

République Algérienne Démocratique et Populaire.

**Ministère de l'enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique. Université
de Saïda Dr. Moulay Tahar.**

Faculté des Lettres, des Langues et des Arts.

Département des lettres et langue française.



Mémoire de fin d'étude

En vue de l'obtention du diplôme de Master en langue française

Option : Didactique et langues appliquées

Intitulé :

**Le rôle des activités ludiques comme facteur de
motivation dans l'enseignement / apprentissage
du FLE – Cas des apprenants de 5^{ème} année
primaire.**

Réalisé et présenté par :

ZAKARIA MOHAMED ZITOUNI

Sous la direction de :

Dr. ALI LAROUSSI

Devant l'honorable jury composé de :

Dr. BESSAI HOUARI	MCA	Université de Saïda	Président
Dr. ALI LAROUSSI	MCA	Université de Saïda	Rapporteur
Dr. LAZREG LAKHDAR	MCA	Université de Saïda	Examineur

Année universitaire : 2025/ 2026

Remerciements

Je remercie tout d'abord Allah de m'avoir donné la force et la patience nécessaires
pour réaliser ce travail.

Je tiens à exprimer mes sincères remerciements à mon encadreur Ali Laarroussi ,
pour ses conseils, son accompagnement et sa disponibilité tout au long de ce mémoire.

Mes remerciements s'adressent également à tous mes enseignants, ainsi qu'aux
membres du jury pour l'intérêt porté à mon travail.

Je remercie aussi ma famille et mes amis pour leur soutien, leurs encouragements et
leur présence durant toute cette période.

À toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce
mémoire, merci sincèrement.

Dédicaces

À ma très chère mère, partie trop tôt, mais à jamais présente. Aucun mot ne saurait exprimer l'immensité de l'amour, du respect et de la reconnaissance que je te porte. Tu as été mon refuge, ma force silencieuse et mon premier modèle de courage. Même dans l'épreuve, tu as toujours su me donner la force d'avancer. Chaque sacrifice que tu as fait, chaque douleur que tu as supportée en silence, chaque prière que tu as élevée pour moi ont façonné l'homme que je suis aujourd'hui. Si j'ai pu arriver jusque-là, si ce mémoire existe, c'est parce que ton amour m'a porté bien avant moi. Ton absence a laissé en moi un vide profond, une blessure que rien ne peut combler. Mais au-delà de la mort, tu continues de vivre en moi. Je te retrouve dans mes efforts, dans mes réussites, dans chaque pas que je fais vers l'avenir.

Ce travail est dédié à toi, maman. Il est le témoignage de l'amour éternel d'un fils à sa mère, le reflet de ton sacrifice, et la preuve que même absente, tu demeures ma plus grande inspiration.

Repose en paix, maman. Ton fils ne t'oubliera jamais.

Table des matières

Remerciements	
Dédicaces	
Table des matières	
Introduction générale	7

Première partie : Partie théorique

Chapitre I : Les activités ludiques et son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Introduction	5
1 Définition du jeu	5
2 La progression du concept « jeu » en pédagogie	6
2.1 Jeu ludique	6
2.2 Jeu éducatif.....	7
2.3 Jeu pédagogique	7
3 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?.....	7
3.1 L'approche ludique.....	8
4 Les types d'activités ludiques	9
4.1 Les Jeux linguistique	9
4.2 Les jeux de créativité	10
4.3 Les jeux culturels.....	11
4.4 Les jeux dérivés du théâtre	12
5 L'utilité des activités ludiques en classe de fle	13
6 L'impact des jeux sur l'apprentissage	14
7 L'impact des jeux sur l'enseignement	15
8 Le jeu, l'autonomie et la motivation.....	15
Conclusion	17

Chapitre II : La motivation scolaire et l'enseignement

Introduction	18
1 La motivation en contexte général	18
1.1 La motivation en contexte scolaire	19
2 Les types de la motivation	21
2.1. La motivation extrinsèque	21
2.2. La motivation intrinsèque.....	21
3 L'origine de la démotivation	22
4 La relation entre l'enseignant et ses apprenants.....	22
5 Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?	23
6 Qu'est ce qu'un apprenant motivé ?	23

7 Les facteurs de motivation en classe du FLE (Selon Rolland Viau)	23
8 Les sources de motivation des élèves.....	25
9 Le rôle de l'enseignant en tant que facilitateur et tuteur	25
10 Le rôle de l'enseignant dans la motivation de ses apprenants	26
11 Le rôle des parents	27
Conclusion	27

Deuxième partie : Partie Pratique

Chapitre I

1 Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire :	31
1.1. Présentation des échantillons enquêtés	31
1.2. Analyse et interprétation du questionnaire.....	32
Conclusion du chapitre	52

Chapitre II

1. Les activités ludiques en classe	54
1.1. Expérimentation des activités ludiques.....	54
1.2. Description/analyse des activités ludiques observées	54
Conclusion générale.....	60
Références	63
Bibliographiques	63
Annexes.....	66
Résumé	71

Introduction générale

Introduction générale

En Algérie, la langue française occupe une place importante dans le système éducatif. Son enseignement a connu, au fil des années, plusieurs évolutions visant à améliorer les pratiques pédagogiques et à rendre l'apprentissage plus efficace. Dans cette perspective, l'enseignement du français langue étrangère ne se limite plus à des exercices purement techniques ou structuraux, souvent perçus comme difficiles par les apprenants, mais tend de plus en plus vers des approches plus souples, interactives et adaptées à la réalité de la classe.

Aujourd'hui, la didactique des langues accorde une attention particulière à l'apprenant. Elle prend en considération ses besoins, ses attentes, ses motivations ainsi que son rythme et son style d'apprentissage. Cette orientation a pour objectif de favoriser l'acquisition de compétences langagières réelles, en permettant à l'élève de s'approprier la langue de façon plus vivante, plus active et plus significative.

Dans le contexte de l'école primaire en Algérie, l'enseignement du français vise avant tout à développer chez les élèves la capacité à communiquer et à interagir dans cette langue. Cependant, cet apprentissage dépend de plusieurs facteurs, parmi lesquels la motivation occupe une place centrale. En effet, la motivation influence fortement l'implication de l'élève dans les activités proposées et peut être liée à différents éléments tels que l'âge, la personnalité, les capacités individuelles ou encore les acquis antérieurs.

Face à ces enjeux, les enseignants sont amenés à rechercher des démarches pédagogiques capables de rendre l'apprentissage plus dynamique, plus motivant et plus naturel. Il devient alors essentiel de créer, en classe, un climat favorable à la prise de parole et à l'échange, afin d'encourager les élèves à utiliser la langue étudiée avec plus de confiance et de spontanéité. Dans cette optique, le choix des méthodes et des supports pédagogiques représente un aspect fondamental du travail de l'enseignant, puisque ces choix peuvent influencer directement l'intérêt et l'engagement des apprenants.

C'est dans ce cadre que les activités ludiques, notamment le jeu, prennent toute leur importance. Leur intégration dans les pratiques scolaires s'inscrit dans la dynamique de réforme du système éducatif algérien, qui cherche à promouvoir un apprentissage plus actif et plus motivant. Grâce à leur dimension attractive et participative, ces activités peuvent contribuer au développement des compétences de communication chez les élèves, tout en rendant l'apprentissage du français plus agréable. Ainsi, dès les premières années de

scolarité, l'école est appelée à mettre en place des situations d'apprentissage capables d'impliquer réellement tous les élèves dans leur propre formation.

Notre travail est centré sur les jeux comme moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (cas des élèves de 5ème année). Pour procéder et éclairer l'intitulé de notre travail, nous proposons la problématique suivante :

Comment les activités ludiques peuvent-elles être une source de motivation pour enseigner/apprendre le français langue étrangère ?

Pour répondre à cette question, nous avons formulé les hypothèses suivantes :

- L'intégration d'activités ludiques peut être une source de motivation pour l'apprenant.
- Peut jouer en classe et fournir un environnement de communication qui stimule le plaisir et la créativité de l'apprenant.

Pour mener cette recherche et vérifier la validité de nos hypothèses, nous procéderons à une expérimentation sur le terrain auprès d'une classe de 5e année primaire. À cet effet, nous mettrons en œuvre différentes activités ludiques, notamment des jeux pédagogiques, afin d'examiner leur impact sur la motivation des apprenants dans le cadre de l'enseignement/apprentissage du FLE.

Notre travail se compose de trois chapitres : les deux premiers relèvent du cadre théorique, tandis que le troisième est réservé à l'étude pratique.

Dans ce travail, nous nous intéressons au rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Ces activités représentent un moyen pédagogique important, car elles peuvent faciliter l'apprentissage et encourager les apprenants à s'impliquer davantage en classe. Malgré cela, leur utilisation reste parfois limitée, alors qu'elles peuvent rendre l'apprentissage du français plus vivant, plus agréable et plus motivant.

À travers cette recherche, nous essayerons de montrer l'importance du jeu dans l'apprentissage des langues étrangères, notamment dans le contexte de l'école primaire.

Notre travail se compose de deux parties : une partie théorique et une partie pratique. La partie théorique comprend deux chapitres. La première traite du jeu sur le plan historique

et pédagogique, de son évolution, des différents types d'activités ludiques et de leur utilité dans l'enseignement du FLE. Le deuxième chapitre est consacré à la motivation, à ses types, à son rôle dans la classe de FLE, aux facteurs qui l'influencent, ainsi qu'au soutien apporté par les enseignants et les parents.

La partie pratique, quant à elle, porte sur l'usage des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire en Algérie. Dans ce cadre, nous analyserons les résultats d'un questionnaire destiné aux enseignants de 5e année primaire afin de mieux comprendre leur perception des activités ludiques et leur rôle dans la motivation des apprenants. Nous utiliserons également une activité ludique comme outil méthodologique complémentaire pour montrer son efficacité sur le terrain.

Enfin, nous terminerons ce travail par une conclusion mettant en avant l'importance d'intégrer davantage les jeux pédagogiques dans les pratiques d'enseignement.

Première partie : Partie théorique

**Chapitre I : Les activités ludiques et
son rôle dans
l'enseignement/apprentissage du
FLE.**

Introduction

L'introduction du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE constitue une approche intéressante, car elle permet d'apporter une dimension ludique au processus d'apprentissage, ce qui suscite généralement l'intérêt des apprenants. Dans ce chapitre, nous nous intéresserons au concept principal de notre recherche, à savoir le jeu en classe. Nous aborderons plus précisément son impact sur l'apprentissage et sur l'enseignement, sa relation avec l'autonomie de l'apprenant, ainsi que le rôle de l'enseignant dans l'intégration du jeu en classe.

1 Définition du jeu

La notion de jeu a été définie par plusieurs théoriciens issus de domaines différents, notamment la philosophie, l'anthropologie, la psychopédagogie, la psychologie ainsi que le champ de la conception des jeux. Ces définitions se rejoignent sur certains aspects, mais elles diffèrent également selon l'angle d'analyse adopté. Pour notre part, nous n'avons pas pour objectif de présenter toutes les définitions du jeu, mais plutôt de nous appuyer sur quelques approches théoriques en lien direct avec notre recherche.

Selon le dictionnaire de français LAROUSSE¹:

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

*Le jeu selon le dictionnaire Latin Français :

« *Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant* »²

*Selon le dictionnaire didactique :

¹ Larousse, *Jeu*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887> , Consulté le 12 janvier 2026.

² GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, *dictionnaire Latin Français*, France, paris, Hachette-livre, 2001. P. 404.

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »³

**Selon Caillouis (1958) :*

« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »⁴

L'examen des différentes définitions du terme *jeu* montre que celui-ci désigne également l'activité de jouer, une activité que l'enfant privilégie naturellement. En ce sens, le jeu apparaît à la fois comme une source de plaisir, un moyen de communication et un outil favorisant le développement des compétences dans le cadre des situations didactiques.

2 La progression du concept « jeu » en pédagogie

D'après Jean- Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux

« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...]. 2. Niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...] »⁵

À la lumière de cette déclaration, nous nous proposons d'exposer les différents niveaux cités précédemment.

2.1 Jeu ludique

Il s'agit d'une activité libre, spontanée et imaginative, qui ne repose pas sur des règles strictes ou prédéfinies. Selon Christine Renard *« [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »*.⁶ Ce type de jeu ne repose pas sur des règles imposées. Le résultat obtenu n'a pas nécessairement une visée esthétique ni un caractère parfaitement élaboré.

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

⁴ De Grandmont, N. (1997). *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. Bruxelles : De Boeck, p.83.

⁵ Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, *l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques*, p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies).

⁶ Christine Renard, *les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>, Consulté le 25 Janvier 2026.

2.2 Jeu éducatif

Nicole De Grandmont déclare : « si *ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles* »⁷ Ce type de jeu aide l'apprenant à acquérir de nouvelles connaissances à travers des situations qui favorisent l'apprentissage. Il permet aussi d'observer les comportements des apprenants. Cependant, l'aspect éducatif y est plus marqué que le plaisir de jouer. Il est avant tout centré sur l'apprentissage.

2.3 Jeu pédagogique

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

3 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Le dictionnaire didactique français définit les activités ludiques comme :

"Une activité d'apprentissage dite ludique, guidée par les règles du jeu et orientée par le plaisir que procure le jeu"⁸

Selon De Grandmont, un jeu est considéré : "*Une action librement convenue, avec un début et une fin, sans autres restrictions que celles spécifiées par le joueur*"⁹. Elle a ajouté que les jeux fournissent "*un désir et une volonté de se concentrer sur la résolution de problèmes*".¹⁰

⁷ De Grandmont, N., op. cit., p.66.

⁸ CUQ. J. op. cit., 2003, p.160.

⁹ De Grandmont, N., op. cit., p.83.

¹⁰ Ibid., p.83.

D'après B. Cord-Maunoury, les activités ludiques sont : *"les activités qui font partie du jeu, c'est-à-dire qu'elles sont organisées par un système de règles qui définissent le succès ou l'échec"*.¹¹

Les jeux et les activités ludiques peuvent être définis comme des formes de divertissement fondées sur des règles établies, où l'on retrouve habituellement des gagnants et des perdants.

3.1 L'approche ludique

L'approche ludique est une méthode d'enseignement qui s'appuie sur les jeux et les activités ludiques pour rendre l'apprentissage plus accessible et favoriser une meilleure compréhension des contenus. Elle met l'accent sur l'implication active des apprenants et sur la création d'un environnement d'apprentissage agréable et motivant. Dans le cadre de l'enseignement des langues étrangères, elle peut être particulièrement efficace, car elle encourage l'usage actif de la langue cible et facilite la mémorisation du lexique et des structures grammaticales.

Cependant, ce concept reste en perpétuelle évolution et semble difficile à définir de manière totalement claire et précise. Toute définition ne peut donc en présenter que certaines caractéristiques, sans en saisir parfaitement toute la complexité.

La base de données CNRTL¹² donne la définition suivante à l'activité ludique : « *Activité qui se dépense dans le jeu, activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel* ».

Jean Pierre Cuq définit l'activité ludique comme¹³ :

«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, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon ressource leurs compétences verbales et communicatives».

Il ajoute aussi :

¹¹ CORD-MAUNOURY, B., *Internet et pédagogie*, Paris, état des lieux.2003, p.23.

¹² CNRTL, *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, <https://www.cnrtl.fr/definition/ludique>, Consulté le 12 Janvier 2026.

¹³ CUQ, Jean-Pierre, op. cit., p. 155.

«Le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève»

Cette définition montre que l'activité ludique possède une dimension pratique en tant que moyen pédagogique pouvant être exploité dans un but didactique. Les jeux peuvent aussi favoriser l'établissement de relations plus authentiques entre les apprenants et le formateur, ce qui renforce les interactions et rend les échanges verbaux plus dynamiques. Ils encouragent ainsi la participation active et la coopération entre les apprenants. En outre, ils aident les formateurs à mieux comprendre les besoins et les intérêts de leurs apprenants, afin d'adapter leur enseignement et de rendre l'apprentissage plus efficace et plus agréable.

Fondée en 2005, la base de données CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) constitue une ressource riche en textes littéraires, scientifiques et techniques.

4 Les types d'activités ludiques

4.1 Les Jeux linguistique

On entend par jeux linguistiques des activités destinées à faire travailler les règles de la langue cible, en l'occurrence le français dans notre étude. Dans cette perspective, Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca ont proposé la définition suivante des jeux linguistiques :

« Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique... »¹⁴

Les apprenants du français langue étrangère peuvent rencontrer certaines difficultés face à ce type de jeu, dans la mesure où celui-ci mobilise plusieurs composantes de la langue. L'élève est alors conduit à exploiter ses connaissances et ses acquis linguistiques, ce qui inscrit davantage cette activité dans une logique d'apprentissage que dans une simple recherche de plaisir ou de détente. Dans cette perspective, les jeux linguistiques constituent

¹⁴ Cuq, Jean-Pierre, Isabelle Gruca. Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde PUGcollection : Didactique (FLE), France, 2008, p. 457.

un moyen efficace pour faciliter l'apprentissage de la grammaire et de la conjugaison. Ils permettent également aux apprenants de mieux mémoriser les notions étudiées et d'aborder la langue avec plus de souplesse. Dès lors, il appartient à l'enseignant d'adapter ces activités au niveau et aux besoins de ses apprenants.

Parmi les exemples de jeux linguistiques pouvant être intégrés à ce type d'activité, on peut mentionner les mots croisés: « Il s'agit d'un jeu consistant à compléter une grille à l'aide de définitions, les mots s'y croisant à la fois horizontalement et verticalement. »

Mots mêlés : « jeu dont le but est de repérer des mots dans une grille où chaque case possède une lettre. Un mot peut être repéré sur une ligne verticale, horizontale ou encore diagonale. »

Bien que les jeux linguistiques sollicitent la réflexion de l'apprenant, ils sont souvent perçus comme des jeux formels.

4.2 Les jeux de créativité

En ce qui concerne le lien entre le jeu en contexte pédagogique et la créativité, ces deux notions sont souvent étroitement liées, au point d'être parfois rapprochées l'une de l'autre. En effet, la créativité peut s'exprimer et se développer à travers le jeu.

Selon Albert Einstein: « *Pour stimuler la créativité, on doit développer un penchant enfantin pour le jeu et un désir enfantin pour la reconnaissance.* »¹⁵

dans la théorie standard de Chomsky, la créativité est la capacité de fabriquer des énoncés en nombre infini à partir de règles finies et intériorisées.[...]c'est à partir de la fin des années 1970 que le

BELC, bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation française à l'étranger, a proposé d'introduire à tous les niveaux de l'enseignement du FLE l'utilisation de techniques de créativité dans

¹⁵ Out the Box. « 10 citations inspirantes sur l'humour, le jeu et la créativité ». <https://www.out-the-box.fr/10-citations-humour-jeu-creativite/>, Consulté le 25 Février 2026.

la classe de langue. Ces techniques concernent aussi bien la production orale qu'écrite et ont pour but d'intégrer à l'apprentissage les motivations et les ressources d'invention de chaque apprenant, mais

aussi du groupe classe tout entier. Elles revêtent de nombreuses formes : jeux de langage, matrice de phrases et de textes courts, support pour l'écriture de conte, ou encore d'intrigues policières etc ¹⁶...

De leur côté, Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca définissent les jeux de créativité comme :

« Ce sont les jeux qui engagent une réflexion personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination »¹⁷

En effet, les jeux de créativité offrent aux apprenants l'occasion d'améliorer leur niveau en français tout en participant activement à des activités ludiques. Ils les encouragent à être plus productifs et à développer davantage leur créativité au fil du jeu. Ce type d'activité favorise également l'imagination et stimule l'expression personnelle chez l'élève.

Dans le cadre de cette catégorie d'activités, nous pouvons citer, à titre d'exemple, la devinette suivante :

Mon premier se trouve sur le visage des personnes âgées – Mon second est une boisson
– Mon tout est un tissu

Réponse : Rideau (Ride-Eau)

C'est donc un type de jeux intéressant dans les situations d'enseignement/apprentissage car il stimule l'intelligence des apprenants, leur permet d'être plus créatifs, de construire leur personnalité tout en se soustrayant à l'imitation.

4.3 Les jeux culturels

Dans cette tâche, l'apprenant est ainsi amené à mobiliser ses ressources culturelles tout en les développant avec la culture des pairs dans le cadre de la classe dans un mouvement

¹⁶CUQ, Jean Pierre, op. cit, p60.

¹⁷ CUQ, Jean-Pierre, Isabelle Gruca, op. cit., p 457.

d'ouverture vers la culture de l'autre.

D'après le dictionnaire du français langue étrangère et seconde « les jeux culturels qui font d'avantages références à la culture et aux connaissances des apprenants. »¹⁸

Ces jeux c'est une autre façon d'encourager les apprenants et de les motiver

À titre d'exemple

-Se documenter

-Bouquins

-Un livre dont tu es le héros pour découvrir l'Égypte ancienne

-Un livre d'énigmes pour découvrir l'histoire

-Un livre escape game sur les pyramides d'Égypte.

4.4 Les jeux dérivés du théâtre

Se sont « les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...] »¹⁹.

Ce type de jeux théâtraux permet de solliciter les apprenants, de valoriser leurs connaissances et de favoriser le développement d'une compétence à la fois communicative et pragmatique.

Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

a) L'improvisation: Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations

instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales.

Par exemple le projet de vacances en famille

¹⁸ Hedouche, Ourida, « L'exploitation du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE », Revue des sciences de l'homme et de la société, n° 21, Université Mohamed Khider Biskra, décembre 2016, p 28.

¹⁹ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.458.

b) La directivité : Ce principe renvoie à une production élaborée et

Affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant)

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

Dans ce cas-là, nous proposons les jeux de rôles comme exemple. - Les jeux de rôles : « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique* »²⁰

En d'autres termes, l'apprenant est mis dans une situation de communication où il doit intervenir oralement et apprendre à se comporter de manière appropriée au sein du groupe.

5 L'utilité des activités ludiques en classe de fle

Auparavant, le jeu n'était pas envisagé comme une activité d'enseignement, pourtant ces dernières années les a fait évoluer et en ont fait l'un des éléments prédominants dans l'enseignement/apprentissage du fle. En effet, le jeu et l'apprentissage sont en phase. Certes les activités suggestives, amènent les apprenants à devenir lecteurs, récepteurs, auteurs, locuteurs et interlocuteurs.

Il est fait pour mobiliser ses connaissances du vocabulaire, de la grammaire et plus encore. De plus, « À travers l'expérience du jeu, les apprenants pratiquent deux fonctions du langage : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction non verbale (ce que font les mots ; commande, reproche, excuses, etc.) Ces deux caractéristiques sont mises en œuvre volontairement. »²¹

Aborder l'apprentissage sous une forme ludique présente un réel intérêt. En plus de favoriser l'acquisition des connaissances, cette démarche encourage les interactions sociales, l'esprit de groupe et le développement de l'enfant. Réalisée en groupe, elle donne souvent aux apprenants l'envie de s'engager davantage, tout en stimulant chez les autres le désir de

²⁰ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.221.

²¹ Boudjemaa, I. (2016). *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE : cas des apprenants de la 2e AM, école Othmane Saad* [Mémoire de master, Université Larbi Tébéssi, Tébéssa].

participer. C'est justement cette dynamique de motivation qui constitue l'axe central de notre recherche.

6 L'impact des jeux sur l'apprentissage

La pratique du jeu joue par conséquent un rôle important dans la motivation des élèves, dans leur humeur souvent joyeuse durant les séances de sport ou de mathématiques par exemple, dans l'activation cognitive qu'elle génère du fait que les élèves faisant appel à la mémoire pour réactualiser ses savoirs antérieurs. Le plaisir est bel et bien plus présent dans les échanges entre pairs dans l'activité ludique où le statut d'acteur principal s'accompagne du soin de se faire défaut dans le partage.

Comme affirme Ryngaert : « *le jeu est un outil d'apprentissage au même titre que d'autres outils pédagogiques et qu'il doit donc devenir un instrument simple et familier, favorisant la motivation.* »²²

Le jeu transforme la manière dont l'élève entre en relation avec le savoir et permet de créer, au sein de la classe, des relations plus fortes entre les apprenants. La part de hasard qu'il comporte souvent aide à réduire la peur de se tromper ou d'échouer, une peur qui bloque parfois certains élèves. Par ailleurs, cette activité développe chez eux des compétences importantes, comme la communication, le respect des autres, l'acceptation des règles et le savoir-vivre ensemble. Le jeu encourage aussi l'élève à prendre la parole, à clarifier ses idées, à défendre son point de vue et à améliorer progressivement son expression orale.

Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe. Il aide l'élève à développer des compétences exercées différemment et à d'autres moments à l'école car de nombreux jeux sollicitent des connaissances et des savoir-faire qui sont l'objet même de l'enseignement (vocabulaire, syntaxe,...). Le jeu amène l'élève à se dépasser, et celui qui joue doit s'impliquer, se concentrer, réfléchir. En résumé, l'élève veut devenir un membre reconnu de la classe, c'est-à-dire, l'élève apprend mieux.

²² Christine Vaufray, « Le jeu à l'école : une question de culture éducative », <http://cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative> , Consulté le 10 Décembre 2025.

7 L'impact des jeux sur l'enseignement

Le recours au jeu permet à l'enseignant d'adopter une pédagogie différenciée, en ajustant une même activité selon les besoins de chaque élève, notamment à travers la variation des règles et des consignes. À partir des besoins qu'il a repérés, il peut sélectionner le jeu qui lui semble le plus pertinent. Il a aussi la possibilité de regrouper certains élèves pour les observer de près, comprendre davantage leurs difficultés et construire un parcours d'apprentissage mieux adapté à leur niveau.

Comme l'affirme Haydée Silva : « *le jeu offre à tout enseignant la possibilité de prendre en main sa pratique, de l'interroger, de l'enrichir, de la transformer. Et d'atteindre plus facilement son vrai but qui, comme on le sait aujourd'hui, n'est nullement celui d'enseigner, mais d mieux contribuer l'apprentissage. Pour y parvenir, il n'y aura jamais de recette qui vaille, fort heureusement.* »²³

Le recours au jeu offre aux enseignants de FLE la possibilité de proposer un enseignement positif et constructif, où l'apprentissage se combine harmonieusement avec la créativité.

8 Le jeu, l'autonomie et la motivation

L'autonomie peut être comprise comme la faculté pour une personne de se comporter librement, de prendre ses décisions par elle-même et d'assurer seule les activités ordinaires de la vie quotidienne. En revanche, l'absence ou la perte de cette capacité entraîne une dépendance plus ou moins importante.

Pour Blin, l'autonomie se définit : « *comme une approche éducative qui [...] permet aux apprenants de prendre la responsabilité et le contrôle de leur apprentissage, et qui les aide à évoluer progressivement d'un état de dépendance vis-à-vis de l'enseignant à un état d'indépendance [...] une formation autonomisant devra donc développer la capacité à être autonome : apprendre à apprendre, à construire des savoirs et savoir faire langagiers et à collaborer en seront les éléments clés.* »²⁴

²³ Les Cahiers pédagogiques. « Un mode d'apprentissage efficace ». <https://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace> , Consulté le 25 Janvier 2026.

²⁴ « Glossaire. » Moodle – Université Paris Descartes, <http://moodle->

Autrement dit, l'autonomie de l'apprenant renvoie à sa capacité à apprendre par lui-même et à assumer la responsabilité de son propre apprentissage. Dans cette perspective, le lien entre le jeu et l'autonomie apparaît clairement, puisque l'usage du jeu en classe peut transformer le rôle de l'apprenant. Celui-ci ne reste plus un simple récepteur d'informations, mais devient un acteur actif de son apprentissage, en participant, en cherchant et en construisant lui-même ses connaissances

Comme l'affirme Gandhi : « Pour savoir apprendre, il faut d'abord vouloir apprendre », Le jeu est susceptible de susciter chez l'apprenant une véritable motivation à apprendre. Dès lors que cette motivation existe, l'apprenant tend à devenir plus autonome et plus impliqué dans son parcours d'apprentissage.

Par ailleurs, la motivation et l'autonomie entretiennent un lien étroit. Lorsqu'un élève développe son autonomie, il devient davantage apte à mettre en place les éléments qui renforcent sa motivation et soutiennent son apprentissage.

En outre, le lien entre le jeu et la motivation est étroit. Le jeu motive l'apprenant, capte son attention et suscite sa curiosité. Il contribue ainsi à éveiller son intérêt pour l'apprentissage, tout en favorisant le développement de ses stratégies d'apprentissage et de son sens de la responsabilité.

Le jeu suscite chez les élèves une certaine curiosité, et cette dernière joue souvent un rôle essentiel dans l'émergence de la motivation. En ce sens, le jeu peut être considéré comme un facteur déclencheur de la motivation, laquelle soutient le processus d'enseignement/apprentissage du FLE. Il constitue également une source de plaisir et d'engagement dans l'apprentissage d'une langue étrangère, puisqu'il contribue à modifier le rythme du cours, à renouveler l'attention des apprenants et à rendre les activités plus attrayantes.

Conclusion

Pour conclure ce premier chapitre, il ressort que le jeu joue un rôle majeur aussi bien dans la motivation des élèves que dans leur apprentissage. En rendant les activités plus attrayantes et plus vivantes, il contribue à améliorer l'efficacité de l'enseignement/apprentissage. Le jeu permet également à l'apprenant de développer progressivement son autonomie, puisqu'il l'encourage à s'impliquer davantage dans son propre parcours d'apprentissage. Il convient aussi de souligner que le jeu a des effets positifs sur les pratiques pédagogiques, et que l'enseignant demeure un acteur central dans son exploitation en classe.

Chapitre II : La motivation scolaire et l'enseignement

Introduction

Après avoir abordé, dans le premier chapitre, la place du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE, nous consacrons ce deuxième chapitre à la notion de motivation, qui constitue un élément fondamental dans tout processus d'apprentissage. En effet, apprendre une langue étrangère ne dépend pas uniquement des méthodes employées ou des contenus enseignés, mais aussi du degré de motivation de l'apprenant, de son envie d'apprendre et de son implication dans les activités scolaires.

À travers ce chapitre, nous essaierons de définir la motivation à partir de plusieurs approches, afin de mieux comprendre ce concept et son importance dans le contexte scolaire. Nous tenterons également de distinguer l'élève amotivé de l'élève démotivé, tout en identifiant les facteurs susceptibles d'être à l'origine de la démotivation chez les apprenants. Cette réflexion nous permettra de mieux situer la place de la motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

1 La motivation en contexte général

« Pour la définir, il importe de partir de l'étymologie du terme : motivation vient du mot “motif”, lui-même emprunté au latin “motivus” qui veut dire “mobile” et “movere” dont l'équivalent en français est se mouvoir. Il signifie en ancien français “ce qui met en mouvement” »²⁵; elle est « l'ensemble des facteurs déterminant l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité ; c'est la combinaison de l'ensemble des raisons conscientes ou non, collectives et individuelles, qui incitent l'individu à agir au sein d'une équipe. »²⁶

C'est aussi un « Ensemble des facteurs dynamiques qui orientent l'action d'un individu vers un but donné, qui déterminent sa conduite et provoquent chez lui un comportement donné ou modifient le schéma de son comportement présent »²⁷

²⁵ GBNews, Motivation : d'où viens-tu ? , <https://www.gbnews.ch/motivation-dou-viens-tu/> , consulté le 19/03/2026.

²⁶ Jobintree, <https://www.jobintree.com/dictionnaire/definition-motivation> , consulté le 24 avril 2026.

²⁷ La langue française, Motivation, <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/motivation> , consulté le 21/03/2026.

Pour Williams et Burden, la motivation est : « Un état d'éveil cognitif et émotionnel qui mène à une décision consciente d'agir et qui provoque une période d'effort intellectuel et/ou physique pour atteindre un but fixé au préalable »²⁸.

Selon Jean Pierre Cuq, "La motivation est un concept utilisé en psychologie pour considérer les facteurs qui déterminent le comportement. Elle peut être définie comme le principe de force qui pousse un organisme à atteindre un objectif. "29 La motivation peut être définie comme le processus par lequel l'énergie d'un individu est mobilisée afin de répondre à ses besoins et à ses attentes.

La motivation entretient un lien direct avec la volonté, le désir et l'intérêt. Elle correspond à cette force intérieure qui incite une personne à s'investir pleinement pour atteindre un but déterminé. Elle est influencée par différents éléments relevant des dimensions cognitives, émotionnelles et psychologiques.

1.1 La motivation en contexte scolaire

D'après le dictionnaire actuel de l'éducation : « le concept de motivation vient du mot « motif » lui-même emprunté du latin « motivus » qui veut dire « mobile » et « movere » dont l'équivalent en français est « mouvoir ». Il signifiait en ancien français « ce qui met en mouvement »³⁰

Selon le Robert le mot motivation veut dire « Ce qui motive un acte, un comportement. Ce qui pousse quelqu'un à agir »³¹

Dans la Rousse la motivation est définie comme « processus physiologique et psychologique responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement »³²

²⁸ WILLIAMS Marion et BURDEN Robert, Motivation in language learning: A social constructivist perspective, les cahiers de l'apliut, 1997, p 120.

²⁹ CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle, op. cit., pp. 170-171.

³⁰ Dictionnaire actuel de l'éducation, <http://agora.qc.ca/ca/dossiers/motivation> , consulté le 03 Février 2026.

³¹ « Motivation. » Le Robert Dixel Mobile, Le Robert, application mobile.

³² Galissom Robert et Coste, Daniel Dictionnaire didactique des langues, Ed Hachette, Paris, 1976, p360.

Pierre Juillet a défini la motivation comme « un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation des objectifs atteints »³³

Racle a donné cette définition « La motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu, comme bon, désagréable, agréable de nature, à satisfaire des besoins de l'individu »³⁴

La motivation est : « un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »³⁵

D'après le dictionnaire des langues.

Les citations présentées ci-dessus nous amènent à considérer que la motivation correspond à un ensemble de stimuli qui poussent l'individu à réagir de manière positive afin de mener à bien son travail. En d'autres termes, elle renvoie aux conditions qui favorisent son engagement et orientent son comportement au moment de l'accomplissement de ses tâches au sein d'un groupe donné.

Pour C. Prévost « la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elle, les besoins se transforment en but, plans et projets ».³⁶

Le même écrivain affirme que : « pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissage) l'élaboration cognitive (buts et projets). La motivation instrumentale (moyen et fin) la personnalisation (autonome fonctionnelle) »³⁷

Sillamy considère par ailleurs que la motivation est : « un ensemble de facteurs dynamiques qui établit la conduite d'un individu »³⁸

³³ Juillet, Pierre Dictionnaire du psychiatre, ed . CTLF en ligne <http://WWW.CTLF.com>, consulté le 03 Février 2026.

³⁴ Racle Gabriel « la motivation, [http://anthropédagogie.com/la motivation](http://anthropédagogie.com/la%20motivation). consulté le 13Février 2026.

³⁵ Cuo, Jean-pierre et Gruca, Isabelle, op. cit., p. 170.

³⁶ Prévost, Clémence article : la motivation des personnels définition et étude de cas, [http://wikimémoire.net/la définition-de-la-motivation-du-personnel](http://wikimémoire.net/la%20définition-de-la-motivation-du-personnel) , consulté le 07 Mars 2026.

³⁷ Prévost, Clémence citée par : Doron, Roland et Parot, Françoise, Dictionnaire de psychologie. PUF, Février 2011.

³⁸ Sillamy, Norbert, *Trésor de la langue française : lot-natalité Edition du centre national de ia recherche scientifique*, 1999, p.173.

Patrice Rose propose comme définition « la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus »³⁹

2 Les types de la motivation

Selon Richard DECI (1975), il existe deux types de motivation :

2.1. La motivation extrinsèque

« Les motivations extrinsèques regroupent un large éventail de motivations contrôlées par les renforcements, les notes, les prix et l'argent »⁴⁰

La motivation est qualifiée d'extrinsèque, ou externe, lorsqu'elle est suscitée par des éléments extérieurs à l'apprenant. Autrement dit, l'élève participe au cours non pas par intérêt personnel, mais pour obtenir de bonnes notes, recevoir des félicitations, des récompenses de la part de ses parents ou encore des encouragements de ses enseignants.

Exemple : L'apprenant travaille parfois principalement pour avoir de bons résultats, afin de satisfaire ses parents et de ne pas s'exposer à leurs sanctions.

2.2. La motivation intrinsèque

Selon Vaine la motivation intrinsèque est :

« Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même »⁴¹

On parle de motivation intrinsèque lorsque l'apprenant trouve en lui-même les raisons de s'investir dans son apprentissage. Il apprend alors par envie, par intérêt et par plaisir, sans dépendre d'aucune récompense extérieure.

³⁹ Paul J, Dictionnaire de psychiatrie, édition CTLF en ligne <http://www.CILF.com>, consulté le 07 Février 2026.

⁴⁰ STEPHANIE. Leloup, « la motivation : critère d'évaluation de la performancescolaire ». Formation Emploi, 2000.

⁴¹ JARDOU Ali, la motivation, la langue et la culture étrangère, <http://dumas.cnrs.fr/dumas-00568582>, consulté le 23 Février 2026.

Exemple : Si un apprenant s'engage volontiers dans la résolution d'équations de physique par intérêt personnel et par goût pour cette matière, on peut alors parler de motivation intrinsèque.

3 L'origine de la démotivation

On entend souvent les enseignants disent que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant. Et en ce qui concerne certains parents « un mauvais prof = mauvais élèves ». Ce qui nous pousse d'aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation.

En générale les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'ils n'ont pas de bagage linguistique pour s'exprimer, ils se taisent et montrent une démotivation.

La timidité constitue un vrai handicap pour les élèves. Certains apprenants questionnés sur le motif de non-participation nous répondent par cette phrase : « j'ai honte de parler devant mes camarades de peur d'être ridiculisé »

Une mauvaise image de soi développée par la faible compétence perçue par l'apprenant, nous entendons souvent cette affirmation chez quelques apprenants : « je suis nulle en français pourquoi dois-je faire un effort dans cette matière, Je préfère en faire dans d'autres matières pour gagner des points ».

L'ennui aussi est un déclencheur de démotivation. D'autres apprenants affirment : « Les disciplines mathématiques, physiques..... impliquent action, observation ou manipulation. C'est ce qui fait qu'on ne s'ennuie pas en classe ». L'apprenant qui ne porte aucun intérêt dans ses apprentissages risquera de ne plus aimer apprendre et c'est à ce moment qu'il s'avance vers l'incompréhension de l'école et donc vers l'échec scolaire.

4 La relation entre l'enseignant et ses apprenants

La relation maître-élève est l'une des plus belles qui soient. Aucun ordinateur ne pourra s'y substituer. Le professeur est le témoin de la meilleure partie de nous-mêmes. Il nous transmet le goût de la connaissance et celui de la critique. (...) Une bonne relation maître-élève peut susciter des carrières entières.»⁴²

⁴² L'Express, Partie 1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob, p.25.

En réalité, la relation entre l'enseignant et les apprenants s'inscrit dans une dynamique d'échange et de collaboration. L'enseignant ne se contente pas de transmettre un savoir ; il accompagne ses élèves et les amène à s'investir à ses côtés dans un même effort. Il s'agit donc d'une relation fondée plus sur la complicité que sur la confrontation. De plus, le plaisir d'étudier, la manière d'apprendre, ainsi que les aspects affectifs et l'attitude de l'enfant influencent fortement sa motivation.

5 Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?

Etre motivé c'est essentiellement avoir un objectif, fournir des efforts pour réaliser un but précis. Motiver signifie : « fournir des motifs, des justifications d'un acte, pousser à agir, stimuler »⁴³.

Motiver c'est créer chez l'apprenant le désir et la volonté d'apprendre et d'obtenir des résultats satisfaisants.

Un apprenant motivé est quelqu'un qui a une énergie explosive pour accomplir une tâche et qui met toute son énergie et son enthousiasme dans l'atteinte de ses objectifs.

6 Qu'est ce qu'un apprenant motivé ?

Selon le dictionnaire Larousse démotiver c'est « faire perdre à quelqu'un toute motivation et tout intérêt »⁴⁴

À l'inverse, la démotivation se manifeste par une absence de volonté ou d'élan qui empêche l'individu d'agir et de progresser. Elle se traduit souvent par un sentiment de découragement, un manque d'enthousiasme, une faible confiance en soi ainsi qu'une vision plutôt pessimiste des choses. Contrairement à l'apprenant motivé, l'apprenant démotivé ne montre pas d'envie réelle d'accomplir ses devoirs ni de s'investir dans son travail scolaire.

7 Les facteurs de motivation en classe du FLE (Selon Rolland Viau)

L'ensemble des facteurs de motivation intervient de manière déterminante dans les diverses situations d'apprentissage. Viau figure parmi les chercheurs les plus connus dans le

⁴³ Dictionnaire Larousse, 1993, p. 414.

⁴⁴ Ibid, p. 173.

domaine de la motivation scolaire. Selon lui, la motivation ne constitue pas un état fixe, mais un phénomène dynamique qui dépend de plusieurs facteurs.

La motivation se présente dans quelques points : Les conceptions qu'a l'individu de l'école, de l'intelligence

La conception de l'école : les élèves suivent deux types de buts :

- Le premier est d'apprentissage c'est-à-dire le développement de leurs compétences
- Le deuxième est centré sur la performance, en d'autres termes c'est la recherche d'un jugement positif qui confirme leurs compétences. Ainsi il est axé sur l'image de soi. ⁴⁵

La conception de l'intelligence : elle est profondément liée à la relation que l'élève construit entre l'effort, les capacités intellectuelles et les résultats recueillis. Cette conception a deux types :

- Une intelligence est stable, non modifiable avec le temps.
- Une intelligence est évolutive et se développer selon l'utilisation que la personne fait de ses expériences. ⁴⁶

Les perceptions qu'il a de lui-même (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue) de l'autre (les élèves, le professeur), de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).

La perception de l'élève/enseignant

La nature de relation enseignant-élève est fondamentale et un prérequis quant aux activités d'apprentissage. La démarche positive de l'enseignant a une influence sur la motivation scolaire. Certaines compétences interpersonnelles facilitent le transfert de confiance de l'apprenant sur l'enseignant.

La perception de l'élève et le sentiment de compétence

Un sentiment de compétence, d'efficacité perçue, qui fait référence à l'évaluation par l'apprenant de sa capacité à finir avec réussite ses tâches scolaires. Cette cognition obtenue de diverses sources et coordonnées : des succès déjà réalisées par un individu, des expériences vécues par et avec les autres.

⁴⁵ Barbeau, Denise. "La motivation scolaire : les déterminants et les indicateurs de motivation scolaire selon une approche sociocognitive." Pédagogie collégiale.

⁴⁶ Delignières, Didier, et Stéphane Perez. "Le plaisir perçu dans la pratique des APS." Revue STAPS, no 45, 1998.

La perception de la valeur de l'activité

L'élève donne une valeur, un sens aux tâches scolaires.

D'un côté, cela dépend de sa relation avec l'école (intérêt, utilité) et peut varier selon l'environnement familial de l'élève (relation parents-école). D'un autre côté, elle dépend des sentiments des capacités perçues des élèves.

La perception de contrôlabilité

C'est une catégorie d'évaluation de contrôle pour savoir le niveau de l'élève.

Le plaisir que l'activité lui apporte

8 Les sources de motivation des élèves

L'atmosphère, l'environnement et la structure de l'école sont des composants qui peuvent promouvoir la motivation, la confiance et le désir d'apprendre.

La relation enseignant/école doit encourager les élèves à apprendre et s'adapter aux démarches de leur professeur.

9 Le rôle de l'enseignant en tant que facilitateur et tuteur

L'enseignant représente le pilier sur lequel repose tous les apprenants, il joue un rôle primordial dans l'amélioration des capacités intellectuelles des élèves, il est à la fois animateur, facilitateur et tuteur. L'enseignant joue le rôle de l'animateur lorsqu'il anime le cours pour expliquer, reprendre et synthétiser les connaissances dans le but de favoriser la motivation intrinsèque des apprenants.⁴⁷

L'enseignant, en tant que facilitateur, doit instaurer un climat favorable à l'apprentissage et veiller à transmettre les connaissances de manière efficace. Pour cela, il lui revient de proposer des activités plus accessibles, plus claires et plus motivantes pour les apprenants.

En tant que tuteur, son rôle consiste également à accompagner le processus d'apprentissage, à expliciter les objectifs et à orienter les élèves, tout en les encourageant à adopter une attitude active en classe.

⁴⁷ Zaamouche, A., & Djedadoua, C. (2020). *Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole : cas des apprenants de la troisième année moyenne du CEM Said Sghir* [Mémoire de master, Université 8 Mai 1945 de Guelma].

10 Le rôle de l'enseignant dans la motivation de ses apprenants

D'après André Bernard Motiver c'est : "*Créer des conditions de travail permettant à l'élève de passer de son impuissance acquise à un engagement de qualité dans les activités qui lui sont proposées . L'élève n'arrive pas "neutre" devant l'apprentissage* »⁴⁸.

La plupart des apprenants adoptent une attitude plutôt passive en classe et montrent peu d'intérêt pour la construction de leur propre savoir. Cette situation pousse l'enseignant à chercher des moyens efficaces pour y remédier. Afin que ces élèves s'intègrent pleinement dans le processus d'apprentissage, il est essentiel de les motiver et de les encourager. En effet, la réussite scolaire dépend en grande partie de la volonté de l'apprenant face à son apprentissage. Lorsqu'il est motivé, il accorde volontairement son attention aux activités proposées, ce qui favorise sa réussite.

L'enseignant joue un rôle primordial dans l'amélioration de la motivation chez l'apprenant. IL doit donc :

- Laisser l'élève faire des choix.
- Proposer des activités intéressantes et productives permettant aux élèves d'interagir avec un temps suffisant pour la réflexion et l'accomplissement de l'activité. □ Adopter un bon système de récompense et de punition équitable.
- Donner des consignes claires , l'élève doit savoir ce que l'enseignant attend de lui.
- Créer un climat favorable et ouvert aux besoins d'un élève. □ Encourager et stimuler les élèves à apprendre.
- Connaître le niveau de chaque élève, les forces et les faibles.
- Éviter le manque d'intérêt pour le travail d'un élève.

⁴⁸ André Bernard, Motiver pour enseigner, Paris : Hachette Education . (1998), p. 41.

11 Le rôle des parents

La motivation des apprenants peut être fortement influencée par différents comportements et pratiques parentales, tels que l'engagement des parents dans la scolarité de leur enfant, leur manière de l'éduquer, les attentes qu'ils nourrissent concernant son parcours scolaire et la façon dont ils perçoivent l'école.

Les styles parentaux sont d'excellents indicateurs de la réussite scolaire. Les études de Baurnrind⁴⁹ indiquent un lien très fort entre les pratiques parentales démocratiques et un meilleur fonctionnement scolaire.

Baumrind a comparé des enfants qui ont confiance en eux-mêmes, qui affichent un contrôle de soi et qui explorent le monde autour d'eux à des enfants qui avaient une estime de soi faible (peu de curiosité, peu d'activités exploratoires et peu de confiance en eux-mêmes).

Les enfants qui exprimaient le plus haut degré d'estime de soi, d'activités exploratoires et de confiance en eux-mêmes avaient également des parents qui possédaient un ensemble de comportement démocratique, qui se distingue par rapport au comportement parental permissif (Comprenant peu de contrôle et peu d'exigences), et au comportement parental autoritaire (comportant un degré plus élevé de contrôle avec moins de chaleur affective).

Les apprenants réussissaient davantage sur le plan scolaire lorsque leurs parents adoptaient un style éducatif démocratique et ferme, et que leurs enseignants se montraient chaleureux dans leur relation avec eux. À l'inverse, lorsque les élèves avaient le sentiment d'être soumis à un contrôle excessif de la part de leurs parents, leurs résultats scolaires étaient souvent moins satisfaisants.

Conclusion

Au terme de ce deuxième chapitre, nous pouvons retenir que la motivation joue un rôle fondamental dans le processus d'enseignement/apprentissage. Un apprenant motivé s'implique davantage dans les activités proposées, fournit plus d'efforts et améliore progressivement son niveau d'apprentissage. Ainsi, la motivation constitue un élément

⁴⁹ Encyclopedia.com, Diana Baumrind, <https://www.encyclopedia.com/people/history/historians-miscellaneous-biographies/diana-baumrind> , consulté le 12 Mars 2026.

essentiel de la réussite scolaire.

Nous avons également vu que la motivation peut prendre deux formes principales : la motivation intrinsèque, qui vient de l'intérieur de l'apprenant, et la motivation extrinsèque, qui dépend de facteurs extérieurs comme les récompenses ou les encouragements. Ces deux formes participent, chacune à leur manière, à soutenir l'engagement de l'élève dans son apprentissage.

Enfin, il convient de souligner que l'enseignant occupe une place importante dans le développement de la motivation chez ses apprenants. Par son accompagnement, ses méthodes et son attitude, il peut favoriser un climat de classe motivant et encourager les élèves à apprendre avec plus d'intérêt et de confiance.

Deuxième partie : Partie Pratique

Chapitre I

1 Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire :

Dans le prolongement de la partie théorique consacrée aux notions de jeu et de motivation, nous abordons dans cette deuxième partie l'aspect pratique de notre recherche. Cette étape de terrain a pour objectif d'apporter des éléments de réponse aux questions soulevées au début de notre étude, en confrontant les données théoriques à la réalité de la classe.

Dans un premier temps, nous présenterons l'outil d'enquête retenu, à savoir le questionnaire, puis nous procéderons à l'analyse et à l'interprétation des résultats obtenus. Cette démarche nous permettra de mettre en évidence l'importance de l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE, et plus particulièrement leur rôle dans la motivation des apprenants.

Dans un second temps, nous nous appuierons sur l'observation participative réalisée au cours de deux séances. À travers cette observation, nous avons suivi le déroulement de deux activités ludiques mises en œuvre en classe. La première activité consiste en une devinette fondée sur les caractéristiques de l'animal, tandis que la deuxième repose sur la découverte et la description des animaux à partir de supports visuels, notamment des images affichées au tableau. L'objectif de cette observation est d'examiner les attitudes des apprenants face à ces activités et d'identifier dans quelle mesure elles peuvent susciter leur intérêt, leur participation et leur motivation dans l'apprentissage du FLE.

1.1. Présentation des échantillons enquêtés

Dans le cadre de cette étude, notre objectif est de mieux comprendre la place des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en 5e année primaire, ainsi que leur rôle dans la motivation des apprenants. Pour cela, nous avons choisi de nous appuyer, d'une part, sur un questionnaire adressé aux enseignants et, d'autre part, sur une expérimentation réalisée en classe.

Le questionnaire a été destiné à 25 enseignants de 5e année primaire, dans le but de recueillir leurs points de vue sur l'usage des activités ludiques en classe de FLE, leur fréquence d'utilisation, ainsi que leur impact sur la motivation et la participation des

apprenants. Cet outil nous a permis de collecter des informations utiles en lien direct avec notre problématique de recherche.

En ce qui concerne l'expérimentation, elle a été menée à l'École primaire Boumedien Boumedien, située à Berbour, Commune de Youb, Daïra de Youb, Wilaya de Saïda. Notre travail de terrain a été réalisé avec une classe de 5e année primaire composée de 28 élèves, dont 11 garçons et 17 filles. Ce cadre nous a permis d'observer de plus près les réactions des apprenants face aux activités proposées et d'apprécier leur degré d'implication dans les situations d'apprentissage.

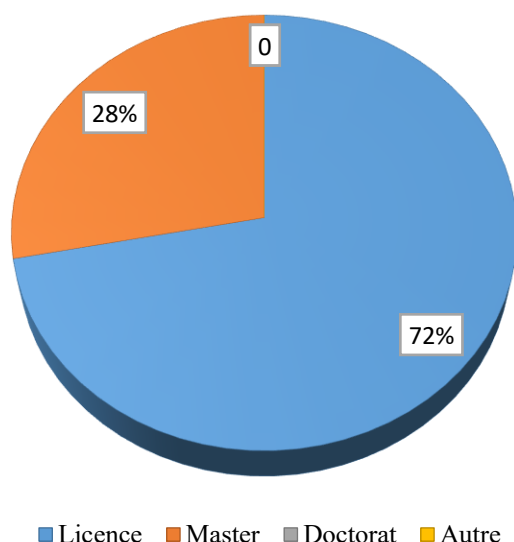
À travers cette démarche, nous avons cherché à mettre en évidence l'intérêt pédagogique des activités ludiques et à examiner dans quelle mesure elles peuvent constituer un facteur de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

1.2. Analyse et interprétation du questionnaire

Questionnaire Question N° 01 Diplôme le plus élevé obtenu

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Licence	18	72 %
Master	07	28 %
Doctorat	00	0 %
Autre	00	0 %
Total	25	100 %

Présentation des résultats



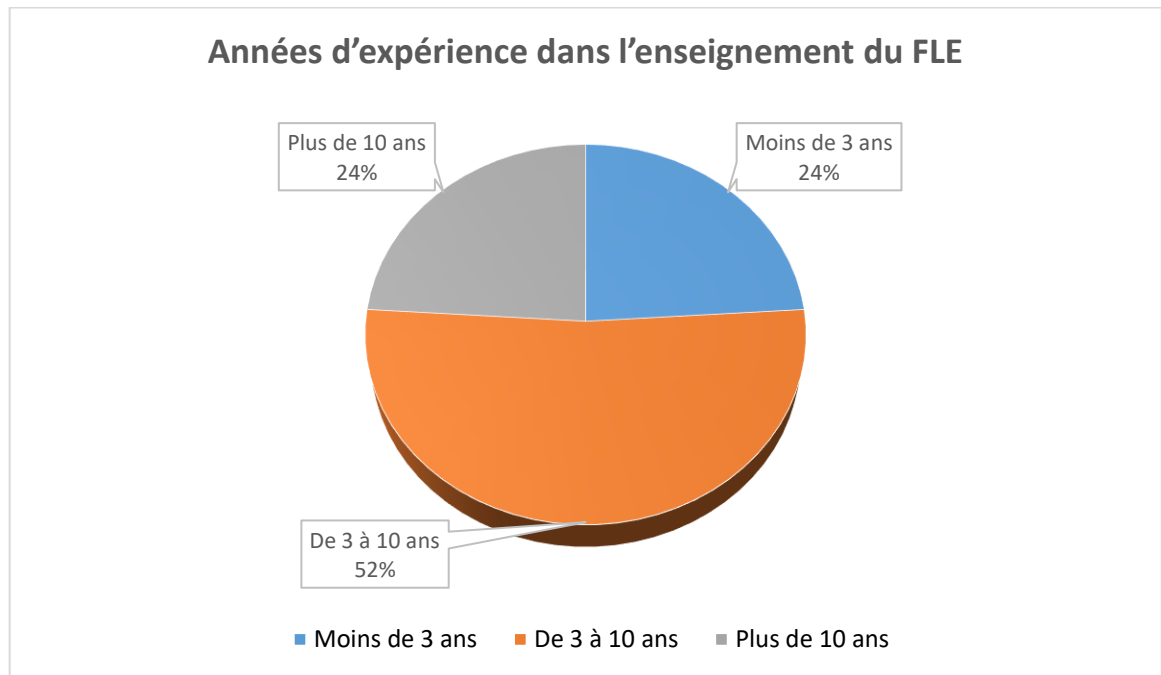
D'après le tableau et le graphique n°01, il apparaît que 72 % des enseignants interrogés sont titulaires d'une licence, tandis que 28 % possèdent un master. Aucun enseignant n'a déclaré être titulaire d'un doctorat ni d'un autre diplôme.

Commentaire

Ces résultats indiquent que l'ensemble des enseignants du cycle primaire interrogés disposent d'un niveau universitaire conforme aux exigences du secteur, dominé par le diplôme de licence. La proportion d'enseignants titulaires d'un master témoigne d'un effort de perfectionnement académique, susceptible d'avoir un impact positif sur les pratiques pédagogiques. L'absence de doctorat et d'autres diplômes s'explique par le fait que le cycle primaire ne nécessite pas de qualifications supérieures à la licence ou au master.

Question N° 02 Années d'expérience dans l'enseignement du FLE

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Moins de 3 ans	06	24 %
De 3 à 10 ans	13	52 %
Plus de 10 ans	06	24 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

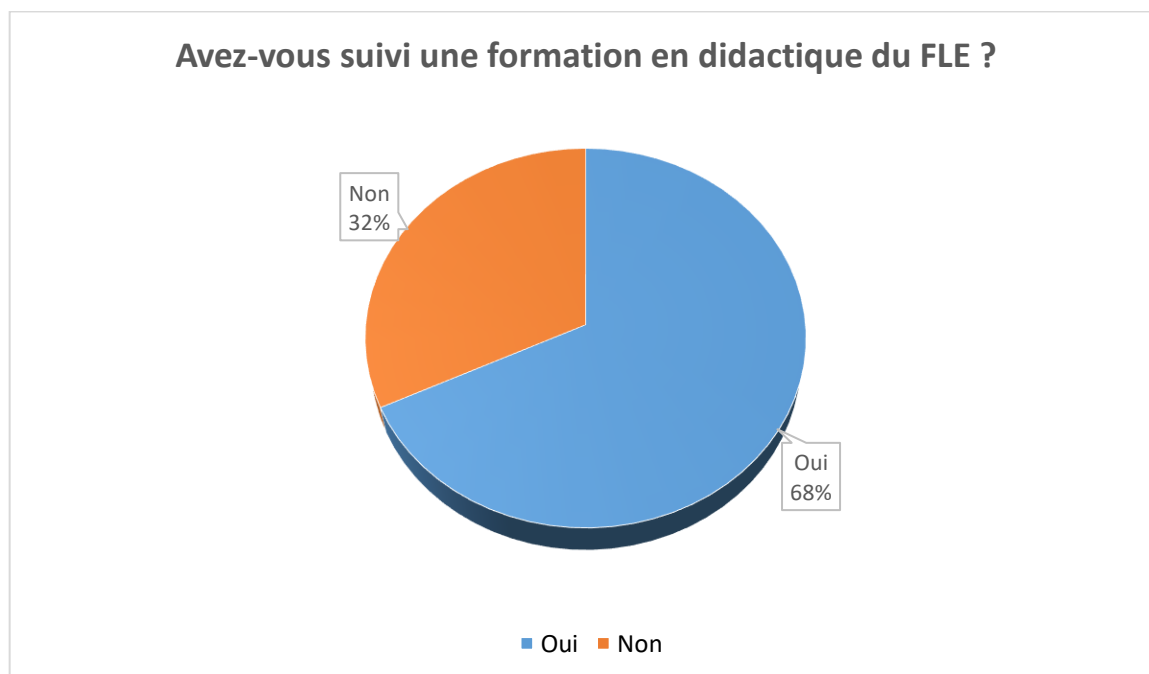
À la lecture du tableau et du graphique n°02, on observe que 52 % des enseignants interrogés possèdent une expérience comprise entre 3 et 10 ans dans l'enseignement du FLE. Par ailleurs, 24 % ont moins de 3 ans d'expérience, tandis que 24 % disposent de plus de 10 ans d'ancienneté.

Commentaire

Ces résultats révèlent que la majorité des enseignants du cycle primaire interrogés bénéficient d'une expérience professionnelle moyenne, ce qui constitue un atout important pour la maîtrise des pratiques pédagogiques en FLE. La présence d'enseignants débutants favorise le renouvellement des méthodes d'enseignement, tandis que les enseignants les plus expérimentés contribuent par leur savoir-faire et leur expertise à l'amélioration du processus d'apprentissage.

Question N° 03 Avez-vous suivi une formation en didactique du FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Oui	17	68 %
Non	08	32 %
Total	25	100 %

**Présentation des résultats**

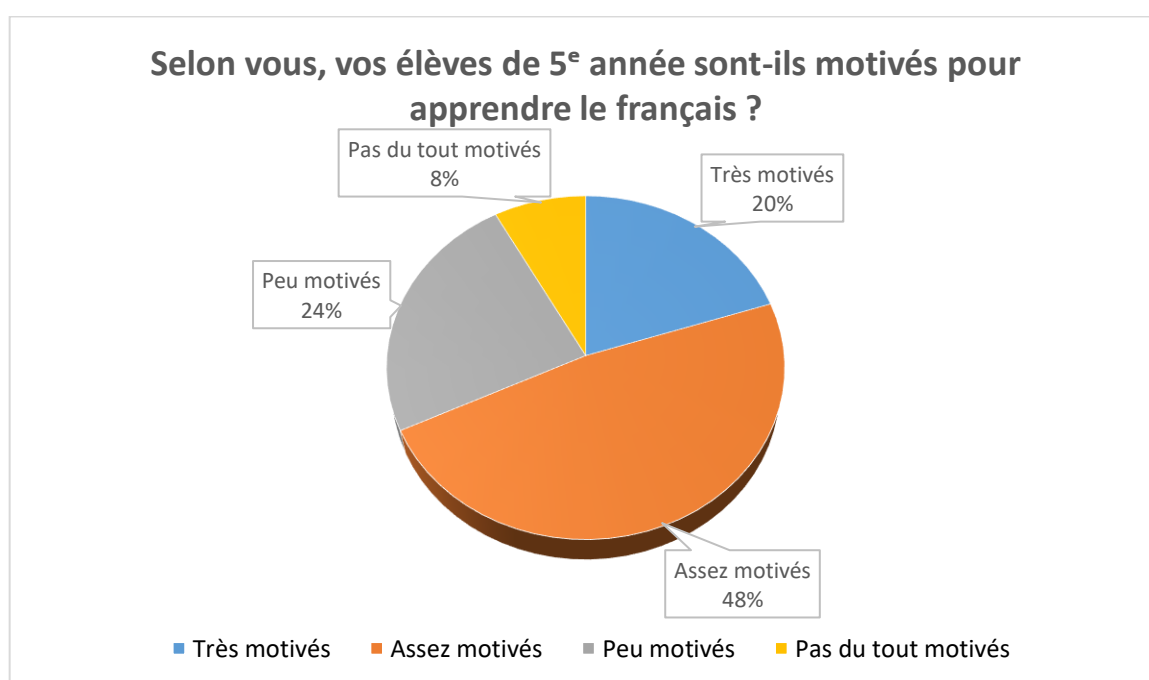
Le tableau et le graphique n°03 montrent que 68 % des enseignants interrogés ont suivi une formation en didactique du FLE, tandis que 32 % déclarent ne pas en avoir bénéficié.

Commentaire

Ces résultats indiquent qu'une majorité d'enseignants du cycle primaire disposent d'une formation spécifique en didactique du FLE, ce qui peut avoir un impact positif sur la qualité de l'enseignement et sur l'efficacité des pratiques pédagogiques. Toutefois, la proportion non négligeable d'enseignants n'ayant pas suivi de formation souligne la nécessité de renforcer les dispositifs de formation continue, afin d'améliorer les compétences didactiques de l'ensemble des enseignants.

Question N° 04 Selon vous, vos élèves de 5^e année sont-ils motivés pour apprendre le français ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Très motivés	05	20 %
Assez motivés	12	48 %
Peu motivés	06	24 %
Pas du tout motivés	02	8 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

D'après le tableau et le graphique n°04, 48 % des enseignants estiment que leurs élèves sont assez motivés pour apprendre le français. En revanche, 24 % jugent que leurs élèves sont peu motivés, tandis que 20 % les considèrent comme très motivés. Enfin, 8 % des enseignants déclarent que leurs élèves ne sont pas du tout motivés.

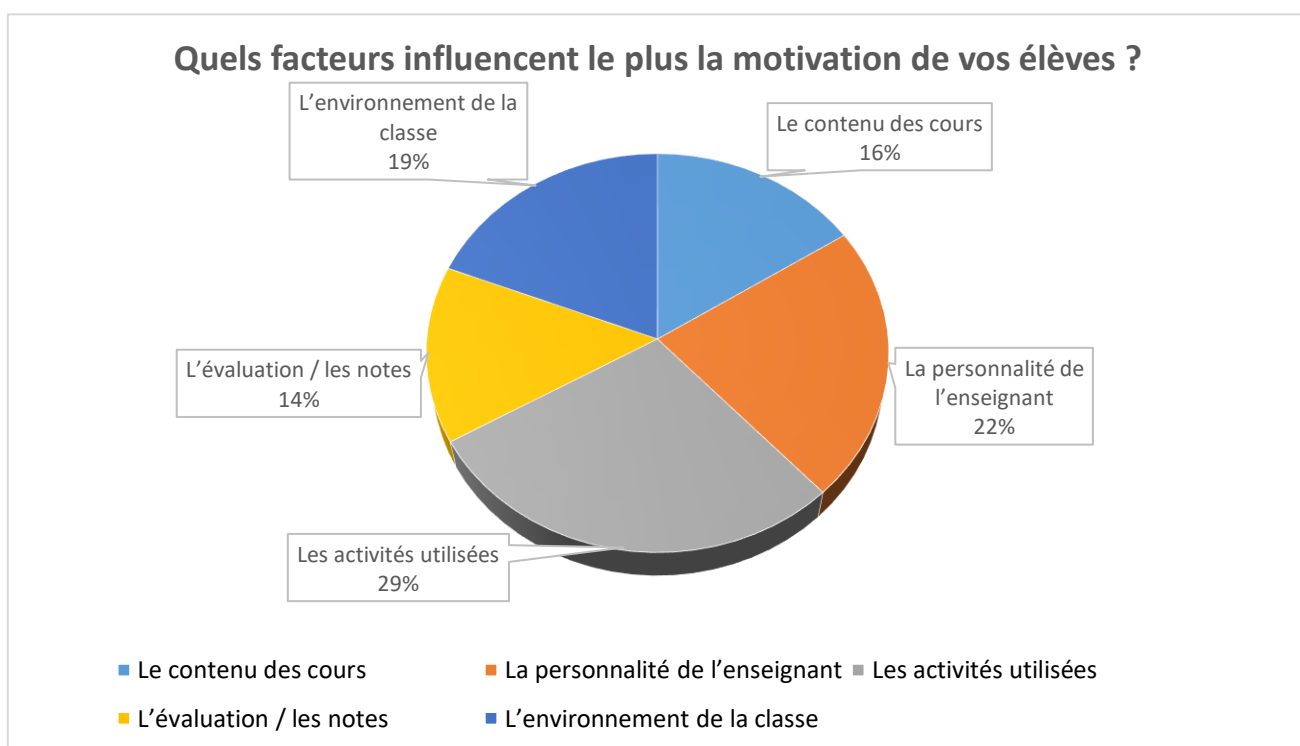
Commentaire

Ces résultats montrent que la motivation des élèves de 5^e année pour l'apprentissage du français est globalement moyenne. Bien qu'une proportion importante d'élèves soit jugée

assez ou très motivée, un pourcentage non négligeable présente un manque de motivation. Cette situation souligne l'importance de mettre en œuvre des stratégies pédagogiques motivantes, telles que des activités ludiques, interactives et adaptées au niveau des apprenants, afin de renforcer leur intérêt pour l'apprentissage du français.

Question N° 05 Quels facteurs influencent le plus la motivation de vos élèves ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Le contenu des cours	10	16%
La personnalité de l'enseignant	14	22 %
Les activités utilisées	18	29 %
L'évaluation / les notes	09	14 %
L'environnement de la classe	12	19%



Présentation des résultats

Le tableau et le graphique n°05 montrent que les activités utilisées en classe constituent le facteur le plus influençant la motivation des élèves, avec 29 % des réponses. La personnalité de l'enseignant arrive en deuxième position (22 %), suivie de l'environnement

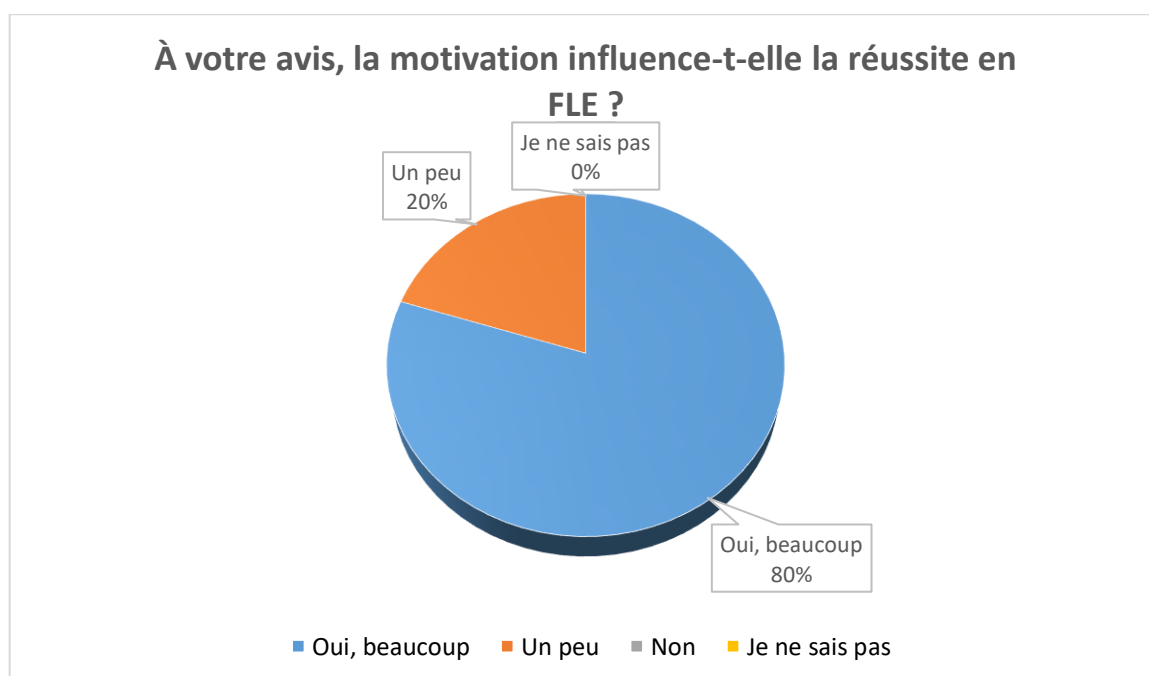
de la classe (48 %). En revanche, le contenu des cours (40 %) et l'évaluation/les notes (36 %) semblent avoir une influence relativement moins marquée.

Commentaire

Ces résultats mettent en évidence le rôle central des méthodes pédagogiques et des activités proposées dans la motivation des élèves de 5^e année. La personnalité de l'enseignant apparaît également comme un facteur déterminant, soulignant l'importance de la relation pédagogique enseignant-élèves. Par ailleurs, l'environnement de la classe contribue à créer un climat favorable à l'apprentissage. En revanche, l'évaluation et le contenu des cours, bien qu'importants, semblent moins déterminants que les approches pédagogiques interactives et engageantes.

Question N° 06 À votre avis, la motivation influence-t-elle la réussite en FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Oui, beaucoup	20	80 %
Un peu	05	20 %
Non	00	0 %
Je ne sais pas	00	0 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

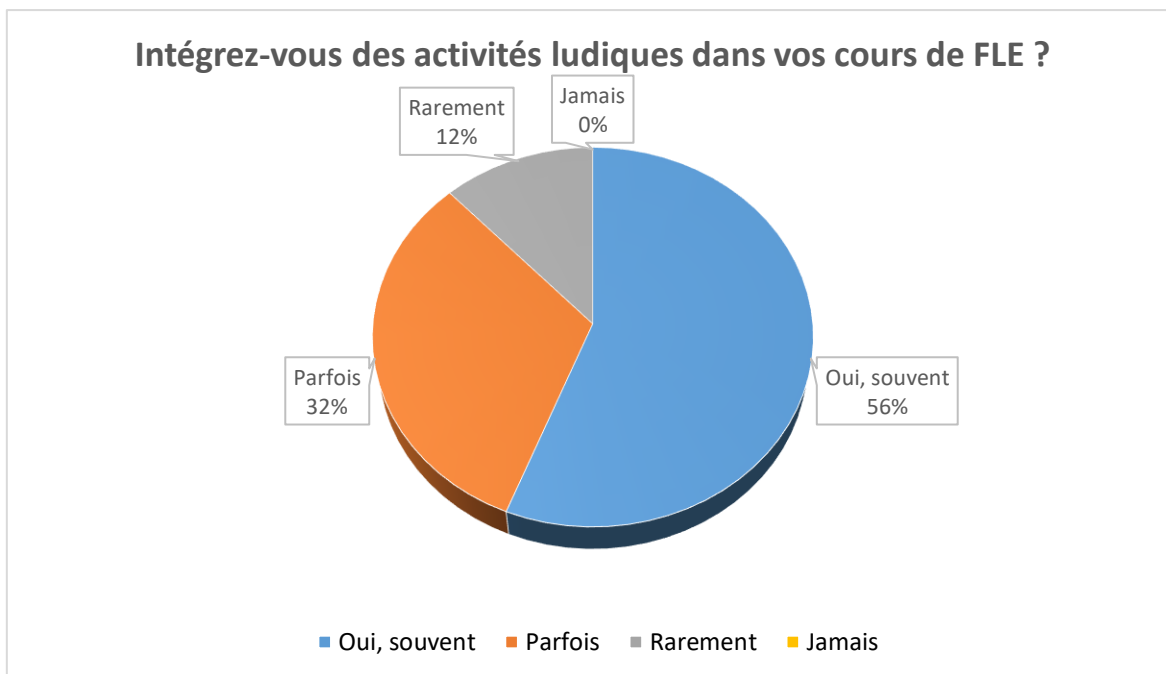
Le tableau et le graphique n°06 indiquent que 80 % des enseignants interrogés estiment que la motivation influence fortement la réussite en FLE, tandis que 20 % considèrent qu'elle exerce une influence modérée. Aucun enseignant ne pense que la motivation n'a pas d'impact, ni ne déclare ne pas savoir.

Commentaire

Ces résultats montrent un consensus clair parmi les enseignants quant au rôle essentiel de la motivation dans la réussite des élèves en FLE. L'absence totale de réponses négatives confirme que la motivation est perçue comme un facteur incontournable de l'apprentissage. Cela renforce l'idée que l'enseignant doit accorder une attention particulière aux stratégies pédagogiques motivantes afin d'améliorer les performances scolaires des élèves.

Question n°07 : Intégrez-vous des activités ludiques dans vos cours de FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Oui, souvent	14	56 %
Parfois	08	32 %
Rarement	03	12 %
Jamais	00	0 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

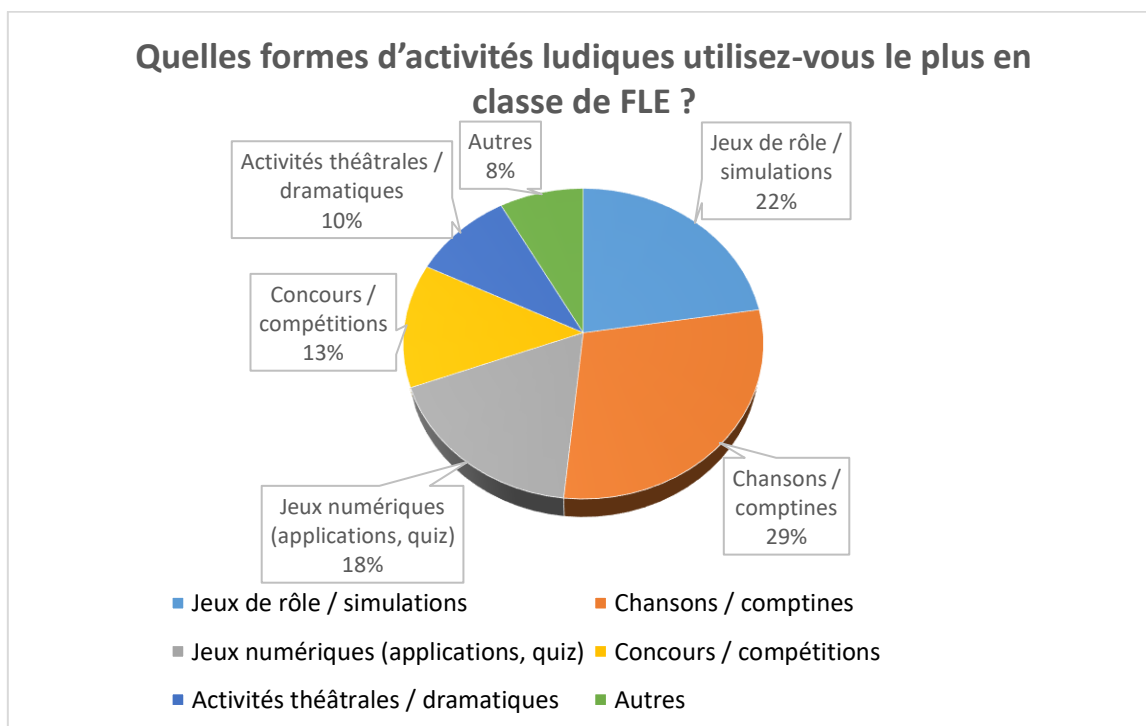
D'après le tableau et le graphique n°07, 56 % des enseignants déclarent intégrer souvent des activités ludiques dans leurs cours de FLE. Par ailleurs, 32 % les utilisent parfois, tandis que 12 % les intègrent rarement. Aucun enseignant ne déclare ne jamais recourir aux activités ludiques.

Commentaire

Ces résultats montrent que les activités ludiques occupent une place importante dans l'enseignement du FLE au cycle primaire. Leur utilisation fréquente par une majorité d'enseignants témoigne de la reconnaissance de leur efficacité pédagogique, notamment pour renforcer la motivation et l'engagement des élèves. Toutefois, la présence d'enseignants les utilisant rarement indique la nécessité d'encourager davantage la diversification des pratiques pédagogiques.

Question n°08 : Quelles formes d'activités ludiques utilisez-vous le plus en classe de FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Jeux de rôle / simulations	14	22 %
Chansons / comptines	18	29 %
Jeux numériques (applications, quiz)	11	18%
Concours / compétitions	08	13 %
Activités théâtrales / dramatiques	06	10%
Autres	05	8 %



Présentation des résultats

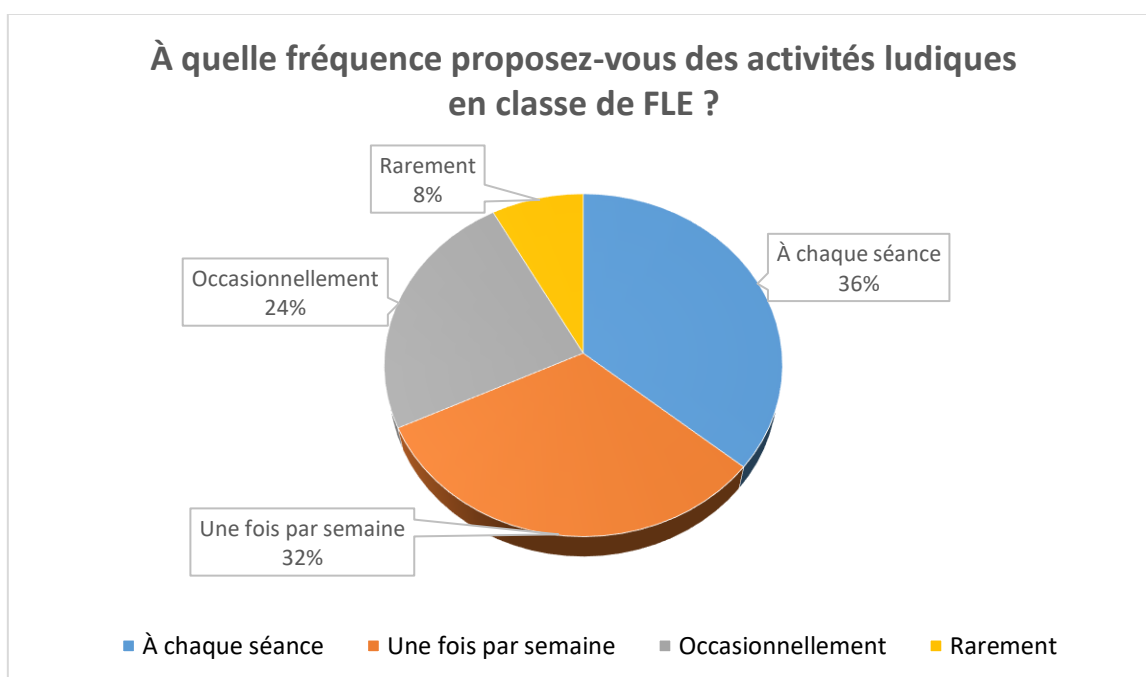
Le tableau et le graphique n°08 montrent que les chansons et comptines sont les activités ludiques les plus utilisées par les enseignants (29 %), suivies des jeux de rôle et simulations (22 %). Les jeux numériques occupent également une place importante (18 %), tandis que les concours (13 %) et les activités théâtrales (10 %) sont moins fréquemment exploités. Enfin, 8 % des enseignants déclarent utiliser d'autres formes d'activités ludiques.

Commentaire

Ces résultats mettent en évidence la diversité des pratiques ludiques dans l'enseignement du FLE au cycle primaire. La forte présence des chansons et comptines s'explique par leur efficacité dans la mémorisation et la prononciation. Les jeux de rôle favorisent l'expression orale et l'interaction. Les activités classées dans la catégorie « autres », telles que le dessin, les devinettes et l'utilisation d'images, témoignent de la créativité pédagogique des enseignants et de leur volonté d'adapter les activités aux besoins et au niveau des élèves.

Question n°09 : À quelle fréquence proposez-vous des activités ludiques en classe de FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
À chaque séance	09	36 %
Une fois par semaine	08	32 %
Occasionnellement	06	24 %
Rarement	02	8 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

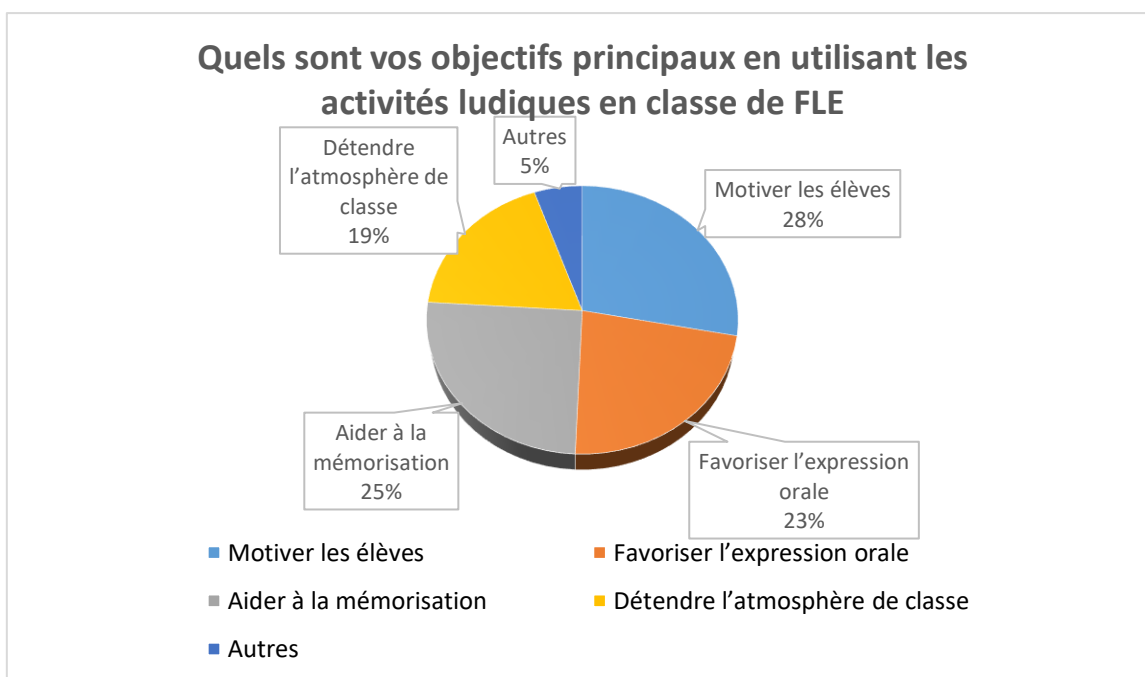
Le tableau et le graphique n°09 indiquent que 36 % des enseignants proposent des activités ludiques à chaque séance, tandis que 32 % les intègrent une fois par semaine. Par ailleurs, 24 % des enseignants déclarent les utiliser occasionnellement, alors que 8 % y recourent rarement.

Commentaire

Ces résultats montrent que les activités ludiques occupent une place relativement régulière dans l'enseignement du FLE au cycle primaire. Une majorité d'enseignants les intègrent de manière fréquente, ce qui confirme leur importance dans la motivation et l'engagement des élèves. Toutefois, l'existence d'une minorité les utilisant rarement souligne la nécessité de sensibiliser davantage les enseignants à l'intérêt pédagogique des activités ludiques et à leur intégration systématique dans les pratiques de classe.

Question n°10 : Quels sont vos objectifs principaux en utilisant les activités ludiques en classe de FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Motiver les élèves	21	28 %
Favoriser l'expression orale	17	23 %
Aider à la mémorisation	19	25 %
Détendre l'atmosphère de classe	14	19%
Autres	04	5 %



Présentation des résultats

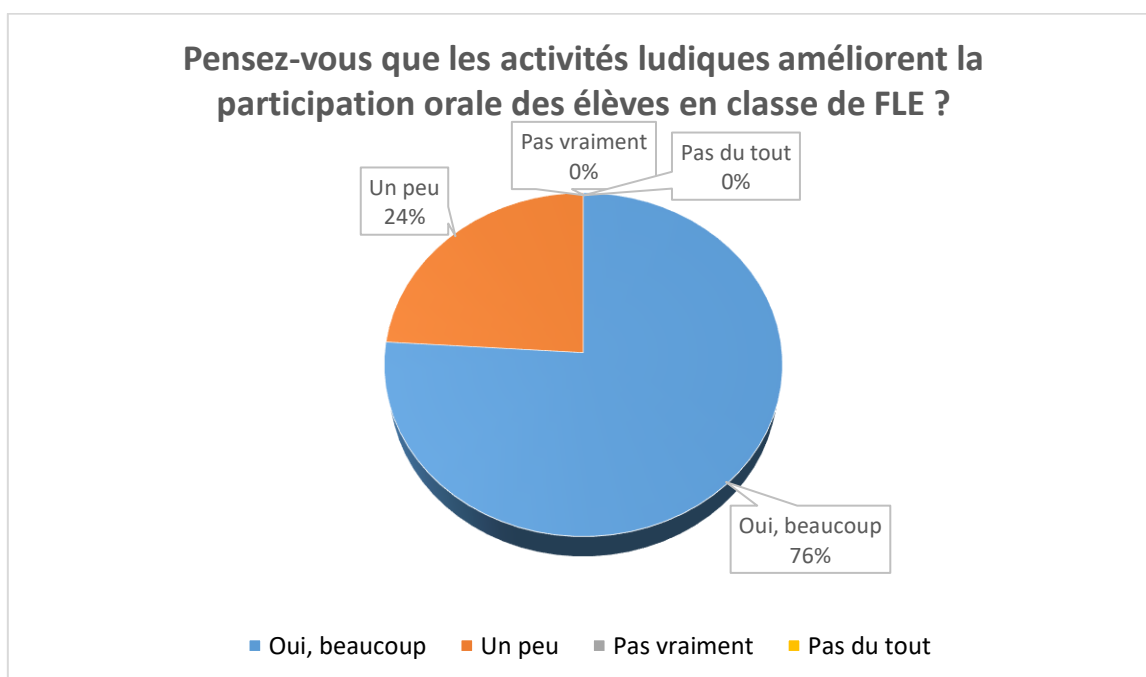
Le tableau et le graphique n°10 montrent que la motivation des élèves constitue l'objectif principal de l'utilisation des activités ludiques, avec 28 % des réponses. L'aide à la mémorisation (25 %) et la promotion de l'expression orale (23 %) figurent également parmi les objectifs les plus cités. Par ailleurs, 19 % des enseignants estiment que ces activités permettent de détendre l'atmosphère de la classe. Enfin, 5 % mentionnent d'autres objectifs pédagogiques.

Commentaire

Ces résultats confirment que les activités ludiques jouent un rôle multifonctionnel dans l'enseignement du FLE au cycle primaire. Elles contribuent non seulement à motiver les élèves, mais aussi à favoriser l'expression orale et la mémorisation. Les objectifs complémentaires mentionnés, tels que le développement de la confiance en soi et la réduction de l'anxiété, montrent que les enseignants perçoivent ces activités comme un levier pédagogique global, agissant à la fois sur les dimensions cognitives, affectives et sociales de l'apprentissage.

Question n°11 : Pensez-vous que les activités ludiques améliorent la participation orale des élèves en classe de FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Oui, beaucoup	19	76 %
Un peu	06	24 %
Pas vraiment	00	0 %
Pas du tout	00	0 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

Le tableau et le graphique n°11 montrent que 76 % des enseignants interrogés estiment que les activités ludiques améliorent fortement la participation orale des élèves, tandis que 24 % considèrent qu'elles l'améliorent modérément. Aucun enseignant n'a exprimé un avis négatif.

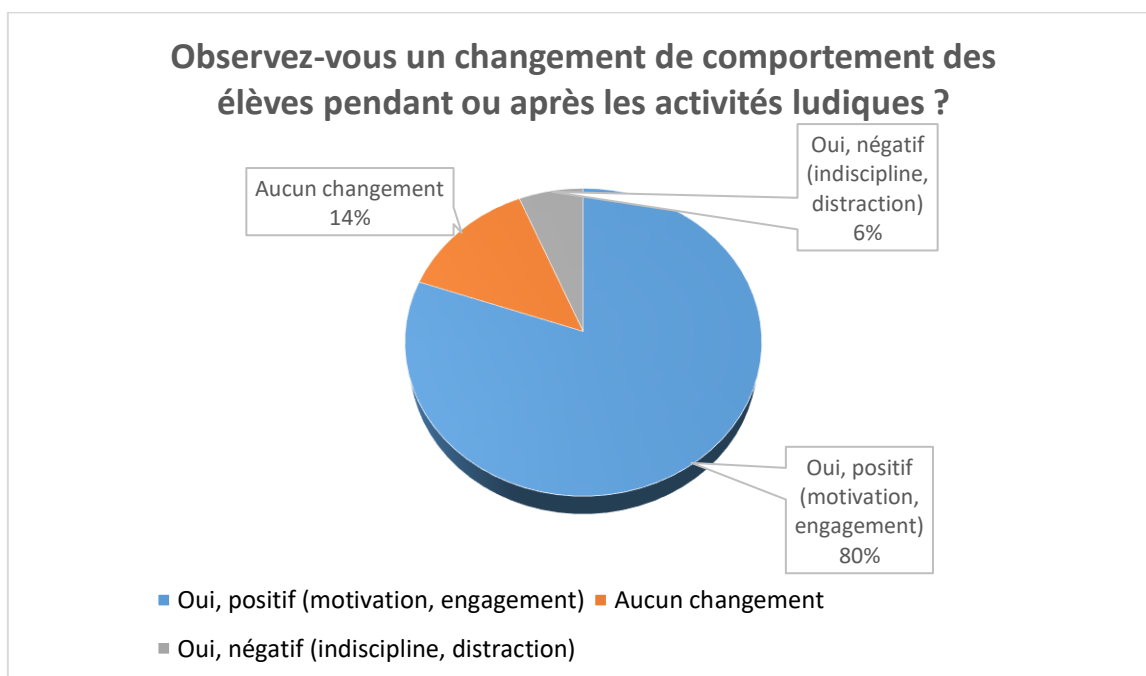
Commentaire

Ces résultats révèlent un consensus clair parmi les enseignants quant à l'efficacité des activités ludiques pour améliorer la participation orale des élèves en FLE. L'absence totale

de réponses négatives confirme que ces activités constituent un levier pédagogique essentiel pour encourager l'expression orale, favoriser l'interaction en classe et renforcer la confiance des apprenants.

Question n°12 : Observez-vous un changement de comportement des élèves pendant ou après les activités ludiques ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Oui, positif (motivation, engagement)	18	72 %
Aucun changement	03	12 %
Oui, négatif (indiscipline, distraction)	04	16 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

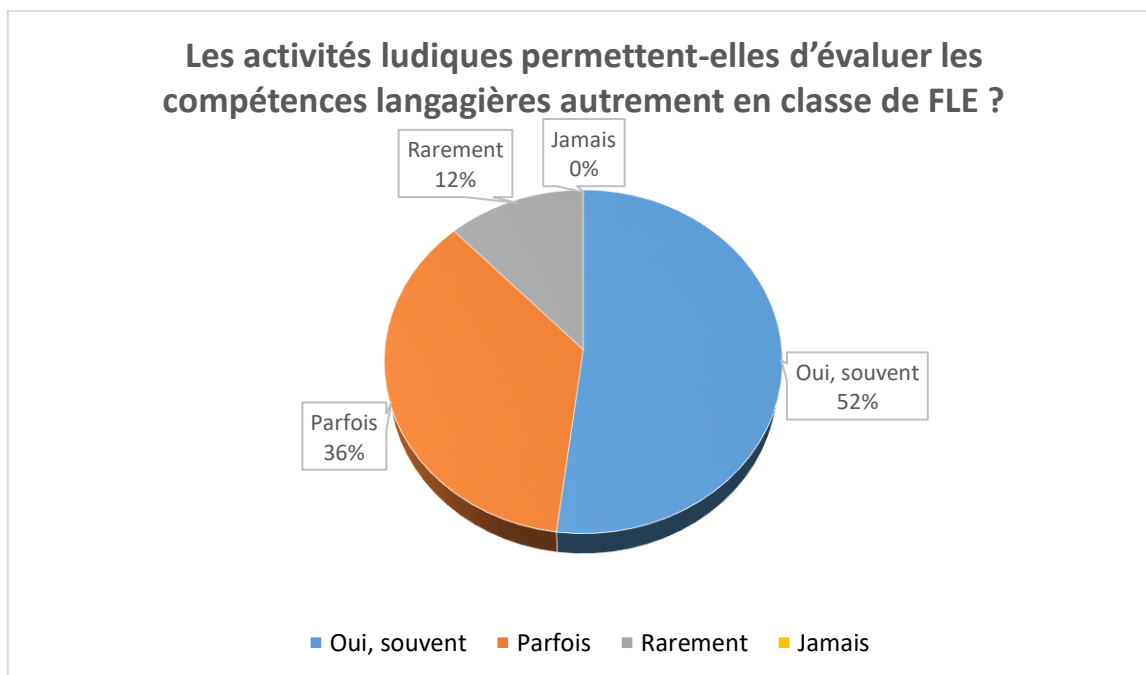
Le tableau et le graphique n°12 montrent que 72 % des enseignants interrogés observent un changement de comportement positif chez les élèves à la suite des activités ludiques, notamment en termes de motivation et d'engagement. En revanche, 12 % des enseignants ne constatent aucun changement, tandis que 16 % signalent un changement négatif, tel que l'indiscipline ou la distraction.

Commentaire

Ces résultats indiquent que les activités ludiques ont majoritairement un impact positif sur le comportement des élèves en classe de FLE. Toutefois, la présence d'un pourcentage non négligeable de réponses négatives souligne que certaines activités peuvent entraîner des comportements perturbateurs si elles ne sont pas correctement encadrées. Cela met en évidence l'importance du rôle de l'enseignant dans la gestion de la classe et dans le choix d'activités adaptées au niveau et au profil des élèves.

Question n°13 : Les activités ludiques permettent-elles d'évaluer les compétences langagières autrement en classe de FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Oui, souvent	13	52 %
Parfois	09	36 %
Rarement	03	12 %
Jamais	00	0 %
Total	25	100 %



Présentation des résultats

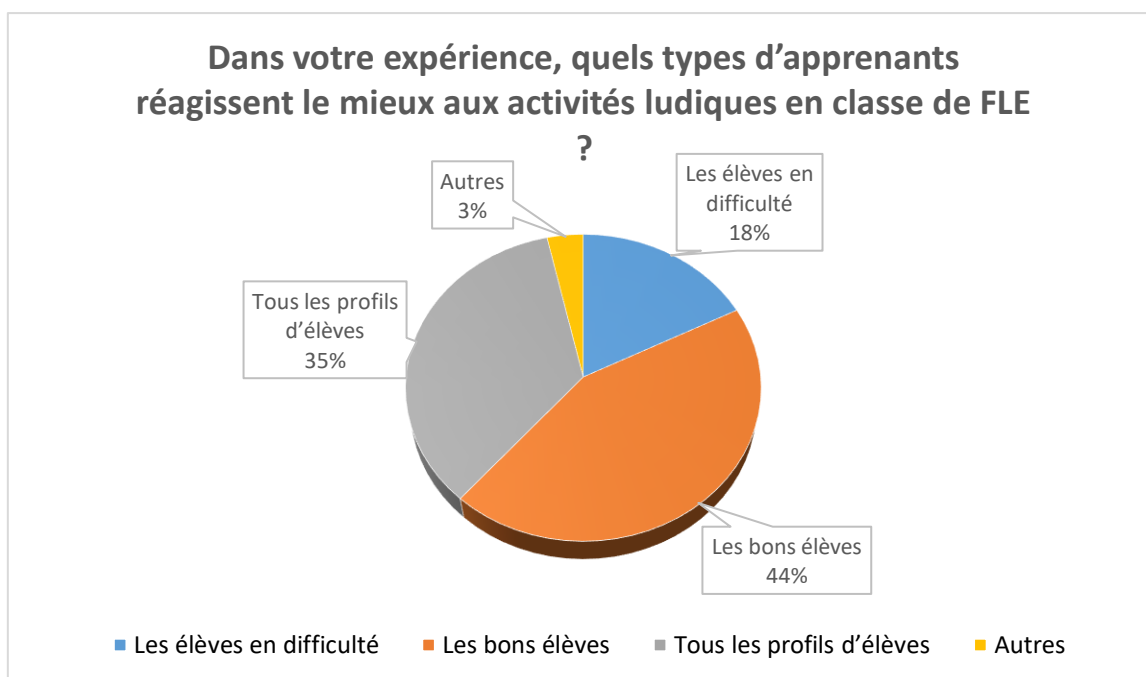
Le tableau et le graphique n°13 montrent que 52 % des enseignants estiment que les activités ludiques permettent souvent d'évaluer les compétences langagières autrement. Par ailleurs, 36 % considèrent que cela est possible parfois, tandis que 12 % estiment que cela se fait rarement. Aucun enseignant n'a choisi la réponse « jamais ».

Commentaire

Ces résultats mettent en évidence que les activités ludiques sont perçues par une majorité d'enseignants comme un outil alternatif d'évaluation des compétences langagières en FLE. Elles permettent notamment d'observer les productions orales, la compréhension et l'interaction des élèves dans un contexte moins formel. Toutefois, le recours limité à ce type d'évaluation chez certains enseignants peut s'expliquer par un manque de formation ou par la prédominance des méthodes d'évaluation traditionnelles.

Question n°14 : Dans votre expérience, quels types d'apprenants réagissent le mieux aux activités ludiques en classe de FLE ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Les élèves en difficulté	06	18 %
Les bons élèves	15	44 %
Tous les profils d'élèves	12	35%
Autres	04	3%



Présentation des résultats

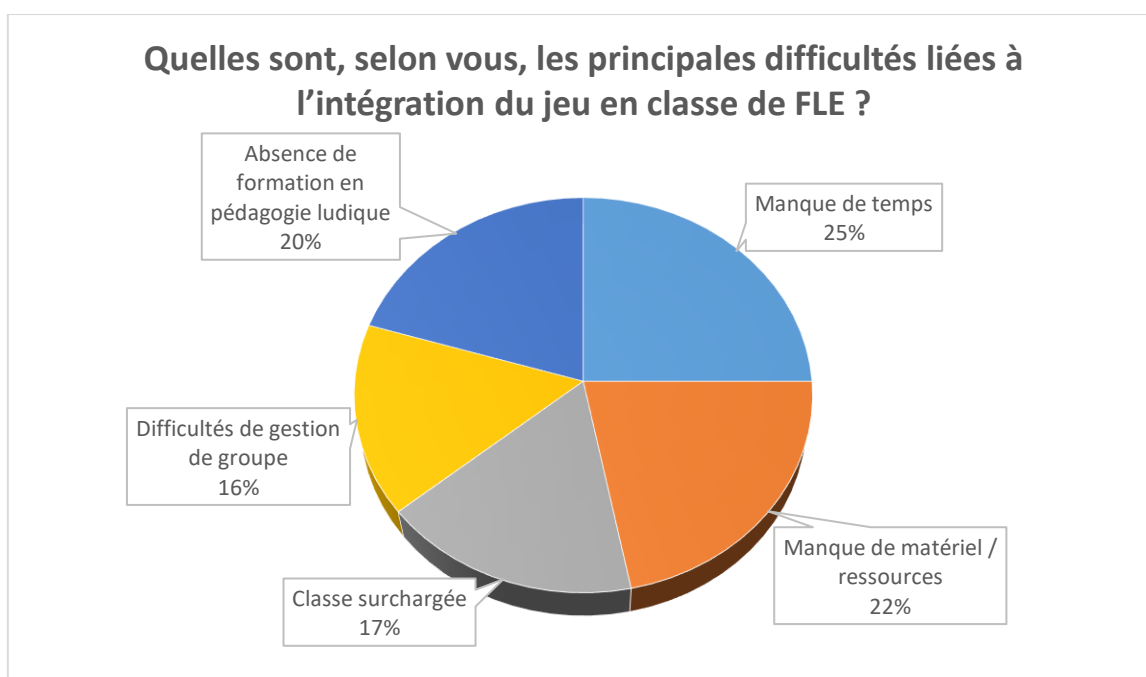
Le tableau et le graphique n°14 montrent que 60 % des enseignants estiment que les bons élèves réagissent le mieux aux activités ludiques. Par ailleurs, 48 % considèrent que tous les profils d'élèves en bénéficient, tandis que 24 % soulignent leur efficacité auprès des élèves en difficulté. Enfin, 16 % des enseignants mentionnent d'autres profils spécifiques.

Commentaire

Ces résultats indiquent que les activités ludiques sont perçues comme particulièrement efficaces auprès des bons élèves, tout en restant bénéfiques pour l'ensemble des profils d'apprenants. Leur impact positif sur les élèves en difficulté montre qu'elles peuvent également jouer un rôle de soutien pédagogique. Les réponses regroupées dans la catégorie « autres » confirment le caractère adaptable et inclusif des activités ludiques dans l'enseignement du FLE.

Question n°15 : Quelles sont, selon vous, les principales difficultés liées à l'intégration du jeu en classe de FLE ?

Difficultés	Nombre d'enseignants	Pourcentages
Manque de temps	16	25 %
Manque de matériel / ressources	14	22 %
Classe surchargée	11	17 %
Difficultés de gestion de groupe	10	16 %
Absence de formation en pédagogie ludique	13	20 %



Présentation des résultats

Le tableau et le graphique n°15 montrent que le manque de temps constitue la principale difficulté rencontrée par les enseignants (25 %). Le manque de matériel et de ressources pédagogiques (22 %) ainsi que l'absence de formation en pédagogie ludique (20 %) figurent également parmi les obstacles majeurs. Par ailleurs, la surcharge des classes (17 %) et les difficultés de gestion de groupe (16 %) compliquent l'intégration efficace des activités ludiques en classe de FLE.

Analyse des réponses ouvertes : stratégies pour surmonter ces difficultés

Les enseignants interrogés ont proposé plusieurs solutions pour faire face à ces contraintes, notamment :

- Une meilleure planification du temps, en intégrant les activités ludiques dans les objectifs de la séance.
- L'utilisation de matériel simple et accessible, comme les images, le tableau ou les supports fabriqués par l'enseignant.
- Le travail en groupes restreints, afin de mieux gérer les classes surchargées.
- L'autoformation et l'échange d'expériences entre collègues.
- La participation à des formations pédagogiques ou ateliers portant sur la pédagogie ludique.

Commentaire

Ces résultats montrent que, malgré les nombreux avantages des activités ludiques, leur intégration en classe de FLE reste confrontée à plusieurs contraintes organisationnelles et pédagogiques. Toutefois, les solutions proposées par les enseignants témoignent de leur capacité d'adaptation et de créativité. Cela souligne la nécessité de renforcer la formation continue, de fournir davantage de ressources pédagogiques et d'encourager les pratiques collaboratives afin de favoriser une intégration efficace et durable du jeu en classe.

Synthèse générale des résultats

À travers l'analyse du questionnaire adressé à vingt-cinq enseignants du cycle primaire, nous avons pu constater que les activités ludiques occupent une place importante dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Les résultats montrent que les enseignants reconnaissent, dans leur majorité, le rôle essentiel de la motivation dans la réussite des élèves, et considèrent que les activités utilisées en classe influencent fortement cette motivation.

L'étude révèle également que de nombreux enseignants intègrent des activités ludiques dans leurs cours, comme les chansons, les jeux de rôle, les devinettes ou d'autres activités créatives. Selon eux, ces pratiques permettent de rendre la classe plus vivante, de stimuler la participation orale, de renforcer la mémorisation et de créer une ambiance plus

agréable pour apprendre.

Les résultats montrent aussi que les activités ludiques ont généralement un effet positif sur le comportement et l'implication des apprenants. Toutefois, certains enseignants évoquent quelques difficultés, comme le manque de temps, l'insuffisance du matériel ou la gestion de la classe. Malgré cela, ils estiment que le jeu reste un moyen pédagogique utile et efficace lorsqu'il est bien préparé et adapté au niveau des élèves.

Conclusion du chapitre

Pour conclure, ce chapitre montre clairement que les activités ludiques occupent une place importante dans l'enseignement du FLE au primaire. Les résultats obtenus confirment qu'elles aident les élèves à être plus motivés, à participer davantage et à s'impliquer plus activement dans leur apprentissage. Elles permettent aussi de créer une ambiance de classe plus agréable et plus favorable à l'apprentissage.

Même si certains enseignants rencontrent des difficultés, comme le manque de temps, de moyens ou de formation, le jeu reste une pratique pédagogique utile et bénéfique lorsqu'il est bien préparé et adapté au niveau des élèves. Cela montre qu'il est nécessaire d'encourager davantage l'usage des activités ludiques et de mieux accompagner les enseignants dans leur mise en œuvre.

En définitive, ce chapitre nous permet de mieux comprendre l'intérêt du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE et ouvre la voie à une réflexion sur des pratiques pédagogiques plus motivantes et plus efficaces.

Chapitre II

1. Les activités ludiques en classe

1.1. Expérimentation des activités ludiques

Afin de mieux comprendre le rôle des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE, nous avons choisi de recourir à l'observation comme outil d'investigation. Cette démarche nous a permis d'examiner de près l'effet de ces activités sur les apprenants et de vérifier, sur le terrain, les hypothèses formulées au début de notre recherche.

Nous avons choisi de travailler avec une classe de 5e année primaire, car ce niveau occupe une place importante dans le parcours scolaire de l'élève. En effet, il correspond à une étape charnière entre l'école primaire et le collège. Il est donc essentiel, à ce stade, de proposer des pratiques pédagogiques capables de renouveler l'intérêt des apprenants pour le français et de rendre cette transition plus progressive et plus adaptée à leurs besoins.

1.2. Description/analyse des activités ludiques observées

Activité n°1 : Découverte et description des animaux à partir de supports visuels



Cette activité ludique s'appuie sur dix photos d'animaux choisies par l'enseignant. Chaque image représente un animal facilement reconnaissable et permet de travailler plusieurs éléments de langue, comme le lieu de vie, le genre grammatical, le mâle et la

femelle, la catégorie de l'animal (domestique ou sauvage) ainsi que son alimentation.

L'objectif principal de cette activité était d'enrichir le vocabulaire des apprenants sur le thème des animaux, tout en les amenant à produire des phrases simples et correctes en français. Elle visait aussi à développer leur sens de l'observation, leur réflexion et leur expression orale dans une ambiance agréable et motivante.

Au début de l'activité, l'enseignant a présenté les images aux élèves afin d'attirer leur attention et de susciter leur intérêt. Ensuite, il a expliqué les consignes de manière simple et progressive, en rappelant quelques notions déjà vues en classe, comme l'emploi de **un / une**, **il / elle**, ainsi que le lexique lié à l'habitat et à l'alimentation des animaux.



Les élèves ont ensuite été répartis en petits groupes de niveaux différents. Chaque groupe a reçu une ou deux images d'animaux. L'enseignant leur a demandé de bien observer les photos et d'échanger entre eux pour repérer les caractéristiques de chaque animal. Cette étape a permis aux apprenants de partager leurs idées et de réutiliser leurs connaissances précédentes.

Par la suite, l'enseignant les a aidés à travers quelques questions simples, telles que :

- Où vit cet animal ?
- Est-ce un animal domestique ou sauvage ?
- Quel est le mâle ? Quelle est la femelle ?
- Que mange-t-il ?

Les élèves répondaient peu à peu, parfois avec hésitation, mais l'enseignant les encourageait constamment. Il reformulait leurs réponses et corrigeait leurs erreurs avec douceur. Pour développer leur expression orale, il leur demandait de répondre en phrases complètes, même si celles-ci restaient simples.

Dans une autre étape, chaque groupe devait présenter son animal devant la classe. Un élève prenait la parole pour le décrire, pendant que les autres membres du groupe ajoutaient des informations ou corrigeaient si nécessaire. Ce moment a permis de valoriser le travail collectif et de renforcer la confiance des apprenants.

Enfin, pour rendre l'activité plus vivante, l'enseignant a parfois caché certaines informations et a demandé aux autres groupes de deviner de quel animal il s'agissait à partir de la description donnée. Cette manière de faire a permis d'encourager l'écoute, la participation et l'implication de toute la classe.

Attitudes des apprenants

Les apprenants ont réagi de manière très positive face à cette activité, surtout grâce à l'utilisation des images, qui a rendu la compréhension plus facile et a attiré leur attention dès le début. Au moment de la distribution des photos, les élèves se sont montrés curieux, intéressés et motivés. Ils observaient les images avec beaucoup d'attention et essayaient de repérer les différents détails.

Au sein des groupes, les échanges étaient vivants et actifs. Certains élèves prenaient facilement la parole pour décrire l'animal, tandis que d'autres participaient en ajoutant des informations ou en aidant à corriger certaines réponses. Même les élèves qui rencontrent habituellement des difficultés semblaient plus impliqués, notamment grâce au soutien de leurs camarades et à l'accompagnement de l'enseignant.

L'ambiance en classe était globalement calme, agréable et favorable à l'apprentissage. Les élèves paraissaient à l'aise, plus confiants et prenaient du plaisir à participer. L'utilisation des supports visuels a permis de maintenir leur attention pendant toute la séance, ce qui a aussi réduit les moments de distraction.

Conclusion de l'activité n°1

En conclusion, cette activité fondée sur l'exploitation des images d'animaux s'est montrée très utile pour enrichir le vocabulaire des apprenants et développer leur expression orale en classe de FLE. Grâce aux supports visuels et au travail en groupe, les élèves ont pu apprendre dans une ambiance motivante, interactive et plus proche de leurs besoins.

Cette activité a permis à tous les apprenants de participer, y compris ceux qui sont habituellement plus réservés ou en difficulté. Elle a aussi contribué à créer un climat de classe dynamique, encourageant et favorable à l'apprentissage. À travers cette expérience, nous pouvons confirmer que les activités ludiques basées sur l'image représentent un moyen pédagogique efficace pour rendre l'apprentissage du français plus vivant, plus motivant et plus accessible au cycle primaire.

Activité n°2 : Devinette à partir des caractéristiques de l'animal



Dans cette activité ludique, l'enseignant a choisi de travailler le vocabulaire des animaux et la compréhension orale à travers le jeu de la devinette. L'idée était de proposer aux apprenants une activité plus interactive, dans laquelle ils pouvaient mobiliser leurs connaissances déjà acquises, tout en développant leur capacité à écouter, à réfléchir et à s'exprimer en français.

Avant de commencer, l'enseignant a pris le temps d'expliquer les règles du jeu de manière simple et claire, afin que tous les élèves comprennent bien ce qu'ils devaient faire.

Ensuite, les apprenants ont été répartis en petits groupes hétérogènes, composés d'élèves de niveaux différents, dans le but de favoriser l'entraide et le travail collectif. Chaque groupe devait écouter attentivement les indices donnés par l'enseignant et essayer de deviner l'animal décrit.

L'enseignant présentait les caractéristiques de l'animal de façon progressive. Il commençait par des indices assez généraux, puis il ajoutait peu à peu des éléments plus précis. Ces indices portaient sur le lieu de vie de l'animal, son apparence, son alimentation ou encore certains détails particuliers comme sa taille, sa couleur ou son comportement. Cette manière de procéder a permis de maintenir l'intérêt des élèves et de stimuler la réflexion au sein de chaque groupe.

Pendant l'activité, les apprenants échangeaient leurs idées, discutaient entre eux et tentaient de justifier leurs réponses. Parfois, ils utilisaient d'abord leur langue maternelle pour se mettre d'accord, avant de reformuler la réponse en français. De son côté, l'enseignant circulait entre les groupes, observait les échanges, encourageait les élèves les plus réservés et aidait les apprenants à corriger ou à améliorer leurs réponses.

Pour développer davantage l'expression orale, l'enseignant demandait aux groupes de répondre sous forme de phrases complètes. Par exemple : « *Nous pensons que c'est le lion parce qu'il vit dans la savane et mange de la viande.* » Cette consigne a permis aux élèves de réutiliser le vocabulaire appris et de mieux structurer leurs productions orales.

Afin de rendre l'activité plus vivante et de garder l'attention des apprenants, l'enseignant a parfois changé sa manière de présenter les indices en utilisant des gestes, des mimiques ou de petits dessins au tableau. Ces moyens ont facilité la compréhension, surtout pour les élèves en difficulté, et ont rendu l'activité plus motivante et plus agréable.

Attitudes des apprenants

Tout au long de cette activité, les apprenants ont montré un réel intérêt et une forte motivation. Dès que le jeu a été annoncé, un climat de curiosité et d'enthousiasme s'est installé dans la classe. Les élèves étaient attentifs aux indices donnés par l'enseignant et cherchaient à deviner l'animal avec beaucoup d'intérêt.

Au sein des groupes, les échanges étaient spontanés et dynamiques. Certains élèves prenaient facilement l'initiative en proposant des réponses, tandis que d'autres intervenaient pour poser des questions, donner leur avis ou confirmer les idées de leurs camarades. Même les élèves les plus réservés semblaient plus à l'aise pour participer, notamment grâce au travail en groupe, qui leur donnait plus de confiance.

Nous avons également remarqué un esprit d'entraide entre les apprenants. Les élèves les plus avancés aidaient leurs camarades à trouver les mots convenables ou à mieux formuler leurs phrases en français. L'ambiance générale de la classe était calme, active et favorable à l'apprentissage. Les élèves participaient avec plaisir et semblaient apprendre de manière plus naturelle, sans ressentir la pression habituelle d'une activité scolaire classique.

Conclusion de l'activité n°2

En conclusion, l'activité de devinette fondée sur les caractéristiques des animaux s'est révélée efficace et adaptée à la classe de FLE. Elle a permis de développer la compréhension orale, d'enrichir le vocabulaire et d'encourager la participation des apprenants. Grâce à son aspect ludique et interactif, cette activité a contribué à créer un climat de classe motivant, agréable et inclusif, tout en répondant aux objectifs de l'enseignement du français au cycle primaire.

Conclusion générale

Conclusion générale

Au terme de cette recherche, il m'apparaît clairement que les activités ludiques occupent une place essentielle dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Cette étude m'a permis de mieux comprendre que le recours au ludique ne constitue pas un simple moment de détente ou de distraction, mais bien une véritable démarche pédagogique capable de favoriser l'implication des apprenants, de stimuler leur motivation et de faciliter l'acquisition des apprentissages.

À travers l'enquête menée, j'ai pu confirmer l'hypothèse de départ sur laquelle reposait ce travail. Les résultats obtenus montrent que l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement du FLE représente un choix pédagogique pertinent et efficace. En effet, ces pratiques permettent de rendre l'apprentissage plus vivant, plus accessible et plus engageant pour les apprenants. Elles contribuent ainsi à instaurer une dynamique positive en classe et à renforcer le désir d'apprendre.

Cette recherche m'a également amenée à souligner le rôle fondamental de l'enseignant dans la réussite de cette démarche. C'est à lui qu'il revient de sélectionner des activités adaptées au niveau, aux besoins et aux attentes des apprenants, tout en veillant à créer un climat rassurant et favorable à l'apprentissage. Lorsqu'elles sont bien exploitées, les activités ludiques peuvent aider les apprenants à dépasser leurs difficultés, à atténuer leur peur de commettre des erreurs et à prendre davantage confiance en eux.

Par ailleurs, il convient de rappeler que la motivation de l'apprenant ne dépend pas uniquement du cadre scolaire. Le milieu familial joue lui aussi un rôle déterminant dans l'encouragement et le soutien apportés à l'enfant. Lorsque la famille valorise l'apprentissage du français, voire l'utilise dans le quotidien, cela peut renforcer considérablement la motivation de l'apprenant et son engagement dans son parcours d'apprentissage.

En définitive, ce travail m'a permis de réaffirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Elles apparaissent comme un levier pédagogique précieux, capable de créer un lien plus naturel entre l'apprenant et le savoir, tout en favorisant une participation plus active et plus confiante. Ainsi, le ludique ne doit pas être perçu comme un simple complément à l'enseignement, mais comme un outil

pédagogique à part entière, au service d'un apprentissage plus efficace, plus motivant et plus humain.

Références Bibliographiques

1 Ouvrages

André, B. *Motiver pour enseigner*. Paris : Hachette Éducation, 1998.

Cord-Maunoury, B. *Internet et pédagogie : état des lieux*. Paris, 2003.

Cuq, J.-P., & Gruca, I. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble. 2003 ,p.417

De Grandmont, N. *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. Bruxelles / Paris : De Boeck, 1997.

Ryngaert, J.-P. *Le jeu dramatique en milieu scolaire : expression et animation*. Bruxelles : Éditions universitaires ; De Boeck, 1991.

2 Mémoires consultés

Boudjemaa, I. *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE : cas des apprenants de la 2e AM, école Othmane Saad*. Mémoire de master, Université Larbi Tébessi, Tébessa, 2016.

Guerni, Sabrina. *L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques : cas des apprenants de 5ème année primaire de l'école "Les Frères Osmani" à Féliache, Biskra*. Mémoire de master, Université Mohamed Khider – Biskra, 2011-2012.

Zaamouche, A., & Djedadoua, C. *Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole : cas des apprenants de la troisième année moyenne du CEM Said Sghir*. Mémoire de master, Université 8 Mai 1945, Guelma, 2020.

3 Dictionnaires et ouvrages de référence

Cuq, J.-P. (Dir.). (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. CLE International.

Doron, R., & Parot, F. (2011). *Dictionnaire de psychologie*. PUF.

Gaffiot, F. (2001). *Le Gaffiot de poche : dictionnaire latin-français*. Hachette Livre.

Galisson, R., & Coste, D. (1976). *Dictionnaire didactique des langues*. Hachette.

Juillet, P. (Dir.). (2000). *Dictionnaire de psychiatrie*. CILF.

Sillamy, N. (1998). *Dictionnaire de psychologie*. Larousse.

4 Sitographie

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL). (s.d.). *Ludique*.
<https://www.cnrtl.fr/definition/ludique>

Larousse. (s.d.). *Jeu*. Consulté le 12 janvier 2026, à l'adresse
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

L'Internaute. (s.d.). *Mots croisés*. Consulté le 15 janvier 2026, à l'adresse
<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/mots-croises/>

L'Internaute. (s.d.). *Mots mêlés*. Consulté le 15 janvier 2026, à l'adresse
<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/mots-meles/>

GBNews. (s.d.). *Motivation : d'où viens-tu ?* Consulté le 19 janvier 2026, à l'adresse
<https://www.gbnews.ch/motivation-dou-viens-tu/>

La langue française. (s.d.). *Motivation*. Consulté le 10 février 2026, à l'adresse
<https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/motivation>

Agora. (s.d.). *Motivation*. Consulté le 15 février 2022, à l'adresse
<https://agora.qc.ca/dossiers/motivation>

Anthropo-pédagogie. (s.d.). *La motivation*. Consulté le 18 février 2026, à l'adresse
<https://anthropopedagogie.com/la-motivation/>

Wikimémoires. (2013). *La définition de la motivation du personnel*. Consulté le 21 février 2026, à l'adresse <https://wikimemoires.net/2013/04/la-definition-de-la-motivation-du-personnel/>

Les Cahiers pédagogiques. (s.d.). *Un mode d'apprentissage efficace*. Adresse :
<https://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace/>

Encyclopedia.com. (s.d.). *Diana Baumrind*. Adresse :
<https://www.encyclopedia.com/people/history/historians-miscellaneous-biographies/diana-baumrind>

Annexes

Annexes

Questionnaire

Questionnaire destiné aux enseignants

1. Diplôme le plus élevé obtenu :

☐ Licence ☐ Master ☐ Doctorat ☐ Autre (à préciser) :

2. Années d'expérience dans l'enseignement du FLE :

☐ Moins de 3 ans ☐ 3 à 10 ans ☐ Plus de 10 ans

3. Avez-vous suivi une formation spécifique en didactique du FLE ?

☐ Oui ☐ Non

4. Selon vous, vos élèves de 5^e année sont-ils motivés pour apprendre le français ?

☐ Très motivés ☐ Assez motivés ☐ Peu motivés ☐ Pas du tout motivés

5. Quels facteurs influencent le plus la motivation de vos élèves ?

☐ Le contenu des cours

☐ La personnalité de l'enseignant

☐ Les activités utilisées

☐ L'évaluation / les notes

☐ L'environnement de classe

6. À votre avis, la motivation influence-t-elle la réussite en FLE ?

☐ Oui beaucoup ☐ Un peu ☐ Non ☐ Je ne sais pas

7. Intégrez-vous des activités ludiques dans vos cours ?

☐ Oui souvent ☐ Parfois ☐ Rarement ☐ Jamais

8. Quelles formes d'activités ludiques utilisez-vous le plus ?

☐ Jeux de rôle / simulations

☐ Chansons / comptines

☐ Jeux numériques (applications, quiz interactifs...)

☐ Concours / compétitions

☐ Activités théâtrales / dramatiques

☐ Autres

.....
.....

9. À quelle fréquence proposez-vous des activités ludiques ?

☐ À chaque séance ☐ Une fois par semaine ☐ Occasionnellement ☐ Rarement

10. Quels sont vos objectifs principaux en utilisant ces activités ?

☐ Motiver les élèves

☐ Favoriser l'expression orale

☐ Aider à la mémorisation

☐ Détendre l'atmosphère de classe

☐ Autres :

.....
.....

11. Pensez-vous que les activités ludiques améliorent la participation orale des élèves ?

☐ Oui beaucoup ☐ Un peu ☐ Pas vraiment ☐ Pas du tout

12. Observez-vous un changement de comportement des élèves pendant ou après ces activités ?

☐ Oui positif (motivation, engagement)

☐ Aucun changement

☐ Oui négatif (indiscipline, distraction)

13. Les activités ludiques permettent-elles d'évaluer les compétences langagières autrement ?

☐ Oui souvent ☐ Parfois ☐ Rarement ☐ Jamais

14. Dans votre expérience, quels types d'apprenants réagissent le mieux aux activités ludiques ?

☐ Les élèves en difficulté

☐ Les bons élèves

☐ Tous les profils d'élèves

☐ Autres:

.....
.....

15. Quelles sont, selon vous, les principales difficultés liées à l'intégration du jeu en classe ?

☐ Manque de temps

☐ Manque de matériel / ressources

☐ Classes surchargées

☐ Difficulté de gestion de groupe

☐ Absence de formation sur la pédagogie ludique

Comment surmontez-vous ces difficultés ? (Réponse ouverte)

.....







Résumé

Résumé

Ce travail de recherche met en lumière l'importance des activités ludiques en tant qu'outil de motivation dans le processus d'enseignement/apprentissage du FLE, en s'intéressant plus particulièrement au cas des apprenants de 5e année primaire. À ce niveau de scolarité, le jeu apparaît comme un moyen pédagogique particulièrement pertinent, compte tenu de l'âge des élèves et de leurs besoins en matière de motivation, d'interaction et d'engagement dans l'apprentissage.

À l'issue de cette étude, il ressort que l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère vise à susciter l'intérêt des apprenants, à renforcer leur motivation et à les encourager à apprendre tout en s'exprimant de manière plus libre et plus active.

Ce mémoire s'organise en deux parties : une partie théorique et une partie pratique. La première a été consacrée, dans un premier temps, à la définition de la notion de jeu, à la présentation de ses différents types ainsi qu'à son utilité dans le contexte de l'enseignement/apprentissage. Dans un second temps, nous nous sommes intéressés à la notion de motivation, à ses différentes formes, à ses facteurs, ainsi qu'au rôle des parents et des enseignants dans son développement.

La deuxième partie a été consacrée à l'analyse des résultats recueillis lors de l'enquête menée auprès du public ciblé de la 5e année primaire.

Abstract

This research highlights the importance of playful activities as a motivational tool in the teaching and learning process of French as a Foreign Language (FFL), with particular focus on fifth-year primary school learners. At this level of schooling, play appears to be a particularly relevant pedagogical means, given the learners' age and their needs in terms of motivation, interaction, and engagement in learning.

At the end of this study, it appears that integrating playful activities into the teaching and learning of French as a foreign language helps to arouse learners' interest, strengthen their motivation, and encourage them to learn while expressing themselves in a freer and more active way.

This dissertation is organized into two parts: a theoretical part and a practical part. The first part was devoted, first, to defining the notion of play, presenting its different types, and explaining its usefulness in the context of teaching and learning. Secondly, we focused on the notion of motivation, its different forms, its determining factors, as well as the role of parents and teachers in its development.

The second part was devoted to analyzing the results collected during the survey conducted with the target group of fifth-year primary school learners.