

RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITÉ MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES
DÉPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE
FRANÇAISE

N° :



DOMAINE : LETTRES ET LANGUES ÉTRANGÈRES
FILIÈRE : LANGUE FRANÇAISE
SPÉCIALITÉ : DIDACTIQUE DU FLE

Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique
Par : BELHAMDI Alaeddine

Intitulé :

Le ludique comme facteur de motivation
dans l'enseignement du FLE
(Cas des apprenants de la 5^e année primaire)

Soutenu devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Grade	Qualité	Établissement
*		Président	
* M. MESSAOUR Amir	MAA	Rapporteur	
*		Examineur	

Année universitaire : 2020/2021

Remerciements

Dieu merci !

D'abord, un grand merci pour chaque enseignant m'ayant enseigné !

Je tiens à exprimer mes vifs remerciements à **M. DJAADI Ahmed**, celui qui m'a appris mes premières lettres !

Je tiens également à remercier ma famille pour son soutien et ses encouragements.

Je remercie aussi mes amis.

Mes remerciements pour **M. BENYAHIA Tarik**.

Un grand remerciement pour **M. MESSAOUR Amir**, mon directeur de recherche et qui a été tellement patient avec moi,

MERCI DU FOND DU CŒUR !

Je désire aussi remercier les élèves, les enseignants et aussi la directrice de **El Fodil El Ouarthilani**.

Dédicace

Je dédie ce travail :

Je dédie ce travail à mes parents, avec gratitude et humilité.

A eux qui m'ont donné la vie, que Dieu prolonge leur vie.

A tous mes amis, avec lesquels j'ai passé de beaux moments.

Table des matières

Introduction générale

Première partie : Le cadre théorique

Chapitre I : Les activités ludiques

1- Définition du jeu

2- La progression du concept « jeu » en pédagogie

2.1. Le jeu ludique

2.2. Le jeu éducatif

2.3. Le jeu pédagogique

3- La pédagogie du jeu et les chercheurs contemporains

3.1. La pédagogie du jeu selon Van Oers

3.2. La pédagogie du jeu selon De Grandmont

4- Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

4.1. Fonctions des activités ludiques en classe de FLE

4.2. L'approche ludique

5- Types d'activités ludiques

5.1. Les jeux linguistiques

5.2. Les jeux de créativité

5.3. Les jeux culturels

5.4. Les jeux dérivés du théâtre

5.5. L'utilité des activités ludiques

Chapitre II : La motivation

1. La motivation en contexte général
 - 1.2. Qu'est-ce qu'un élève motivé ?
 - 1.3. Qu'est-ce qu'un élève démotivé ?
2. La motivation en contexte scolaire
 - 2.1. Les facteurs de la motivation scolaire
3. La motivation scolaire et le soutien social
 - 3.1. Le rôle des parents
 - 3.2. Le rôle de l'enseignant

Deuxième partie : Le cadre pratique

Chapitre I

1. Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire
 - 1.1. Présentation de l'échantillon enquêté
 - 1.2. Analyse et interprétation du questionnaire

Chapitre II

1. Les activités ludiques en classe
 - 1.1. Expérimentation des activités ludiques
 - 1.2. Description/analyse des activités ludiques observées
 - Activité N° 01 : « Devinette » et « travail de groupe »
 - Activité N° 02 : « L'utilisation d'une vidéo »

Conclusion générale

Références bibliographiques

Annexes

Introduction générale

La langue française occupe une place très importante dans l'enseignement/apprentissage en Algérie. Par conséquent, l'enseignement du français est en développement constant depuis de nombreuses années. Elle a subi des transformations successives tournées vers l'innovation et l'efficacité. Différentes méthodes d'enseignement du FLE reposent sur des activités techniques, pratiques et structurelles jugées difficiles et complexes.

Actuellement, la didactique, notamment la pédagogie, se focalise sur l'apprenant (ses besoins, ses attentes, ses préoccupations, ses motivations, son style d'apprentissage...), dans le but de lui permettre d'acquérir diverses compétences comme être capable de maîtriser la langue de manière dynamique et intéressante.

L'objectif principal de l'enseignement du français langue étrangère dans les écoles primaires en Algérie est d'apprendre aux élèves à communiquer et à interagir en français. En fait, de nombreux facteurs entrent en jeu, la motivation étant l'un des plus importants. En d'autres termes, la motivation joue un rôle majeur dans ce processus, où elle est liée au comportement, à l'âge, à la personnalité, à la capacité et aux connaissances préalables de l'élève.

Les enseignants recherchent de nouvelles méthodes pour enseigner les langues qui sont plus dynamiques, interactives et naturelles. Les élèves doivent se sentir encouragés à parler dans leur langue d'étude en classe et les enseignants doivent maintenir la communication en fonction de l'intérêt des élèves. Cela encourage les élèves à apprendre la langue naturellement et authentiquement dans un climat favorable créé par les enseignants.

Le choix des méthodes et des options d'enseignement fait partie intégrante du travail d'un enseignant. Leur but est de donner aux élèves l'envie d'apprendre, ce qui fait partie intégrante de l'enseignement.

Inclure des activités ludiques comme des jeux dans les cours scolaires fait partie de la nouvelle réforme de l'éducation en Algérie. Cette réforme a été mise en place pour permettre aux élèves d'acquérir des compétences en communication de manière ludique.

Les écoles devraient naturellement impliquer tous les élèves dans leur apprentissage au cours des premières années de leur scolarité.

Cela m'a poussé à poser les questions suivantes :

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

Pour répondre à cette question, je fais 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.

Dans ce travail, l'objectif était d'identifier le rôle des activités ludiques comme facteurs de motivation pour aider les apprenants en classe.

Les activités ludiques font partie des outils pédagogiques qui permettent de favoriser l'apprentissage du français langue étrangère et de motiver les apprenants. De nos jours, la plupart des enseignants ne prêtent pas attention aux jeux éducatifs, car les jeux éducatifs peuvent être une motivation pour aimer cette langue étrangère.

Ainsi, à travers ce travail de recherche, nous tenterons d'affirmer l'importance des jeux dans l'apprentissage des langues étrangères.

Une partie théorique composée de deux chapitres dont le premier comprend un aperçu historique et théorique du jeu, son développement en pédagogie, les types d'activités ludiques et leur utilité dans les cours de FLE. Le deuxième chapitre contient la définition, les types de motivation, la motivation scolaire en classe de FLE, ses facteurs d'influence, le soutien social pour déterminer le rôle des parents et des enseignants.

Quant à la partie pratique, je m'intéresse à la pratique du jeu dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère dans les écoles primaires en Algérie.

Je vais essayer d'analyser et d'interpréter les résultats d'un questionnaire destiné à des élèves de 5ème afin d'examiner leur rapport au français, leur niveau de participation, l'impact de certains facteurs sur leur motivation à apprendre.

J'utiliserai le deuxième outil méthodologique, qui est une activité ludique, pour démontrer leur efficacité à motiver.

Enfin, je conclurai mon travail par un appel aux enseignants à utiliser plus fréquemment les jeux comme outils de motivation.

Première partie :
Le cadre théorique

Chapitre I : Les activités ludiques

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. Dans ce chapitre, je vais essayer de définir deux concepts : "jeu" et "divertissement". Je vais essayer de montrer différents types d'activités ludiques et leur utilité dans l'enseignement.

1. Définition du jeu

"Les jeux sont tout ce que vous n'avez pas à faire" Mark Twin.

Selon le Dictionary of Educational Vocabulary : "Une activité physique ou mentale purement gratuite, généralement basée sur la convention et la fiction, qui, dans la conscience de la personne concernée, n'a d'autre but qu'elle-même. Même, un but autre que le plaisir qu'elle procure".

Selon Le petit Robert : "Jeu" vient du latin "jocus", qui signifie "plaisanterie, " ou du latin plus courant "fun, divertissement". Quant au mot "ludique", il est dérivé du mot latin "ludus", qui signifie lié au jeu.

Selon le Dictionnaire Larousse, le mot signifie : « une activité d'ordre physique ou mental, imposée nommément, sans aucune finalité utilitaire ». "Un loisir régi par des règles conventionnelles, avec des gagnants et des perdants."

Selon le dictionnaire pédagogique : "jeux d'enseignement des langues, activités de communication interactives dans lesquelles deux participants ou plus développent des compétences"

Selon Nicole De Grandmont¹, médecin orthopédiste canadienne connue pour son travail : pédagogie ludique, jeux éducatifs, jeux éducatifs. "Les jeux sont une activité qui doit absolument être amusante. Remplie de joie intérieure et gratuite"

Dans son livre La Pédagogie du Jeu : "Le vrai sens du jeu est qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de ses actions et l'imprévisibilité de son contenu...l'imagination, fait des merveilles, favorise la créativité... Dans les jeux ludiques, les règles évoluent au gré du joueur, sans contrainte de temps ni d'espace. »²

¹ Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83.

² CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

Selon N. De Grandmont, cette définition témoigne de l'importance des notions de plaisir, de gratuité et de créativité, et pour elle, c'est le joueur qui décide d'utiliser le jeu.

1.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie

Selon Jean-Laurent Pluies, le jeu est divisé en trois niveaux

« Pour que les jeux remplissent leur fonction pédagogique [...], les enseignants doivent être sensibilisés aux trois niveaux d'interventions pédagogiques du jeu : 1. Le niveau ludique [...]
2. Le niveau éducatif [...] 3. Le niveau pédagogique [...]»¹

A partir de cet énoncé, je propose de présenter ces trois niveaux :

Elle se définit comme la liberté de mouvement par excellence (pas de règles, pas d'obligations, pas d'esthétique, c'est un travail d'instinct de joueur).

Par ailleurs, nous signalerons que les jeux ludiques représenteront d'excellentes situations de jeu, telles que décrites par N. de Grandmont, et correspondront à la définition des jeux donnée par le dictionnaire. (Le nouveau Petit Robert, 1993, p.1374)

"Une activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a d'autre but dans la conscience de la personne concernée que le plaisir qu'elle procure". Nous ajouterons qu'un jeu est un : "un moyen d'explorer et de découvrir des connaissances à travers l'action ludique du jeu".² (N.de Grandmont, 1997, p.106).

1.2.2 Le jeu éducatif

N. de Grandmont explique (1997, p. 66) : « A moins qu'il ne soit soutenu par un objet, un jouet ».

Composition de jeux éducatifs : « Le premier pas vers la structure », autrement dit, un pas vers l'apprentissage des règles. Il permet de contrôler les acquis, d'évaluer les apprentissages et d'observer le comportement des élèves.

Il facilite l'acquisition de nouvelles connaissances : « Être ou doit être un jeu amusant, divertissant qui apprend et forme l'enfant en oubliant les contraintes du travail » (Ferran et al., 1978, cité par De Grandmont, p. 65).

D'une manière générale, ces types de jeux permettent aux apprenants de développer de nouvelles connaissances pour faciliter l'apprentissage.

¹ Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies)

²N. De Grandmont , Pédagogie du jeu,Edlogiquet., Montréal ,1995 , p. 24. 20

1.2.3. Le jeu pédagogique

Les jeux pédagogiques font référence aux connaissances acquises, permettant de tester la valeur acquise.

Par ce terme, N. de Grandmont désigne tout médium qui peut "tester l'apprentissage".

Par conséquent, il s'agit d'une activité imposée par un choix qui agit comme un test de connaissances et d'apprentissage. Le jeu est basé sur des tâches d'apprentissage qui se traduisent généralement par :

1. Apprentissage précis,
2. Utiliser les connaissances
3. Évaluation de la capacité de généralisation

L'objectif de ce jeu est de déterminer l'objectif en fonction du besoin actuel.

1.3. La pédagogie du jeu et les chercheurs contemporains

L'enseignement du jeu en lui-même est une méthode active, il s'agit de donner aux élèves autonomie, initiative et plus de motivation, il confère donc aux jeux une fonction pédagogique et tente de donner une forme ludique à toutes les situations d'apprentissage.

La mise en place de jeux dans les écoles est un des éléments de la pédagogie du jeu que nous analyserons dans ce domaine. Pour mieux comprendre cette pédagogie, prenons le point de vue des chercheurs contemporains : Van Oers et De Grandmont.

1.3.1. La pédagogie du jeu selon Van Oers

« Dans cette pédagogie du jeu, souligne Bert Van Oers de l'université libre d'Amsterdam, l'enseignant a un rôle bien spécifique dans la mesure où il doit veiller à intégrer l'apprentissage des techniques (lecture, écriture, calcul) dans des activités culturelles globales »¹

Pour Van Oers, les jeux scolaires doivent être utilisés au quotidien pour être pleinement fonctionnels : "A ce stade, le jeu devient le véritable contexte d'apprentissage des enfants, qui englobe toutes les autres actions et tous les autres apprentissages, y compris l'apprentissage qui résulte d'un enseignement direct" (Van Oers, 1999, p.33).

¹ https://www.scienceshumaines.com/jouer-pour-apprendre_fr_592.html#:~:text=Dans%20cette%20p%C3%A9dagogique%20du%20jeu,dans%20des%20activit%C3%A9s%20culturelles%20globales. (Visité le 06/02/2021)

1.3.2. La pédagogie du jeu selon De Grandmont

Selon Nicole De Grandmont, cette pédagogie part des connaissances et du potentiel des élèves. Elle permet à l'enseignant d'intervenir moins et d'observer davantage les élèves, puis de mieux les guider grâce à son observation.

D'après de Grandmont, cette pédagogie a deux principes. Le premier est la simultanéité des actions : les élèves doivent effectuer leurs actions simultanément pour éviter que les apprenants ne copient ou n'imitent ce que font leurs camarades. Le deuxième principe est appelé pensée divergente : Les étudiants doivent être capables d'exprimer, d'imaginer et d'explorer leur créativité à travers un support comme les assiettes en papier qui peuvent être utilisées pour autre chose que manger, comme la fabrication de masques par exemple.

2. 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"¹

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"². Elle a ajouté que les jeux fournissent "un désir et une volonté de se concentrer sur la résolution de problèmes".³

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".⁴

Je peux dire que les jeux et les activités ludiques sont des divertissements qui suivent les règles habituelles, avec des gagnants et des perdants.

¹ CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.

² DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83

³ DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83

⁴ CORD-MAUNOURY Brigitte, Internet et pédagogie, Paris, état des lieux.2003.

2.1. Fonctions des activités ludiques en classe de FLE

L'intégration du jeu dans le processus d'apprentissage est l'un des processus les plus engageants pour les apprenants. Parce que l'attention est plus importante que l'encouragement dans ce processus. Les activités ludiques sont un bon vecteur, notamment pour les apprenants timides, pour favoriser l'apprentissage et développer la personnalité et le comportement. Cette activité est donc un support pédagogique important dans le parcours d'apprentissage car elle vise à dynamiser le cours.

2.2. L'approche ludique

L'approche ludique est une approche pédagogique dans laquelle les jeux occupent une place importante et sont organisés dans le cadre de projets pédagogiques pour développer les connaissances et les compétences des apprenants à étudier. C'est une approche ouverte basée sur un ensemble de principes fondamentaux, dans une démarche d'enrichissement pédagogique visant à améliorer les conditions d'apprentissage, ces caractéristiques sont : Amusant, gratuit. Il est facile à utiliser, amusant, modifiable et adaptable à la situation et aux besoins de l'élève.

Cette approche pédagogique permet aux enseignants de trouver la situation d'apprentissage idéale. Car, au moment des situations d'apprentissage, les enseignants peinent à faire comprendre à ces apprenants des savoirs complexes. La connaissance est un peu compliquée, dans cette situation l'utilisation du jeu lui permet pour atteindre l'objectif de compréhension.

Afin d'être en mesure d'obtenir de bons résultats, les enseignants doivent choisir avec soin des activités ludiques qui doivent correspondre au plan l'apprentissage.

3. Types d'activités ludiques

Certains auteurs suggèrent que dans ce contexte les activités peuvent être classées en plusieurs catégories, il sera difficile de toutes les dénombrer, surtout avec le développement croissant de cette dernière catégorie grâce au progrès technologique, La taxonomie proposée par Jean Pierre Cuq et Isabel Gurka¹ est présentée ci-dessous :

¹ Jean Pierre Cuq, Isabelle Gruca, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003, p.458.

3.1. Les jeux linguistiques

Selon J.P. Cuq et Gruca, ce sont des jeux qui favorisent l'étude de la grammaire, des dictionnaires et de la phonologie, et guident les apprenants à bien prononcer les mots et à maîtriser le système grammatical et en orthographe..."¹

A cet égard, les apprenants déploient toutes leurs connaissances linguistiques pour reproduire l'apprentissage des langues, et non à la recherche de plaisir et de détente.

Les enseignants doivent choisir les activités en fonction des besoins et du niveau des apprenants.

Reboulet² répertorie des activités ludiques spécialement conçues pour l'apprentissage des langues, notamment des devinettes, des mots croisés et des mots qui enrichissent le vocabulaire et favorisent l'interaction.

3.2. Les jeux de créativité

La préparation aux activités de lecture est une tâche essentielle. En ce sens, les jeux de créativité visent à développer le potentiel de la langue, à encourager une réflexion plus personnelle chez les apprenants, qu'ils soient oraux ou écrits, et à stimuler davantage la créativité et l'imagination.

Libérer les apprenants de la répétition et de l'imitation de modèles scolaires plausibles, rationnels et adaptatifs pour découvrir ce potentiel qui existe même dans des capacités langagières limitées lorsqu'ils utilisent toutes les ressources nécessaires pour le faire. Acquérir l'ingéniosité, la fluidité des idées, la flexibilité et la synthèse inhérentes à la créativité.

De la part des apprenants, je voudrais donner un exemple de charades dans cette catégorie. Une charade est une forme de puzzle qui combine des syllabes définies pour former des mots.

3.3. Les jeux culturels

Les jeux culturels sont des jeux qui font partie de la culture et des connaissances de l'apprenant. Les jeux linguistiques de cette catégorie utilisent ces derniers savoirs culturels, « jeux culturels liés à la culture et aux savoirs de l'apprenant »³, tels que déterminés par le Dictionnaire français langue étrangère et seconde. Ces jeux ont également un aspect interculturel.

¹ Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417.

² André Reboulet, Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère, Paris, Hachette, 1978, p.32.

³ Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458

3.4. Les jeux dérivés du théâtre

Ce sont des « jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale et les apprenants en acteurs, basés sur l'improvisation [...], la dramatisation et la directivité [...] »¹. Il fait partie du jeu et permet aux apprenants de surmonter les défis majeurs auxquels la plupart des apprenants sont confrontés : la timidité et parler devant un public. Ils permettent aux apprenants de découvrir leurs compétences et leurs connaissances. Les activités théâtrales diffèrent selon les principes suivants :

a) Improvisation : L'apprenant examine la situation actuelle en se basant sur les consignes de l'enseignant.

b) Directivité : les apprenants sont guidés par les enseignants pour développer des œuvres sophistiquées.

c) Dramatisation : Il s'agit du dialogue, du texte de l'histoire ou de la narration de l'apprenant. Ici, les enfants sont confrontés à des situations de communication dans lesquelles on leur demande de parler et d'agir en groupe.

4. L'utilité des activités ludiques

Auparavant, les jeux ludiques étaient considérés comme des activités sans valeur pédagogique, mais ces dernières années ce concept a beaucoup évolué, et ces activités sont fondamentales dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Parce que le jeu et l'apprentissage sont le même élément. Même lancer cible que A travers des activités suggestives, les apprenants deviennent 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. »²

¹ Jean Pierre Cuq, Isabelle Gruca, op.cit., p.458.

² BOUDJEMAA, Ilhem, le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE. Cas des apprenants de la 2^{ème} AM Ecole OTHMANE SAAD. Mémoire de Master, Sciences du langage et Didactique. Tébessa : Université de Larbi Tebessi, 2016.

Présenter le parcours de manière ludique présente de nombreux avantages. Qu'il s'agisse d'apprentissage, d'interaction sociale, de vie en groupe ou de développement personnel, cette activité réalisée en groupe permet aux enfants d'inspirer l'envie des autres, autrement dit, elle suscite la motivation qui fait l'objet de ma recherche.

Chapitre II : La Motivation

La baisse de motivation, la démotivation, l'échec scolaire et le désintérêt scolaire constituent un défi majeur confronté par les enseignants et les parents actuellement dans l'enseignement du FLE. La motivation est l'un des facteurs indispensables dans le processus de l'apprentissage qui favorisent l'interaction en classe de FLE.

Ce chapitre propose quelques définitions du concept de motivation pour montrer la différence entre élèves motivés et non motivés et pour identifier le rôle des parents et des enseignants dans cette motivation.

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” »¹; 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. »²

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 »³

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 »⁴.

¹ <https://www.gbnews.ch/motivation-dou-viens-tu/> , consulté le 19/03/2021

² [Motivation : définition de Motivation \(jobintree.com\)](https://www.jobintree.com/) , consulté le 19/03/2021

³ <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/motivation> , consulté le 21/03/2021

⁴ WILLIAMS Marion et BURDEN Robert, Motivation in language learning: A social constructivist perspective, les cahiers de l'aplut, 1997, P120

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. "¹ La motivation, par exemple, est le processus de comment l'énergie est utilisée pour répondre aux attentes et aux besoins.

Le concept de motivation est également lié à la volonté, au désir et à l'intérêt. La motivation est la volonté de travailler dur pour atteindre un objectif. Elle est influencée par un certain nombre de facteurs liés aux aspects cognitifs, émotionnels et psychologiques.

1.1. Qu'est-ce qu'un élève motivé ?

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 »². 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.

1.2. Qu'est-ce qu'un élève démotivé ?

Selon le dictionnaire Larousse démotiver c'est « faire perdre à quelqu'un toute motivation et tout intérêt »³

A l'opposé, la dépression est un manque de volonté ou de motivation d'un individu pour l'inciter à agir et à aller de l'avant, un sentiment de désespoir caractérisé par un manque d'enthousiasme, un manque de confiance en lui, un manque de confiance en son corps et par un sentiment de pessimisme.

Contrairement à un apprenant motivé, un apprenant déprimé n'a pas envie de faire ses devoirs.

¹CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle, le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002, Grenoble, p. 170-171.

² Dictionnaire Larousse, 1993, P. 414.

³Dictionnaire Larousse, 1993, P. 173.

2. La motivation en contexte scolaire

En fait, de nombreux facteurs entrent en jeu lors de l'apprentissage d'une langue étrangère, étant donné que la motivation est l'un des facteurs de réussite les plus importants. Vous ne pouvez pas prétendre motiver les apprenants de votre classe de FLE en disant par exemple : « le français est très important à apprendre donc il faut s'en occuper » Il faut créer une corde d'affection entre cet apprenant et la langue française en présentant sa beauté et son prestige.

Selon R, VIAU : « La motivation scolaire est un concept dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »¹.

La motivation scolaire concerne le choix de l'engagement de l'apprenant et sa participation dans une activité d'apprentissage en déployant des stratégies d'apprentissage afin d'atteindre un but ; cette motivation est déterminée par le degré de l'intelligence de l'apprenant, ses capacités de s'interagir (avoir la confiance en soi, le sentiment d'avoir une compétence) et le plaisir que l'activité lui procure.

Il existe deux types de motivations :

➤ La motivation interne ou intrinsèque est individuelle et personnelle ; elle sert à rendre l'apprenant autonome de son propre apprentissage et crée chez lui le désir d'apprendre.

La motivation intrinsèque par le plaisir ainsi que par la satisfaction personnelle qu'elle procure à l'apprenant suscite chez ce dernier l'envie de réaliser la tâche qui lui est proposée.

➤ La motivation externe ou extrinsèque consiste chez l'apprenant à réaliser son travail dans le seul but d'obtenir une bonne note ou avoir une autre récompense.

Donc, l'activité n'est pas pratiquée par l'apprenant pour le plaisir qu'elle apporte, mais plutôt pour des raisons souvent totalement externes. Dans cette motivation, l'apprenant est poussé par des éléments extérieurs (compétitions, punition, récompense, etc.)

¹ VIAU Rolland, la motivation en contexte scolaire : pratique pédagogique Boeck ,1995, P7.

2.1. Les facteurs de la motivation scolaire

Plusieurs études sur la motivation scolaire indiquent que les apprenants motivés sont des apprenants qui s'engagent, participent et adhèrent aux activités d'apprentissage. Cette dynamique est déterminée par :

- Les pensées qu'il a sur l'école et les études.
- Sa perception de lui-même (estime de soi, confiance en soi, confiance, compétence, efficacité perçue), des autres (élèves, enseignants) et des activités proposées (valeurs, contrôlabilité/compétence).
- La joie que lui apporte l'activité.

3. La motivation scolaire et le soutien social

L'environnement social joue un rôle très important dans la motivation des apprenants. Les enseignants et les parents encouragent les apprenants à prendre des décisions autonomes et à essayer de contrôler leur comportement.

Et étant donné que la motivation peut être définie comme une série de croyances et d'émotions interconnectées qui influencent le comportement, et si nous supposons que nous pouvons définir la motivation comme un ensemble de croyances et d'émotions interdépendantes qui influencent le comportement, nous pouvons également affirmer que les relations entre la personnalisation des étudiants affectent leur motivation en interférant directement avec les croyances qui la constituent.

3.1. Le rôle des parents

La motivation nécessite une certaine confiance en soi, une curiosité et un désir d'apprendre ainsi les parents doivent créer chez leurs enfants l'envie, le goût d'apprendre, les encouragent à réussir pour qu'ils deviennent autonomes et responsables depuis l'enfance.

Pour les apprenants, la motivation d'apprentissage commence à la maison. Pour eux, la famille est leur première véritable école. Bien avant d'aller à l'école, il aime apprendre à la maison. Certains comportements et habitudes parentales influencent la motivation des apprenants. D'abord, créer chez eux la confiance en soi en leur donnant la liberté lors de la réalisation des tâches. Ensuite, donner de l'importance à leur apprentissage, en privilégiant le processus d'apprentissage et non pas les résultats scolaires.

Enfin, les guidant dans la planification d'un travail ou la préparation d'un examen.

3.2.Le rôle de l'enseignant

« Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut-il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tours, qu'ils les voient passionnés par leur métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence. Sans doute la seule "chose" que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre !»¹

Pour cela, il est nécessaire de choisir la meilleure méthode d'enseignement qui retiendra l'attention de l'apprenant, sera à l'aise et lui permettra en même temps de s'amuser, de jouer et d'apprendre. Selon D. Girard, l'enseignant est « le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant même le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et autres contraintes institutionnelles avant même le style de la méthode et le matériel pédagogique utilisé »².

Par conséquent, le rôle de l'enseignant devrait être celui d'un guide, d'un intermédiaire, d'un médiateur. Il doit être patient et savoir diriger une classe, montrer à ses élèves comment étudier de manière autonome et les encourager à apprendre et à réussir.

Ce rôle est très important car il fournit un environnement d'apprentissage indépendant en motivant les étudiants. Si l'enseignant manque de motivation, il peut tuer complètement la motivation des apprenants. S'il ne veut pas être dérangé, pourquoi ne pas faire de l'exercice pour qu'il n'ait pas à vous parler ? »³

Un bon enseignant doit donc transmettre des connaissances en fonction des besoins et des attentes des apprenants.

¹ Viau R, La motivation des enfants : Le rôle des parents 1997, p. 120.

² GIRARD Daniel, Enseigner les langues, méthodes et pratiques, Paris, Bordas, 1985 p.135.

³ Viau R, La motivation des enfants : Le rôle des parents 1997, p. 120.

Deuxième partie :

Le cadre pratique

Chapitre I

1. Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire

Après avoir introduit la notion de jeu et de motivation dans la partie théorique, j'aborderai le côté pratique de ma recherche dans cette deuxième partie. Je vais mener une expérience sur le terrain qui pourra peut-être répondre à mes questions à ce sujet.

Dans un premier temps, je vais présenter l'outil de l'enquête, à savoir le questionnaire, interpréter les résultats obtenus afin de vérifier l'importance de l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE.

Deuxièmement, je m'appuie sur l'observation participative des cours (différentes activités en trois séances : rébus, activité communautaire, jeu d'échange). Observez les attitudes des apprenants lors de ces différentes activités et évaluez ce qui les motive le plus lors de l'apprentissage.

1.2.Présentation des échantillons enquêtés

Le but de cette étude était de déterminer si les activités ludiques étaient fréquentes lors de l'enseignement et de l'apprentissage du français en cinquième année, en observant et en interrogeant 24 apprenants. C'est entretenir une relation et une sensibilisation à la langue française et, si vous l'aimez et faites un effort pour l'apprendre, explorer par l'observation le rôle du jeu comme outil pédagogique stimulant et motivant. . .

J'ai expérimenté avec une classe de 5ème primaire, une classe de 24 élèves âgés de 10 à 12 ans dont 10 garçons et 14 filles.

Le stage s'est déroulé dans une école primaire dénommée « Fodil EL Ouarthilani », située à Bab El Oued, wilaya d'Alger.

Il s'agit d'un questionnaire composé de 8 questions fermées regroupées en 03 séries pour environ 20 apprenants. La première ligne traite du rapport de l'apprenant au français. La seconde est d'engager les apprenants dans les cours de français. Le troisième et dernier est la préférence de l'apprenant pour les pratiques utilisées en classe. Un questionnaire visant à identifier les liens des élèves envers le français et l'impact de certains facteurs sur la motivation de ces derniers.

Ce questionnaire m'a permis de collecter les informations dont j'avais besoin. En ce qui concerne l'échantillon, il compte 24 apprenants : 10 garçons et 14 filles.

1.3. Analyse et interprétation du questionnaire

Questionnaire :

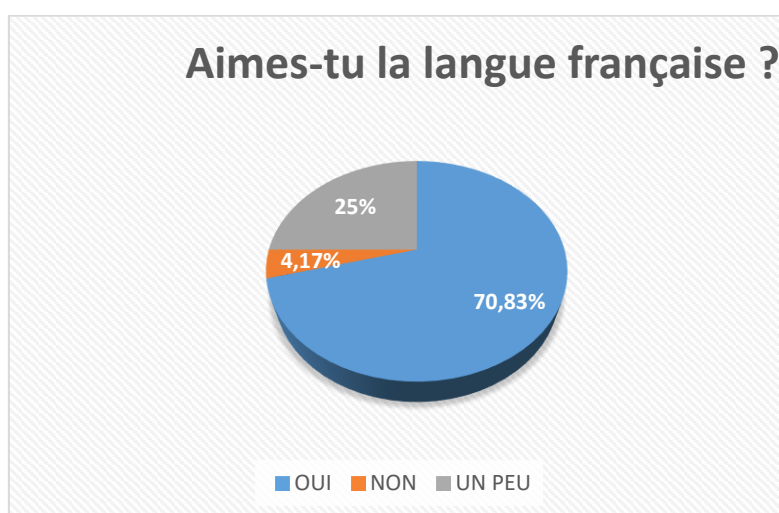
Question N° 01 :

- Aimes-tu la langue française ?

- Oui - Non - Un peu

Tableau N° 01 : L'amour de la langue

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentages
OUI	17	70.83%
NON	01	4,17%
UN PEU	06	25%



Graphique N°01

Présentation des résultats

D'après le graphique N°01, on remarque que 70,83% aime la langue française, 25% l'aime un peu et 4,17% ne l'aime pas.

Commentaire

70,83% des apprenants aime le français. D'ailleurs ces derniers ont un certain bagage linguistique par rapport aux autres, ce qui leurs facilite l'apprentissage de cette langue étrangère, 25% ont quelques difficultés de compréhension, et c'est pour cela qu'ils ne l'aiment pas beaucoup. Alors que 4,17% des apprenants ne s'intéressent pas à cette langue.

Ces derniers préfèrent la langue anglaise, et ils justifient de la sorte : « L'anglais est bien plus facile que le français ».

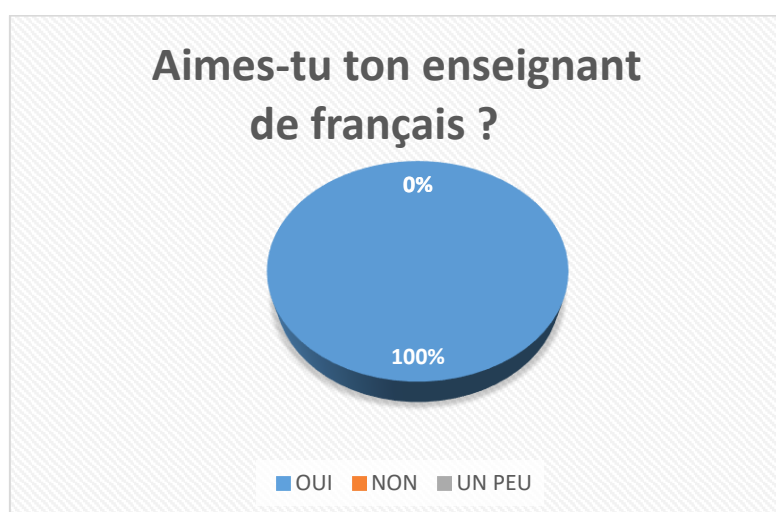
Question N° 02 :

- Aimes-tu ton enseignant de français ?

- Oui - Non - Un peu

Tableau N° 02 : L'amour de l'enseignant

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
OUI	24	100%
NON	00	00%
UN PEU	00	00%



Graphique N°02

Présentation des résultats

100% des apprenants aiment leur enseignant de français.

Commentaire

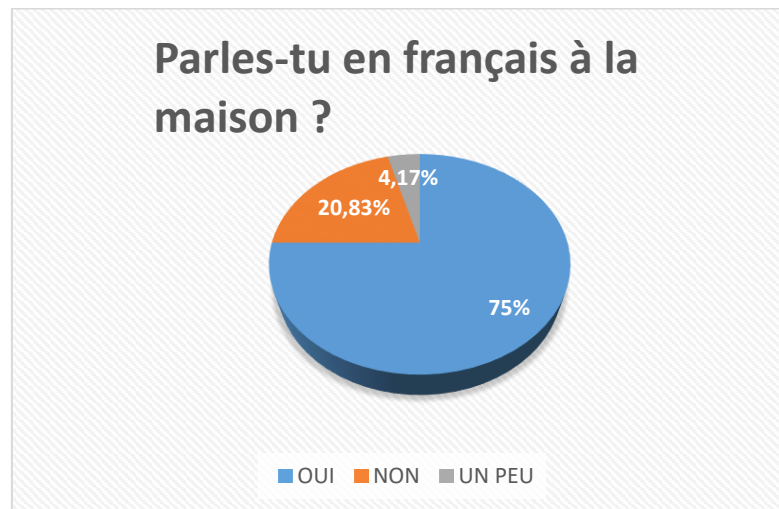
C'est vraiment agréable de voir que tous les élèves aiment leur enseignant, il est fort possible que ce dernier même soit une source de motivation pour ces apprenants.

Question N° 03 :

- Parles-tu en français à la maison ?
- Oui - Non - Un peu

Tableau N° 03 : L'utilisation du français à la maison

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
OUI	18	75%
NON	05	20,83%
UN PEU	01	4,17%



Graphique N°03

Présentation des résultats

75% des apprenants s'expriment en français à la maison, 20,83% l'utilise un peu et 4,17% ne parle point en français à la maison.

Commentaire

La famille joue rôle le plus important dans l'éducation et l'apprentissage des enfants car c'est le premier environnement dans lequel les enfants grandissent et apprennent à parler.

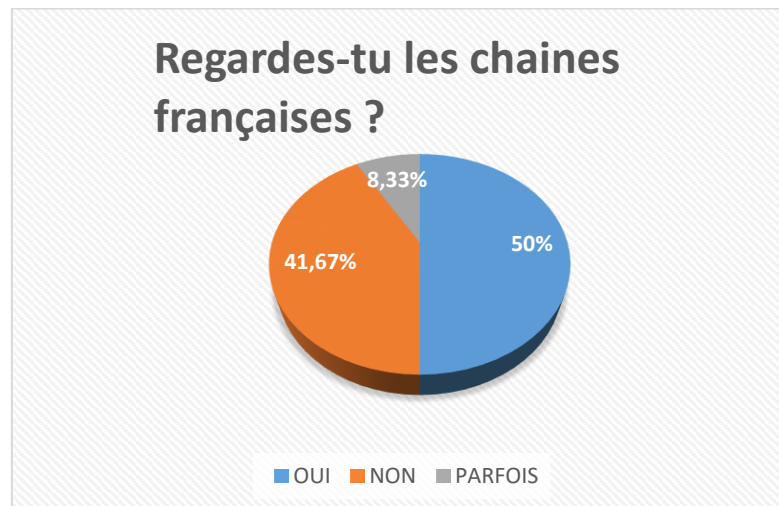
A cette fin, les familles doivent contribuer au développement et à l'adaptation de l'enfant par la motivation et l'encouragement pour assurer le transfert des connaissances et les renforcer par l'apprentissage de nouvelles compétences langagières.

Question N° 04 :

- Regardes-tu les chaînes françaises ?
- Oui - Non - parfois

Tableau N° 04 : Le nombre d'apprenants qui regardent les chaînes françaises.

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
OUI	12	50%
NON	10	41,67%
PARFOIS	02	8,33%



Graphique N°04

Présentation des résultats

50% des apprenants regardent les chaînes télévisées d'expression française, 8,33% ne les regardent que parfois, alors que 41,67% ne les regardes jamais.

Commentaire

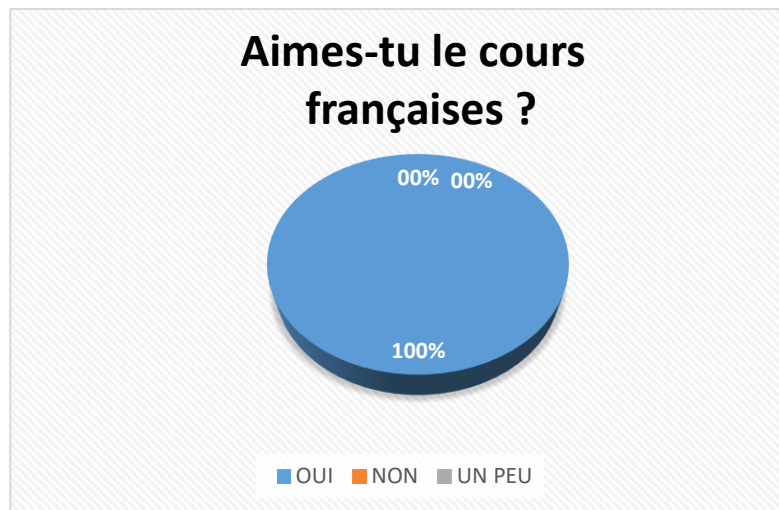
Dans le XXI^e siècle, la télévision est offerte à tout le monde, chaque individu peut en avoir au moins une. Aujourd'hui, les apprenants peuvent développer leurs compétences en français par contact direct avec la culture de la langue cible en regardant les chaînes françaises. Cependant, certaines personnes évitent volontairement ces canaux pour des raisons plus ou moins religieuses.

Question N° 05 :

- Aimes-tu le cours de français ?
- Oui - Non - Un peu

Tableau N° 05 : Le nombre d'apprenants qui aiment le cours de françaises.

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
OUI	24	100%
NON	00	00%
UN PEU	00	00%



Graphique N°05

Présentation des résultats

100% des apprenants aiment le cours du français.

Commentaire

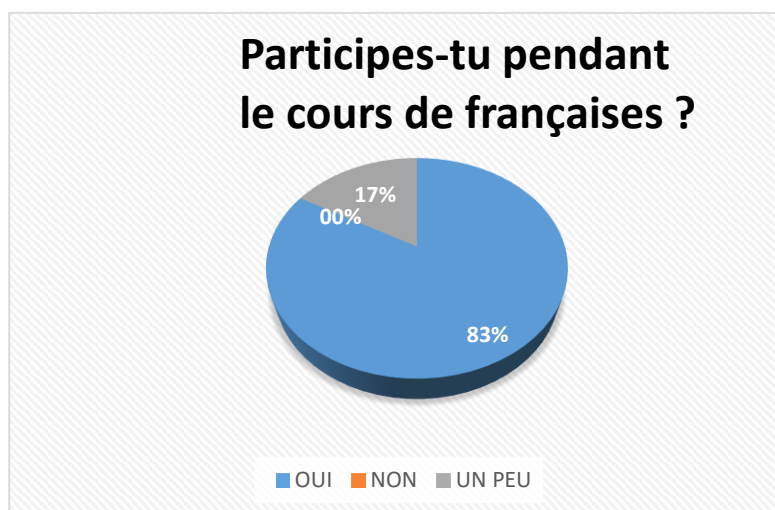
En classe, l'amour des apprenants envers leur enseignant est très important. Puisque si l'élève apprécie son enseignant, il appréciera sûrement la matière que ce dernier enseigne.

Question N° 06 :

- Participes-tu pendant le cours du français ?
- Oui - Non - Un peu

Tableau N° 06 : Le nombre d'apprenants qui participent pendant le cours de françaises.

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
OUI	20	83,33%
NON	00	00%
UN PEU	04	16,67%



Graphique N°06

Présentation des résultats

83,33 % des apprenants participent pendant le cours du français, tandis que 17% ne participe pas beaucoup, et il n'y a personne qui ne participe pas.

Commentaire

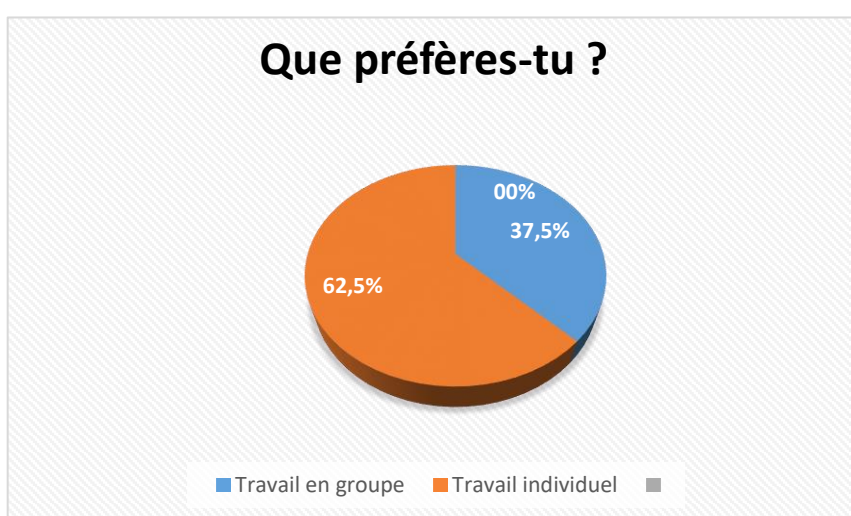
Pour ce qui concerne la participation en classe, l'enseignant joue le rôle le plus important, puisqu'il est l'animateur et le motivateur. Et comme on voit dans le graphique N°06, la majorité des apprenants participent, et le reste qui participent moins, c'est parce qu'ils ont peur de faire des erreurs.

Question N° 07 :

- Que préfères-tu ?
- Le travail en groupe - Le travail individuel

Tableau N° 07 : Travail en groupe et travail individuel.

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Travail en groupe	09	37,5%
Travail individuel	15	62,5%



Graphique N°07

Présentation des résultats

62,5% des apprenants préfèrent le travail en groupe, alors que 37,5% préfèrent le travail individuel.

Commentaire

La majorité des apprenants préfèrent travailler en groupe, parce que, pour eux, c'est le moment où ils échangent et discutent leurs idées. Ils découvrent ainsi l'efficacité de la coopération, ils développent par la même un respect mutuel, et apprennent à s'écouter. Et en ce moment, l'élève acquiert un certain courage qui le pousse à s'exprimer facilement malgré sa peur et sa timidité.

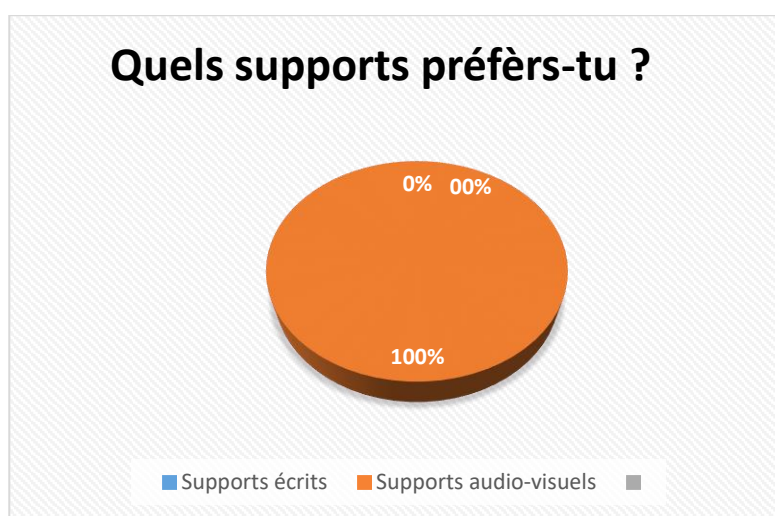
Alors que les 37,5% préfèrent le travail individuel, puisqu'ils ont un certain niveau de connaissances plus élevé que les autres.

Question N° 08 :

- Quelle est la méthode d'apprentissage que tu préfères ?
- Supports écrits - Supports audio-visuels

Tableau N° 08 : Supports écrits ou supports audio-visuels ?

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Supports écrits	00	00%
Supports audio-visuels	24	100%



Graphique N°08

Présentation des résultats

100% des apprenants préfèrent les supports audio-visuels dans leurs apprentissages.

Commentaire

Selon ce dernier graphique, les vidéos sont des outils très efficaces dans l'apprentissage des langues. En tant que tels, elles doivent être intégrés étape par étape et, dans tous les cas, elles doivent faire partie d'autres documents officiels afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage. Offrir une variété de supports et d'activités à pour but de mettre en valeur le caractère unique de nos étudiants et à les guider vers de véritables objectifs de communication. Les supports audio-visuels ne fonctionnent pas isolément, tout comme le texte ne peut être le seul outil pédagogique utilisé en classe. Il s'agit donc d'une pédagogie avec des activités et des supports diversifiés et engageants, qui fait tous les sacrifices pour éviter la monotonie et démotiver les élèves.

Chapitre II

1. Les activités ludiques en classe

1.1. Expérimentation des activités ludiques

Afin de déterminer le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement /apprentissage et FLE, j'ai choisi l'outil d'investigation à savoir ; l'observation pour répondre à ma problématique et infirmer ou confirmer mon hypothèse de départ.

J'ai choisi de travailler avec la 5ème AP car ce niveau est important dans le système éducatif algérien. En fait, il s'agit d'un transfert de l'école primaire au collège. Il est donc important de donner une nouvelle dynamique à l'apprentissage du français tout en assurant une transition harmonieuse entre les différents cycles.

1.2. Description/analyse des activités ludiques observées

Activité N° 1 : « Devinette » et « travail de groupe »

L'activité a duré une heure et demie, et l'objectif de l'enseignant dans cette session était de mettre les apprenants dans une situation interactive réelle, leur permettant de mettre en pratique leurs connaissances antérieures. Il s'agit de trouver le nom de l'animal après avoir résolu une énigme, ou après avoir entendu le cri de l'animal.



Cette séance d'activités amusantes à laquelle j'ai assisté était la première phase du (Projet 1 : Au zoo) et elle a été le point de départ de ce nouveau projet et a même mis les apprenants dans leur meilleure forme. En d'autres termes, l'activité n'est pas déconnectée de

l'environnement d'apprentissage. L'objectif principal de cette unité est de permettre aux apprenants de comprendre le contenu du projet et de comprendre leur niveau de connaissances.

On a regroupé les apprenants en groupe de 6 élèves, du coup on avait 4 groupes, on a expliqué le mot devinette et le but de ce jeu. Et à la fin de la séance on a demandé aux élèves de fabriquer des fiches devinettes, par eux-mêmes, à la fin du projet.

Attitudes des apprenants

Il y avait un silence dans la salle de classe, tous les élèves fixaient le professeur avec de grands yeux, prêtant une attention particulière à chacun de ses gestes, avant même que le professeur ne commence à lire les énigmes.

Lorsque l'enseignant a commencé à lire à haute voix, certains membres du groupe se contentaient de regarder et d'écouter, et certaines d'autres ont essayé de donner la réponse au moment où l'enseignant lisait. Ce sont eux qui motivent les autres à vrai dire.

Durant cette séance, le plus difficile n'était pas de donner le nom des animaux, mais l'incapacité de comprendre de ce qui est dit dans le document de la part des élèves. Par contre, grâce au travail de groupe, on avait la réponse de chaque devinette.

Activité N° 2 : « L'utilisation d'une vidéo »

C'est une autre situation intéressante que nous pratiquons avec le même échantillon d'apprenants. Le jeu consiste à montrer une vidéo qui met les apprenants dans une situation interactive réelle leur permettant d'appliquer leurs connaissances antérieures.

Il s'agissait en effet d'une question de simulation "Le Conte du Petit Chaperon Rouge".

Dans cette activité, les élèves devaient communiquer dans de nombreuses circonstances différentes. Ce faisant, ils étaient censés identifier le sujet d'un message et en extraire le sens fondamental. Cela était censé augmenter le vocabulaire des élèves, leur permettre d'apprendre de nouveaux mots et expressions et démontrer l'importance d'une communication claire.

L'enseignante pensait que le fait de montrer le matériel à sa classe par le biais d'une vidéo avait amélioré leur intérêt pour les leçons. Cela a motivé son désir de poursuivre ce type d'activité.

L'apprentissage est nécessaire pour répondre au besoin déjà créé.

Attitudes des apprenants

La compétence orale est augmentée grâce aux interactions en classe encouragées par l'enseignant.

Pendant la présentation de l'émission de données, tout le monde dans la classe est resté immobile et silencieux. Même les étudiants qui n'étaient pas attentifs ont regardé la vidéo avec respect.

L'enseignant a commencé la vidéo et les apprenants ont montré un grand intérêt. Certains des étudiants les plus doués ont continué à poser des questions liées à la vidéo tandis que d'autres la connaissaient déjà. Les apprenants ont réagi positivement à la vidéo ; plus de la moitié d'entre eux ont fait preuve de curiosité et d'un désir d'aller jusqu'au bout de l'histoire. Leurs réactions ont incité les autres élèves à poser des questions sur les mots ou sur leur orthographe. Par conséquent, ces étudiants ont bénéficié de la curiosité des uns et des autres.

Les apprenants semblaient apprécier la session ; aucun d'entre eux ne s'est plaint et tout le monde était attentif. Quelques-uns d'entre eux avaient des problèmes pour comprendre ce qui était dit dans la vidéo, mais leurs pairs les ont aidés, donc ce n'était pas un problème majeur.

Conclusion générale

En fin de travail, j'ai découvert que les activités ludiques avaient de nombreux bienfaits. Je crois maintenant que s'appuyer sur une approche gamifiée pourrait être un très bon choix, facilitant l'acquisition et rendant l'apprentissage plus engagé, motivé et prêt à accomplir une tâche donnée.

D'après les résultats que j'ai obtenu à travers mon enquête, j'ai pu confirmer mon hypothèse ce qui m'amène à dire que les pratiques ludiques font partie des outils pédagogiques qui facilitent l'apprentissage du FLE, et en réponse à ma problématique de départ portant sur l'intégration du ludique comme outil de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE, l'activité ludique pourrait être un outil pédagogique efficace dans la motivation des apprenants.

Les enseignants jouent également un rôle très important. Parce qu'ils sont des fournisseurs d'outils qui permettent aux apprenants d'aimer le français et de continuer à s'efforcer de maîtriser cette langue de manière engageante et avec des techniques de motivation.

Sans oublier que la famille a un rôle aussi important que celui des enseignants ou même plus dans la motivation de leurs enfants, puisque ces derniers sont plus motivés quand leurs parents parlent le français à la maison.

En conclusion, on peut dire que l'activité ludique est un facteur essentiel de motivation. Parce que les enseignants doivent savoir s'en servir pour apprendre et choisir les activités en fonction des besoins des apprenants, à créer un environnement confortable. Son rôle est essentiel à l'application de ce type d'activité. Notez également que la pratique ludique est considérée comme un facteur de motivation, un outil et un catalyseur entre les apprenants et les connaissances. Grâce à des activités ludiques, les apprenants peuvent confronter leurs faiblesses et leurs blocages et surmonter leur timidité (peur de faire des erreurs).

Grâce à cette recherche, j'ai pu réaffirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/l'apprentissage du français langue étrangère.

Références bibliographiques

I- Ouvrages :

1. Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83
2. N. De Grandmont , Pédagogie du jeu,Edlogiquet., Montréal ,1995 , p. 24. 20
3. DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83
4. CORD-MAUNOURY Brigitte, Internet et pédagogie, Paris, état des lieux.2003
5. Jean Pierre Cuq, Isabelle Gruca, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003, p.458
6. Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417
7. André Reboullet, Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère, Paris, Hachette, 1978, p.32
8. WILLIAMS Marion et BURDEN Robert, Motivation in language learning : A social constructivist perspective, les cahiers de l'apliut, 1997, P120
9. CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle, le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002, Grenoble, p. 170-171
10. VIAU Rolland, la motivation en contexte scolaire : pratique pédagogique Boeck ,1995, P7
11. Viau R, La motivation des enfants : Le rôle des parents 1997, p. 120.
12. GIRARD Daniel, Enseigner les langues, méthodes et pratiques, Paris, Bordas, 1985 p.135.

II-Mémoires consultés :

1. HABES, Ines Rima, Le rôle des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE. Cas des élèves de 3^{ème} année primaire. Mémoire de Master, Didactique du FLE. Université Larbi Ben M'hidi – Oum El Bouaghi, 2014
2. MOULAKMIM, Sarah, L'intégration du jeu comme un outil pédagogique dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Cas des apprenants de 4^{ème} année primaire. Mémoire de Master, Didactique du FLE. Université Larbi Ben M'hidi – Oum El Bouaghi, 2015

3. BOUDJEMAA, Ilhem, le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE. Cas des apprenants de la 2^{ème} AM Ecole OTHMANE SAAD. Mémoire de Master, Sciences du langage et Didactique. Tébéssa : Université de Larbi Tebessi, 2016.
4. YOUCEF, Amira, L'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE. Cas des apprenants de 5^{ème} Année primaire. Mémoire de Master, Didactique des langues-cultures. Université Mohamed Khider – Biskra, 2016
5. HABIB, Yasmina, pour une approche ludique dans l'enseignement apprentissage de la lecture en FLE. Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école Ramadhane Hassouni à Bou Saâda – M'sila. Mémoire de Master, Didactique du FLE et Interculturalité. Université Mohamed BOUDIAF de M'Sila, 2017
6. ABDELHAFID, Ouidad, L'intégration de l'activité ludique comme moyen de motivation pour une meilleure production écrite. Cas des apprenants de 3^{ème} année secondaire du lycée Baâdji Mohamed à Ouled Darradj - M'sila. Mémoire de Master, Didactique des langues étrangères. Université Mohamed BOUDIAF de M'Sila, 2018
7. ZOUAIDIA, Marwa, L'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale Cas des apprenants de la 5^{ème} année primaire de l'école primaire Zouaidia Messaoud. Mémoire de Master, Didactique des langues appliquées. Université 8 mai 1945 – Guelma, 2018

III- Dictionnaire :

1. Le Dictionnaire du vocabulaire de l'éducation
2. Le petit Robert, (1991: p1046)
3. Le dictionnaire Larousse
4. CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106
5. CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160
6. Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360

IV- Sitographie :

1. https://www.scienceshumaines.com/jouer-pour-apprendre_fr_592.html#:~:text=Dans%20cette%20p%C3%A9dagogie%20du%20jeu,dans%20des%20activit%C3%A9s%20culturelles%20globales.
2. <https://www.gbnews.ch/motivation-dou-viens-tu/> ,
3. [Motivation : définition de Motivation \(jobintree.com\)](#) ,
4. <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/motivation> ,

Annexes

Questionnaire

Relation, implication et préférences de l'apprenant avec la langue française.

Ce questionnaire est destiné à vous, apprenants de la 5^{ème} année primaire. Je vous prie de bien vouloir remplir ce document, et merci à vous de l'avoir fait.

Question N° 01 :

Aimes-tu la langue française ?

- Oui - Non - Un peu

Question N° 02 :

Aimes-tu ton enseignant de français ?

- Oui - Non - Un peu

Question N° 03 :

Parles-tu en français à la maison ?

- Oui - Non - Un peu

Question N° 04 :

Regardes-tu les chaînes françaises ?

- Oui - Non - Parfois

Question N° 05 :

Aimes-tu le cours de français ?

- Oui - Non - Un peu

Question N° 06 :

Te participes-tu pendant le cours du français ?

- Oui - Non - Un peu

Question N° 07 :

Que préfères-tu ?

- Le travail en groupe - Le travail individuel

Question N° 08 :

Quelle est la méthode d'apprentissage que tu préfères ?

Supports écrits - Supports audio-visuels

Les images des devinettes utilisées en classe



Résumé

Ce travail de recherche met l'accent sur les activités ludiques comme outil de motivation dans l'enseignement/ apprentissage et détermine le rôle de ces activités en classe du FLE, cas de la 5^e année primaire, où le jeu s'avère être un outil majeur de l'enseignement d'une langue étrangère par rapport à leur jeune âge.

A l'issue de cette étude, il a été montré que l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère a pour but de stimuler l'intérêt des apprenants peut les encourager à apprendre et à s'exprimer.

Ce mémoire comprend deux parties, une première théorique et une deuxième pratique. La partie théorique a été consacrée, d'abord, à la définition de la notion du « jeu ludique », dire quels sont ses types et quelle est son utilité. Ensuite, la notion « motivation », ses types, ses facteurs et le rôle des parents et des enseignants dans cette motivation.

La deuxième partie, a été consacrée à l'analyse des résultats obtenus lors de la collecte des données auprès des apprenants de la 5^e année primaire.

Mot clés : Activités ludiques – jeu – motivation – enseignement/apprentissage – français langue étrangère.

Abstract

This research work focuses on recreational activities as a motivational tool in teaching/learning and determines the role of these activities in the FFL classroom, in the case of the 5th primary year, where gambling proves to be a major tool in the teaching of a foreigner language in relation to their young age.

At the end of this study, it was found that the use of playful activity in the teaching/learning of French as a foreign language aims to arouse in the learners an interest that can encourage them to learn and to express. This brief consists of two parts, a first theoretical and a second practical. The theoretical part was devoted, first, to the definition of the notion of «playful game», to say what are its types of and what is its usefulness. Then, the notion of “motivation”, its types, factors and the role of parents and teachers in this motivation.

The second part was devoted to the analysis of the results obtained during the collection of data from the learners of the 5th primary year.

Key-words: Recreational activities – game – motivation – teaching / learning – French as a foreign language

ملخص:

يركز هذا العمل البحثي على الأنشطة المرححة كأداة تحفيزية في التدريس / التعلم ويحدد دور هذه الأنشطة في قسم الفرنسية كلغة أجنبية، حالة السنة الخامسة من المدرسة الابتدائية، حيث تبين أن اللعب هو أداة رئيسية لتعليم اللغة الأجنبية بالنسبة لسنهم.

في نهاية هذه الدراسة، اتضح أن استخدام اللعب في تعليم / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية يهدف إلى إثارة اهتمام المتعلمين الذي يمكن أن يشجعهم على التعلم والتعبير عن أنفسهم.

تتكون هذه الأطروحة من جزأين، الأول نظري والثاني عملي. أما جزأ النظرية فقد كرس أولاً لتعريف مفهوم "الأنشطة الترفيهية" أي ما هي أنواعها وما هو نفعها. ثم مفهوم "الدافع"، أنواعه، عوامله ودور الآباء والمعلمين في هذا "الدافع". خصص الجزء الثاني لتحليل النتائج التي تم الحصول عليها خلال جمع البيانات من طلاب الصف الخامس الابتدائي.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة الترفيهية – اللعبة – الدافع – تعليم / تعلم - الفرنسية كلغة أجنبية