui devient cette fois-ci animateur. Son rôle est prépondérant quant à la mise en place et au déroulement du jeu. L'enseignant comme étant animateur, dans un jeu, il assure les fonctions suivantes :

- **Faire jouer**

L'enseignant est le meneur de jeu, il arbitre et démontre. HAYDEE, Silva. « La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère ». (Silva, Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de langue?, 2005)

- **Donner à jouer**

Pour cela l'animateur offre aux apprenants un milieu et une atmosphère favorable à leurs jeux. Il leur fournit également un matériel stimulant en les incitant sans imposer.

- **Laisser jouer**

Après avoir organisé et mis en place le jeu, l'animateur n'intervient pas dans le jeu des apprenants, mais il reste à leur disposition. Et c'est aux apprenants de choisir et organiser leur activité parmi une variété de jeux proposés par l'enseignant, car rappelons-le, il ne s'agit pas pour notre cas, de jouer pour jouer mais jouer pour apprendre le FLE.

- **Jouer avec**

L'enseignant est alors un participant comme ses apprenants ; partenaire ou adversaire. Donc, il n'aura pas le droit d'échapper aux contraintes du jeu, car s'il abuse de son statut d'adulte-enseignant, l'apprenant ne lui pardonnera pas cela.

Faut-il rappeler que l'enseignant, avant de proposer un jeu ou en conçoit un, il doit, d'abord, définir ses objectifs d'apprentissage à travers le jeu retenu, ensuite, voir si le jeu qui fera l'objet du cours répond aux mieux aux attentes et aux besoins de ses apprenants.

- **Connaitre les pistes didactiques**

Il importe de mieux connaître le jeu pour mieux l'utiliser et afin d'éviter aussi de tomber dans le piège de ses éventuels écueils.

Haydée Silva estime que le jeu peut constituer un outil pédagogique très efficace mais sous certaines conditions. Il y en a trois. Selon elle, « La première condition consiste à aborder le jeu de manière rigoureuse, car à l'instar de tout autre outil son efficacité tient

moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait [...] » (Silva, Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de langue?, 2005), incitant ainsi, les enseignants à mener un travail de réflexion sur le jeu pour pouvoir l'adapter suivant les attentes de leurs classes. La deuxième condition, selon la didacticienne mexicaine, consiste sans doute à établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique : hypothèses théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de classe car c'est de l'incohérence entre ces différents niveaux que naissent en général les difficultés d'exploitation pédagogique du jeu.

Quant à la troisième condition, elle conseille aux enseignants de FLE de ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais de le considérer comme un enrichissement très important.

À l'égard de la question d'exploitation du jeu en classe de FLE, il est recommandé à un enseignant (débutant ou expérimenté) de bien connaître les quatre niveaux sémantiques du jeu, conçus toujours par H. Silva.

3.1. Les quatre régions métaphoriques du jeu selon Haydée Silva

Dans le but de faciliter la tâche à l'enseignant de FLE, Haydée Silva envisage quatre régions métaphoriques du jeu : le matériel, la structure, le contexte et l'attitude. Il est impératif, donc, pour tout enseignant de langue de les connaître et d'en saisir la portée avant toute expérience pédagogique en classe.

Autrement dit, il est nécessaire de connaître les quatre régions métaphoriques : (le matériel, la structure, le contexte et l'attitude) qui demeure incontournable. Car le contrôle de ces quatre régions assurera à l'enseignant plus de chance pour réussir ses objectifs à travers n'importe quel jeu, non pas seulement les jeux à vocation linguistique, mais également d'autres jeux dont les objectifs relèveront de domaines divers comme le fait observer Javier Suso Lopez : « [...] déconditionnement, relaxation, surpassement de tabous, prise de parole, gesticulation, cris, chant ». (LOPEZ, 1998)

3.2. Contraintes des activités ludiques en classe de FLE

Le jeu en classe de FLE apporte aussi un certain nombre de contraintes. Les difficultés rencontrées par les enseignants durant le recours aux activités ludiques sont liées tout d'abord à l'évaluation ; cette dernière est plus délicate quand on souhaite que le jeu apporte un plus dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Dans ce cas, « il est recommandé de permettre aux élèves d'y participer, en les invitant à faire le bilan de leurs acquisitions et à vérifier s'ils ont atteint les objectifs fixés ». (Weiss, 1983)

Ensuite, la gestion du temps, c'est-à-dire, le temps de déroulement d'un jeu doit être calculé pour éviter la frustration et la lassitude et être productif. De plus, le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition, car les apprenants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, alors il convient de fixer des règles de conduite dès le début. Enfin, Il y a des objectifs que l'enseignant ne pourra pas toujours atteindre avec la pédagogie du ludique.

Conclusion partielle

A travers ce chapitre, nous avons essayé d'appréhender en particulier la place attribuée au ludique dans les documents officiels, chose n'est pas faite en vain mais bel et bien dans le but de réaliser certains objectifs donc assurer l'efficacité de l'apprentissage du FLE et le développement du stock lexical chez les apprenants de la 3^{ème} AP via le ludique. C'est pourquoi, les chercheurs assignent maintes rôles et avantages au ludique comme il est cité dans ce chapitre

Autrement dit, le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social. En jouant l'enfant apprend à explorer son univers, quand il joue, il le fait avec sérieux, pour lui jouer n'est jamais rien faire, à ce moment l'enfant donne un grand effort, il respecte les règles, aussi il décide et s'exerce sans avoir des contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente et de la motivation qui est un constituant fondamental dans le jeu.

Pour conclure et d'après notre recherche théorique nous pensons que le jeu peut devenir un auxiliaire important et indispensable dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal. Notons qu'il faut savoir que la mise en marche de ces activités exige un certain climat dans la classe, un certain rapport aux apprenants, que l'enseignant doit créer s'il veut que les apprenants s'y trouvent à l'aise.

En somme, ce chapitre et le chapitre précédent ont permis de rendre compte de l'importance et de la valeur éducative du jeu en classe de FLE à l'école primaire. Mais qu'en est-il en réalité sur le terrain ? C'est ce que nous allons voir dans la partie suivante, qui sera centrée sur la présentation, la mise en place et le déroulement de notre expérience. Nous faisons ensuite part des résultats obtenus.

Partie pratique

CHAPITRE I

Analyse du questionnaire.

Introduction partielle

«Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche ». (Albert Einstein)

Dans cette partie, nous allons présenter l'enquête que nous avons réalisée à travers le questionnaire. En effet, nous tenterons d'analyser les données collectées dans notre questionnaire et de vérifier après nos hypothèses dont la première dit qu'**en raison de ses spécificités, le jeu peut aider à développer certaines compétences en FLE chez les apprenants de la 3^{ème} AP tout en les rendant motivés en classe**. Cette procédure nous intéressera dans la mesure où elle nous éclairera certaines notions vues théoriquement.

Au premier plan, nous allons proposer à un échantillon d'enseignants de la langue française, exerçant dans le cycle primaire, un questionnaire qui portera sur la conception que ces derniers ont sur l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires et en particulier sur son rôle dans l'acquisition des mots nouveaux afin de valider notre 2^{ème} hypothèse **«En s'appuyant sur une motivation plus spontanée, le ludique permettrait d'amener les apprenants vers une plus grande autonomie, une plus grande confiance qui lui faciliterait l'apprentissage du vocabulaire du français et enrichirait son stock lexical** ». Autrement dit, nous leur allons demander s'ils font recours aux activités ludiques dans leurs pratiques pédagogiques afin de montrer l'utilité et l'importance de ces activités dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère et particulièrement celui de l'acquisition des mots nouveaux en FLE et l'enrichissement du stock lexical. De ce fait, nous pourrions dire si notre 3^{ème} hypothèse est juste ou non (**Le ludique conduit de façon méthodique, constituerait un auxiliaire d'apprentissage très pertinent et qui aiderait en effet à atteindre les différents objectifs d'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire, c'est pourquoi les enseignants devraient lui accorder une place importante dans leurs pratiques enseignantes**).

Au second plan, nous allons tenter de mettre en exergue ces différentes représentations, en menant une enquête qui aura pour rôle d'avoir des propositions variées des différentes activités ludiques qui peuvent être réalisées en classe.

1. Présentation du questionnaire

1.1. Description

Le questionnaire est une suite de questions comme le caractérise M. Grawtitz en disant : « La question posée en fonction d'un but donné, doit susciter une réponse en relation avec le but poursuivi et traduisant fidèlement l'enquête ». (**Grawtitz, 1993**)

Nous le considérons comme un moyen pour réaliser notre enquête afin de cueillir des informations et des données qui vont nous aider à décrire et à expliquer l'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE spécifiquement l'enrichissement du stock lexical. Notre questionnaire est anonyme et permet de répondre sans gêne.

L'objectif ici consiste à provoquer la production d'un discours autour de la vraie valeur du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Autrement dit, nous espérons à partir des réponses pouvoir expliquer le rôle du ludique et aussi savoir si les enseignants utilisent et apprécient cette méthode et même si elle aboutit à des résultats fiables ou bien si ce n'est que de la perte de temps.

L'enquête a été effectuée durant le début du mois de janvier 2018 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire. Nous nous sommes basés sur le premier palier car c'est un public d'enfants et qui dit enfants dit jeux, donc on se demande si le jeu contribue dans l'apprentissage d'une langue étrangère pour l'enfant ou non, et aussi pour donner une petite touche personnelle des enseignants, nous leur avons demandé de nous donner un exercice ludique de leur propre créativité, et, parmi les réponses, nous avons eu vraiment une quantité variable et généreuse d'exercices.

Il s'agit d'un questionnaire qui se compose de 13 questions de nature variable, s'articulant autour des questions fermées (11 questions) qui comportent le critère quantitatif, et des questions ouvertes (02 questions et 04 sous questions pour autres ouvertures) pour une démarche qualitative. (Voir l'annexe A)

Soixante (60) questionnaires ont été distribués. Cinquante (50) seulement nous ont été restitués plus ou moins remplis (les dix autres ne nous ont pas été remis). Partie de l'idée de toucher le maximum d'écoles primaires de la wilaya de Saida et sous la contrainte du temps, l'enquête n'a réussi à atteindre que 21 établissements.

1.2. Choix des items sélectionnés : nous avons choisi 2 types d'items :

a- **Des items fermés :** Ces questions présentent un choix de réponses (oui, non, souvent...), simple et plus faciles à classer. Elles recueillent moins de non réponses car elles sont plus rapidement remplies. En outre, on trouve des questions de choix multiples dont les réponses sont préparées et aux choix de l'enquête. Complètes et faciles à traiter. Elles offrent plus de choix que les questions fermées dont la réponse est oui ou non.

b- **Des items préformés :** Notre questionnaire comprend des questions de type ouvert-neutre qui permet de laisser la personne s'exprimer librement sur le sujet. De plus, choix « autres réponses » permet une possibilité de choix hors réponses proposées et donc une ouverture.

1.3. Les thèmes des items : Nous avons procédé au découpage de notre questionnaire en plusieurs thèmes afin de vérifier nos hypothèses de recherches :

a- **L'utilisation des activités ludiques :** Nous souhaitons connaître la place que les enseignants accordent à ces activités dans leurs pratiques enseignantes en classe, dans quelle discipline ils font appel à ces techniques.

b- **L'importance de ces activités :** nous visons vérifier si le ludique aide les apprenants à apprendre le français langue étrangère et s'il contribue au développement du vocabulaire chez ces jeunes apprenants.

c- **Les difficultés rencontrées :** Nous voulons souligner les différentes difficultés et contraintes que les enseignants rencontrent lors de l'introduction de ces techniques ludiques.

2. Analyse et interprétation des données

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, conçu des tableaux et des histogrammes synthétisant les réponses données pour chaque question. Dans un second temps, nous avons élaboré des grilles de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

2.1 - Public d'enquête

- **Depuis quand êtes – vous dans l'enseignement ? Et quel est votre sexe ?**

- **Présentation et analyse des résultats**

D'après les informations que nous avons recueillies, il semble que la majorité d'enseignants sont entre 5 et 10 ans dans l'enseignement comme le prouve ce pourcentage (56%), alors que les autres enseignants viennent de débiter leur carrière en tant qu'enseignant de FLE, comme le montre le pourcentage de 26%. Tandis que 14% parmi eux ont plus de 10 ans de service et 4% autres sont en fin de carrière.

Par la variété présente sur le plan de l'ancienneté, nous pouvons enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants. Ainsi nous pouvons commenter leur avis sur l'application de l'activité ludique dans leur classe.

Le dernier taux se situe chez les enseignants en fin de carrières. C'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire. Pour ce qui concerne les autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé sur une période inférieure à cinq années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent apporter comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Cet échantillon d'enseignants regroupe plus de femmes (82%) par rapport aux hommes (18%). Ce fort taux de femme est expliqué par la raison suivante: Nous avons pu contacter beaucoup plus des femmes exerçant cette profession que des hommes.

2.2. Présentation et analyse des données : Notre démarche consiste à une analyse rigoureuse, quantitative et qualitative des réponses aux items.

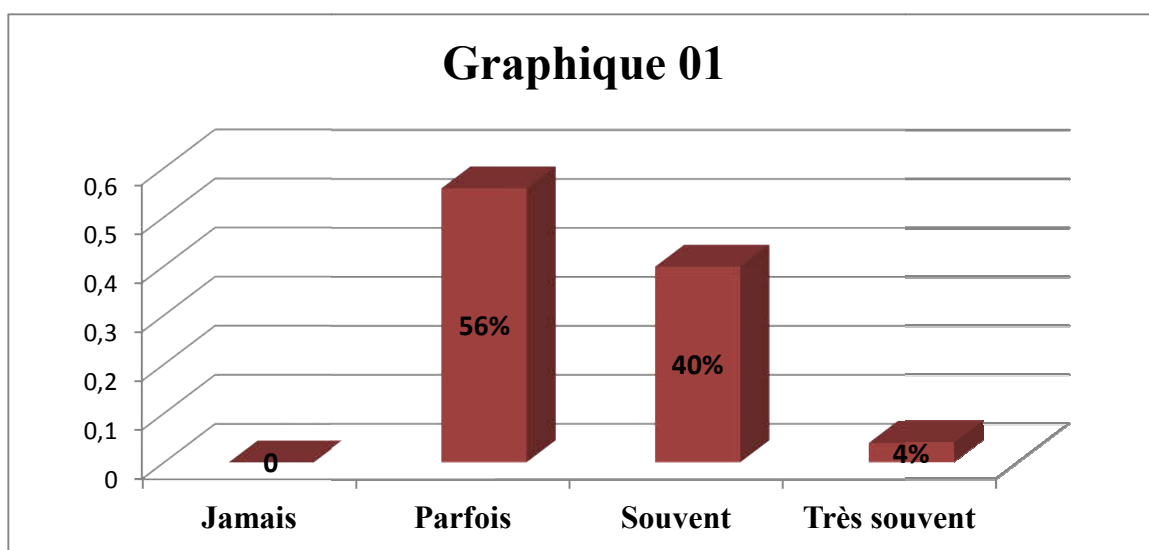
Item 1 : - Qu'est-ce que vous entendez par le terme « ludique » ?

Après avoir analysé les réponses traitant de cette question, il s'est avéré que presque tous les enseignants s'accordent à dire par ludique, toute forme de jeu, plaisir, loisir, détente,... Ils voient le terme ludique comme tout ce qui a trait à la distraction.

Certains donnent des définitions modestement détaillées en disant que le terme ludique relève du jeu, c'est le monde de l'enfant. Ils disent que le ludique est l'ensemble des activités telles que les jeux de rôle, les mots croisés, les devinettes, les chansons qui aident à l'apprentissage surtout dans une classe de langue et créent une atmosphère de motivation. Cependant, nous avons enregistré trois cas sans réponse. Et ceci pourrait être expliqué, par un manque d'intérêt que manifestent les concernés face aux questions de type ouvert.

Item 2 : - Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Jamais	00	00%
Parfois	28	56%
Souvent	20	40%
Très souvent	02	04%



a- Présentation des résultats

Nous ne manquerons pas de faire remarquer qu'aucun enseignant n'a jamais eu recours à l'activité ludique. En revanche, la plupart des enseignants (56%) font recours à l'activité ludique dans leurs pratiques pédagogiques même si c'est occasionnellement, 40% l'utilisent souvent, et 04% les pratiquent très souvent dans leurs classes.

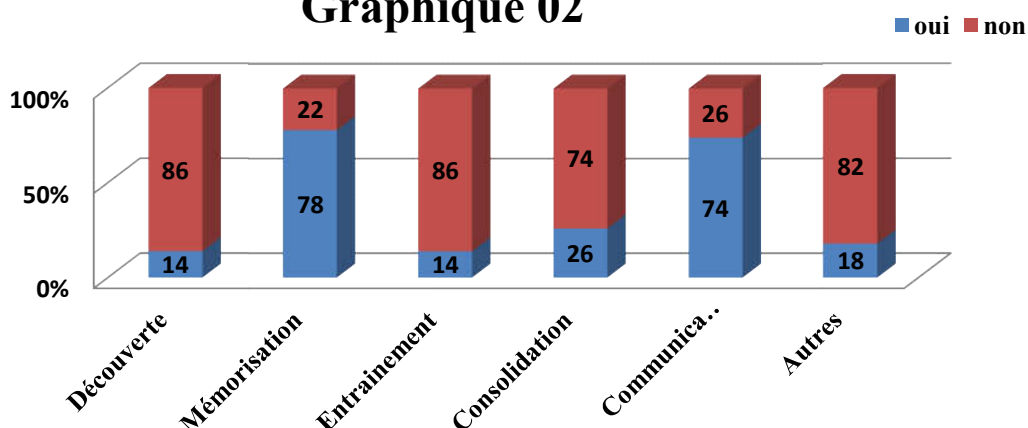
b- Analyse des résultats

Sur l'ensemble des enseignants sondés, nous relevons que la majorité d'entre eux ont déjà utilisé des activités ludiques avec leurs élèves. Nous noterons de ce fait que l'utilisation du support ludique quelque soit la manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présent sur le terrain. Il serait intéressant de voir-ici la différence qui peut surgir suite à une utilisation intensive ou occasionnelle des activités ludiques en classe. C'est ce que nous essayerons de voir par l'expérience que nous allons entreprendre avec les jeunes apprenants. Autrement dit, les enseignants font recours aux activités ludiques car ils sont en quelques sortes conscients de ce que pourrait apporter le ludique au processus d'enseignement / apprentissage du FLE.

Item 3 : - Pourquoi faites-vous appel aux activités ludiques ?

Réponses	Nombre d'enseignants		Pourcentage	
	OUI	NON	OUI	NON
Découverte	07	43	14 %	86%
Mémorisation	39	11	78%	22%
Entraînement	07	43	14%	86%
Consolidation	13	37	26%	74%
Communication	37	13	74%	26%
Autres	09	41	18%	82%

Graphique 02



a- Présentation des résultats

La quasi-totalité des enseignants ont coché la case de « mémorisation » par un taux de 78% et la case de « communication » par un pourcentage de 74%. Alors que 14% utilisent les activités ludiques pour faire l'entraînement et 14% autres les utilisent pour la découverte. Nous soulignons également les 26% qui ont choisis la consolidation et les 18% proposent d'autres points à développer.

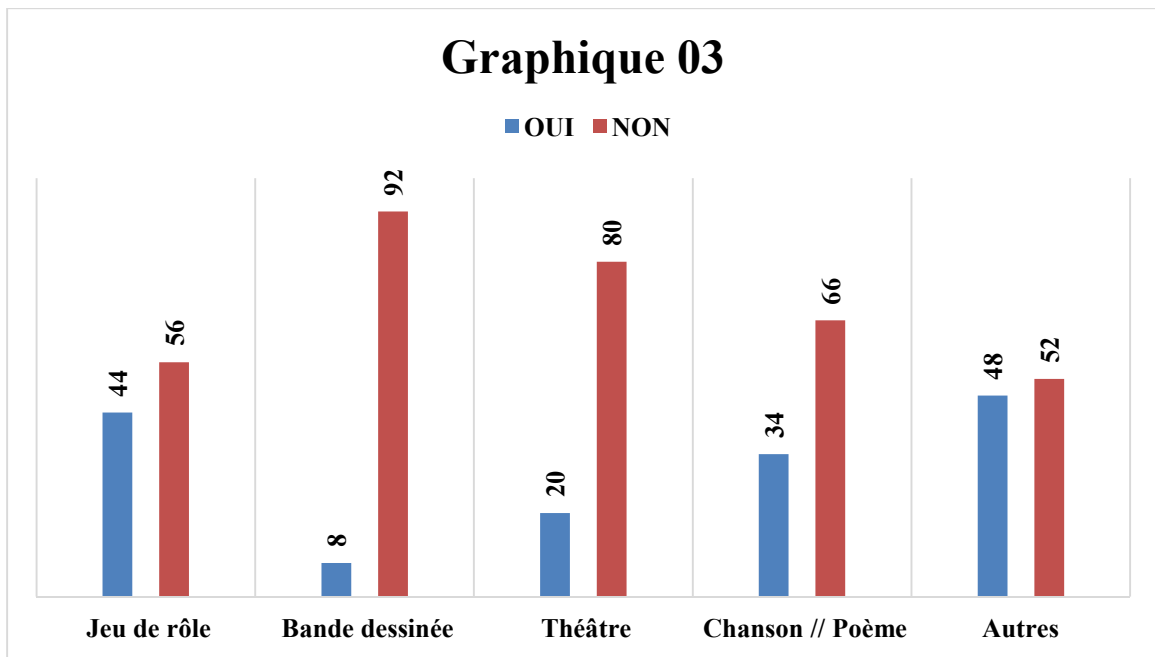
b- Analyse des résultats

De ces paramètres, nous pouvons déduire que l'activité ludique joue un rôle très significatif sur les aspects fondamentaux de l'apprenant, que ce soit sur le plan affectif ou cognitif. L'activité ludique fait partie de la nature même de l'apprenant, elle jouit d'une grande puissance qui intervient au niveau des stratégies impliquant la mémorisation, la communication et la compréhension et qui aident l'apprenant à construire ses connaissances tout en le motivant et en stimulant en lui le plaisir d'apprendre, ce qui l'aidera à bien assimiler les nouvelles informations.

De même et pour l'oral et pour le vocabulaire, les jeux utilisés à ce stade seraient des jeux qui favorisent la communication, la mémorisation, la consolidation et même la découverte des nouveaux mots à titre d'exemple. Certains enseignants ajoutent comme propositions les jeux qui servent à faciliter la lecture, le décodage des phonèmes et les graphèmes et ainsi la maîtrise des lettres de l'alphabet.

Item 4 : -Quels genres d'activités ludiques avez-vous déjà utilisés avec vos apprenants ?

Réponses	Nombre d'enseignants		Pourcentage	
	OUI	NON	OUI	NON
Jeu de rôle	22	28	44%	56%
Bande dessinée	04	46	8%	92%
Théâtre	10	40	20%	80%
Chanson // Poème	17	33	34%	66%
Autres	24	26	48%	52%



Remarque : Comme il s'agit d'un QCM, les enseignants ont coché des réponses variées.

a- Présentation des résultats

Abstraction faite de 26 enseignants qui n'ont rien proposé (ils n'ont pas coché la case : autres) et d'après le restant des réponses choisies, nous pouvons affirmer que les types des jeux ludiques varient, 44 % des enseignants sondés ont choisis les jeux de rôle, 08% optent pour l'utilisation de la bande dessinée. Pour le théâtre, nous avons 20 %, 34% préfèrent faire appel aux chansons comme genre de ludique pratiqué en classe. Quand 48% font recours et à ces activités proposées et aux autres types qu'on va les cerner par la suite.

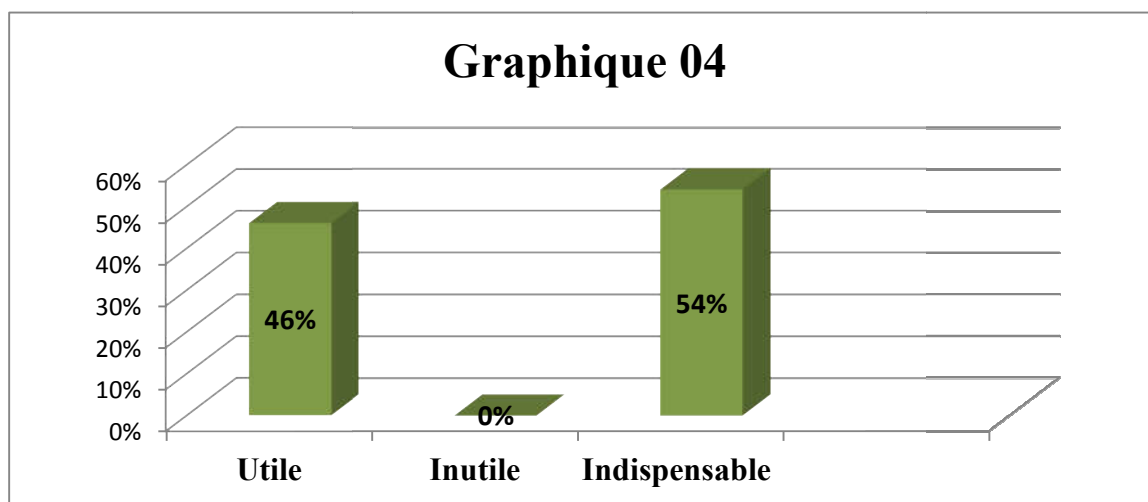
b- Analyse des résultats

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes, nous estimons que les jeux les plus utilisés sont ceux portés sur les jeux de rôle, le théâtre et les chansons, ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage des mots et qui joue un rôle primordial dans l'apprentissage de la langue. C'est afin d'aider l'apprenant à communiquer et s'exprimer en faisant appel à leur stock lexical enrichi via ces activités ludiques. Nous ferons remarquer, à ce fait, que les enseignants proportionnent les activités ludiques selon les besoins de leurs apprenants et selon leurs capacités même si cela les pousse à opter pour d'autres activités qui ne sont pas comprises dans les manuels mais qui s'accordent, évidemment aux programmes.

Ils soulignent même si implicitement la grande importance liée à l'apprentissage du vocabulaire et l'acquisition de nouveaux mots à travers les autres types d'activités qu'ils ajoutent et qui sont les jeux de mots/ mots cachés/ intrus. On cite également les devinettes, les charades, les jeux de construction...

Item 5 : - Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Utile	23	46%
Inutile	00	00%
Indispensable	27	54%

**a- Présentation des résultats**

A la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 46% des enseignants, trouvent le recours à l'activité ludique en classe de langue est « utile », 56% estiment qu'il est bien indispensable et aucun enseignant ne voit que ce genre d'activités est inutile.

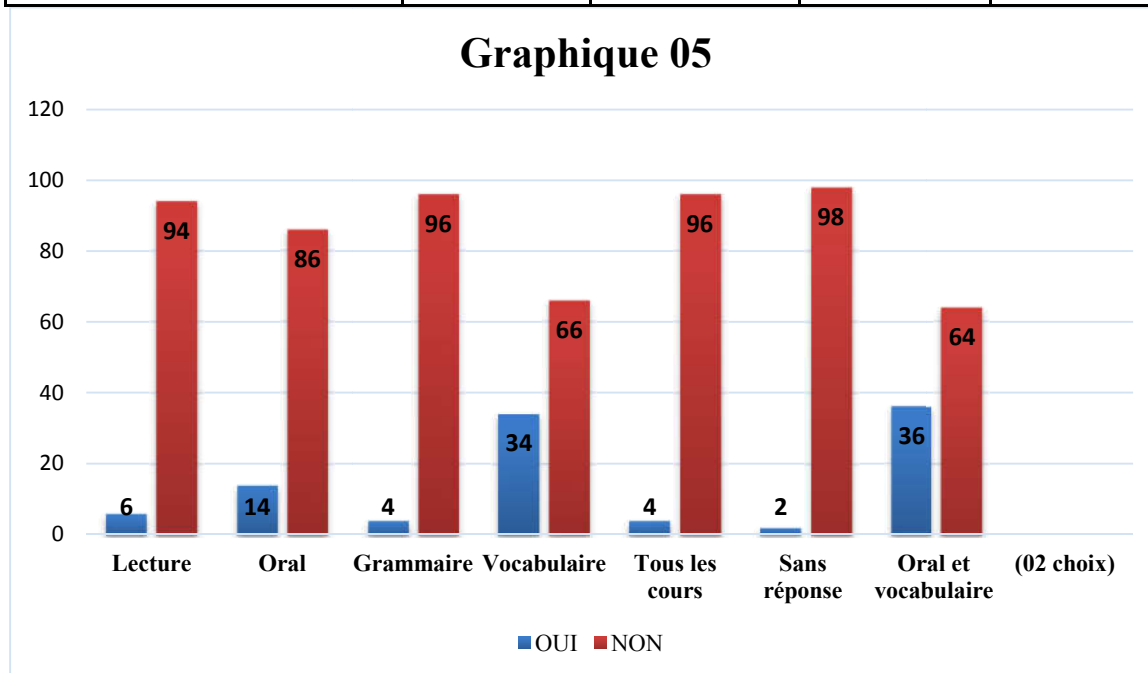
b- Analyse des résultats

Selon les résultats obtenus pour cette question, nous pouvons souligner le grand intérêt porté par l'enseignant à l'égard du rôle que peut exercer l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Ils voient en elle, un outil, voir un support important et rentable dans leurs pratiques.

46% accordent à l'utilisation de l'activité ludique le statut «utile» et 56% d'enseignants lui attribuent la qualité « indispensable », ce qui nous amène à dire que le recours à l'enseignement ludique, semble être doté d'un attrait particulier où l'enseignant trouve beaucoup d'avantage. Il voit le ludique comme une méthode profitable, intéressante et inratable. Ce résultat prouve également que les enseignants en question ont déjà eu l'occasion d'exploiter cet outil avec leurs apprenants et qu'ils ont effectivement remarqué son effet positif sur eux et sa contribution dans l'apprentissage.

Item 6 :- Dans quelle discipline proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ? Pourquoi ?

Réponse	Nombre d'enseignants		Pourcentage	
	OUI	NON	OUI	NON
Lecture	03	47	06%	94%
Oral	07	43	14%	86%
Grammaire	02	48	04%	96%
Vocabulaire	17	33	34%	66%
Tous les cours	02	48	04%	96%
Sans réponse	01		02%	
Oral et vocabulaire (02 choix)	18	32	36%	64%



a- Présentation des résultats

Confirmation faite sur l'utilisation des activités ludiques en classe de langue par les résultats précédents, il nous semble utile de savoir plus particulièrement, sur quel aspect est-elle le plus fertile. Le taux le plus important est celui marqué en apprentissage de l'oral et du vocabulaire ensemble, voire 36%, 06% des proportions démontrent que l'activité ludique a une influence sur la lecture, 14% sur l'oral, 17% sur le vocabulaire, 04% sur la grammaire et 10% sur toutes les disciplines. On souligne qu'une seule personne n'a pas répondu à cette question.

b- Analyse des résultats

En décortiquant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas proposées équitablement sur tous les plans de la langue étrangère, l'activité ludique est particulièrement exploitée dans la compréhension orale et le vocabulaire. La pratique de cet outil, spécialement dans ces activités prouve son intérêt et son utilité dans l'apprentissage de mots que ce soit sur le plan oral ou écrit et les enseignants y trouvent un grand avantage à travers son application.

Compte tenu des réponses faites par les enseignants, nous trouvons que les jeux les plus utilisés par eux sont faits pour se focaliser sur l'oral et l'apprentissage du vocabulaire. Cette focalisation sur l'oral et le vocabulaire s'explique par le fait que l'apprenant vient de commencer sa carrière en tant qu'interlocuteur de cette langue et qu'il a en effet besoin d'être incessamment exposé à ce nouveau code linguistique ; travaillant ainsi ces compétences liées à l'oral : la compréhension et l'expression donc c'est la communication et l'entraînement du FLE.

- Pourquoi ?**- Présentation et analyse des résultats**

En se référant à ces données, nous pouvons déduire que l'influence de l'activité ludique sur les différentes disciplines n'a pas le même effet.

L'activité ludique agit particulièrement sur les deux aspects qui sont l'oral et l'apprentissage des mots, ce qui prouve sa contribution efficace et importante dans la pratique de chacune des deux activités qui s'associent dans leur enseignement (l'apprentissage de l'oral commence par l'apprentissage des mots qui structurent l'oral).

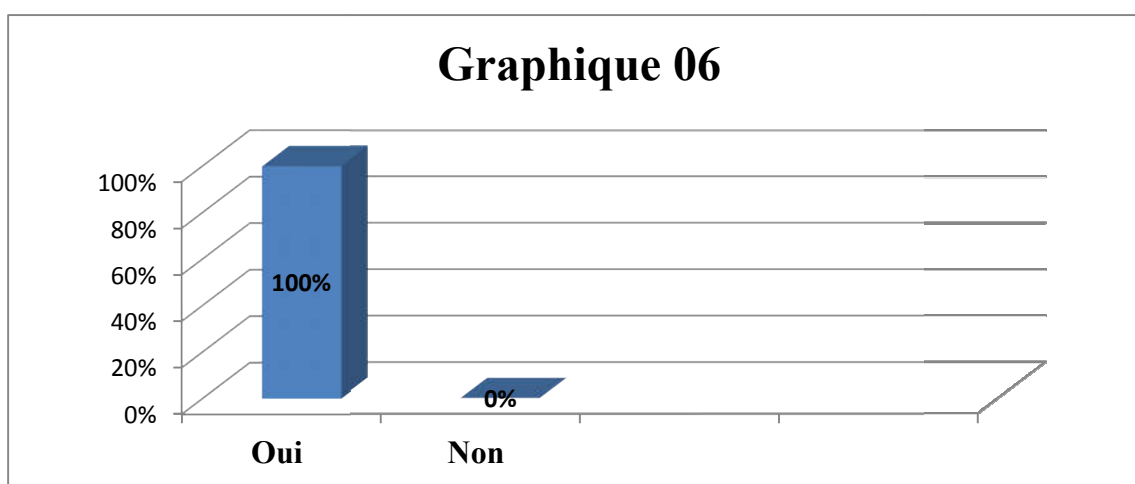
C'est ce qui est affirmé par l'ensemble des réponses proposées par les enseignants, nous pouvons dégager les quatre points suivants : L'activité ludique facilite l'apprentissage et la compréhension chez les enfants. Elle sert à éviter des difficultés qui les empêchent à comprendre. Elle rend également la tâche de l'enseignant plus facile et aide l'apprenant à mieux comprendre et mémoriser les nouveaux concepts. Ces jeux sont en outre des techniques qui facilitent l'enrichissement du stock lexical afin de communiquer aisément en oral. Les réponses données soulignent ainsi que les activités ludiques sont un capteur parfait pour attirer l'attention des apprenants. D'ailleurs, la pratique ludique éveille la curiosité des apprenants et les motive.

Nous pouvons donc, dire que l'activité ludique se révèle très pertinente, dans la mesure où elle aide et facilite l'apprentissage de mots nouveaux en motivant les apprenants et susciter le désir d'apprendre chez eux.

Sans oublier que certains enseignants n'ont pas justifié leurs choix et ils se sont contentés de cocher les cases des réponses voulues sans les commenter.

Item 7 : - Pensez-vous que les activités ludiques sont efficaces pour l'apprentissage du vocabulaire?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	50	100%
Non	00	00%



a- Présentation des résultats

L'argument est de force, les enseignants sans exception approuvent l'utilité et l'efficacité du ludique dans l'apprentissage du vocabulaire, c'est-à-dire le stock lexical et sa compréhension.

b- Analyse des résultats

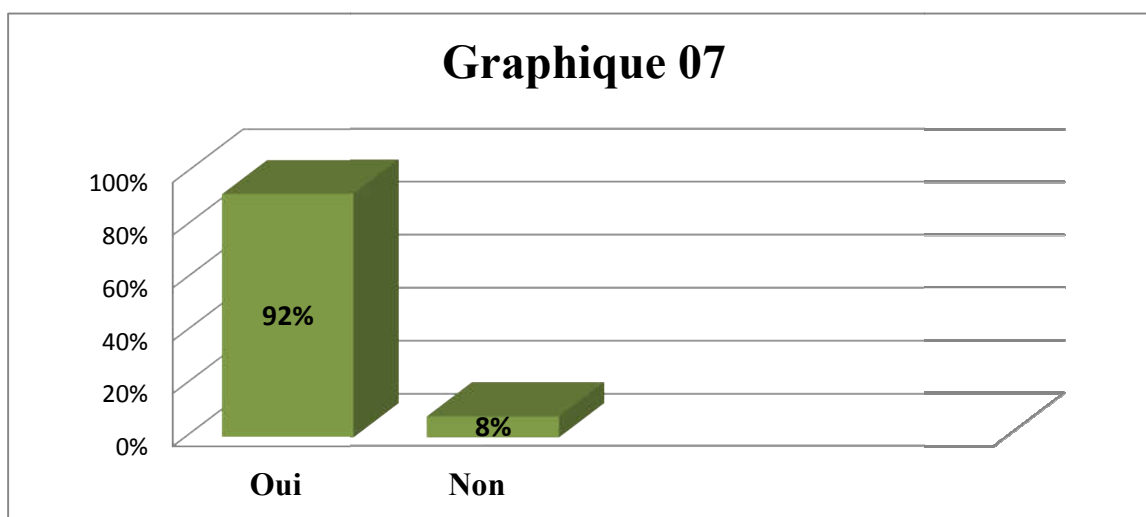
Un constat réel affirmé par l'unanimité des enseignants sur la mémorisation des nouveaux termes à travers les activités ludiques. Ceci dit, que l'activité ludique a une importance incontestable dans l'acquisition du vocabulaire, en particulier lorsqu'il s'agit d'une langue étrangère. La pratique du jeu permet aux jeunes apprenants d'assimiler et de comprendre le sens des mots en lui facilitant la compréhension. Cette dernière représente un facteur fondamental pour la mémorisation, elle l'aide à personnaliser ses expériences, ce qui favorise une bonne mémorisation car l'apprenant est pleinement impliqué.

L'activité ludique réactive le vocabulaire régulièrement et représente un puissant levier dans son apprentissage, par le plaisir qu'elle engendre, elle stimule la mémoire visuelle, auditive, graphique, motrice...

L'apprenant a besoin de construire un premier « bagage lexical » qui lui permettra, à travers « des constructions de phrases » de se faire comprendre et d'apprendre les bases de l'expression orale qui l'aide dans la communication. Ceci nous permet de dire que par le moyen du jeu, l'apprenant associe l'expression à l'action en utilisant son esprit. Cette association du geste au mot aide à mémoriser l'information.

Item 8 :- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe ? Si oui, citez – les.

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	46	92%
Non	04	08%



a- Présentation des résultats

Nous signalons que 92% des étudiants enseignants sondés trouvent des difficultés quand ils introduisent une activité ludique en classe. Quant aux autres enseignants (08%) ne confrontent aucune difficulté ou aucun obstacle.

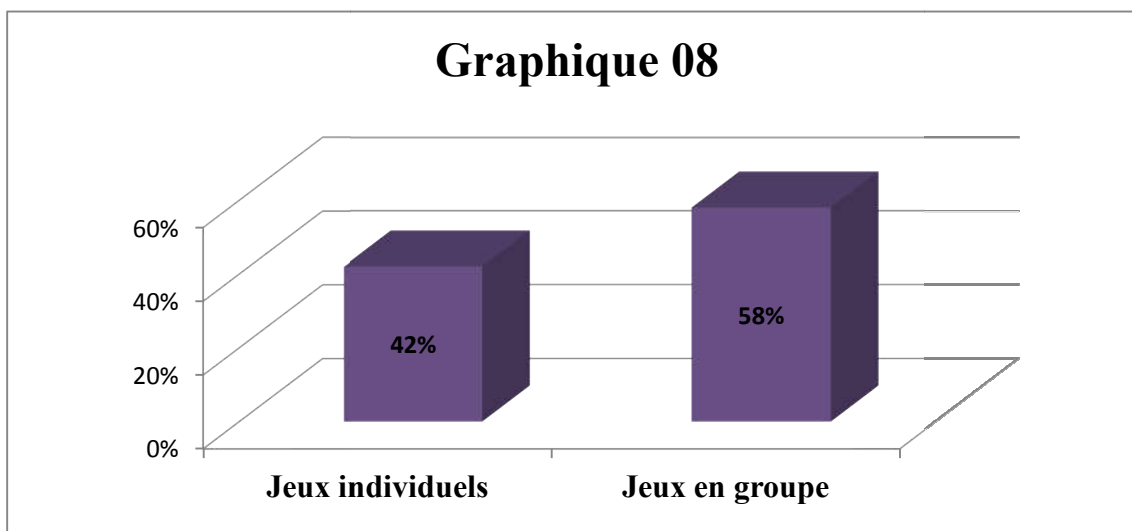
b- Analyse des résultats

En résumé, ce tableau porte sur les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques. 46 enseignants (soit un pourcentage de 92%) déclarent avoir des difficultés quant à l'emploi de ce genre d'activités. Parmi les obstacles soulevés, nous évoquons : le manque de bagage lexical chez l'apprenant qui bloque la mise en apprentissage, l'embarras du choix entre les activités préférées chez l'enseignant, le manque des moyens et l'insuffisance du volume horaire. Ils ajoutent qu'ils n'arrivent pas à

maitriser la classe vu l'excitation et la sur activité des apprenants et aussi le nombre élevé des apprenants par classe.

Item 9 : - Quel format adoptez-vous le plus ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Jeu individuels	21	42%
Jeux en groupe ou d'équipe	29	58%



a- Présentation des résultats

42% des enseignants adoptent les jeux en format individuel, c'est-à-dire ils invitent leurs apprenants à réaliser seuls des activités ludiques. Alors que le tableau ci-dessus souligne que plus que la moitié (58%) des enseignants opte pour les jeux en groupe ou d'équipe ou les apprenants vont travailler en coopération et collaboration collectives.

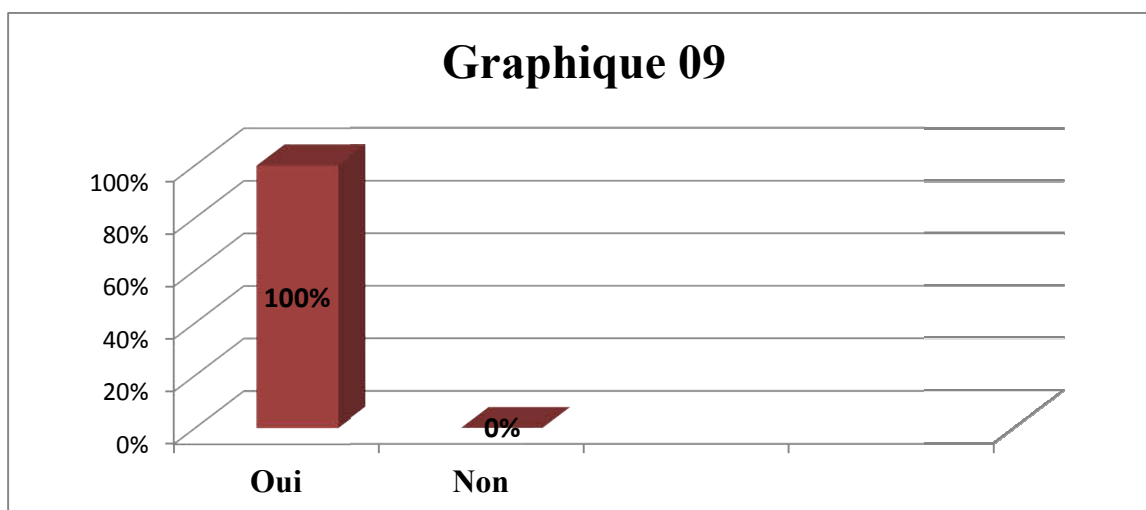
b- Analyse des résultats

D'après le tableau, il y a 21 enseignants sur 50 font appel aux jeux individuels car ils veulent développer chez leurs apprenants l'autonomie et la responsabilité. Ils proposent surement des activités ludiques permettant à l'apprenant de se rendre compte de ses acquis, de développer sa confiance en soi et ses capacités propre à lui, de se débarrasser seul de la situation-problème, ... En plus de ces raisons justifiant leur choix, on cite la non maitrise de la classe qu'il pose problème pour ces enseignants en faisant un travail en groupe. En revanche, les autres enseignants (plus que la moitié) affirment qu'ils choisissent les jeux en groupe ou d'équipe car effectivement le jeu peut mettre l'apprenant en position d'acteur social dans la mesure où il sera appelé à exécuter des actions et à entretenir des rapports avec les membres de son groupe et par la suite de la société. A titre d'exemple, le simple fait d'incarner un père lors d'un jeu de rôle en imitant tout ce qu'il pourrait faire même ses

agissements dans différentes situations, lui permettra de rentrer dans la peau d'un parent qui aura des responsabilités. Par conséquent, il mettra en œuvre tout ce qu'il a appris lors d'une séquence didactique et cela bien entendu en fonction de la situation qui s'offre à lui. Il développe ainsi chez l'apprenant le travail collectif et coopératif en respectant les avis des autres et susciter le principe du conflit cognitif, du partage et de la solidarité durant l'échange.

Item 10 : - les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement de la 3^{ème} AP ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	50	100%
Non	00	00%



a- Présentation des résultats

Confirmation faite par une totalité absolue (100%) affirmant que les activités ludiques font parties du programme d'enseignement de la 3^{ème} AP.

b- Analyse des résultats

Comme le jeu est le monde de l'enfant, le système éducatif met en service certainement des activités de type ludique dans les programmes et les manuels scolaires surtout ceux de la 3^{ème} AP. Cette offre des jeux affirme que les enseignants sont appelés à impliquer leurs apprenants dans des activités ludiques. Ces dernières constituent un moment d'un apprentissage efficace et motivant qualifié par la détente et le plaisir qui facilite la tâche et pour l'enseignant et pour l'apprenant. Ceci est assuré et affirmé par la confirmation totale faite par les enseignants interrogés et d'ailleurs il était mentionné

précédemment sous le titre : recensement des activités ludiques dans le programme et le manuel de la 3^{ème} AP.

Item 11 : - Quelles activités ludiques auriez – vous aimé utiliser dans votre classe et qui ne figurent pas dans les programmes ?

De la lecture des réponses, nous pouvons dire que les suggestions des enseignants s'articulent autour des points suivants : les jeux lexicaux qui ont pour but d'apprendre le vocabulaire et l'enrichissement du stock lexical comme les jeux de mots fléchés, coupés, croisés, les mots intrus...

Ils proposent ainsi les jeux de questionnement tels que les devinettes, les charades ... pour assimiler et trouver à titre d'exemple les noms des moyens de transport, des fruits et des légumes, des noms des habits, des animaux, des objets divers...

3. Synthèse de l'enquête

L'activité ludique a été un terrain favorable et stimulant à cette volonté de conquérir et de s'approprier le langage et d'enrichir le stock lexical. Ajoutons à cela que la créativité des apprenants est largement sollicitée. Cette expérience sur le jeu s'est révélée très positive. Les enseignants ont réclaté avec certitude que le ludique fait partie de leurs pratiques pédagogiques. D'ailleurs les programmes et les manuels de la 3^{ème} AP avec lesquels ils travaillent comprennent par excellence ce type d'activités car ils sont destinés à un public très jeune dont le jeu est leur vrai métier.

Les réponses fournies affirment effectivement que les activités ludiques sont variées et multiples peuvent être utilisées dans différentes activités en classe. Donc les enseignants les choisissent selon leurs objectifs et selon les besoins de leurs apprenants. Même si certains utilisent ses outils pour travailler l'oral, d'autres pour acquérir un vocabulaire ou développer la lecture, l'objectif porte toujours sur le fait de faciliter l'apprentissage du français langue étrangère. Certains se contentent de suivre le programme à la lettre. Alors que la majorité veut motiver leurs apprenants et les inciter à apprendre via ces jeux.

Conclusion partielle

Cette enquête nous a permis de dévoiler la complexité de concevoir une activité ludique pour transmettre un message dans un cadre scolaire. Nous avons également constaté que les enseignants ont ressenti la nécessité de rendre leur enseignement vivant pour motiver et faire participer activement les apprenants au cours.

En fait, les activités ludiques comme la BD, la chanson, la comptine, les jeux de mots, les devinettes, les jeux de rôle,...rendent les apprenants sujets acteurs et actifs de leurs apprentissages et non pas seulement des récepteurs passifs, car les contraintes du travail scolaire seront mieux supportées lors d'un jeu. C'est pourquoi l'enseignant a très souvent besoin de tous les différents outils pour avoir de fortes chances à réussir son cours à caractère ludique.

Via le ludique, l'enseignant peut travailler les compétences cognitives de ses apprenants : observer, repérer, reconnaître, associer, classer, deviner, anticiper et formuler des hypothèses. Comme il peut également recourir à ces activités afin d'améliorer la compréhension/expression orale et l'apprentissage du vocabulaire.

En somme, cette enquête nous a permis de constater que les activités ludiques permettent à l'apprenant un apprentissage autonome et efficace, et en même temps ludique. Elles placent l'apprenant dans une situation dans laquelle il est en contact direct avec la réalité de la langue et de la culture cible. C'est à travers la découverte d'un univers ludique que les apprenants peuvent appréhender la langue étrangère. L'aspect attrayant, quant à lui, pourrait rendre les apprenants capables de s'identifier tant bien à l'oral qu'à l'écrit dans une langue étrangère. Nos hypothèses déjà citées sont confirmées à travers l'enquête faite via ce questionnaire. Les enseignants interrogés affirment également que le ludique constitue un outil profitable pour amener l'apprenant à développer ses connaissances, enrichir son stock lexical et acquérir des nouveaux mots et des nouveaux concepts afin de les utiliser pour s'exprimer et communiquer par la suite.

CHAPITRE II

Analyse de l'expérimentation.

Introduction partielle

«Un enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue». (Tony Laine)

Pour bien mener notre travail de recherche qui consiste à étudier l'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE, leur contribution dans le développement du vocabulaire chez les apprenants de la 3^{ème} AP, leurs avantages et leurs bienfaits tels que la motivation, la créativité..., nous avons affaire à réaliser cette partie qui a une orientation essentiellement pratique, dans lequel nous présenterons la démarche suivie afin de recueillir et de traiter les résultats collectés par l'expérimentation élaborée.

Donc cette partie du travail englobera deux études expérimentales dont la première sera comparative consistera à comparer les résultats obtenus lors d'une leçon présentée afin d'apprendre le phonème [ʒ]. Cette leçon sera faite avec deux échantillons différents (deux groupes d'apprenants), une fois en suivant l'enseignement classique et une autre fois en faisant le recours au ludique. Quant à la deuxième étude sera de type descriptif dont on va pratiquer d'autres types de jeu dans d'autres contextes afin de valider et confirmer les résultats déjà déclarés. Chaque étape de l'expérimentation sera détaillée sous forme de fiches et concrétisée soit via un enregistrement audio-visuel ou seulement visuel (des photos prises) pour faciliter l'analyse et l'interprétation des observations tirées. Ces deux types d'études font l'objet d'une analyse purement qualitative.

Nous tentons à travers cette expérimentation de confirmer les hypothèses formulées et citées au dessus avant de laisser une touche personnelle en proposant d'autres pistes ludiques qui peuvent être pratiquées en situation classe.

1. La description du lieu et du public visé

Le public choisi, pour une meilleure réalisation de notre expérimentation, se compose de 30 apprenants (entre 8ans et 11 ans) et se divise en deux groupes (chaque groupe comprend 15 apprenants) dont le nombre de garçons est 11 en plus de 16 filles. Ces apprenants sont en 3^{ème} année primaire, à l'école Aouimeur Khaled, SAIDA. Ils ont un bagage linguistique assez pauvre car c'est leur 1^{ère} année en apprentissage du FLE. Le choix de notre échantillonnage émane d'une expérience personnelle et surtout professionnelle durant notre cursus.

Pour concrétiser notre expérience, nous avons formé deux groupes auquel on va présenter une leçon dont au premier groupe la leçon sera faite sans faire appel au ludique

alors que le ludique va être notre support crucial pour présenter la même leçon avec le deuxième groupe. Ces échantillons vont être l'objet de notre étude comparative.

En outre, le 2^{ème} échantillon va être appelé également à réaliser d'autres activités ludiques pour les analyser par la suite en forme d'étude descriptive.

2. La présentation du corpus

Nous avons pu réaliser un cours d'étude du phonème [ʒ] (une leçon figurant dans la séquence n°= 02 du 3^{ème} projet comme le montre la 1^{ère} fiche : voir l'annexe C) dont la leçon est présentée sans faire appel à des activités ludiques comme il est expliqué et détaillé dans la fiche où nous avons pu souligner certaines remarques concernant les résultats de la méthode utilisée dite classique.

En outre, nous avons eu la chance de comparer les résultats de la leçon précédente avec ceux de la même leçon qui a été réalisé avec le 2^{ème} échantillon dont les activités faites étaient toutes de type ludique (voir le déroulement dans la 2^{ème} fiche : voir l'annexe D). Nous avons pu également filmer cette séance afin d'analyser les observations faites pour montrer l'utilité et l'apport du ludique par rapport à la méthode précédente. En plus, nous avons pu renforcer nos résultats par la pratique d'autres activités ludiques avec le 2^{ème} groupe (les 15 apprenants) et prendre des notes. A l'égard de ces remarques, nous allons faire notre étude comparative puis descriptive. Nous avons choisi deux groupes d'expérimentation pour éviter la mémorisation de la leçon afin de bien mener notre étude. En effet, nous allons efficacement montrer ce que les activités ludiques peuvent apporter réellement dans l'apprentissage de ce nouveau phonème donc dans l'apprentissage du FLE y compris l'acquisition du nouveau vocabulaire et l'enrichissement du stock lexical.

3. La démarche suivie pour le déroulement de l'expérimentation

Pour pouvoir vérifier les hypothèses formulées au début du travail et qui seront citées dans la phase de l'interprétation des résultats, nous allons faire premièrement une étude comparative reposant sur le fait de souligner des observations sur le terrain durant des cours fait avec et sans le recours au ludique. Cette expérience consiste à réaliser deux leçons pour voir non seulement comment sont conçues les activités ludiques par les apprenants, mais aussi d'appréhender l'intérêt qu'elles apportent à ces derniers par rapport à un enseignement sans ludique. Dans ce cadre, nous allons essayer d'observer les comportements des apprenants afin d'identifier l'apport des ces techniques (motivation, efficacité de l'apprentissage, créativité, socialisation...). Nous arrivons par la suite à faire une analyse descriptive des avantages de ces activités qu'on va les souligner lors de la

réalisation d'autres formes de ludique avec le groupe expérimenté pour valider les résultats déjà trouvés.

4. Les conditions du travail

Les activités proposées doivent faire sens pour l'apprenant, par leur aspect ludique, par l'appel de l'imaginaire, par la communication qu'elles entraînent dans la classe.

Il convient de définir des objectifs clairs et cohérents pour chaque activité. Plutôt que d'annoncer au groupe « aujourd'hui, on joue ! » pour proposer ensuite une séquence mortellement ennuyeuse ou inadaptée.

Il faut préparer avec soin et rigueur la séquence, en réfléchissant à ce qui permettra d'encourager l'attitude ludique. Un matériel attirant, solide, robuste et bien conçu, des règles claires, intéressantes et dynamiques, une atmosphère détendue ne garantissent rien, mais ils contribuent largement à favoriser l'attitude voulue.

Si on veut faire parler les apprenants :

- Il faut qu'il y ait un climat de confiance, dans lequel les participants se sentent assez à l'aise pour s'exprimer.
- La consigne doit être claire et précise.
- Il faut le respect mutuel nécessaire à l'écoute réciproque.
- Il s'agit de responsabiliser l'apprenant et de le faire participer pleinement aux choix qui doivent être faits.

On ajoute ainsi que l'enseignant doit préparer l'activité et l'adapter en fonction du niveau des apprenants et des objectifs fixés ; veiller au bon déroulement de l'activité, sans s'imposer.

5. L'expérimentation n°=01 : Etude comparative

Notre objectif ne porte pas d'analyser le déroulement de la leçon mais consiste à comparer les activités faites avec et sans ludique.

5.1. Le déroulement de la leçon faite sans ludique

La leçon fait partie de la séquence n°= 02 du 3^{ème} projet, elle nécessite une durée de 45mn pour la réaliser en classe. C'est la même leçon qui sera présentée avec le 2^{ème} échantillon mais en d'autres manières. Elle est présentée le 11 mars 2018.

L'enseignante commence la leçon par un petit rappel en demandant aux apprenants de lire les sons étudiés sur le tableau syllabique puis elle leur fait une dictée sur les ardoises (écrire sur les ardoises quelques syllabes puis des mots courts et divers). Ensuite, elle entame le cours en écrivant la phrase contenant des mots avec le phonème [3] en leur

demandant de faire une lecture silencieuse, puis elle fait une lecture magistrale suivie d'une lecture individuelle de la part des apprenants. Elle montre à ses apprenants une jupe pour faciliter l'assimilation en posant des questions de compréhension.

L'étape suivante consiste à étudier le phonème programmé en faisant :

- Lectures individuelles des mots : Je - jolie – jupe- jaune.
- Ecriture du mot contenant le phonème à étudier.
- Extraction du mot contenant le phonème. Je jolie jupe jaune
- Découpage du mot en syllabes. Je jo- lie ju- pe jau - ne
- Lire le phonème à plusieurs reprises par les apprenants. **J** **j**
- Montrer les quatre écritures de cette lettre en utilisant le tableau.
- Corriger les mauvaises prononciations
- Montage de syllabes en les écrivant sur le tableau avant de passer au tableau syllabique.

Pour s'entraîner au phonème, l'enseignante fait l'analyse auditive en demandant aux apprenants d'écouter les mots qu'elle dit et lever la main quand ils entendent un mot contenant (j). Puis elle écrit des mots avec (j) et leur demande de souligner la lettre.

Finalement, elle demande aux apprenants de donner des mots contenant le son du jour.

5.2.Le déroulement de la leçon faite avec le ludique (Activités vues dans l'enregistrement audio-visuel)

L'enregistrement audio – visuel a été réalisé le 12 mars 2018. Notre objectif était en mesure de reprendre dans les moindres détails les aspects verbaux et non verbaux, oraux et visuels, les mouvements conscients et non-conscients de tous les participants, de l'enseignant à l'apprenant durant la réalisation des activités ludiques. Il était possible de cette manière de faire une plongée dans le contexte, regarder les situations presque naturelles de l'interaction, de recueillir des informations directes et de faire des observations réelles et efficaces. Dans cette vidéo, nous voyons que les apprenants font:

a- Un bref jeu de rôle

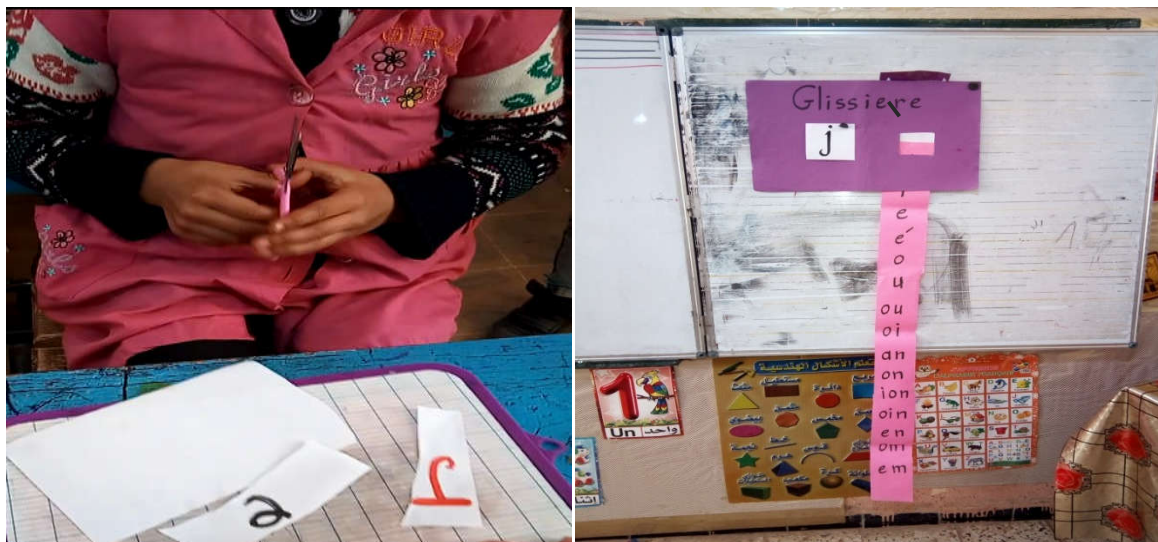
Dans cette forme de travail, la communication ne sera pas seulement du type unidirectionnel enseignant-apprenants mais aussi du type apprenant-apprenant. Cette activité est proposée pour permettre aux apprenants de travailler collectivement afin d'arriver à la phrase contenant les mots clés de laquelle on va extraire le phonème du jour : **Je porte une jupe.** A la fin de cette saynète, l'enseignante intervient en répétant la phrase demandée et l'écrit sur le tableau pour la lire par les apprenants.

b- Jeu de mouvement

Au lieu de montrer aux apprenants d'une façon directe les syllabes de chaque mot, l'enseignante leur demande de **taper les mains** pour trouver le nombre des syllabes de chaque mot. Pour le 1^{er} mot (je), elle leur demande de l'écrire sur une étiquette, de le **couper avec le ciseau** en lettre puisque il contient une seule syllabe puis de **cacher la lettre** (e) et laisser la lettre (j) qu'ils ont affaire à apprendre.

En outre, pour le 2^{ème} mot (jupe), elle leur demande ainsi de taper les mains pour trouver le nombre des syllabes de ce mot. Ensuite elle leur demande d'écrire le mot sur les ardoises, de le couper en syllabes en traçant une ligne, **d'effacer** la 2^{ème} syllabe puis la 2^{ème} lettre de la syllabe restante pour avoir à la fin la lettre du jour. La maitresse refait le recours au jeu pour faire le montage syllabique en utilisant la glissière.

(Photos prises par nous-mêmes lors de la réalisation de la leçon)



c- Jeu des graphèmes

Ce jeu consiste à impliquer les apprenants dans leur apprentissage de la lettre (j) et ses différentes formes graphiques (minuscule/ majuscule et scripte/ cursive). A travers ce jeu fabriqué, l'enseignante invite leurs apprenants à trouver l'écriture du mot « jupe » en scripte (en utilisant les bouchons portant des lettres écrites en scripte) puis en cursive (En trouvant les étiquettes qui correspondent aux bouchons trouvés et qui présentent les lettres de l'alphabet écrites en cursive). Ils doivent également respecter l'ordre des lettres qui forment ces mots.

(Voir les photos illustratives prises par nous-mêmes)



d- La comptine

Afin de faire une analyse auditive sur le son [ʒ], l'enseignante fait appel à une autre activité ludique qui est la comptine. En faisant le recours à cette activité, l'enseignante veut s'éloigner de la méthode classique qui sert à dicter des mots afin de trouver les mots qui contiennent le son du jour. En effet, la maitresse veut ajouter un détail pertinent et motivant qui est la mélodie et le rythme d'une chanson enfantine pour créer un climat de motivation et afin d'assurer que les apprenants sont plus attentifs et vigilant.

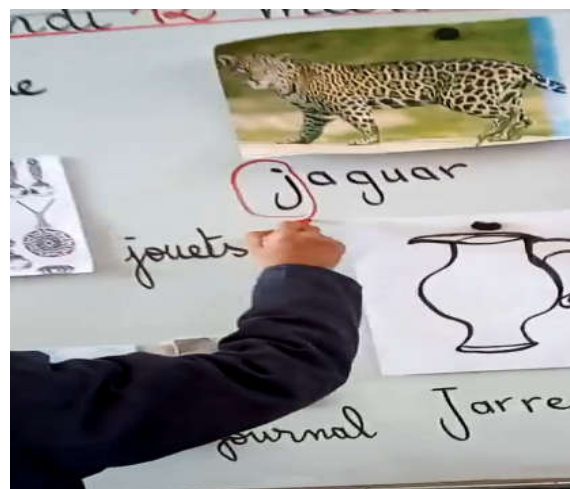
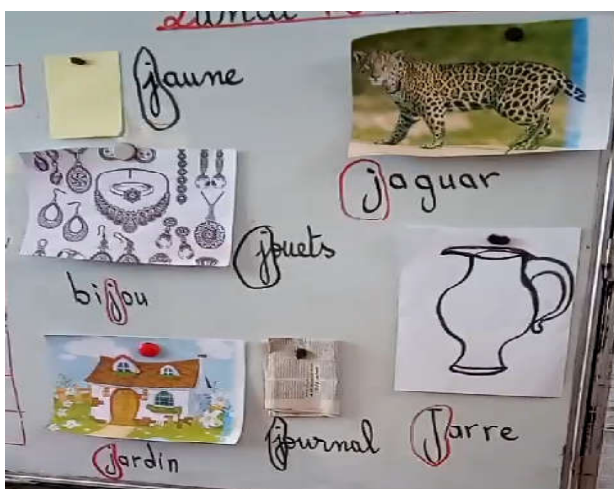
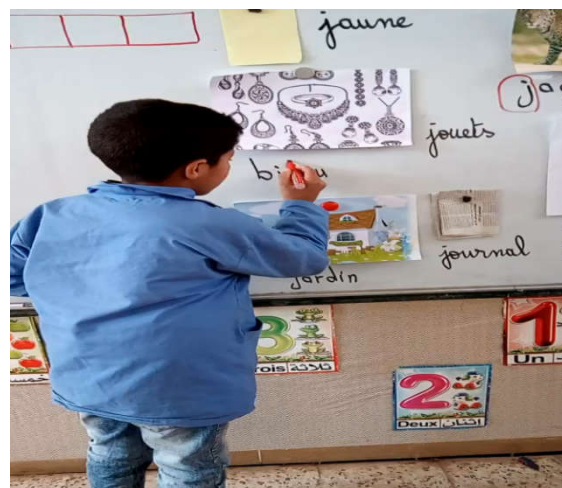
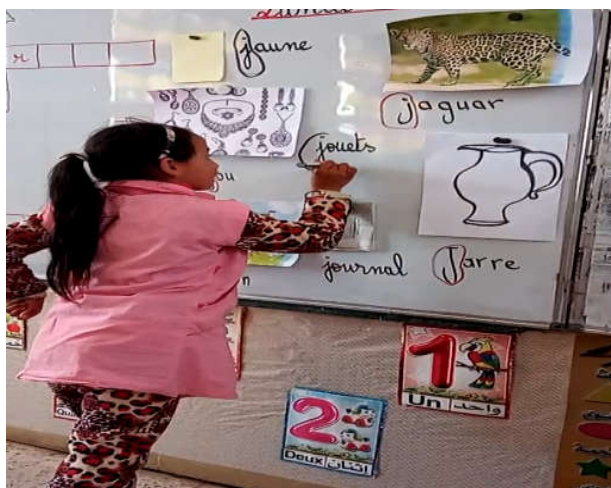
Donc, dans la vidéo, on voit clairement que l'enseignante invite ses apprenants à écouter la comptine et lever leurs mains quand ils entendent un mot avec le son [ʒ] tout en montrant l'image correspondant au mot repéré. (Le texte de la comptine figure dans l'annexe E). On remarque ainsi que l'enseignante intervient et répète la strophe écouté avec un rythme un peu lent et plus clair pour assurer une meilleure compréhension. Durant l'activité, l'enseignante profite l'occasion et écrit tous les mots trouvés accompagnés des illustrations affichées sur le tableau.

Cette phase est primordiale également car elle consiste à mettre l'apprenant dans la peau d'un joueur qui se prépare à réaliser l'activité suivante.

e- Jeu des formes de lettres

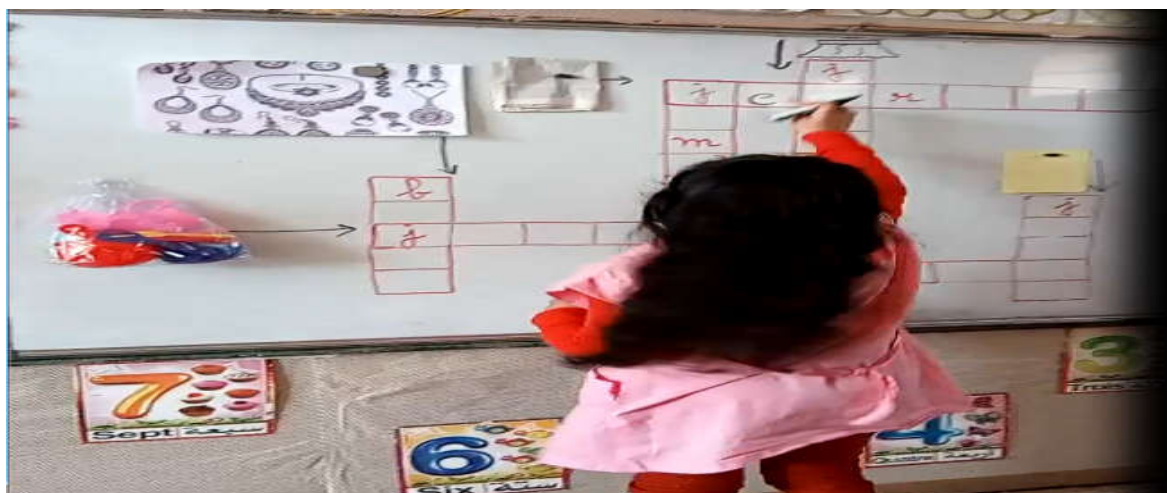
Comme on voit dans l'enregistrement audio-visuel l'enseignante utilise une activité ludique pour faire l'analyse visuelle des graphèmes correspondant au phonème étudié dans le but d'avoir plus de participation et une meilleure assimilation. Elle demande à ses apprenants d'entourer les graphèmes représentant le phonème [ʒ] dans les mots qu'ils les ont repérés lors de l'analyse auditive. Elle précise ses consignes en disant :

-Cherchez la lettre j dans les mots et entourez-la avec le stylo noir quand elle est écrite en cursive et en rouge si elle prend la forme scripte. (Photos prises par nous – mêmes)



f- Jeu de mots croisés

Le jeu de mots croisés est fait autour du vocabulaire étudié. Dans cette activité, il s'agit de classer les lettres dans les cases en s'aidant des images qui précèdent chaque ligne et de quelques lettres qui se trouvent dans les cases. Après le jeu, l'enseignant demande aux apprenants de trouver des mots contenant le son du jour à leur tour sous l'angle de la chasse aux mots. (Photo prise par nous-mêmes)



5.3. Comparaison des résultats des deux séances

Les résultats obtenus lors de la leçon faite sans le recours au ludique et ceux tirés de la leçon présentée à l'aide des activités ludiques font l'objet d'une étude comparative qui se résume comme suivant :

5.3.1. Tableau récapitulatif des activités réalisées (Tableau 12)

Les étapes de la leçon	Sans ludique	Avec le ludique
Le rappel	- Dictée sur les ardoises. -Lecture des sons sur le tableau syllabique.	Dictée sur les ardoises. -Lecture des sons sur le tableau syllabique.
La phrase à lire	Est donnée par l'enseignante.	Est obtenue suite d'un bref jeu de rôle .
L'extraction du phonème	Fait par l'enseignante	Fait à travers un jeu de mouvement : taper les mains, couper, cacher, effacer...
Le montage syllabique	Les syllabes sont écrites sur le tableau blanc puis passer à la lecture des sons sur le tableau syllabique.	Il est fait en utilisant une glissière fabriquée suivie d'une lecture des sons sur le tableau syllabique.
Transcription graphique (scripte / cursive)	Activité faite sur les ardoises.	Activité faite à travers un jeu de graphèmes fabriqué.
Analyse auditive	Dictée des mots par l'enseignante.	L'écoute d'une comptine.
Analyse visuelle	Montrer la lettre dans les mots en la soulignant.	Entourer la lettre avec les crayons de couleurs (rouge/noir) selon sa forme (scripte/ cursive).
Chasse aux mots	Citer des mots avec les sons du jour par les apprenants.	Faire un jeu des mots croisés puis donner d'autres.

5.3.2. Commentaire

Avec le 1^{er} échantillon, l'enseignante a donné directement par elle-même la phrase à lire sans offrir l'occasion aux les apprenants de la trouver en les faisant réfléchir.

Alors que, l'utilisation du **jeu de rôles** avec le 2^{ème} échantillon a augmenté la motivation et a permis de créer une situation d'apprentissage positive et sécurisante ; les apprenants ont la possibilité de mieux se connaître et de se rapprocher de la vie réelle ; améliorer l'atmosphère de la classe, et la relation enseignant-apprenant et apprenant-apprenant. Cette activité a donné l'occasion à l'enseignante de réviser avec les apprenants les noms de couleurs. Ce jeu de rôle permet à l'enseignante d'observer le comportement social et langagier des apprenants et de consolider les acquis.

Pour faire le découpage syllabique afin d'extraire le phonème [ʒ], montrer ses quatre écritures, le montage syllabique et la transcription graphique, l'enseignante travaillant avec le 2^{ème} échantillon n'a pas cessé de faire appel aux **jeux de mouvements** qui font travailler le sensoriel et aussi d'autres **jeux fabriqués** qui ont installé un climat de confort et d'une parfaite participation. Mais avec la méthode classique, ces étapes sont été réalisées à travers des interventions directes et ennuyeuses.

Concernant l'utilisation de **la comptine**, nous avons constaté que les apprenants apprécient énormément le travail avec pareil type de support dont les bénéfices sont incalculables. La comptine permet entre autres de travailler l'écoute de l'apprenant en lui faisant acquérir une oreille musicale pouvant distinguer nettement les sons et être attentif envers les paroles. Par rapport à l'analyse auditive faite via la dictée des mots par l'enseignante, la comptine était un capteur crucial de l'attention des apprenants. Puisque dans la 1^{ère} séance, les apprenants ne donnaient pas plus d'importance à cette étape de la leçon (l'analyse auditive) donc ils n'ont pas réagi efficacement.

En revanche et compte tenu de son caractère ludique, quand l'enseignante a demandé aux apprenants de repérer les mots contenant le son [ʒ] en écoutant la comptine, tout le monde bouge au rythme de la chansonnette dans une ambiance totale où même les plus timides se sont insérés inconsciemment sans crainte de stigmatisation et ils arrivent à la fin à réaliser la tâche proposée. Les apprenants peuvent finalement extraire les mots : jardin – jaune- j'ai- jeton- jarre- jus- jeudi – bijou- journal et jaguar.

Concernant l'activité de l'analyse visuelle des graphèmes correspondant au phonème étudié, nous constatons que les apprenants du 2^{ème} échantillon ont pu trouver par eux-mêmes l'écriture (scripte et cursive) des mots demandés à travers **l'activité ludique** et l'emploi des couleurs pour entourer la lettre trouvée sur le tableau. Ils ont pu reconnaître rapidement les quatre formes de la lettre (j) (majuscule ou minuscule, scripte ou cursive). Cette rapidité et cette maîtrise était absente avec le 1^{er} échantillon. De façon plus claire,

cette activité ludique exerce une influence positive qui facilite l'application de l'analyse visuelle et qui favorise la compréhension et l'apprentissage de la lettre étudiée.

Ces résultats sont été confirmés également lors de l'utilisation de la dernière activité ludique utilisée pour faire la chasse aux mots qui est : **le jeu des mots croisés**. Avec le 1^{er} échantillon, la chasse aux mots contenant le son du jour n'est pas faite avec le maximum des apprenants car la majorité n'est pas intéressée faute de manque d'élément capteur ou déclencheur. Alors que le jeu des mots croisés représente un outil important pour encourager les apprenants du 2^{ème} échantillon à avoir l'esprit créatif, et de réaliser la tâche grâce au biais de la motivation. En outre, cette technique a aidé les apprenants à enrichir leur vocabulaire (revoir les chiffres quand ils ont compté le nombre des cases) et apprendre de nouveaux mots et nouveau lexique.

5.4. Synthèse des résultats de l'étude comparative

Cette expérimentation vise à répondre à notre problématique de départ visant à savoir en quoi le jeu peut être un outil pédagogique au service des apprentissages fondamentaux. Inciter les apprenants à réaliser les tâches éducatives est une tâche dure et complexe. Toutefois, si les enseignants ont condamné l'aspect motivationnel et l'efficacité de l'apprentissage en utilisant les techniques classiques comme elle a fait l'enseignante avec le 1^{er} échantillon, nous n'irons pas sur le même chemin mais bien au contraire nous opterons pour la 2^{ème} méthode utilisée par l'enseignante avec le 2^{ème} échantillon car elle valorise le jeu, le monde de l'enfant, et repose sur des outils pertinents et motivationnels dits les activités ludiques. De ce fait, notre première hypothèse : « **en raison de ses spécificités, le jeu peut aider à développer certaines compétences en FLE chez les apprenants les apprenants de la 3^{ème} AP tout en les rendant motivés en classe** » est pleinement confirmée. Les résultats obtenus valident cette hypothèse de recherche car les apprenants affrontés à des tâches et bénéficiés des supports ludiques sont été **motivés** donc ils étaient **rapides**, **attentifs** et fascinés par la quête de performance mobiliseront en effet leurs capacités intellectuelles, et ce, souvent sans s'en rendre compte. Toutefois, d'autres apprenants (travaillant sans jouer) restent indifférents, et ne trouvent rien de stimulant. Certes, utiliser le jeu ne doit pas être seulement dans le but de motiver les apprenants, la finalité de l'école étant de transmettre des savoirs. Toutefois, susciter la motivation est aussi du ressort pédagogique, et reste la première étape vers la transmission des savoirs.

Les résultats de notre expérimentation ont recensé la **compétition** parmi les effets observés chez les apprenants en situation de jeu en plus d'une véritable quête de **performance, une motivation, une efficacité, un défi, une rapidité** et d'autres avantages. D'autre part, lors du jeu, le défi chez les apprenants ayant peu confiance en eux et d'estime de soi peut creuser davantage ce ressenti. Alors que, dans le cas inverse, les apprenants partent défaitistes et préfèrent rester en retrait.

Notre deuxième hypothèse qui disait qu' « **en s'appuyant sur une motivation plus spontanée, le ludique permettrait d'amener les apprenants vers une plus grande autonomie, une plus grande confiance qui lui faciliterait l'apprentissage du vocabulaire du français et enrichirait son stock lexical** », est également vérifiée. Puisque via notre expérimentation nous avons assuré que le jeu est un outil efficace dans la transmission des apprentissages fondamentaux et l'enrichissement du stock lexical.

En effet, l'un des objectifs principaux de l'enseignante en ayant recours aux jeux, était de faciliter la compréhension et l'assimilation des notions en français et le développement du vocabulaire. Donc cela valide notre troisième hypothèse, « **Le ludique conduit de façon méthodique, constituerait un auxiliaire d'apprentissage très pertinent et qui aiderait en effet à atteindre les différents objectifs d'enseignement/apprentissage du FLE au primaire, c'est pourquoi les enseignants devraient lui accorder une place importante dans leurs pratiques enseignantes** ».

En somme, après l'intérêt et la motivation, le principal effet recensé chez le 2^{ème} échantillon est bel et bien l'amélioration des résultats et **l'efficacité de l'apprentissage**. Toujours dans l'optique de vérifier nos hypothèses, nos propres observations le certifient : le jeu a grandement augmenté les capacités des apprenants et leurs résultats. Suite aux situations ludiques mises en place, les erreurs de connaissances étaient moins nombreuses en comparaison avec l'autre échantillon. Nous repensons au rituel de multi vitesse où les apprenants n'arrivaient pas à rester dans leurs places vu leur grande motivation et leur fort enthousiasme qui ont mené à une très grande participation et compétition.

Le jeu permet la manipulation, facteur clé pour transmettre des apprentissages : manipuler c'est **toucher aux sens**. Les apprenants sont acteurs de leurs apprentissages et le fait de manipuler facilite grandement le transfert de connaissances et leur assimilation. Et le jeu comme outil pédagogique fait preuve d'efficacité dans la transmission des apprentissages fondamentaux et contribue à la réussite éducative.

6. L'expérimentation n°=02 : Etude descriptive

6.1. Le déroulement des activités

Dans cette partie, nous présentons d'autres activités expérimentales (réalisées le 01 et le 02 avril 2018) à l'aide desquelles nous essayons de valider et confirmer les résultats obtenus lors de l'expérimentation précédente tout en restant dans le but de vérifier et de mettre l'accent sur l'influence, le rôle et l'apport positif des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

a- Activité n°=01: Le bingo

Thème : fruits et légumes

Support didactique: boîte contenant des étiquettes portant des noms des fruits et des légumes, des illustrations...

Objectifs de l'activité :

- Travailler la prononciation des apprenants et favoriser leur participation.
- Activer le processus de reconnaissance phonographique chez les apprenants.

Déroulement de l'activité

L'apprenant pioche un carton et lit à haute voix le mot de - thème : fruits et légumes- et l'écrit sur le tableau, les apprenants répartis en petits groupes, à tour de rôle, devront retrouver la case correspondante et l'associer à la bonne image figurant sur la grille de Bingo. A chaque fois que le groupe trouve la bonne réponse, en criant Bingo, marquera un point et le jeu se poursuit de telle façon. Dans ce jeu, le travail de prononciation n'est réalisé que par un seul élève, le meneur de jeu. La tâche des autres est la reconnaissance phonographique du mot entendu.

Photos prises par nous-mêmes lors de la réalisation de l'activité.



Variante : Notons que ce jeu peut être réinvesti avec d'autres thématiques telles que : les nombres, les animaux, les habits, les affaires scolaires, les objets, les couleurs, etc.

Commentaire

Ce jeu représente un outil d'apprentissage lexical par excellence. Les apprenants l'ont beaucoup apprécié. Dans le cadre de ce jeu, tous les enfants ont été motivé et ont identifié presque à 100 % les images correspondant aux différentes appellations énoncées par l'enseignante. Même les plus faibles en matière de déchiffrement ont participé surtout quand c'est l'enseignante qui lit le mot et eux, ils font la correspondance, signifiant, signifié et référent.

Lors de la 2^{ème} partie de ce jeu consistant à se substituer à l'enseignante, à ce moment, beaucoup d'élèves souhaitent prendre sa place. Notons, qu'au terme de cette activité, toute la classe maîtrise parfaitement prononciation et sens. Ils ont tous réussi à associer le mot à l'image. Et nombreux sont les élèves qui maîtrisent la graphie d'un grand nombre de mots.

b- Activité n°=02 : Les remue-ménages

Thème : Le jeu des métiers.

Support didactique : étiquettes représentant des outils, illustrations...

Objectifs de l'activité :

- Extérioriser une pensée à partir d'une image et faire preuve d'imagination.
- Construire des phrases à partir de stimuli visuels et réagir de façon spontanée.
- Participer à une véritable interaction dans la salle de classe.

Déroulement de l'activité :

L'enseignante demande aux apprenants de proposer les noms de métiers qu'ils connaissent sous forme de remue-ménages(en petits groupes). Puis, elle inscrit la liste des métiers proposés au tableau. Pour assurer un bon déroulement du jeu, l'enseignante est censée de compléter la liste selon les besoins et les demandes des apprenants.

A partir de cette liste, elle leur expliquera que pour chaque métier, on utilise un instrument, un outil ou un matériel pour fabriquer, préparer ou réparer un objet. Après, elle leur montre des étiquettes représentant différents instruments et matériels qu'ils doivent nommer. Dès qu'ils reconnaissent les objets, l'enseignante leur demande de les associer aux métiers adéquats. Notons que l'enseignante doit :

- Ecouter les propositions des apprenants et les porter au tableau.
- Faire passer un apprenant au tableau qui montrera une étiquette et interrogera ses camarades sur la phrase à interpréter ou à construire.

Exemple:

« Le rabot.....le menuisier. »

Par la suite, elle porte les mots au tableau, ainsi les apprenants seront capables de réunir tous les éléments de sens pour proposer une phrase cohérente.

Exemple : « Le médecin utilise le stéthoscope. »

Photo prise par nous-mêmes**Commentaire**

Ce qui nous a attiré le plus est sans doute l'omniprésence de la langue maternelle (arabe dialectal) dans les parlers des apprenants. Certes, cela ne rentre pas dans le cadre de notre recherche mais, nous pensons que cette situation est due à deux facteurs :

D'abord, le stock lexical très réduit chez les apprenants qui n'a pas pu satisfaire la demande des apprenants dans les différentes situations de communication, puisque, il s'agit, rappelons-le, d'un début d'apprentissage où l'acquisition d'un stock lexical doit être mis en avant mais pas au détriment des autres.

Ensuite, ils se sont habitués à cette façon. Autrement dit, ils demandent toujours l'équivalent en arabe au lieu de s'efforcer à saisir le sens des mots qui sont, d'après notre petit séjour de classe avec eux, dans la plupart des cas mimés par l'enseignante afin d'éviter le recours à la langue maternelle de l'apprenant.

Au sujet du choix des thèmes retenus pour cette activité, nous devons d'ailleurs préciser qu'il n'est guère aléatoire. Au contraire, nous nous sommes efforcés de partir de leur vécu, existant, afin de les mettre dans le bain en leur rapprochant de la réalité. Et effectivement les thèmes et les noms de métiers figurant sur les étiquettes, leur ont beaucoup plu et tous les apprenants voulaient exprimer leurs pensées.

L'association de chaque métier à son matériel, non seulement a enrichi le lexique de l'apprenant mais également elle l'a poussé à s'interroger sur le lien /rapport logique reliant

métier et matériel et qui est l'usage. Cette curiosité manifestée par les apprenants les a encouragés à demander le verbe adéquat au sujet et l'objet (matériel) pour en faire usage (phrase française). Et comme tout autre travail didactique / pédagogique fondé essentiellement sur l'approche ludique des savoirs, la motivation dans ce type de travaux a atteint son degré de paroxysme et en étant conscient de leurs erreurs, les apprenants s'appliquent à améliorer leur performance.

c- Activité n°= 03 : La liste des mots

Thèmes : les fruits, les légumes, les animaux, les couleurs, les prénoms...

Support didactique : des carreaux des lettres, des illustrations...

Objectifs de l'activité :

- Former des noms appartenant à un thème précis et les orthographier correctement.
- Favoriser la communication entre les éléments du groupe.

Déroulement de l'activité

Dans ce jeu, les apprenants sont appelés à trouver le maximum de mots appartenant à un domaine précis (champ lexical). Pour ce faire, ils sont appelés à former le mot trouvé en utilisant les carreaux donnés et l'écrire sur le tableau. Quand le temps s'est écoulé, l'enseignante compte le nombre des mots trouvés par chaque groupe et le groupe ayant trouvé le plus grand nombre de mots gagne.

Photos prises par nous-mêmes



Commentaire

Nous soulignons, grâce à cette activité que l'apprenant peut mémoriser facilement les mots qui ne lui sont pas familiers ainsi qu'enrichir son vocabulaire par la répétition de ces mots. Il peut également s'entraîner à transcrire graphiquement les mots qu'il connaît en respectant l'ordre des lettres. Il consolide aussi ses acquis, à titre d'exemple, il écrit les prénoms en mettant la première lettre en majuscule.

Cette activité, grâce au toucher, motive l'apprenant, concrétise l'apprentissage et le rend plus efficace. Elle augmente aussi le sens de la créativité car pour l'apprenant, il s'agit de créer des mots en les formant à l'aide des lettres des carreaux.

d- Activité n°=04 : Le jeu de l'intrus

Thèmes : les affaires scolaires, les animaux, les couleurs, les moyens de transport...

Support didactique : des porte-étiquettes, des étiquettes portant des noms divers, des illustrations correspondant à chaque nom, des ardoises,...

Objectifs de l'activité :

- Enrichir le stock lexical des apprenants et recopier correctement le mot trouvé.
- Mémoriser des noms appartenant à des thèmes variés.

Déroulement de l'activité

Il s'agit de constituer des listes de mots écrits sur des étiquettes en relation avec le vocabulaire étudié, ensuite on glisse un intrus dans chacune des listes présentées. Cette liste est accompagnée des illustrations. Les apprenants doivent repérer le mot intrus de chaque groupe de mots puis l'écrire sur leurs ardoises. Après avoir levé les ardoises et trouvé le mot correcte, l'enseignante invite un apprenant au tableau pour enlever de la porte-étiquettes l'étiquette du mot intrus. Les élèves sont menés, à la fin du jeu, à employer à tour de rôle les mots de la liste dans des phrases simples et personnelles. L'enseignant peut également leur proposer de construire des listes de mots dans lesquelles ils introduisent des intrus.

Exemples : Affaires scolaires : stylo – gomme – règle – jupe.

Moyens de transport : voiture –vélo – dent – bus.

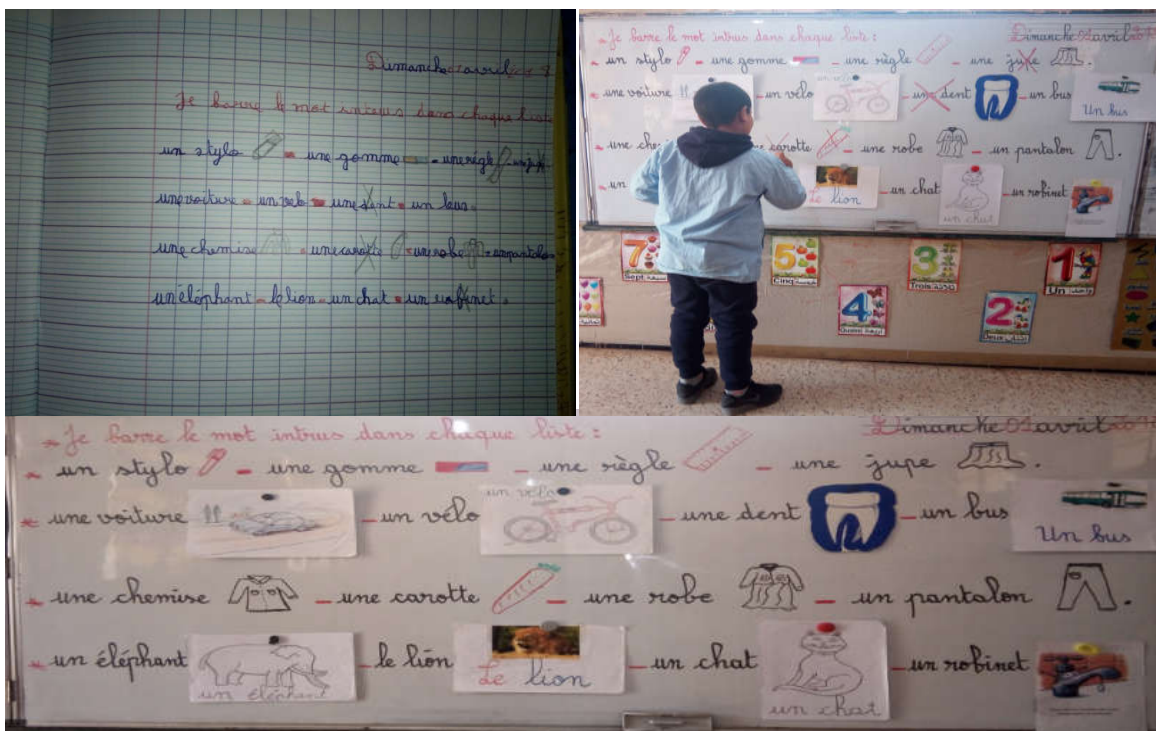
Vêtements : chemise – carotte – robe – pantalon.

Animaux : éléphant- lion – chat – robinet.

Variantes : ce jeu peut être utilisé dans d'autres contextes : les noms des métiers, des produits alimentaires, des vêtements, les mois de l'année, les jours de la semaine, les fruits, les légumes, les activités sportives ou bien à la crèmerie,

A la librairie, à l'épicerie, à la pharmacie, à la pâtisserie, à la poissonnerie...

Photos prises par nous-mêmes



Commentaire

Il s'agit d'une activité qui aide à renforcer l'acquisition des mots et leur emploi dans des contextes différents. Elle favorise ainsi la participation des apprenants.

A travers ce jeu, l'apprenant peut faire la classification des différents mots selon leurs thèmes et il arrive à apprendre de nouveaux mots. En plus, même lors de la suppression du mot intrus, il peut trouver à ce mot son champ lexical en citant les mots qui forment le même thème. L'illustration constitue également un motif capteur de l'attention des apprenants et comme toute sorte du ludique, les apprenants se trouvent motivés et excités.

e- Activité n° 05 : Texte lacunaire

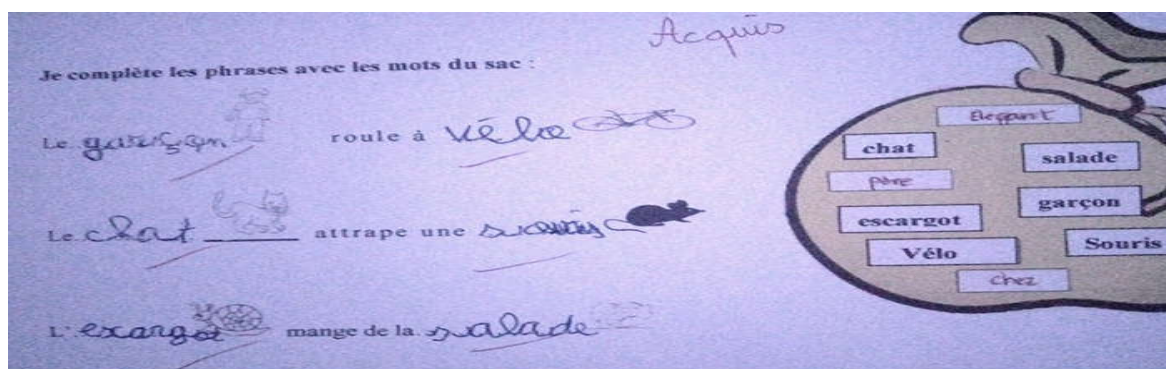
Support didactique : Des feuilles où le texte est imprimé et crayons.

Objectifs de l'activité :

- Enrichir le stock lexical des apprenants.
- Recopier correctement le mot correct dans le vide qui convient.

Déroulement de l'activité

Il est commandé aux apprenants de compléter les phrases avec les mots proposés dans le sac qui accompagne l'activité. Le premier apprenant qui termine gagnera une étoile dans le tableau de motivation. L'enseignant peut demander aux apprenants d'employer les mots du sac dans des phrases personnelles. (Photo prise par nous-mêmes)



Commentaire

Cette activité a rendu le travail amusant car ce genre de consigne était détesté par les apprenants quand il s'agissait de simples phrases à compléter avec des mots donnés. Mais en ajoutant des détails ludiques (des couleurs, un sac de mots, des dessins...) à cette consigne, l'apprenant apprécie de nouveau de réaliser la tâche demandée car il est pleinement motivé. Donc, il réalise facilement l'exercice. En outre, il s'agit de développer chez l'apprenant ses attitudes à la compréhension en passant du mot à la phrase. Ce jeu permet également la mémorisation des nouveaux mots appris.

6.2. Interprétation des résultats

Sur le plan quantitatif, les résultats sont positifs puisque la majorité d'apprenants avec qui nous avons travaillé étaient motivés et meilleurs en création et apprentissage rapide et efficace. Les activités ludiques ont donné aux apprenants l'occasion de réactiver leurs connaissances linguistiques, mais aussi à :

- Libérer leur expression verbale, leur imagination et leur spontanéité en les rendant responsables du scénario pédagogique ;
- Les préparer à échanger efficacement avec du français au sein du groupe en développant chez eux l'esprit de coopération et de collectivité ;
- Leur expérimenter qu'il est possible d'apprendre sérieusement une langue étrangère dans un climat de détente et de plaisir.

6.3. Synthèse des résultats de l'étude descriptive

L'objectif de notre recherche est de montrer que l'intégration de ce type d'activités permet aux apprenants de progresser et réussir à améliorer leurs capacités, et de les faire découvrir comment apprendre par eux-mêmes en utilisant des outils ludiques. Et après le recueil des résultats enregistrés concernant l'analyse des activités réalisées, ce que nous semble constituer l'aspect positif de cette expérimentation, c'est que l'enseignement des langues vivantes à l'école primaire doit être ludique, car la part de plaisir est primordial

pour l'enfant, et ce type d'enseignement le rend créatif et plus expressif. En outre, de l'analyse de l'expérimentation, il ressort que l'apprentissage ludique du FLE est à privilégier à l'école primaire, car les enseignants ont été formés à enseigner à un jeune enfant et ont donc bien conscience de l'importance de la dimension "plaisir".

En effet, l'apprentissage du FLE via le ludique est certainement bénéfique pour l'enfant puisqu'il lui permet de découvrir des nouvelles situations et acquérir de nouveau savoir, savoir-faire et savoir-être.

7. Propositions d'autres pistes ludiques à réaliser

a- Les charades

En cette activité, l'apprenant est censé deviner un mot de plusieurs syllabes décomposées en parties et qui à leur tour forme un mot. Le travail se fait en groupes. Le premier groupe qui trouve le mot final gagne. Des groupes d'apprenants se forment et tentent de faire des charades avec des mots simples et en s'aidant du dictionnaire. A travers ce jeu, les apprenants arrivent à communiquer entre eux et à réagir en groupe : le jeu incite les apprenants à s'intégrer dans la situation de communication.

Exemple 1 : sur le mot : **charade**

Mon premier est un animal domestique
Mon second est un rongeur
Mon troisième est compris entre 1 et 3
Mon tout est un jeu

Ou : sur le mot : **souris**

Mon premier est le contraire de sur
Mon second est une petite graine blanche qui vient de Chine
Mon tout est mangé par les chats

Exemple 2 : une autre forme de charade (dessin)

Cent + Thé



Quand on est en bonne **santé**,
on ne va pas chez le docteur



Chaud + sept

Une **chaussette**,
c'est fait pour avoir chaud au pied.

Riz + dos



Un **rideau** décore une fenêtre



Table + eau

En classe, le professeur écrit sur un **tableau**.

b- Le jeu de vire-langue

L'enseignant (e) distribue aux apprenants des cartes portant des vire-langue (phrase à prononcer). Puis, il (elle) leur demande de se déplacer librement dans la salle en marchant. Les apprenants doivent lire la phrase intérieurement puis l'articuler (sans son ; faire bouger les lèvres) et essayer de trouver la personne qui articule la même phrase que la sienne. Une fois trouvée, ils s'assoient côte à côte. Lorsque tout le monde est assis, chaque groupe propose sa phrase aux autres. Ce jeu a pour objectifs : soigner l'articulation des apprenants ; se rendre compte des mouvements des lèvres au moment de l'élocution...

c- Le jeu de devinettes

Dans ce jeu, les apprenants sont menés à deviner la solution en groupe et cela à l'aide des indices donnés à travers les différentes parties de la devinette.

Il s'agit d'une activité qui favorise l'interaction dans le groupe, comme elle permet d'éveiller l'esprit créatif ainsi que l'imagination des apprenants en langues étrangères.

Exemple 01: Il dit tout ce qu'on lui fait dire

Il est vert, il parle du nez

Il nous demande avec colère

Si nous avons bien déjeuné

Qui est-il ? C'est le **perroquet**.

Exemple 02 :

J'ai la figure toute ronde.

J'ai deux aiguilles.

Je fais tic tac quand je marche

Qui suis-je ? Je suis **la montre**.

d- Le jeu de Baccalauréat

Le travail dans ce jeu se fait en groupe de deux apprenants, ils sont sensés remplir des grilles selon des critères définis : trouver un ensemble de mots commençant par la même lettre (ex : B) et appartenant à des catégories différentes, dès qu'un apprenant fini on arrête le jeu. A la fin du jeu, celui qui a le plus grand nombre de mots justes aura gagné.

A la fin du jeu, l'enseignant avec ses apprenants font un biller des mots appris.

Par exemple, pour la lettre « **B** » :

Nom de personne	Pays	Objet	Animal	Moyen de transport
Bachir	Brésil	Boîte	Bélier	Bicyclette
Nourriture	Sport	Partie du corps	Profession	Vêtement
Banane	Boxe	Bras	Banquier	Bonnet

e- Le jeu de rôles

Le jeu de rôle est en plein domaine du jeu, par l'implication personnelle. L'apprenant doit mobiliser tous les moyens expressifs de la langue, en y intégrant l'affectif et le rationnel, le verbal et le gestuel, la phonétique et la mimique ; il est laissé à lui-même, il doit se comporter tel qu'il est, comme en situation de langue authentique.

f- La bande dessinée

La BD est un des moyens de communication le plus apte à aider l'enseignant de langue. Le premier objectif de l'enseignant sera de permettre aux apprenants de comprendre cette BD pour en tirer la plus grande joie, car la lecture d'une BD ne se limite pas à celle des textes contenus dans les bulles, mais s'exerce sur l'ensemble du texte/image.

L'enseignant (e) distribue les BD aux apprenants qui s'organisent en groupes pour observer les vignettes muettes puis il (elle) les interroge pour libérer l'imaginaire et essayer d'exploiter la BD image par image.

Ce support suscite l'interaction de la majorité des apprenants qui se sont réellement appliqués pour faire parler des personnages dans le souci de réussir une tâche commune.

La BD est également le déclencheur initial qui va permettre aux apprenants de vivre des situations authentiques en apportant à travers l'image et le texte différentes informations de manière simultanée et nécessaire.

Elle donne ainsi à l'apprenant l'envie de s'exprimer spontanément en lui permettant de se mettre à la place des personnages dans une situation de communication bien déterminée.

Conclusion partielle

Le présent chapitre nous a permis de rendre compte de l'importance et de la valeur éducative du jeu en réalité sur le terrain, c'est-à-dire en classe de FLE à l'école primaire.

Nous avons constaté que les jeux peuvent être introduits en classe de FLE de manières très différentes ; ils ont l'avantage de mobiliser les compétences de compréhension et d'expression, et de mettre en œuvre des connaissances sur le système de la langue française (vocabulaire, écriture, etc.).

Le ludique apparaît comme un outil de gestion de la classe et un véritable moteur de l'investissement et de la motivation des apprenants. Grâce au ludique, les apprenants timides apprennent en participant car ils étaient sérieusement motivés et ils étaient déterminés à aboutir à un résultat.

En fait, les cours présentés avec le jeu nous assurent une haute efficacité de l'apprentissage et offrent une occasion à enrichir le vocabulaire des apprenants et à favoriser l'appropriation des mots et des structures syntaxiques. Autrement dit, ces apprenants sont sortis après ces tâches avec un répertoire lexical enrichi. Ils sont parvenus à maîtriser beaucoup de structures de plus ; leur vocabulaire s'est amélioré au fur et à mesure selon les thèmes proposés.

De ce fait, nos hypothèses de recherche sont validées sans difficultés, le jeu est un outil efficace pour transmettre les apprentissages fondamentaux et contribue grandement à améliorer les résultats des apprenants. Soulignons qu'il faut savoir que la mise en marche des activités ludiques exige un certain climat dans la classe, un certain rapport aux apprenants, que l'enseignant doit créer s'il veut que les apprenants s'y trouvent à l'aise.

Suite à ce panel des résultats récoltés par notre expérimentation, divers points ont été précisés et qui sont les suivants:

- ✓ L'activité ludique est une méthode très utile et importante dans la structure et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances bien que l'enseignement de la langue française qui est une langue étrangère.

- ✓ L'utilisation du ludique par les enseignants du cycle primaire en particulier avec les apprenants de la 3^{ème} AP dans diverse pratiques (l'oral, l'écrit, en vocabulaire ...), trouve un puissant stimulus d'apprentissage, car les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.

- ✓ La pratique des activités ludiques favorise la motivation. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.

- ✓ Le jeu instaure un climat favorisant la communication. Il promet à l'apprenant de faire des échanges, collaboration avec d'autre dans le but de réussir.

Donc, par la joie et le plaisir éprouvé par l'enfant dans le jeu et aussi l'aspect de compétition, l'apprenant ne va pas trouver de problème à s'intégrer avec les autres. Au contraire il aura un grand enthousiasme et une volonté qui est créée par le jeu, l'enfant se trouve motivé et cherche à apprendre rapidement.

En somme, les apprenants avec qui nous avons mené ces activités sont des enfants ; cela explique leurs besoins de jouer. En fait, c'est au niveau de l'expérimentation que nous avons ressenti le rôle déterminatif des activités ludiques comme étant un facilitateur de l'apprentissage du FLE.

CONCLUSION

GENERALE

Conclusion générale

Nous admettons que l'apprentissage du FLE est un moment difficile dans la classe débutante « la 3^{ème} AP », et pour cela, des efforts doivent être entrepris par les enseignants pour que leurs apprenants soient motivés et impliqués efficacement dans leur apprentissage. Il est important que l'enseignement des langues vivantes mis en place soit de qualité et non pas de quantité car, il ne suffit pas d'avoir plus d'heures de cours pour que l'enseignement soit plus efficace. Ainsi tout semble dépendre des contenus et des stratégies d'enseignement/ apprentissage.

De ce fait, dans notre timide travail de recherche, nous avons tenu à faire rappeler quand même le thème du jeu en tant qu'outil pédagogique est tellement vaste, et il peut être abordé par le biais d'une multitude de perspectives différentes, qu'il aurait été peu prudent de chercher tout dire, à tout expliquer en détail. Le but ici était d'aborder la question du jeu pédagogique sous une optique plus pratique.

Autrement dit, notre principal objectif de départ était de vérifier et d'analyser la présence et l'apport du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE et donc de répondre à notre problématique de recherche **« Le ludique contribue –t-il à l'apprentissage et le développement du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la troisième année primaire de l'école « Aouimeur Khaled » à Saida et en même temps apporte – il des réponses pertinentes et efficaces aux besoins de ces apprenants? »**. Ce mémoire avait pour objectif de décrire, d'abord, les représentations du ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, puis préciser sa place dans l'institution éducative algérienne y compris le programme et le manuel de la 3^{ème} AP. Enfin, préciser l'apport de ces pratiques ludiques dans l'apprentissage du FLE précisément le vocabulaire. Notre objectif n'était point d'introduire des innovations dans l'enseignement/apprentissage du FLE mais seulement de démontrer qu'un outil choisi à partir du vécu de l'apprenant peut faciliter son apprentissage à l'école.

Notre recherche n'a pas été une tâche facile à réaliser, nous avons rencontré plusieurs contraintes, d'abord, d'ordre personnel où il y avait des doutes, des craintes et surtout des critiques négatives concernant la réalisation et l'aboutissement de nos objectifs. Ensuite d'ordre professionnel dont nous ne citerons ici qu'un aspect qui a été le manque de coopération de quelques enseignants. Cela ne nous a pas empêché de persévérer et mener à terme notre travail.

Ce mémoire est organisé en deux parties dont l'une est théorique et l'autre est pratique. En premier chapitre théorique et pour un tel travail, nous avons jugé nécessaire de cerner la définition de certains concepts (stratégies d'enseignement/apprentissage, ludique, jeu et activité ludique) avant de parler du lien « activité ludique et apprentissage du FLE ». D'après les théoriciens, le jeu est l'activité première de l'enfant. C'est son travail, son métier et sa vie. L'enfant se donne et respecte les règles ; il décide et s'exerce sans risque d'échec. Le jeu est une activité relationnelle, une interaction constante entre le sujet et son milieu ; une relation à soi, aux autres et aux choses. C'est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu. Elle est simple, spontanée, libre et gratuite. Elle amène la jouissance pour l'enfant, car il engage toute sa personne.

Par là, les activités ludiques peuvent soutenir l'apprentissage, tout particulièrement dans le domaine du FLE. Tout au long du 2^{ème} chapitre théorique, et après avoir recensé les différentes activités ludiques figurant dans le manuel et le cahier d'activité de la 3^{ème}AP, nous avons pu constater les propos des chercheurs autour du rôle du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE et qu'est – ce qu'il apporte comme avantages et intérêts. Ils disent que le ludique permet à l'apprenant d'acquérir des compétences qui l'aideront plus tard. Il le place dans un climat agréable, positif et réceptif ; il le rend actif dans ses apprentissages. Il lui permet de développer l'organisation de sa pensée et de ses idées dans le sens d'une plus grande ouverture d'esprit et crée des situations dans lesquelles l'enfant développe le plaisir d'utiliser le français. Il constitue le moyen le plus engageant et le plus direct de présenter une tâche d'apprentissage, car il implique les apprenants d'une manière spontanée. Ceux-ci deviennent impliqués à part entière dans l'amélioration de leurs performances. Le jeu est également un facteur de motivation puissant et en ce sens facilite l'apprentissage du FLE. En effet, il est un vecteur de communication important et permet aux enfants de s'exprimer. En plus de susciter le goût et le plaisir d'apprendre, l'utilisation du jeu permet de développer des compétences transversales liées au fait de coopérer, partager, se respecter, donner la chance à autrui d'essayer et de réussir, accepter la défaite sans dramatiser, échanger... Aussi, le jeu permet davantage de liberté et accorde une place à l'erreur qui doit être dédramatisée et exploitée.

Quant à la partie pratique, nous avons avancé une étude expérimentale portée sur l'approche ludique afin de vérifier si le fait de proposer des activités ludiques rendrait les apprenants plus motivés et donc vérifier nos hypothèses et les confirmer.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre enquête figurant dans le 1^{er} chapitre de cette partie, nous avons pu vérifier l'une de nos hypothèses qui dit « Le

ludique conduit de façon méthodique, constituerait un auxiliaire d'apprentissage très pertinent et qui aiderait en effet à atteindre les différents objectifs d'enseignement/apprentissage du FLE au primaire, c'est pourquoi les enseignants devraient lui accorder une place importante dans leurs pratiques enseignantes », ce qui nous amène à dire que les enseignants approuvent et sollicitent l'utilisation des activités ludiques pour améliorer le niveau de leurs apprenants. En outre, nous avons pu signaler et cela à travers les différents témoignages recueillis auprès des questionnaires, qu'elles facilitent l'apprentissage, constituent un moteur de motivation et surtout de mémorisation. Il est à noter aussi que le jeu n'est pas une finalité en soi, mais un outil, un auxiliaire, un catalyseur entre savoir et apprenant et qu'il est dommage de ne pas l'exploiter au service de l'apprentissage. De ce fait, nous avons validé une autre hypothèse **(En raison de ses spécificités, le jeu pourrait aider à développer certaines compétences (langagières, linguistiques...) en FLE chez les apprenants de la 3^{ème} AP tout en les rendant motivés en classe).**

Ainsi, la mise en place d'activités ludiques lors de notre expérimentation dans le 2^{ème} chapitre de la même partie a donné un sens plus concret à nos recherches. Nous avons remarqué l'implication et la motivation dont ont fait preuve les apprenants à travers les situations ludiques que nous proposons pour présenter une leçon afin de comparer les résultats avec ceux de l'autre leçon présentée sans ludique. Nous soulignons que nous avons opté pour des activités portant sur les mots, vu l'objectif de notre travail. Et à partir de cette étude comparative, nous sommes arrivées à confirmer et assurer la dernière hypothèse **« En s'appuyant sur une motivation plus spontanée, le ludique permettrait d'amener les apprenants vers une plus grande autonomie, une plus grande confiance qui lui faciliterait l'apprentissage du vocabulaire du français et enrichirait son stock lexical »**. En revanche, nous ne voulions pas généraliser les résultats obtenus à travers cette étude comparative c'est pourquoi nous avons multiplié les essais en variant les activités ludiques réalisées avec l'échantillon expérimental afin d'aboutir à de meilleurs résultats fiables. Donc nous avons réalisés d'autres types de jeu et nous avons mis les apprenants en situation de tâche, pour qu'ils soient acteurs de leur apprentissage et pouvoir à dire à la fin que les activités ludiques représentent un facteur incontournable de motivation qui donne la possibilité d'aborder plusieurs notions. Leur utilisation en classe de FLE se révèle très précieuse, notamment dans l'apprentissage des mots nouveaux. Le jeu favorise un bon esprit dans la classe, car quand la classe de langue n'est plus ressentie comme une obligation, mais comme un moment du plaisir où l'on va apprendre

avec les copains, l'investissement de l'apprenant est tout de suite grand. Le ludique crée un lien affectif fort entre l'apprenant et la langue ; il aide au processus d'apprentissage.

Enfin, notre étude focalisée sur les potentialités du jeu didactique en classe est couronnée par la proposition de quelques pistes didactiques qui auraient pour rôle la rénovation du processus d'enseignement/apprentissage du FLE.

Pour conclure, nous notons que pour réussir au mieux l'utilisation du jeu en classe, il est important que le choix des activités soit soigneusement réfléchi, et que l'enseignant joue son rôle à point, en sachant guider et orienter ses apprenants et surtout leur créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise. Son rôle s'avère indispensable dans l'application du jeu. Nous soulignons également que le jeu est une composante essentielle au développement ; il évolue au fur et à mesure que l'enfant grandit. Dans le domaine de l'enseignement, le jeu, trop souvent catalogué de divertissement et relâchement, peut être utilisé dans le cadre de l'école et faciliter la transmission et l'acquisition des connaissances fondamentales.

Cela dit, nous avons également remarqué que les activités ludiques n'étaient pas un remède miracle qui peut régler l'ensemble de problèmes que rencontrent les apprenants. De ce fait, nous nous interrogeons sur les limites des activités ludiques et sur la possibilité de l'utiliser dans les cycles qui suivent. Compte tenu de ce que précède, nous souhaitons que ce modeste travail a pu soulever au moins un aspect de l'intérêt que révèlent le ludique sur le plan didactique en temps qu'auxiliaire pour l'apprentissage de la langue.

Liste des références bibliographiques

I- Ouvrages, chapitres de livres et documents pédagogiques

- Arezki, D. (2010). *Psychopédagogie, pour une relation harmonieuse et un échange fructueux entre enseignants et enseignés* (éd. L'Odysee). Tizi-Ouzou, Algérie.
- Arfouilloux, J. C. (1975). *L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin*. (Privat, Éd).
- Bastuji, J. (1978). *Les théories sur le vocabulaire, élément pour une synthèse*.
- Berthoud, C. (1993). *Des linguistes et des enseignantes*. Berne: Editions scientifiques européennes.
- BROUGERE, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris: L'Harmattan.
- Bruner, J. (1998). *Le développement de l'enfant: savoir faire, savoir dire* (éd. PUF). Paris.
- Bustarret, A. H. (1982). *L'oreille tendre* (éd. Les éditions ouvrières).
- CAILLOIS, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris: Casterman.
- CARE, Jean Marc; DEDYSER , Francis;. (1991). *Jeu, langage et créativité* (éd. Hachette). Paris.
- Christian, R. (1984). Ludique, didactique : antithétique. *Jeux de sociétés. Jouer, apprendre ?* , pp. 25-32-44.
- Courau, S. (2011). *Jeux et jeux de role en formation: toutes les clés pour réaliser des formations efficaces*. (ESF, Éd.) Paris, France: ESF.
- Cuq, J. P., & Gruca, I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble : Presse universitaire de Grenoble .
- CYR, Paul. (1998). *les stratégies d'apprentissage*. Paris: clé international.
- De Graeve, S. (1996). *Apprendre par le jeu*. Bruxelles: De Boek .
- DE GRANDMONT, N. (1995). *Jeu ludique: conseils et activités pratiques*. Québec: Logiques.
- DE GRANDMONT, N. (1997). *pédagogie du jeu: jouer pour apprendre* (éd. Boeck université). Boeck université.
- *Document d'accompagnement du programme de français de troisième année primaire*. (2017). Alger: ONPS.

- FERRAN, P., MARIET, F., & PORCHER, L. (1978). *A l'école du jeu* (éd. Bordas pédagogique). Paris, France.
- Galisson, R. (1985). *D'autres voies pour la didactique des langues étrangères*. Paris: Hatier.
- Ginette, G. J., Spitz, J., & Cejtlin, D. (1991). *Pour une classe réussie en maternelle* (éd. Nathan Pédagogie).
- Halliwell, S. (1995). *Enseigner l'anglais à l'école primaire*. Paris: Longman .
- Hamelin, O. (1976). *Le système d'Aristote*. Paris, France: LIBRAIRIE PHILOSOPHIQUE J. VRIN.
- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens, Essai sur la fonction social du jeu*. Gallimard.
- KERVRAN, M. (2002). *Enseigner l'anglais avec facilité*. Bordas.
- Kozman, R. B. (2006, mars). Eduquer, enseigner, former... et apprendre! *Résonances* (88), p. 1.
- LOPEZ, J. S. (1998). *Jeux communicatifs et enseignement/ apprentissage des langues étrangères* (éd. R.Ruiz et al). Granada.
- Medjahed, L. (2017). *Guide d'utilisation du manuel du français de 3ème AP*. Alger: ONPS.
- Medjahed, L., Ferhat, M., Gherbaoui, M., & Kouadri, M. (2017). *Cahier d'activités de français de 3ème AP*. Alger: ONPS.
- Medjahed, L., Ferhat, M., Gherbaoui, M., & Kouadri, M. (2017). *Le manuel du français de 3ème AP*. Algérie: ONPS.
- Meskine, M. Y. (2016). *Préparer un mémoire de fin d'études: conseils pratiques de méthodologie et techniques rédactionnelles*. Oran: Dar ElQods.
- Ministère de l'éducation, n. (2016, juin). *Programme de français de cycle primaire*. Algérie.
- Perraudeau, M. (2006). *Les stratégies d'apprentissage*. Paris: Armand Colin.
- *Programme de français de troisième année primaire*. (2011). Alger: ONPS.
- Rivaïs, Y. (1992). *Jeux de langage et d'écriture, littéraurbulences* (éd. Retz). Paris, France.
- Rogiers, X. (2006). L'APC dans le système éducatif algérien. *Réforme de l'éducation et innovation pédagogique en Algérie* .
- Roux, F. (1973). *La bande dessinée peut être éducative* (éd. L'Ecole). Paris.
- Roux, P. (1994). *La BD, l'art d'en faire* (éd. CNBP). Poitou Charentes.

- Tardif, J. (1992). *Pour un enseignement stratégique, l'apport de la psychologie cognitive*. Montréal, Québec: Les éditions Logiques.
- TOUNSI, M., BEZAOUCHA, A., & GUESMI, S. (2006). *Guide du maitre, français 3ème année primaire* (éd. O.N.P.S). Alger , Algérie.
- TREVILLE, M. C., & DUQUETTE, L. (1996). *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*. Paris, France: Hachette Livre.
- Vial, J. (1981). *Jeu et éducation, les ludothèques*. France: PUF.
- Weiss, F. (1983). *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue*. (Hachette, Éd.) collection pratique pédagogique .
- Winnicott, D. W. (janvier 2002). *Jeu et réalité: l'espace potentiel*. Fabio essais.

II- Revues, articles, documents et manuels pédagogiques

- Bégin, C. (2008). Les stratégies d'apprentissage: un cadre de référence simplifié. (R. d. l'éducation, Éd.) *Revue des sciences de l'éducation* , 34 (1).
- CAON, F. (2006). Le plaisir dans l'apprentissage des langues: un défis méthodologique. *Documents de didactique des langues* , volume 3, p. P36.
- Harkou, L. (2015). Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE. *Synergies Algérie* (n° 22), pp. p 59-71.
- Haydée, S. (2009). La créativité associée au jeu en classe d français langue étrangère. in *Synergie Europe* (4), pp. 105-117.
- Jeu et enseignement du français. (1976). *Le français dans le monde* (NUMERO SPECIAL), p. 45.
- Loi d'Orientation sur l'Education Nationale. (2008). *Le Journal Officiel* (n 08-04), Chap II-Art.4.
- Oxford, R., & Crookall, D. (1989, Décembre). Research on language learniResearch on Language Learning Strategies: Methods, Findings, and Instructional Issues. (H. Byrnes, Éd.) *Modern Langage Journal* , 73.

III- Dictionnaires

- CUQ, J. P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français*. Paris: CLE International.
- Galisson, R., & Coste, D. (1976). *Dictionnaire de didactique des langues*. Paris, France: Hachette.
- Naudet, I. M.-l. *Dictionnaire Le Littré*.

- REY-DEBOVE, Josette, Robert, & Paul. (2007). *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. le nouveau petit robert.
- Robert, J P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique de FLE*. Paris: Ophrys.
- Robert, P. (2001). *Grand Robert de la langue française*. (C.-R. C. PC, Trad.)
- Robert, P. (1981-1982). *Petit Robert*. Paris: Prink Book.

IV- Thèses et mémoires

- GAIDI, K. (2010). *Les Activités Ludiques comme outils favorisant l'apprentissage de la compétence langagière : cas des élèves de 5ème AP*. (Mémoire de master, Université d'Oran 2, Algérie).
- Hamaizi, B. (2017). *Le ludique dans l'enseignement / apprentissage du FLE au primaire: réalité, enjeux et pistes*. (Thèse de Magister , Université de Biskra, Algérie) .
- Hamza, S. (2015). *L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE*. « Cas des apprenants de 5ème année primaire ». (Memoire de Master, Université Mohamed Khider de Biskra, Algérie).
- Makhoulfi, N. (2015). *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie*. (Thèse de doctorat, Université Abderrahmane Mira- Béjaia, Algérie).
- Taghezout, A. (2009). *L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère*. (Mémoire de magister, Université d'Oran, Algérie).

V- Sitographie

- Henriot, J. (s.d.). *Jeu et développement de l'enfant*. [Consulté le 05/02/2018]. Sur http://www2.alyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Jeu_et_developpement_de_l-enfant.pdf
- Pelay, N. (2017). *Le contrat didactique et ludique* . [Consulté le 25/01/2018]. Sur <https://fr.slideshare.net/MeriemFresson/n-pelay-le-contrat-didactique-et-ludique>
- Pierrel, J. M. (s.d.). *Le Trésor de la Langue Française informatisé: un dictionnaire de références accessible à tous*. (AMOPA, Éd.) [Consulté le 25/12/2017]. Sur TLFi: <http://www.le-tresor-de-la-langue.fr/definition/ludique#top>
- RIBEIRO, C. M. (2016, 02 19). *L'INTÉRÊT DU JEU EN CLASSE DE LANGUE* 19/02/2016 . [Consulté le 22/12/2017]. Sur Open édition : <https://arlap.hypotheses.org/6118>
- SILVA, H. (2008). *LE JEU EN CLASSE DE FLE*. [Consulté le 05/12/2017]. Sur t'enseignes-tu?: <http://tenseignes-tu.com/le-point-sur/entretien-jeu-silva>
- Silva, H. (2005). *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de langue?* [Consulté le 01/12/2017]. Sur <https://unam.academia.edu/Hayd%C3%A9Silva>.

Liste des tableaux

Tableau 01 : Recensement des activités ludiques dans le manuel et le cahier d'activités.....	37
Tableau 02 : Les comptines recensées.....	39
Tableau 03 : Résultat de l'item 2.....	61
Tableau 04 : Résultat de l'item 3.....	62
Tableau 05 : résultat de l'item 4.....	63
Tableau 06 : Résultat de l'item 5.....	65
Tableau 07 : Résultat de l'item 6.....	66
Tableau 08 : résultat de l'item 7.....	68
Tableau 09 : Résultat de l'item 8.....	69
Tableau 10 : Résultat de l'item 9.....	70
Tableau 11 : résultat de l'item 10.....	71
Tableau 12 : Tableau récapitulatif des activités réalisées.....	82

Liste des figures

Figure 01 : Jeu de coloriage.....	40
Figure 02 : Jeu de mouvement.....	41
Figure 03 : la chasses aux mots.....	41
Figures 04 : Jeu de lettres, syllabes, mots et phrases.....	42
Figure 05 : Relier la phrase à son image.....	43
Figure 06 : Jeu de mots croisés.....	44
Figure 07 : Textes à caractère ludique.....	44
Figure 08 : Graphique 01.....	61
Figure 09 : Graphique 02.....	62
Figure 10 : Graphique 03.....	64
Figure 11 : Graphique 04.....	65
Figure 12 : Graphique 05.....	66
Figure 13 : Graphique 06.....	68
Figure 14 : Graphique 07.....	69
Figure 15 : Graphique 08.....	70
Figure 16 : Graphique 09.....	71
Figure 17 : Photos de jeu de mouvement.....	79
Figure 18 : Photos de jeu des graphèmes.....	80
Figure 19 : Photos de jeu des formes de lettres	81
Figure 20 : Photos de jeu de mots croisés.....	81
Figure 21 : Photos de l'activité 01 (le Bingo).....	86
Figure 22 : Photo de l'activité 02 (Les remue- méninges).....	88
Figure 23 : Photos de l'activité 03 (La liste des mots).....	89
Figure 24 : Photos de l'activité 04 (Le jeu de l'intrus).....	91
Figure 25 : Photo de l'activité 05 (Texte lacunaire).....	92
Figure 26 : Illustrations des charades.....	93

Table des matières

Pages de garde	
Remerciements	I
Dédicaces	II
Sommaire	III
Introduction générale	5
Partie théorique	9
Chapitre I : Les activités ludiques comme stratégie d'enseignement/ Apprentissage dans une classe de langues	10
Introduction partielle	11
1. Les stratégies d'apprentissage.....	11
1.1 La stratégie (Origine et définitions).....	11
1.2 L'enseignement.....	12
1.2.1 Stratégies d'enseignement.....	13
1.3 L'apprentissage.....	13
1.3.1 Les stratégies d'apprentissage d'une langue étrangère.....	15
2. Les activités ludiques comme stratégie d'Enseignement/ Apprentissage dans une classe de langue étrangère.....	19
2.1 Le jeu.....	19
2.2 Le ludique.....	21
2.3 L'activité ludique.....	22
2.4 L'origine du jeu.....	23
2.5 Classification des jeux.....	23
2.5.1 D'après CAILLOIS.....	23
2.5.2 D'après PIAGET.....	24
2.5.3 D'après H.WALLON.....	24
2.5.4 Classification du jeu selon Nicole de Grandmont.....	24
2.6 Types d'activités ludiques à titre pédagogique.....	28
3. L'enseignement du FLE au primaire.....	28
3.1 C'est quoi le vocabulaire et quel statut pour son enseignement ?.....	29
3.2 Pourquoi le vocabulaire ?.....	30
3.3 Comment étudier le vocabulaire ?.....	30
3.4 Quelles stratégies pour enseigner le vocabulaire ?.....	30
Conclusion partielle	31
Chapitre II : L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE	32
Introduction partielle	33
1. Le ludique dans les documents officiels.....	33
1.1 Le ludique dans le programme de français de 3ème année primaire.....	34
1.2 Le ludique dans le document d'accompagnement.....	35
1.3 Le ludique dans le manuel scolaire et le cahier d'activités.....	35
1.3.1 Nature des activités ludiques proposées et leur classification.....	36
1.3.2 Recensement des activités ludiques dans le manuel et le cahier d'activités.....	37
2. Pour quoi les documents officiels offrent –ils ces activités ludiques et quels rôles jouent-elles?.....	45

2.1 Rôle du ludique dans le processus d'apprentissage du FLE précisément le vocabulaire.....	45
2.2 Rôle du ludique dans l'investissement et la motivation.....	48
2.3 Rôle du ludique dans l'approche interculturelle.....	49
2.4 Rôle du ludique dans le développement des attitudes et des aptitudes.....	50
3. Rôle de l'enseignant dans une approche ludique.....	53
3.1 Les quatre régions métaphoriques du jeu selon Haydée Silva.....	54
3.2 Contraintes des activités ludiques en classe de FLE.....	54
Conclusion partielle.....	55
Partie pratique.....	56
Chapitre I : Analyse du questionnaire.....	57
Introduction partielle.....	58
1. Présentation du questionnaire.....	58
1.1 Description	58
1.2 Choix des items sélectionnés.....	59
1.3 Les thèmes des items.....	60
2. Analyse et interprétation des données.....	60
2.1 Public d'enquête.....	60
2.2 Présentation et analyse des données.....	61
3. Synthèse de l'enquête.....	72
Conclusion partielle.....	73
Chapitre II :Analyse de l'expérimentation.....	74
Introduction partielle.....	75
1. La description du lieu et u public visé.....	75
2. La présentation du corpus.....	76
3. La démarche suivie pour le déroulement de l'expérimentation.....	76
4. Les conditions u travail.....	77
5. L'expérimentation n°=01 : Etude comparative.....	77
5.1 Le déroulement de la leçon faite sans ludique.....	77
5.2 Le déroulement de la leçon faite avec le ludique.....	78
5.3 Comparaison des résultats des deux séances.....	82
5.3.1 Tableau récapitulatif des activités réalisées.....	82
5.3.2 Commentaire	82
5.4 Synthèse des résultats de l'étude comparative.....	84
6. L'expérimentation n°=02 : Etude descriptive.....	86
6.1 Le déroulement des activités.....	86
6.2 Interprétation des résultats.....	92
6.3 Synthèse des résultats de l'étude descriptive.....	92
7. Propositions d'autres pistes ludiques à réaliser	93
Conclusion partielle.....	95
Conclusion générale.....	98
Liste des références bibliographiques.....	102
Liste des tableaux et liste des figures.....	106
Table des matières.....	107
Annexes.....	
Résumé	

Les
annexes

ANNEXE A

Questionnaire

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

Université Dr Moulay Tahar de Saida

Faculté des lettres et des langues

Département de français

Questionnaire destiné aux enseignants de FLE au primaire.

A la lumière de la préparation d'un mémoire de master en didactique et langues appliquées et dans le cadre de la recherche que nous effectuons, nous nous sommes interrogés sur l'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE précisément le « vocabulaire » chez les apprenants de la 3^{ème} année primaire.

Pour mieux comprendre le rôle que jouent ces activités, leur nature, leurs types, les démarches lesquelles suit-on pour les appliquer...vos indications nous intéressent fortement.

- Depuis quand êtes-vous dans l'enseignement ?

Moins de 5 ans ☐

Sexe ?

Masculin ☐

Féminin ☐

Entre 5 ans et dix ans ☐

Plus de dix ans ☐

Fin de carrière ☐

1- Qu'est-ce que vous entendez par le terme « ludique » ?

.....

.....

2- Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais ☐

Parfois ☐

Souvent ☐

Très souvent ☐

3- Pourquoi faites-vous appel aux activités ludiques ?

Découverte ☐

Mémorisation ☐

Entraînement ☐

Consolidation ☐

Communication ☐

Autres ☐

.....

.....

4- Quels genres d'activités ludiques avez – vous déjà utilisés avec vos apprenants ?

Jeu de rôle ☐ Bande dessinée ☐ Théâtre ☐

Chanson // poème ☐ Autres ☐

5- Pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique est ?

Profitable ☐ Inutile ☐ Intéressant ☐

6- Dans quelle discipline proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture ☐ Oral ☐ Grammaire ☐ Vocabulaire ☐ Tous les cours ☐

Pourquoi ?.....

.....

7- Pensez-vous que les activités ludiques sont efficaces pour l'apprentissage du vocabulaire?

Oui ☐ non ☐

8- Trouvez-vous des difficultés quand vous introduisez une activité ludique en classe?

Oui ☐ non ☐

Si oui, citez – les

.....

.....

9- Quel format adoptez-vous le plus ?

Jeux individuels ☐ - Jeux en groupe ou d'équipe ☐

10- Les activités ludiques font elles parties du programme d'enseignement de la 3^{ème} AP ?

Oui ☐ non ☐

11- Quelles activités ludiques auriez – vous aimé utiliser dans votre classe et qui ne figurent pas dans les programmes ?

.....

.....

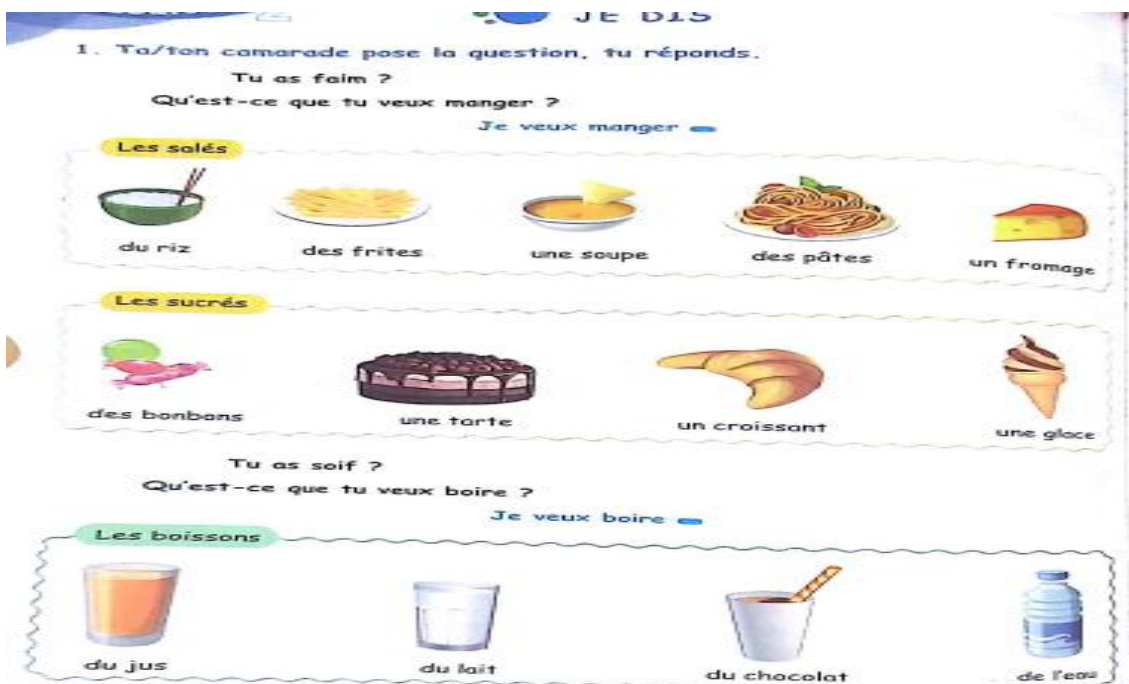
.....

ANNEXE B

Bandes dessinées



Exemples des activités ludiques recensées



2 J'écris « vrai » ou « faux ».

Papa achète

du chocolat.

du fromage.

un cageot de pêches.

3 J'écris les mots sous les images, en t'aidant des syllabes.

che

ju

val

pe



le



la

2 Écris les noms des animaux intrus.



4- Ta/ton camarade montre l'image, tu dis la couleur.



4 Écris le numéro qui correspond à l'image pour raconter ce que Zineb fait à la campagne.

Zineb cueille des pommes.

Elle cueille les fleurs.

Elle court derrière les papillons.

Elle mange la pomme.



1



2



3



4

J'écris en lettres les chiffres.

2

10

6

1 Écoute, puis complète les prénoms dans ton cahier.



Mada e La i e



m ne

3 Je lis les mots puis je dessine.

un chapeau



Écris vrai ou faux.

Les élèves fêteront la journée de l'arbre, le 10 mars.

Amine creusera un trou avec la pelle.

La maîtresse distribuera des bonbons.

Sonia plantera un arbre.



ANNEXE C

Fiche de la 1^{ère} leçon

Durée: 45 mn

L'intitulé du projet n°= 03: Tu connais les animaux.

Produit final: Nous allons réaliser l'abécédaire des animaux.

L'intitulé de la séquence n°= 02 : Où est mon chien ?

Tâche2 : fabriquons l'imagier des animaux domestiques.

Activité01 : lecture : étude du phonème [3]

Domaine: savoir lire et écrire./ **Acte de parole :** Nommer les animaux domestiques.

Savoirs disciplinaires : - les verbes pouvoir et venir à l'oral -le substitut grammatical (elle / Nom propre) – Nommer les saisons et les animaux domestiques - l'antonyme - le féminin du nom en ienne.

Compétence globale : comprendre et produire, à l'oral et à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole étudiés.

Compétence terminale visée : Comprendre des textes (de 30à 60 mots) porteurs des actes de parole étudiés.

Composantes de la compétence visée :-

Lire à haute voix / maîtriser le système phonologique et graphique du français.

Compétences transversales : observer et découvrir ; développer ses capacités d'expression orale et écrite; communiquer de manière efficace dans les diverses situations.

Valeurs mises en œuvre : a le sens de valeurs islamiques ; est imprégné d'une connaissance large du patrimoine, géographique, linguistique, culturel historique et religieux de la nation; est capable de prendre l'initiative pour réaliser un objectif collectif.

Objectifs d'apprentissage: l'apprenant doit être capable de :

- Maîtriser et discriminer les phonèmes de la langue.
- Etablir la correspondance graphie/phonie.
- Associer à un phonème(j) différents graphèmes (j – J – g).
- Lire à haute voix en respectant l'intonation.

Objectif opérationnel : Maîtriser et discriminer le phonème [3].

Supports didactiques utilisés : Tableau syllabique – ardoise.

Activités à dominante orale/écrite :

Plan de déroulement de l'activité :

1-Pré- requis: *Lecture des sons étudiés sur le tableau syllabique.

*Dictée sur l'ardoise : sa- la – de – salade – zou – bi – da – Zoubida ... (en cursive)

*Faire lire les mots : sardine- zéro – bassine – rose – lézard- ...

1-Moment de mise en situation :

Montrer aux apprenants une jupe et leur demander de dire de quoi il s'agit.

2-Moment de découverte (mise en contact avec la phrase): former avec les apprenants une phrase contenant le mot clé et l'écrire sur le tableau.

Je porte une jolie jupe jaune.

3-Moment d'observation méthodique (analyse du texte):

Lecture silencieuse : l'apprenant lit la phrase silencieusement pour mieux comprendre.

Lecture magistrale : l'enseignante lit la phrase attentivement et à plusieurs reprises.

Question de contrôle : quelle est la couleur de la jupe ?

Lecture individuelle : faire lire le maximum d'apprenants. Corriger l'apprenant par l'apprenant pour assurer une bonne lecture .Contrôler la phonétique articulatoire chez eux.

4- Moment de compréhension méthodique :

Comment est cette jupe ?

Citer d'autres couleurs que le jaune et d'autres noms de vêtements.

5- Moment d'étude du phonème:

-Lectures individuelles des mots : Je - jolie – jupe- jaune.

-Ecriture du mot contenant le phonème à étudier.

-**Extraction** du mot contenant le phonème. Je jolie jupe jaune

- **Découpage** du mot en syllabes. **Je jo-lie ju- pe jau - ne**

-**Extraction du phonème du jour.** Je jo ju jau

-**Lire le phonème et faire répéter par les élèves.** **J j**

- **Montrer les quatre écritures de chaque lettre.**

-Corriger les mauvaises prononciations

-**Montage de syllabes** (en utilisant le tableau blanc puis le tableau syllabique)

6- Moment d'évaluation

Analyse auditive : demander aux apprenants d'écouter les mots cités par l'enseignante et dire s'ils contiennent le son (j) ou non.

Analyse visuelle : la maitresse écrit des mots contenant le son du jour et demande aux apprenants de souligner la lettre étudiée.

7- Moment de reformulation personnelle :

La chasse au mot : demander aux apprenants de donner des mots contenant le son du jour.

ANNEXE D

Fiche de la 2^{ème} leçon

Durée: 45 mn

L'intitulé du projet n°= 03: Tu connais les animaux.

Produit final: Nous allons réaliser l'abécédaire des animaux.

L'intitulé de la séquence n°= 02 : Où est mon chien ?

Tâche2 : fabriquons l'imagier des animaux domestiques.

Activité01 : lecture : étude du phonème [3]

Domaine: savoir lire et écrire./ **Acte de parole :** Nommer les animaux domestiques.

Savoirs disciplinaires : - les verbes pouvoir et venir à l'oral -le substitut grammatical (elle / Nom propre) – Nommer les saisons et les animaux domestiques - l'antonyme - le féminin du nom en ienne.

Compétence globale : comprendre et produire, à l'oral et à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole étudiés.

Compétence terminale visée : Comprendre des textes (de 30à 60 mots) porteurs des actes de parole étudiés.

Composantes de la compétence visée :-

Lire à haute voix / maîtriser le système phonologique et graphique du français.

Compétences transversales : observer et découvrir ; développer ses capacités d'expression orale et écrite; communiquer de manière efficace dans les diverses situations.

Valeurs mises en œuvre : a le sens de valeurs islamiques ; est imprégné d'une connaissance large du patrimoine, géographique, linguistique, culturel historique et religieux de la nation; est capable de prendre l'initiative pour réaliser un objectif collectif.

Objectifs d'apprentissage: l'apprenant doit être capable de :

- Maîtriser et discriminer les phonèmes de la langue.
- Etablir la correspondance graphie/phonie.
- Associer à un phonème(j) différents graphèmes (j – J – g).
- Lire à haute voix en respectant l'intonation.

Objectif opérationnel : Maîtriser et discriminer le phonème [3].

Supports didactiques utilisés : Cahiers d'activités P 58 - tableau syllabique – ardoises glissière – étiquettes préparées- illustrations (des images et des objets) – crayons de couleurs- ciseaux- ...

Activités à dominante orale/écrite :

Plan de déroulement de l'activité :

1-Pré- requis:

*Lecture des sons étudiés sur le tableau syllabique.

*Dictée sur l'ardoise : sa- la – de – salade – zou – bi – da – Zoubida ... (en cursive)

*Faire lire les mots : sardine- zéro – bassine – rose – lézard- ...

1-Mise en situation :

Montrer aux apprenants une jupe et leur demander de dire de quoi il s'agit.

Demander à une fille de la porter avant de passer au tableau.

Amener les apprenants à jouer un bref jeu de rôle pour lancer la leçon :

Apprenant 1 : Que porte tu Amina ?

Apprenant 2 : Je porte une jupe.

Apprenant 3 : elle est rouge, c'est une jolie couleur.

Apprenant 2 : oui, mais moi j'adore le noir.

A travers les interventions de la maitresse, les apprenants vont réaliser ce jeu de rôle guidé.

2-Moment de découverte (mise en contact avec la phrase): former avec les apprenants une phrase contenant le mot clé et l'écrire sur le tableau.

Je porte une jolie jupe jaune.

3-Moment d'observation méthodique (analyse du texte):

Lecture silencieuse : l'apprenant lit la phrase silencieusement pour mieux comprendre.

Lecture magistrale : l'enseignante lit la phrase attentivement et à plusieurs reprises.

Question de contrôle : quelle est la couleur de la jupe ?

Lecture individuelle : faire lire le maximum d'apprenants. Corriger l'apprenant par l'apprenant pour assurer une bonne lecture .Contrôler la phonétique articulatoire chez eux.

4- Moment de compréhension méthodique :

Comment est cette jupe ? Jolie ou horrible



Citer d'autres couleurs que le jaune.

Citer d'autres noms de vêtements.

5- Moment d'étude du phonème:

-Lectures individuelles des mots : Je - jolie – jupe- jaune.

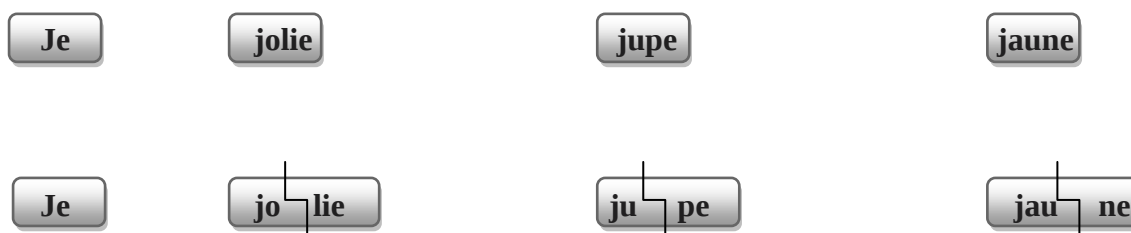
-Ecriture du mot contenant le phonème à étudier.

-**Extraction** du mot contenant le phonème. Je jolie jupe jaune

-Demander aux apprenants de recopier les mots clés sur les étiquettes données.

- **Découpage** du mot en syllabes. Je jo-lie ju- pe jau - ne

Demander aux apprenants de découper chaque mot en syllabes puis couper les avec les ciseaux.



-**Extraction du phonème du jour par jeu ludique.** Je jo ju jau

Demander aux apprenants de couper l'étiquette et cacher la syllabe qui ne contient pas le son du jour, puis de couper la syllabe même en lettre et cacher...

-**Lire le phonème et faire répéter par les élèves.** J j

- **Montrer les quatre écritures de chaque lettre** (avec une méthode ludique comme le montre la photo).

-Corriger les mauvaises prononciations

-**Montage de syllabes** (en utilisant la glissière, des étiquettes et le tableau syllabique)

-Lecture des sons par la maîtresse ensuite par les élèves.

6- Moment d'évaluation

Analyse auditive : demander aux apprenants d'écouter une comptine sur le son (j) et de lever la main quand ils entendent un mot contenant (j).

La maitresse arrête la lecture du support sonore et demande aux apprenants de trouver l'illustration qui correspond au mot trouvé et l'afficher sur le tableau.

Ils suivent les étapes jusqu'au trouver tous les mots cités dans la comptine.

Analyse visuelle : la maitresse écrit le nom de chaque image affichée et demande aux apprenants d'entourer :

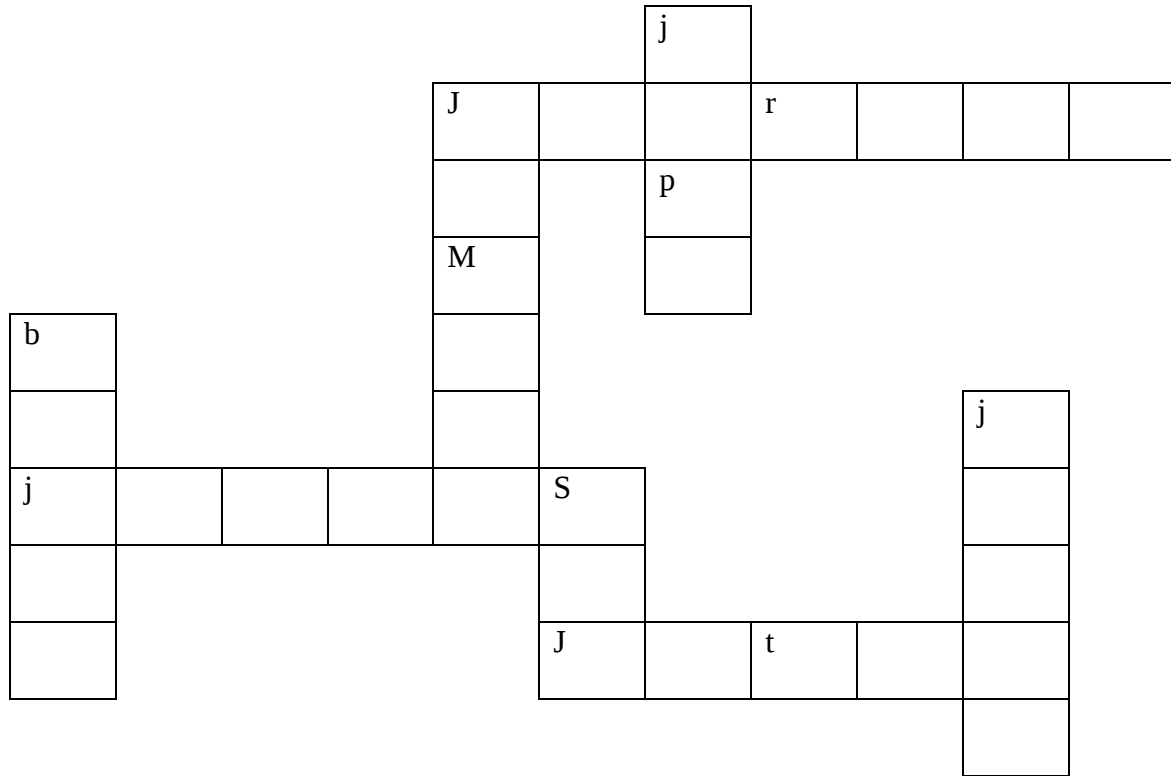
En vert la lettre (j) minuscule.

En rouge la lettre (j) majuscule.

De souligner l'écriture scripte et d'encadrer l'écriture cursive.

7- Moment de reformulation personnelle :

La chasse au mot : demander aux apprenants de donner des mots contenant le son du jour avant de réaliser l'activité ludique suivante qui leur offre d'autres mots en enrichissant leur stock lexical.



Critères

- Identifier les phonèmes du jour.
- Prononcer correctement les sons.
- Prononcer correctement les mots.
- Lire à haute voix
- Lire rapidement.
- Lire avec liaison.

Annexe E

Supports didactiques

TABLEAU SYLLABIQUE

ma mi me mé	mo mu mou moi	moin man men mion	mau meau meu mon	min mun mè mier
na ni ne né	no nu nou noi	noin nan nen nion	nau neau neu non	nin nun nè nier
ta ti te té	to tu tou toi	toin tan ten tion	tau teau teu ton	tin tun tè tier
da di de dé	do du dou doi	doin dan den dion	dau deau deu don	din dun dè dier
ra ri re ré	ro ru rou roi	roin ran ren rion	rau reau reu ron	rin run rè rier
la li le lé	lo lu lou loi	loin lan len lion	lau leau leu lon	lin lun lè lier
pa pi pe pé	po pu pou poi	poin pan pen pion	pau peau peu pon	pin pun pè pier
ba bi be bé	bo bu bou boi	boin ban ben bion	bau beau beu bon	bin bun bè bier
fa fi fe fé	fo fu fou foi	foin fan fen fion	fau feau feu fon	fin fun fè fier
pha phi phe phé	pho phu phou phoi	phoin phan phen phion	phau pheau pheu phon	phin phun phè phier
va vi ve vé	vo vu vou voi	voin van ven vion	vau veau veu von	vin vun vè vier
ca ci ce cé	co cu cou coi	coin can cen cion	cau ceau ceu con	cin cun cè cier
ça ci ce cé	ço cu çau çoi	çoin çan cen cion	çau çeau çeu çon	cin çun cè cier
ka ki ke ké	ko ku kou koi	koin kan ken kion	kau keau keu kon	kin kun kè kier
qua qui que qué	quo qu quou quoi	quoin quan quen quion	quau queau queu quon	quin qun què quier
ga gi ge gé	go gu gou goi	goin gan gen gion	gau geau geu gon	gin gun gè gier
sa si se sé	so su sou soi	soin san sen sion	sau seau seu son	sin sun sè sier
za zi ze zé	zo zu zou zoi	zoin zan zen zion	zau zeau zeu zon	zin zun zè zier
cha chi che ché	cho chu chou choi	choin chan chen chion	chau cheau cheu chon	chin chun chè chier
ja ji je jé	jo ju jou joi	join jan jen jion	jau jeau jeu jon	jin jun jè jier

TEXTE DE LA COMPTINE

La comptine de lettre (j)

Dans le **jardin** de ma maison
Il y a des arbres, il y a des bancs
Il y a des plantes, il y a des fleurs
Roses, **jaunes**, toutes les couleurs.

Je mets mes **jurons** dans une **jarre**
Je bois du **jus** le **jeudi** soir
Maman met ses **bijoux** dans l'armoire
Papa voit dans le **journal** un **jaguar**

Texte fabriqué, chanté et enregistré par nous-mêmes.

Résumé

Dans ce travail de recherche, nous avons étudié l'apport des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE. Et tenter par ailleurs, de dégager le rôle primordial que jouent ces activités dans le développement du vocabulaire chez les apprenants de la 3^{ème} AP, ainsi que faire preuve de l'efficacité des jeux alliant de loisir au fonctionnel. Ce mémoire comprend deux grandes parties et dans chacune d'elles il y a deux chapitres: Le 1^{er} chapitre de la 1^{ère} partie a été consacré à des considérations préliminaires sur les différentes stratégies d'apprentissage et tout ce qui concerne le ludique, ses types et son rapport avec le FLE précisément le vocabulaire. Tout cela est pour arriver au 2^{ème} chapitre et questionner le degré d'intégration des activités ludiques dans le manuel de français de la 3^{ème} AP et leurs rôles en apprentissage du FLE. Quant à la seconde partie dite pratique, nous l'avons d'abord consacré à l'analyse des résultats obtenus à travers le questionnaire destiné aux enseignants du primaire dans un 1^{er} chapitre, puis l'analyse de l'expérimentation réalisée auprès des apprenants dans un 2^{ème} chapitre. Enfin, nous avons proposé un ensemble d'activités ludiques qui peuvent être utilisés dans différents contextes.

Mots clés : activités ludiques – jeux – ludique – apprentissage – FLE – vocabulaire.

Summary

In this research work, we are studying the contribution of play activities in the learning of French as a foreign language. And to try to highlight the essential role played by these activities in the development of vocabulary among the students of the 3rd years, as well as to demonstrate the effectiveness of games combining leisure with functionality. This thesis comprises two main parts and in each of them there are two chapters: The 1st chapter of the 1st part was devoted to preliminary considerations on the various learning strategies and all that concerns the playfulness, its types and its relationship with FLE precisely the vocabulary. All this is to arrive at the 2nd chapter and to question the degree of integration of the fun activities in the French textbook of the 3rd years and their roles in learning the French. As for the second so-called practical part, we first devoted it to the analysis of the results obtained through the questionnaire intended for primary school teachers in a first chapter, then the analysis of the experiment carried out with the learners in a 2nd chapter. Finally, we have proposed a set of fun activities that can be used in different contexts.

Key words: fun activities - games - fun - learning - FLE - vocabulary.

ملخص

في هذا البحث ، ندرس مساهمة الأنشطة الترفيهية في تعلم اللغة الفرنسية و محاولة تسليط الضوء على الدور الأساسي الذي تلعبه هذه الأنشطة في إثراء الرصيد اللغوي و المفردات لدى تلاميذ السنة الثالثة إبتدائي، وكذلك لإثبات فعالية الألعاب التي تجمع بين الترفيه والعمل. تتكون هذه الأطروحة من جزأين رئيسيين ، وفي كل منهما يوجد فصلين: الفصل الأول من الجزء الأول خصص لمفاهيم أولية حول استراتيجيات التعلم المختلفة وكل ما يتعلق باللعب وأنواعه وعلاقته بتعلم الفرنسية على وجه التحديد المفردات. و هذا للوصول إلى الفصل الثاني والتساؤل حول مدى تكامل الأنشطة الترفيهية في الكتاب الفرنسي للسنة الثالثة وأدوارها في تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. أما بالنسبة للجزء الثاني الذي يسمى الجزء العملي، فقد خصصناه أولاً لتحليل النتائج التي تم الحصول عليها من خلال الاستبيان الموجه لمعلمي المدارس الابتدائية في الفصل الأول، ثم تحليل التجربة التي أجريت مع المتعلمين في الفصل الثاني. وأخيراً، اقترحنا مجموعة من الأنشطة الترفيهية التي يمكن استخدامها في سياقات مختلفة لدراسة اللغة الفرنسية.

الكلمات الرئيسية: الأنشطة الترفيهية - الألعاب - المرح - التعلم - اللغة الفرنسية كلغة أجنبية - المفردات .