

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

UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET DES
LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET
LANGUE FRANCAISE
N° :



DOMAINE : LETTRES ET LANGUE
ETRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANCAISE
OPTION : DEDACITQUE DES LANGUES
ETRANGERES

**Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique
Par : BEN BELKHEIR Amira**

Intitulé :

**Le jeu pédagogique comme facteur motivant à
l'enseignement/apprentissage du FLE
(Cas des enseignants du primaire de différentes écoles à la ville de M'sila)**

Soutenu devant le jury composé de :

M. BOUGLIMINA Mustapha	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Président
Dr ZEBIRI Abderrazek	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Rapporteur
M. MEKDOUR Zaidi	Université Mohammed Boudiaf M'sila	Examineur

Année universitaire : 2021/2022

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET DES
LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET
LANGUE FRANCAISE
N° :



DOMAINE : LETTRES ET LANGUE
ETRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANCAISE
OPTION : DEDACITQUE DES LANGUES
ETRANGERES

Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique
Par : BEN BELKHEIR Amira

Intitulé :

Le jeu pédagogique comme facteur motivant à
l'enseignement/apprentissage du FLE
(Cas des enseignants du primaire de différentes écoles à la ville de M'sila)

Année universitaire : 2021/2022

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail :

À l'être le plus cher de ma vie, ma mère ;

*À celui qui a attendu avec impatience les fruits de sa bonne éducation et de son
dévouement, mon père ;*

À mon cher frère Zakaria et à mes deux petites sœurs Khouloud et Aya ;

À mes deux chères amies Amina et Amira ;

À tous mes amis de la promotion de 2^{ème} année master didactique des langues étrangères ;

À tous les membres de ma famille.

Remerciements

Je remercie Dieu le puissant de m'avoir donné la santé et la volonté d'entamer et de terminer ce mémoire ;

Je tiens à remercier Dr ZEBIRI Abderrazek l'encadrant de mon mémoire, qui m'a encadrée tout au long de cette période ;

J'adresse aussi mes sincères remerciements à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce projet ;

Aux personnes qui, malgré que leurs noms ne soient pas mentionnés dans ce document, étaient toujours prêtes à aider et à contribuer dans le bon déroulement de ce travail ;

Je remercie très sincèrement tout le personnel de la direction du département de langue française et je leur souhaite mes meilleurs vœux ;

Finalement, je remercie vivement les membres du jury d'avoir accepté de lire et d'évaluer ce travail.

Sommaire

Remerciements.....	03
Dédicaces	04
Introduction générale.....	06
CHAPITRE 1 : LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU	
Introduction.....	09
1.Cadre définitionnel	09
2.Les différents types du jeu pédagogique.....	11
3.La méthode d'utilisation du jeu pédagogique.....	12
4.Les avantages de la pédagogie par le jeu.....	13
5.L'importance du jeu chez les enfants	13
Conclusion.....	14
CHAPITRE 2 : L'USAGE PÉDAGOGIQUE DU JEU EN CLASSE DE FLE	
Introduction.....	17
1.Le jeu et l'apprentissage.....	17
2.Le jeu en classe de FLE.	19
3.La relation enseignant/élève.....	20
4.les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....	21
5.le rôle des activités ludiques en classe de FLE	22
6.La motivation.....	22
7.le rôle de l'usage pédagogique du jeu en classe de FLE	23
8.L'impact du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE	23
Conclusion	24
CHAPITRE 3 : EXPLORATION DES DONNÉES	
Introduction.....	26
1.Partie descriptive	26
2.Présentation et commentaire des questions.....	26
Conclusion	37
Conclusion générale	39
Bibliographie.....	41
Annexes	44
Résumés	45

Introduction générale

Introduction générale

En Algérie, l'enseignement/apprentissage des langues étrangères en général et le français en particulier au niveau du cycle primaire, vise à développer chez les jeunes élèves les capacités de communiquer et de s'affirmer des situations scolaires qui correspondent à son développement cognitif et qui permet d'intervenir en langue française.

Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire développer chez les élèves les quatre compétences de communication (l'écoute, lecture, parler, écriture) l'élève ici sera capable de lire, d'écrire, de produire des phrases correctes et il amélioré ces compétences en production aussi bien à l'écrit qu'à l'oral.

Dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère on insiste sur l'enseignant, que l'élève et le programme scolaire, qui est dans certains cas n'est pas suffisant pour aider et faciliter l'étude à l'élève.

Toutefois, à la fin de chaque année, beaucoup d'élèves sortent de l'école avec des difficultés, ils ignorent discuter, lire et construire des paragraphes corrects.

La complexité du français réside dans la manière d'enseigner, beaucoup des enseignants donnent aux élèves un ensemble des leçons formelles et des exercices systématiques, ces exercices nécessitent des efforts de concentration, de mémorisation et de temps, tout ça passe dans un climat strict et les élèves n'ont pas la volonté d'apprendre, ils sont démotivés.

Pour éviter ces erreurs, l'enseignant doit trouver des nouvelles méthodes dans le but de faciliter l'enseignement/apprentissage du FLE et créer en classe une très bonne atmosphère, où les élèves sont plus à l'aise. L'une de ces méthodes est l'utilisation du jeu.

Notre thème de recherche intitulé : « Le jeu pédagogique comme facteur motivant à l'enseignement/apprentissage du FLE » (Cas des enseignants du primaire de différentes écoles à la ville de M'SILA).

Nous avons choisi ce thème pour l'objectif de faire trouver le meilleur facteur pour motiver les élèves à apprendre le français et les faire aimer depuis le jeune-âge.

Pour aborder notre thème, nous obtenons une méthode quantitative.

Notre étude focalise sur la problématique suivante :

Le jeu pédagogique peut-il être considéré comme un facteur qui motive les élèves à apprendre la langue française ?

Cette problématique nous a menés à de formuler l'hypothèse suivante :

L'usage du jeu pédagogique pourrait motiver les élèves à apprendre cette langue étrangère.

Le travail que nous allons présenter sera divisé en trois chapitres, les deux premiers chapitres sont théoriques et le troisième est consacré à la pratique.

Le premier chapitre intitulé «La pédagogie par le jeu» et le deuxième est «l'usage pédagogique du jeu en classe de FLE».

Au premier chapitre, nous traiterons de définir les mots-clés, les différents types de jeu pédagogique, la méthode d'utilisation du jeu pédagogique, les avantages de la pédagogie par le jeu et l'importance du jeu chez les enfants.

Au deuxième chapitre, nous choisissons de définir le jeu, ses approches, le jeu en classe de FLE, les activités ludiques, ses rôles en classe de FLE, la motivation, la relation enseignant/élève, le rôle de l'usage pédagogique du jeu en classe de FLE, l'impact du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Et le troisième sera consacré à l'analyse du questionnaire et des commentaires sur les résultats dégagés dans le but d'informer ou confirmer notre hypothèse.

Chapitre 1

La pédagogie par le jeu

Introduction

Au moyen âge, la société était fortement influencée par l'église, qui tentait d'interdire le jeu dans les institutions chrétiennes et dans la société en générale comme cette interdiction s'est finalement révélée, le jeu a été inclus dans l'éducation.

Au début du XV^e siècle, Vittorio da Feltre développa un pensionnat appelé «casagiocos» (école joyeuse). Selon Schröder le jeu est intégré à l'éducation à partir de la renaissance (Schröder, 1980) des penseurs comme John lock commencent à intervenir dans les jeux d'enfants voire même à créer des jeux avec des objectifs d'apprentissage.

Entre le 18^e et 19^e siècle, les différentes théories à propos du jeu de l'enfant se sont développées, la plus marquante est celle de Friedrich Fröbel qui place le jeu au centre de sa pédagogie.

À la fin du 19^e siècle, un nouvel élan est insufflé à la pédagogie grâce à Maria Montessori et Rudolf Steiner qui ont laissé une place de choix au jeu dans leurs propres écoles. Même si la pédagogie par le jeu n'est pas au centre de leur théorie, il s'agit à ce moment d'une première institutionnalisation de ce concept en milieu éducatif.

Depuis le 20^e siècle, les théoriciens comme Ulrich, Joseph et d'autres sont directement intéressés au sujet de la pédagogie par le jeu. Comme les montrent les nouveaux plans d'études et des moyens d'enseignement scolaire et à partir de là, la pédagogie par le jeu devient de plus en plus importante dans la société.

1. Cadre définitionnel

1.1. La langue

Selon linguiste André Martinet est « *un instrument de communication selon lequel l'expérience humaine s'analyse, différemment dans chaque communauté, en unités douées d'un contenu sémantique et d'une expression phonique, les monèmes ; cette expression s'articule à son tour en unités distinctives et successives, les phonèmes, en nombre déterminé dans chaque langue et dont la nature et les rapports mutuels différents eux aussi d'une langue à l'autre* » (Martinet, 1980 :21).

D'après cette citation nous pouvons dire que la langue est une méthode évolutive de signes linguistiques, vocaux, graphiques, qui accorde la communication entre les individus dans une société, elle joue un rôle central dans la découverte, l'identification et l'entreposage de nouvelles connaissances.

1.2.L'enseignement/apprentissage

Le mot enseignement selon le dictionnaire universel édition est défini comme une action une manière d'enseigner.

Et ce terme d'après A, France dans notre beau métier de F, Macaire est « *l'art d'éveiller la curiosité des jeunes âmes pour la satisfaire ensuite* ».

Quant au mot apprentissage, il désigne l'acquisition d'une formation professionnelle, il peut encore se définir comme un changement d'attitude après un enseignement.

Donc, selon ces définitions d'enseignement et d'apprentissage nous trouvons que la définition de notion enseignement /apprentissage est la manière qu'emploie un enseignant pour faire-passer des connaissances aux apprenants et pour se faire comprendre par ceux-ci, ces connaissances avant de les dispenser, elles doivent être structurées et organisées en suivant une démarche scientifique.

L'enseignement/apprentissage constitue la base des moyens et des techniques, mise en œuvre dans la conception d'une façon donnée.

1.3.LA Pédagogie

La pédagogie est un concept essentiel dans l'éducation et un terme renvoie à l'ensemble des moyens et des méthodes qu'ils ont employé par l'enseignant dans sa classe, pour former les élèves et pour transmettre des savoirs dans le cadre d'enseignement. L'objectif principal de la pédagogie est de s'appuyer sur les acquis des élèves et de rechercher à développer leurs compétences et leurs aptitudes.

Ses buts sont :

- Encourager les élèves à travailler ensemble pour apprendre et accomplir une tâche ;
- Améliorer la qualité de l'enseignement ;

- Améliorer la communication entre l'enseignant et l'élève, c'est-à-dire l'enseignant comprend mieux l'élève qui l'aide à baser sur ses points faibles et à le guider.

1.4.Le jeu

Selon le dictionnaire du vocabulaire de l'éducation le jeu est une : «Activité physique ou mentale purement gratuite généralement fondée sur la convention et la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre buts que le plaisir qu'elle procure»(Le Robert, 1981 :46).

À partir de cette citation nous pouvons dire que le jeu est une activité avec des règles pouvant être exercées seules ou en groupe pour s'amuser et nous pouvons consacrer le jeu comme facteur motivant à l'éducation des élèves.

2.Les différents types du jeu pédagogique

Il existe 3 types de jeu pédagogique : le jeu ludique, le jeu pédagogique, le jeu éducatif.

2.1.Le jeu ludique

Une activité libre et gratuite essentielle au plaisir. Il influence un bon nombre des composantes de la connaissance.

Le jeu ludique aide certains apprentissages comme explorer ses émotions, développer sa motivation. Il permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments

Il a plusieurs rôles :

- Favoriser le développement affectif ;
- Servir à organiser, élaborer son monde ;
- Contrôler ses émotions ;
- Développer sa motivation.

2.2.Le jeu pédagogique

Une activité axée sur le devoir d'apprendre une sorte de «testing»habilitéégénéralisée, il sert avant tout à vérifier et à renforcer ces compétences, le jeu pédagogique génère habituellement :

- Un apprentissage précis ;
- Un appel aux connaissances du joueur ;
- Un constat des habiletés à généraliser ;

Donc, le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée proche et aux solutions univoques, Et il sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences.

2.3. Le jeu éducatif

Selon Gilles Chamberland, un jeu éducatif se définit comme suit «interaction des apprenants dans une activité à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but». (Chamberland, 1995:65).

À partir de cette définition de Grilles nous constatons que le jeu éducatif a pour le but de

- De favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif ;
- De supporter par le désir d'apprendre du joueur ;
- Servir à mieux définir.

Donc le jeu éducatif devrait être ;

- Distrayant ;
- Sans contraintes perceptibles ;
- Axé sur les apprentissages.

3. La méthode d'utilisation du jeu pédagogique

Tout d'abord, il faut savoir que le jeu peut être divisé en deux grandes catégories, le jeu libre et le jeu dirigé.

3.1. Le jeu libre

Suivie lorsqu'un enfant choisit lui-même à quoi il joue, avec qui, avec quoi et comment.

Autrement dit, avec le jeu libre, l'enfant choisit, invente, organise ses jeux selon ses préférences et ses champs d'intérêt.

Ses avantages :

- Permettre le développement de l'enfant ;

Ce type de jeu aide à développer son langage, sa pensée et sa capacité à résoudre les problèmes.

- Favoriser la confiance en soi ;

L'enfant peut en profiter pour essayer toutes sortes de choses. En effet, à l'absence des règles, l'enfant offre une grande liberté et cela lui permet de se sentir plus en contrôle de son environnement et de développer ainsi sa confiance en soi.

- Développer ses habiletés sociales ;
- Stimuler l'autonomie ;
- Résoudre des problèmes.

3.2. Le jeu dirigé

Disposé par l'enseignant sur un exercice précis, où les élèves connaissent les règles, il consiste l'aspect principal de l'apprentissage ludique

Le jeu dirigé est encouragé par les adultes dans le but de l'acquisition des savoirs spécifiques déjà déterminés. C'est donc par l'intermédiaire du jeu dirigé, l'élève va intégrer les concepts du programme.

4. Les avantages de la pédagogie par le jeu

Le jeu pédagogique a plusieurs avantages dans l'enseignement/apprentissage :

- Le jeu rend les élèves plus motivés ;
- Il encourage le développement émotionnel, cognitif, social ;
- Il permet de développer les capacités des élèves ;
- La pédagogie par le jeu offre également des avantages aux enseignants c'est-à-dire les enseignants peuvent connaître les besoins divergents de leurs élèves.

Donc nous constatons que le jeu encourage les enfants à apprendre en essayant et en faisant des erreurs sans subir la crainte de l'échec ou la pression de satisfaire à des attentes imposées par les adultes.

5. L'importance du jeu chez les enfants

Le jeu permet à l'enfant d'acquérir de nombreuses connaissances, qu'ils utilisent pour continuer à apprendre et comprendre. Donc l'application du jeu permet :

5.1. Le développement intellectuel

L'apprentissage par le jeu passera par la répétition : l'enfant développera ses idées et ses capacités à résoudre des problèmes par exemple, lorsqu'un enfant fait tomber un jouet et que cela provoque un bruit. Il comprend que son action entraîne un résultat.

5.2. Le développement social

Le jeu conduit à un développement affectif et social de l'enfant.

À cause de jeu l'enfant sera amené à avoir des interactions avec les autres enfants, ce qui lui rendra le moyen de mieux comprendre tout son entourage.

De manière générale, avec le jeu, l'enfant apprend à résoudre des problèmes et à intervenir avec les autres dans une société.

5.3. Le développement moteur et sensoriel

L'enfant affine sa motricité fine lorsqu'il utilise des jouets puisqu'il évalue sa capacité à travers la manipulation des objets.

L'enfant s'approprie les propriétés des objets et comprend mieux la taille, la langue, le poids, la rigidité ainsi que leur flexibilité.

5.4. Le développement du langage

Par le jeu, l'enfant peut développer et renforcer son langage, en effet, lorsque l'enfant joue il apprend à dire de nouveaux termes, à montrer ses idées et à se faire comprendre par les autres.

Conclusion

Lors de ce chapitre nous avons pris conscience que la pédagogie par le jeu occupe une place dans l'enseignement / apprentissage.

D'abord, nous avons noté les définitions des mots-clés (la langue, l'enseignement/apprentissage, la pédagogie, le jeu), puis nous nous sommes intéressés aux différents types de jeu pédagogique qu'ils sont le jeu ludique, le jeu pédagogique, le jeu éducatif, ensuite nous avons mentionné la méthode d'utilisation du jeu pédagogique en deux catégories, le jeu libre et le jeu dirigé, les avantages de la pédagogie par le jeu.

Enfin nous avons opté l'importance du jeu chez les enfants dans le développement social, le développement moteur et sensoriel, le développement du langage.

Chapitre 2

L'usage pédagogique du jeu en classe de FLE

Introduction

L'apprentissage par le jeu constitue un élément crucial au développement physique, intellectuel, social, moteur et sensoriel de l'enfant. Donc le jeu joue un rôle dans la découverte, d'identification de nouvelles connaissances et il occupe une place à l'école, parce que le jeu permet d'organiser un travail positif pour les élèves.

C'est pourquoi les enseignants ont fait recours au jeu pour faire progresser leurs élèves, développer leurs connaissances et pour les motiver à apprendre, comprendre et découvrir, parce que la motivation joue un rôle essentiel dans l'apprentissage.

1. Le jeu et l'apprentissage

1.1. Définition générale du jeu

Nous avons essayé dans cette phase de définir le jeu mais le problème que nous avons trouvé c'est qu'il n'existe pas une seule définition du jeu. À cause de cela, nous avons décidé de définir le jeu.

Selon Roger Caillois, le jeu sert à transformer de l'instinct en social, naturel et culturel (Roger, 1968 :9).

Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques, qui peuvent constituer d'importants facteurs de civilisation, l'intérêt du jeu étant la socialisation de l'individu.

Il s'agit d'une activité :

- **Libre**: les joueurs ont le droit de décision, de s'engager dans un jeu ;
- **Séparée** : délimitée dans le temps et l'espace ;
- **Incertaine** : dont le déroulement du jeu ne peut pas déterminer le résultat à l'avance ;
- **Réglée** : le jeu implique des règles qui lui sont spécifiques ;
- **Fictive** : le jeu déroule en dehors de la vie courante ;
- **Improductive** : ne créant, ni biens, ni élément nouveau d'aucune sorte, et seulement déplacement de propriété au sein des joueurs.

Tandis que

Gilles Brougère responsable du DESS en science de jeu à Paris 13 donne une définition du jeu en 5 critères :

- **La fonction «réelle»** : faire semblant part toujours de la réalité, le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité ;
- **Adhésion** : il n'y a jeu que si le joueur le décide ;
- **La règle** : elle est indispensable pour les structurations du jeu ;
- **La frivolité** : il n'y aucune conséquence sur la réalité, il invite à des nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinant ;
- **L'incertitude** ; c'est le moteur du jeu,
Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.(Brougère,1995 :247).

1.2. Les différentes approches du jeu

À partir de la définition du jeu nous avons constaté que la notion jeu opposé classiquement le jeu au travail. Donc le premier il n'y a pas l'obligation, pas de production autre que le plaisir.

Dans le second, la production est évaluée, il se profile une similitude de structure (action) mais une différence de fonction (liberté, contrainte et gratuite, rentabilisation), ce qui va l'encontre de ce que l'on a l'habitude de travailler à l'école, cependant le jeu prend en compte la motivation de l'enfant. C'est l'une des raisons qui font que des pédagogues se sont penchés dès le début du 20^{ème} siècle sur l'intérêt du jeu à l'école, Il existe un parallèle entre le jeu à l'école.

Le jeu dans la classe de langue (2003) présente des approches :

1.2.1. L'approche de Jean Château

Château, explique que l'enfant qui joue à besoin de règle et d'ordre, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe, la facilité n'intéresse pas le joueur. En terme scolaire, on peut dire que l'enfant mobilise ses facultés physiques, intellectuelles et morales.

Le rôle du maître est essentiel, il donne et fait confiance à l'apprenant, il lui apporte les règles du jeu, recueille ses réactions et en tient compte dans sa pédagogie.

Selon Jean, le jeu en classe reste cadré et lié à la notion du sérieux, le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail.

1.2.2. L'approche de Célestin Freinet

Célestin Freinet définit le jeu tant qu'activité pédagogique, si les jeux ont leur place en tant que « jeu de détente compensatrice » induit par un travail imposé dans la pédagogie traditionnelle, il ne veut pas en entendre parler dans sa pédagogie novatrice. Le pédagogue Freinet distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu » sa pédagogie repose sur le « travail-jeu » : un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu. Il oppose le « jeu-travail » ou jeu éducatif, stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.

1.2.3. Les approches actuelles

La distinction entre « travail-jeu », « jeu-travail » paraît bien mince et considérant toutes les qualités inhérentes au jeu, il demeure intéressant de l'envisager comme activité ponctuelle d'un apprentissage dans son ensemble.

2. Le jeu en classe de FLE

Le jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicatives et actionnelles en proposant un cadre ludique et encourageant la prise de parole et l'interaction

Au sein de la classe, le jeu permet à créer une véritable dynamique de groupe et de dépasser les besoins instrumentaux qu'ils sont souvent présentés et qui peuvent se montrer assez peu motivants pour une partie des élèves qu'ont à la part de notre public, qui ne poursuivent pas toujours les objectifs spécifiques vis-à-vis du français.

Dans le même enchaînement débridé, l'activité ludique permet de dépasser ces objectifs purement fonctionnels, afin de débloquent la prise de parole par le biais de la décentration qu'elle permet en termes d'enjeux émotionnels tel que la face.

L'avantage principale du jeu lorsque l'on cherche à le mettre en relation avec les théories de la cognition c'est la motivation, notion clef s'il en est, dès lors que l'on parle d'activité ludique.

L'objectif de la classe de FLE n'est pas uniquement d'acquérir des compétences linguistiques et décontextualisées mais aussi de réagir dans les domaines et différentes situations où il employé la langue française, c'est d'ailleurs là, l'intérêt principal des activités ludiques qui permettent la mise en situation proche de réelle, s'il parfois difficile de changer toutes les données et les circonstances d'une situation de

communication dans la salle, les jeux amènent toujours les quelque'un d'autres, c'est dans ces situations proches de réelle que les élèves sont invités à parler. En mobilisant les connaissances acquis auparavant afin d'en arriver à une situation de communication réelle le tout face à un feedback permanent et continu des autres participants de l'enseignant.

3.La relationenseignant/élève

Nous pouvons dire qu'est une relation totalement positive parce-que dès le premier jour de la rencontre à l'école l'enseignant doit apprendre, à connaître ses élèves sur le plan scolaire et de connaître aussi leurs intérêts, leurs rêves, c'est-à-dire il est responsable sur sa relation positive pourconduire à un meilleurrésultat scolaire.

Donc, la relation entre l'élève et son enseignant est la clé deréussiteque ce soit à l'école ou lors des sciences. C'est bien connu la relation entre les deux et le vecteur de la motivation de jeune, il est vrai que certains jeunes sont très motivés, ce sont des élèves qui ont généralement très intelligents, et qui ont vivent dans un entourage qui valorise suffisamment l'école et un jeune qui n'est pas motivé ne voudra pas effectuer les tâches proposées il va se démotiver, se dévaloriser.

L'élève peut déranger en classe, rien de très complexe dans tout cela, lamatière ne l'intéresse pas, c'est la manière typique pour que cetélève se retrouvera trempé par des sanctions, d'autant plus qu'il se voit réprimandé, mais de côté rien pour le stimuler davantage.

Personne n'a le même style cognitif d'élève, donc il est bien que plus l'enseignant et l'élève ont des apparences au niveau de leurs processus cognitifs liés aux apprentissages, plus on accroît les chances de réussite et de motivationchez l'élève.

D'un autre côté, plus l'élève il subsiste une polarité entre l'enseignant/élève, mais les deux se comprennent,aggravantainsi la situation, cette dernière devient problématique parce que l'élève qui n'était pas motivé ne le sera pas davantage.

4. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE

Les activités ludiques sont consacrées comme un facteur d'apprentissage très efficace. Elles représentent un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère chez les enfants surtout en cycle primaire.

Les activités ludiques contiennent plusieurs types variés dans des différents domaines : sociologique, didactique, pédagogique, pour le but de développer la tâche de l'enseignement/apprentissage du FLE, et d'acquérir des compétences de communication intellectuelle.

À partir de là, nous avons distingué 3 types d'activités ludiques : les jeux linguistiques, les jeux de créativité et les jeux culturels.

4.1. Les jeux linguistiques

Au milieu de ce type, nous pouvons déduire tous les jeux qu'on en relation à la syntaxe, le lexique, la phonétique, l'orthographe, qui permettent de découvrir les structures, les caractéristiques et des règles de la langue.

Dans le but de pousser l'élève à rassembler toutes ces connaissances linguistiques, dans ce type nous trouvons plein des jeux comme : mots croisés, mot à caser (trouve la bonne place de mélanger ces mots dans les grilles de vocabulaire) les lettres.

4.2. Les jeux de créativité

Cette catégorie du jeu cherche à développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de former des phrases, des discours ou des récits.

L'élève durant son apprentissage rencontre des difficultés ou il devra consulter ses connaissances, son imagination pour pouvoir trouver des solutions adéquates, qu'il ne pourra résoudre qu'avec sa créativité.

4.3. Les jeux culturels

Ce jeu culturel est lié à la relation entre la langue et la culture. Il vise à installer chez les élèves une compétence culturelle en langue étrangère, d'une manière motivante, il sert à développer leurs aspects culturels.

5. Le rôle des activités ludiques en classe de FLE

Auparavant, les jeux étaient considérés comme des activités sans valeur, mais depuis ces dernières années cette conception a largement évolué en donnant aux jeux une place importante dans l'éducation de l'enfant et dans la création d'un contexte qui lui est favorable. Parce que les activités du jeu permettent aux élèves d'utiliser de façon personnelle, la structure, le vocabulaire acquis au cours des leçons pour qu'à la fin l'élève apprenne.

Donc nous pouvons considérer les activités ludiques comme l'un des excellents supports pédagogiques qui aident à créer une ambiance entre l'enseignant et ses élèves d'une part et d'autre part, l'élève arrive à mieux mémoriser et il s'implique profondément dans ces expériences.

Les activités ludiques ont aussi un rôle de développement harmonieux de la personne, c'est-à-dire en classe l'enseignant joue son rôle comme facilitateur de l'apprentissage et entre temps utilise des moyens qui permettent aux élèves de participer à l'élévation de leur savoir parce que l'élève est influencé par les attitudes de son enseignant et par le support didactique adopté de son processus d'apprentissage comme les jeux.

Et les activités ludiques aussi jouent un rôle dans le développement de la créativité et de l'imaginaire de l'enfant, qui naît avec un grand nombre de neurones par l'intermédiaire du réseau synaptique.

C'est donc dans et à travers l'imagination et la créativité d'enfant, son réseau synaptique se développe et devient plus performant, dans cette construction de soi le jeu apparaît comme une activité importante pour assurer le développement de l'adulte du futur.

6. La motivation

La motivation est le facteur élémentaire essentiel dans notre vie, elle joue un rôle dans l'enseignement/apprentissage, elle est un moyen qui aide l'élève à apprendre la langue étrangère.

La motivation a deux types :

6.1.1. La motivation intrinsèque : cette motivation prend en considération le sentiment de la curiosité et de la réussite d'un élève.

6.1.2. La motivation extrinsèque : elle dépend des besoins des élèves

6.2. Comment motiver les élèves à s'engager dans une activité ?

La motivation est un élément essentiel dans le processus d'apprentissage, elle a un rôle central pour favoriser l'engagement des élèves en classe, elle détermine à la fois le degré d'attention et le niveau d'effort qu'ils vont y consacrer, elle est sollicitée dès l'introduction de la séance pour engager initialement les élèves d'une manière active puis elle doit être tout au long de l'activité.

La motivation est un facteur important pour la réussite d'un élève à apprendre une langue et les enseignants ont un rôle pour aider leurs élèves à améliorer cette motivation, valoriser les réussites, supporter les élèves à poser les questions en classe, offrir différents types d'exercices, démontrer une passion pour le cours et montrer la progression des élèves sont des actions utilisées par les enseignants pour le but de développer la motivation des élèves à apprendre une nouvelle langue.

7. Le rôle du l'usage pédagogique du jeu en classe de FLE

Le jeu a la capacité de rendre l'élève acteur de son apprentissage, il va dégager la prise de parole des élèves en décentralisation les enjeux émotionnels en classe de FLE.

Le jeu va entrer l'élève dans des différents états de communication parce-que les activités ludiques comme le jeu permettent une mise en situation proche du réel.

Donc, l'utilisation de jeu dans une classe de français langue étrangère, nécessite une « bonne » usage et il faut prendre en considération l'importance dans le choix du jeu et à la manière de l'utiliser.

8. L'impact du jeu dans l'enseignement / apprentissage du FLE

Le jeu a un grand impact dans l'apprentissage du français langue étrangère :

- Le jeu permet motiver l'élève à découvrir, s'exprimer, classifier sa pensée ;
- Le jeu change le rapport au savoir et introduire entre les élèves d'une même classe des résultats plus forts ;

Chapitre 2 : L'usage pédagogique du jeu en classe de FLE

- Il permet à l'enseignant de différencier sa pédagogie, d'adapter aussi les besoins diversifiés des élèves :
- Le jeu permet d'organiser un travail bénéfique et positif, pour les élèves ;
- Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes de travail ;
- Le jeu prend le plaisir à partager et échanger ;
- Le jeu facilite la concentration de l'élève et ses recours à la mémoire.

Conclusion

Lors de ce chapitre nous avons noté le jeu et l'apprentissage, les définitions du jeu selon Roger Caillois et Brougère Gilles, les différentes approches du jeu, l'approche de Jean Château, l'approche de Célestin Freinet, les approches actuelles. Nous avons mentionné le jeu en classe de FLE, la relation entre l'enseignant /élève qui est une relation positive et une clé de réussite, les activités ludiques et ses types les jeux linguistiques, les jeux de créativité et les jeux culturels et son rôle et nous avons opté le rôle de l'usage pédagogique de jeu et leur impact dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Nous avons aussi parlé de la motivation et ses deux types, la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque. Nous avons opté aussi le rôle de l'usage pédagogique de jeu qui rend l'élève acteur de son apprentissage et leur impact dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Chapitre 3

Exploration des données

Introduction

Pour atteindre l'objectif de notre travail, nous avons opté de faire un questionnaire au début nous avons obtenu l'autorisation de la direction, cela nous a permis de distribuer ce questionnaire sur 15 enseignants du français aux différentes écoles à M'sila ville :

École safari, école 1 novembre 1954, école Ahmed, Al Saadia Haderbache, école Dachoucha.

1. Partie descriptive

Notre questionnaire comporte 15 questions qui concernent le jeu pédagogique comme facteur motivant à l'enseignement/apprentissage du FLE, se rapportant à la relation enseignant/élève, ce que nous avons abordé dans les chapitres de notre travail et ce qui concerne la motivation des élèves à proprement dit du jeu pédagogique. Nous avons constaté une compréhension des enseignants rencontrés pour obtenir un résultat positif à cette étude.

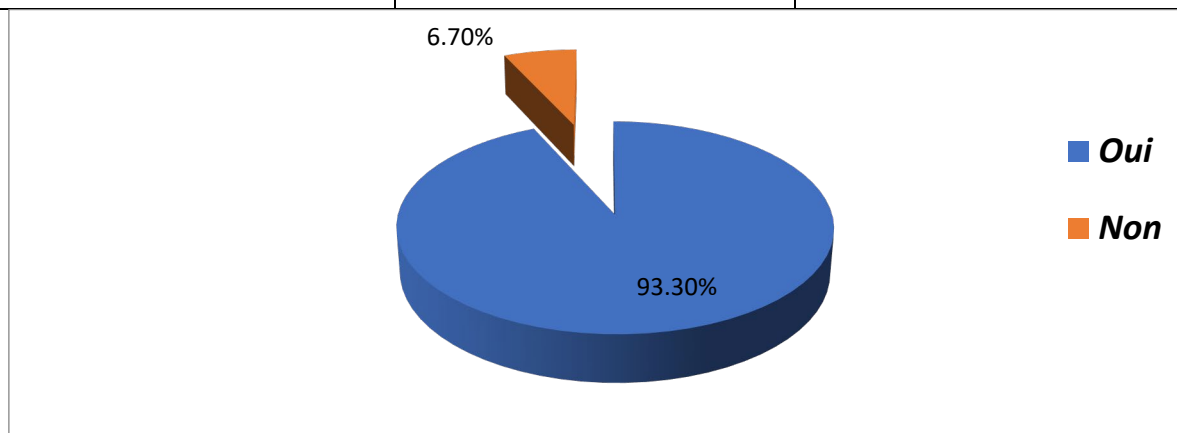
2. Présentation et commentaire des questions du questionnaire

2.1. Présentation et commentaire de la première question

Question n°1 : Est-ce que vous utilisez le jeu pédagogique en classe ?

Oui Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	14	93.3%
Non	1	6.7%



Chapitre 3 : Exploration des données

14 enseignants sur 15, soit 93.3%, ont répondu (oui) tandis qu'un seul enseignant pour 6.7% a répondu (Non.) À partir de ce résultat, nous constatons que les enseignants utilisent le jeu pédagogique en classe.

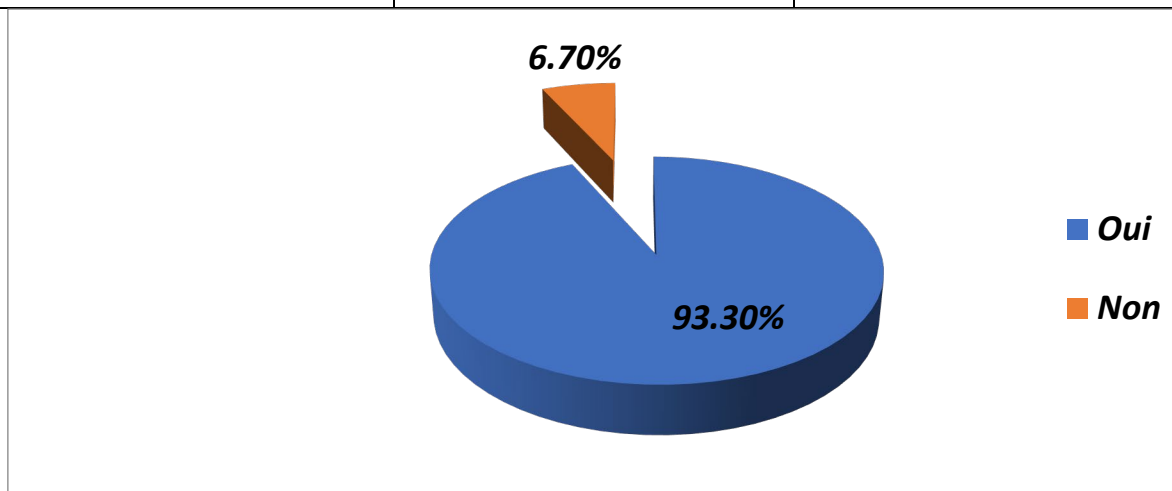
Donc nous pensons que ce choix d'utilisation est correct, et pour l'enseignant qui répond par le non, il utilise une autre manière en classe.

2.2. Présentation et commentaire de la deuxième question

Question n°2 : vos élèves aiment-ils ce jeu pédagogique ?

Oui Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	14	93.3%
Non	1	6.7%



93.3% représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu par (Oui) et 6.7% pour l'enseignant qui a dit (Non).

À partir de ce résultat, nous constatons que les élèves aiment l'utilisation de jeu pédagogique en classe, car ils ont l'habitude de jouer en dehors de l'école et pour l'enseignant qui a répondu négativement par (Non), nous trouvons que sa méthode d'utilisation du jeu est complexe pour les élèves.

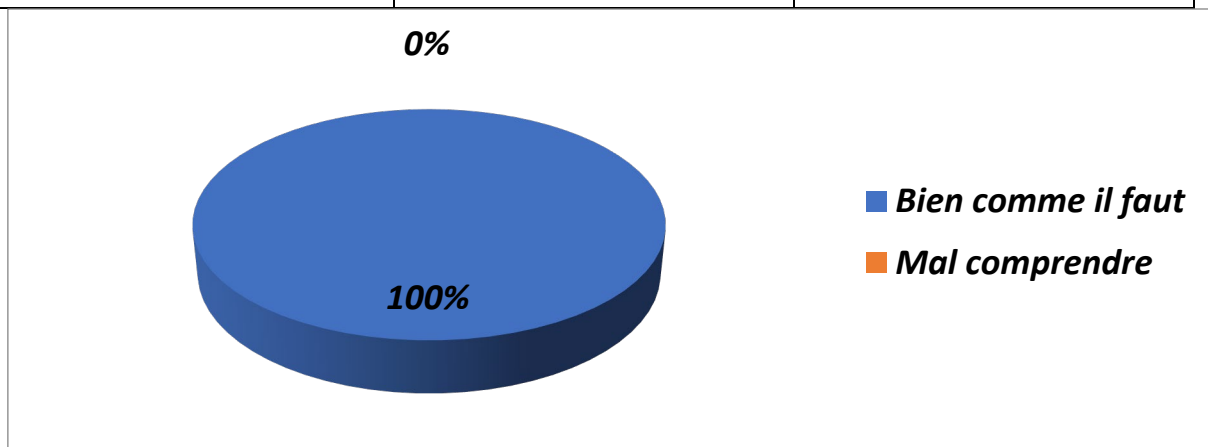
2.3. Présentation et commentaire de la troisième question

Question n°3 : Quand vous utilisez le jeu pédagogique en classe l'élève comprend-t-il la

leçon ? Bien comme il faut Ma prendre

Chapitre 3 : Exploration des données

Le choix	Nombre de réponse	Pourcentage
Bien comme il faut	15	100%
Mal comprendre	0	0%



100% représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu, que l'élève comprend (bien comme il faut). 15 réponses affirmatives sur 15. Ce résultat est très élevé.

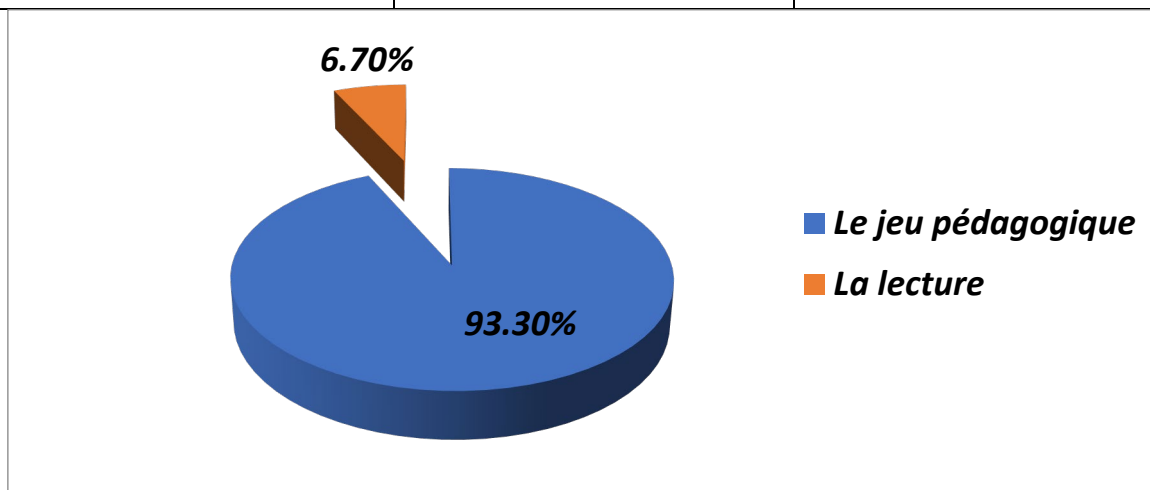
À partir de là, nous trouvons que le choix d'utilisation du jeu pédagogique en classe était complètement positif.

2.4. Présentation et commentaire de la quatrième question

Question n°4 : L'élève comprend -t-il mieux quand vous utilisez ?

Le jeu pédagogique La lecture

Le choix	Nombre de réponse	Pourcentage
Le jeu pédagogique	14	93.3%
La lecture	1	6.7%



Chapitre 3 : Exploration des données

Nous constatons que la plupart des enseignants, 14 sur 15, ont considéré que l'élève comprend mieux quand ils utilisent le jeu pédagogique et ils n'utilisent pas la lecture

D'où le pourcentage de 93.3%. Cela nous a permis de penser que les enseignants cherchent toujours le meilleur pour leurs élèves et pour bien comprendre comme il le faut.

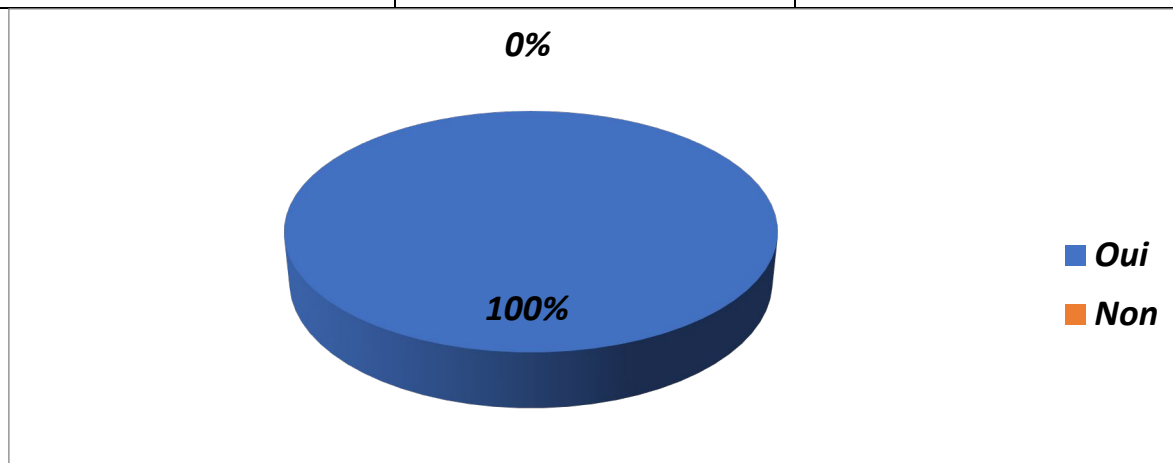
Alors que l'enseignant, soit 6.7%, dit que la lecture est mieux pour la compréhension de la langue française. Donc il pense que le jeu n'est pas motivant et la lecture est la meilleure

2.5. Présentation et commentaire de la cinquième question

Question n°5 : Le jeu pédagogique encourage-t-il les élèves à l'interaction ?

Oui. Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0 %



100% représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu par (Oui) Ce résultats est totalement positif.

À partir de là, nous constatons que le jeu pédagogique joue un rôle d'encouragement des élèves en classe et dans leurs interactions

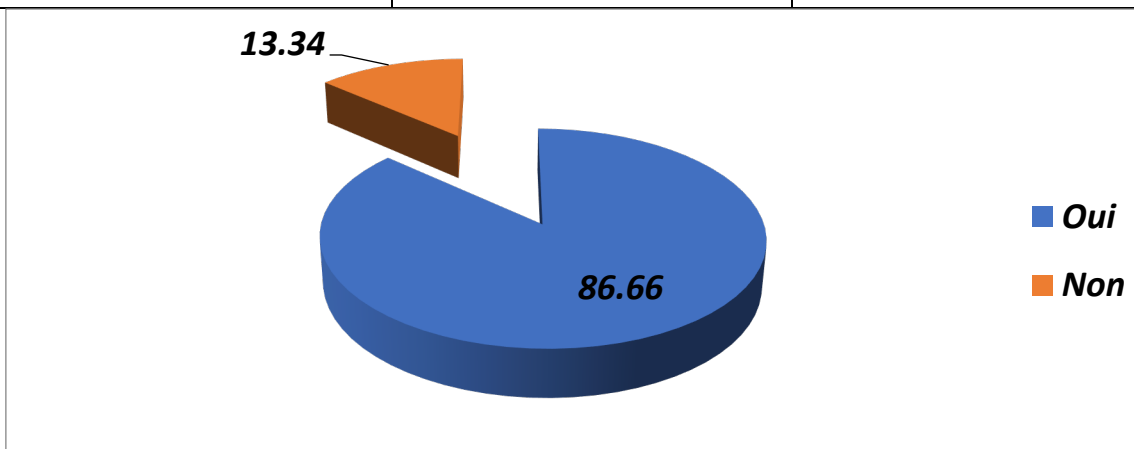
2.6. Présentation et commentaire de la sixième question

Question n°6 : Le jeu pédagogique encourage-t-il les élèves à la continuité d'apprentissage de la langue française ?

Oui. Non

Chapitre 3 : Exploration des données

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	13	86.66%
Non	02	13.34%



La majorité des enseignants (86.33%) affirme que le jeu pédagogique encourage les élèves à la continuité d'apprendre la langue française et (13.34%) représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu négativement par (Non).

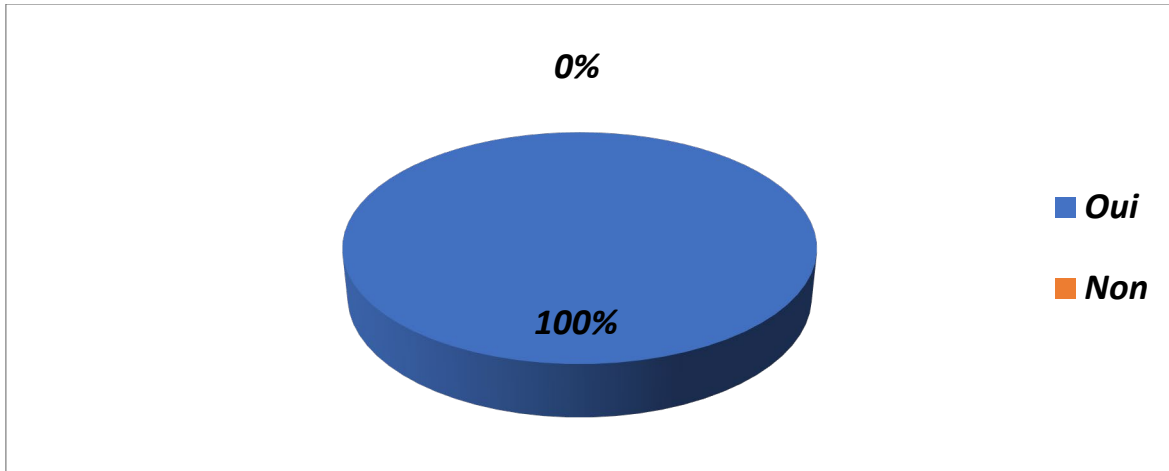
À partir de là, nous constatons que l'utilisation du jeu donne à l'enfant le courage, la volonté de découvrir et rechercher toutes les informations concernant la langue française pour gagner toujours des bonnes notes en classe.

2.7. Présentation et commentaire de la septième question

Question n°7 : Considérez -vous le jeu pédagogique comme facteur motivant ?

Oui Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	15	100 %
Non	0	0 %



100% représente le pourcentage des enseignants qui considèrent le jeu comme facteur motivant.

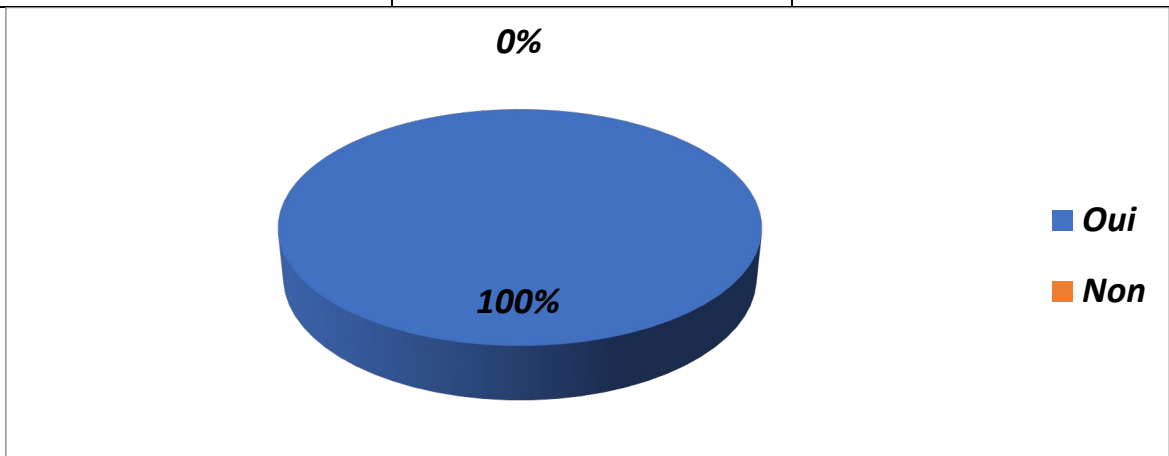
À partir de ce résultat, nous trouvons que le jeu est une source de motivation et grâce à ce jeu, l'élève devient plus motivé et à la curiosité d'apprendre le vocabulaire, la conjugaison, l'orthographe, la grammaire de cette langue.

2.8. Présentation et commentaire de la huitième question

Question n°8 : Le jeu pédagogique a un effet positif sur la relation enseignant/élève ?

Oui Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%



Chapitre 3 : Exploration des données

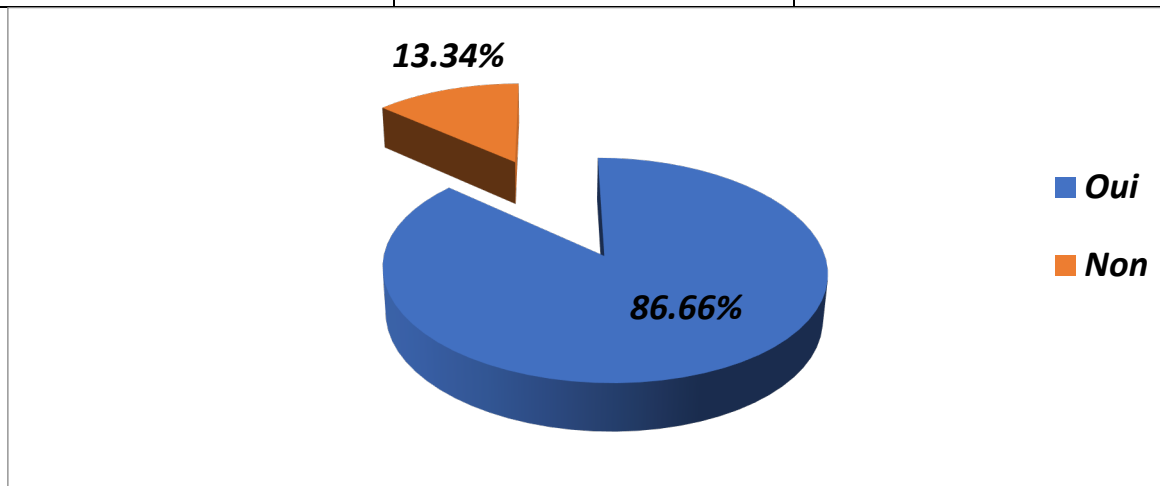
15 enseignants sur 15 ont considéré que le jeu pédagogique a un effet positif sur la relation enseignant/élève.

Cela nous a permis de dire que le jeu a un aspect positif, parce-que quand l'enseignant utilise le jeu en classe, d'un part les élèves participent et d'un autre part, l'enseignant peut découvrir les erreurs et chercher au même temps des solutions pour les régler surtout les fautes d'orthographe et conjugaison.

2.9. Présentation et commentaire de la neuvième question

Question n°9 : Selon vous l'apprentissage par le jeu pédagogique primordial ou élémentaire ? Oui Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	13	86.6%
Non	2	13.34%



86.6%, représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu par (oui) et 13.34 %des enseignants qui ont répondu par (Non).

Donc nous constatons que 13 enseignants pensent que l'apprentissage par le jeu est primordial ou élémentaire parce que le jeu offre aux élèves la possibilité de s'engager à l'apprentissage et ils peuvent organiser, construire, manipuler, créer leur monde.

Et pour les deux enseignants qui ont répondu que l'apprentissage par le jeu n'est pas primordialou élémentaire, ils croient qu'il y a d'autres méthodes et manièresdans l'enseignement comme la lecture, les chansons, les livres.

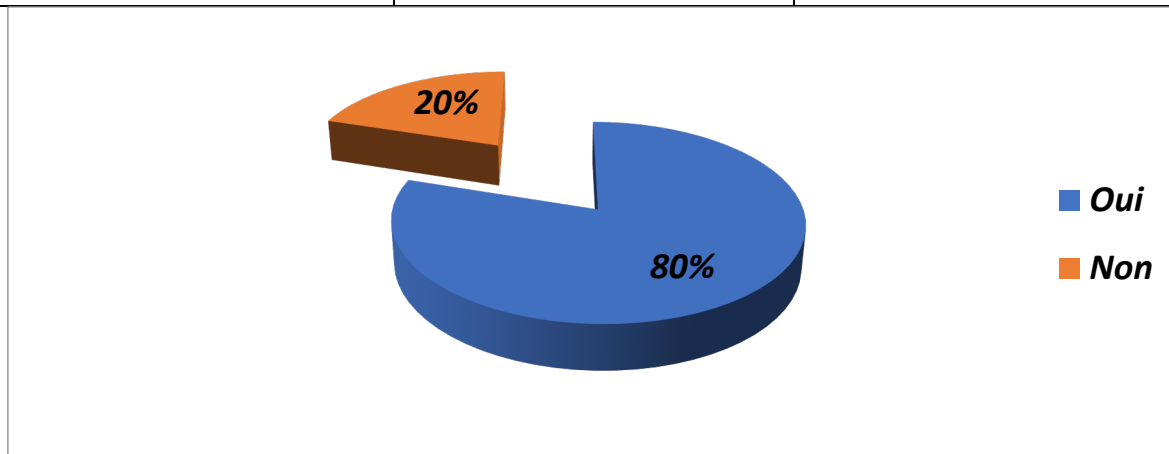
2.10. Présentation et commentaire de la dixième question

Question n°10 : Le jeu pédagogique à l'école est-il une perte de temps ?

OUI

Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	12	80%
Non	3	20%



100% représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu par (Non), ils considèrent que le jeu pédagogique n'est pas une perte de temps.

Donc, nous constatons que le jeu a un effet très positif parce qu'il aide à l'apprendre en classe, il facilite la tâche pour les enseignants dans la transformation des informations, et du savoir.

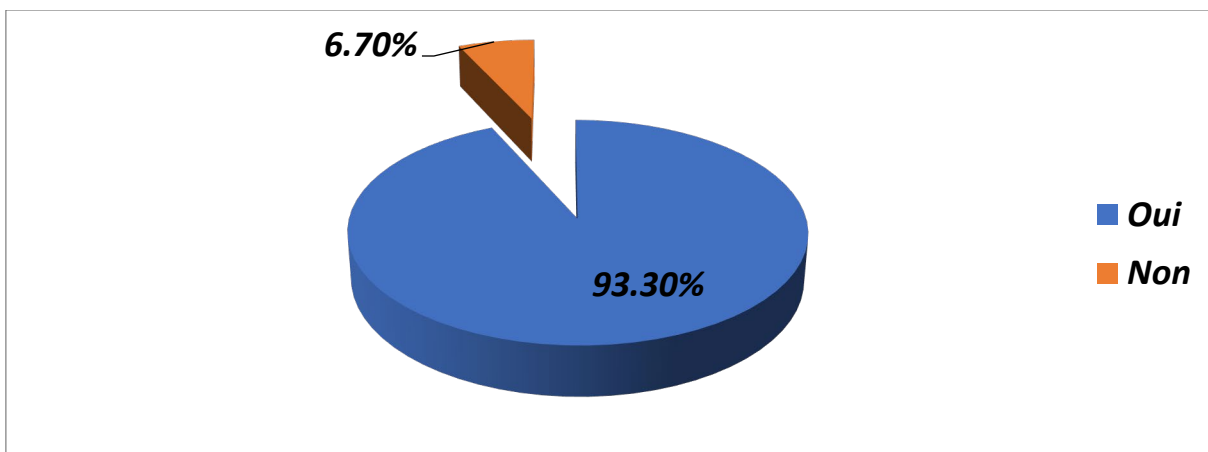
2.11. Présentation et commentaire de la onzième question

Question n°11 : Serait-il bon d'intégrer plus du jeu pédagogique ou élémentaire pour faciliter l'apprentissage ?

Oui

Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	14	93.3%
Non	1	6.7%



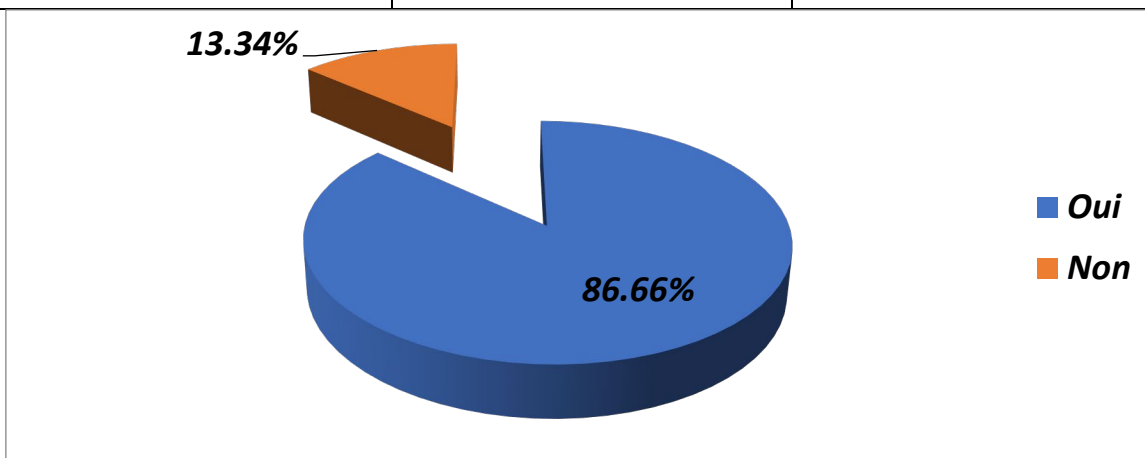
100% représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu par (oui), c'est-à-dire qu'ils ont avec l'intégration du jeu pédagogique en école, donc 15 réponses affirmatives sur 15.

À partir de là, nous constatons que le jeu donne la possibilité d'exprimer, il offre une richesse d'interaction entre les élèves en classe et le jeu a la capacité de rendre l'élève un acteur de son apprentissage.

2.12. Présentation et commentaire de la douzième question

Question n°12 : À votre avis ce genre de jeu a-t-il un impact dans l'enseignement-apprentissage ? Oui Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	13	86.6%
Non	2	13.34%



Chapitre 3 : Exploration des données

Toutes les réponses ont (oui), c'est-à-dire 100% représente le pourcentage des enseignants qui considèrent que le jeu pédagogique a un impact dans l'enseignement/apprentissage.

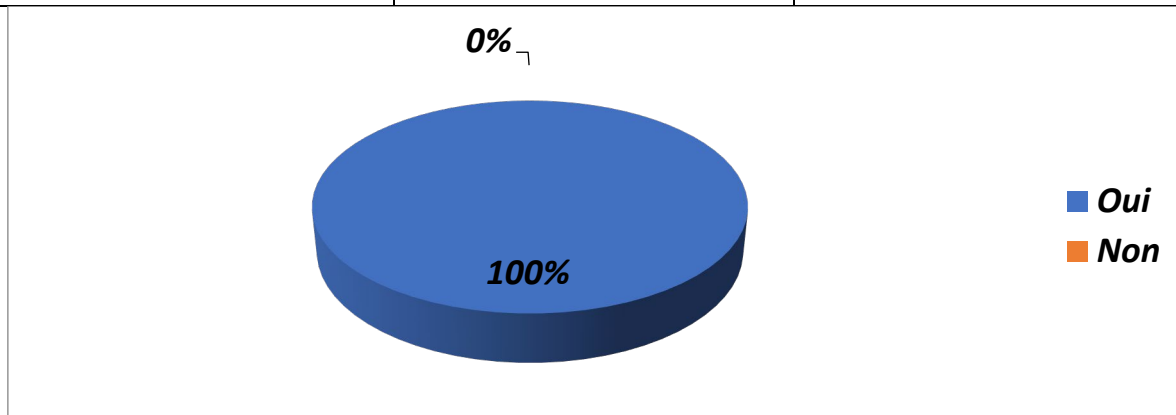
À partir de ce résultat nous constatons que le jeu fait une grande partie dans le programme scolaire et il a un impact dans le développement des enfants et dans la factorisation des informations.

2.13. Présentation et commentaire de la treizième question

Question n°13 : Pensez-vous que le jeu pédagogique est un moyen d'apprendre FLE ?

Oui Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%



Tous les enseignants ont répondu positivement que le jeu est l'un des moyens d'apprendre et de comprendre le FLE.

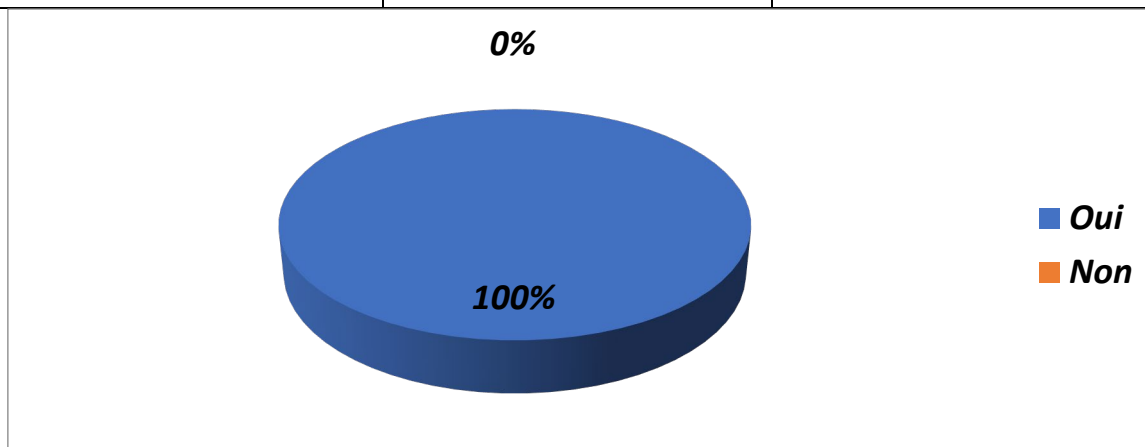
Donc, nous constatons que l'utilisation du jeu en classe de FLE donne l'opportunité aux élèves d'apprendre cette langue étrangère qui est nouvelle pour eux.

2.14. Présentation et commentaire de la quatorzième question

Question n°14 : Le jeu pédagogique donne l'opportunité aux élèves timides pour participer en classe ? Oui Non

Chapitre 3 : Exploration des données

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%



15 réponses affirmatives sur 15, soit 100% représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu par oui.

Donc, nous constatons que les enseignants ont aussi considéré que le jeu pédagogique donne l'opportunité aux élèves timides de participer

À partir de ce résultat, nous trouvons que c'est à grâce au jeu que les élèves timides peuvent participer et se sentir à l'aise.

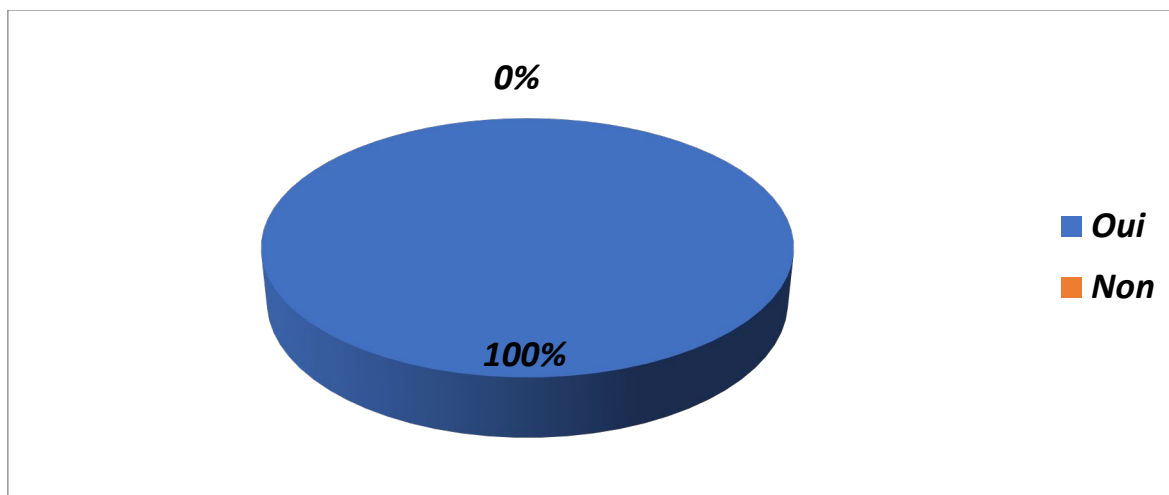
2.15. Présentation et commentaire de la quinzième question

Question n°15 : Le jeu pédagogique aide l'élève pour rappeler ses leçons ?

Oui

Non

La réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	15	100%
Non	0	0%



100% représente le pourcentage des enseignants qui ont répondu par oui

Donc, nous trouvons que quand l'enseignant utilise un jeu pédagogique dans un cours de grammaire par exemple, en classe l'élève comprend et il mémorise la leçon et il rappelle facilement.

Conclusion

Les résultats obtenus à travers le questionnaire fait de notre part prouvent d'une manière très nette que notre hypothèse de départ est confirmée

Donc, l'usage du jeu pédagogique pourrait motiver les élèves à apprendre cette langue étrangère, en plus de cela ce jeu a un impact dans l'enseignement/apprentissage parce qu'il offre une grande liberté pour l'enfant et aussi l'enfant peut développer ainsi sa confiance en soi.

En outre, cette activité de jeu permet la création d'un environnement plus motivant tout en favorisant l'interaction des élèves entre eux, et il donne l'opportunité aux élèves à participer en classe surtout les élèves timides.

Conclusion générale

Conclusion générale

Dans le cadre de cette recherche, nous sommes intéressés au jeu pédagogique comme moyen de motivation à l'enseignement/apprentissage du FLE.

La question posée en introduction et au fond de ce travail a porté sur le fait d'étudier ce qui a motivé les élèves et l'importance du jeu en classe de FLE au primaire, cela a aidé l'enseignant à réaliser un enseignement efficace et les élèves à avoir un meilleur apprentissage. Cette question a trouvé une réponse au cours de notre recherche.

Notre hypothèse de départ a reposé sur l'idée qu'à travers le jeu qui est un moyen de motivation, l'élève peut avoir une curiosité d'apprendre le français.

Tous les enfants aiment jouer et à partir de là, l'aspect ludique du jeu peut déclencher la motivation des élèves à apprendre le FLE, agrémenter le vocabulaire, retenir facilement les mots, améliorer le degré de concentration et de l'attention.

Pour cela, dans le premier chapitre, nous avons abordé des définitions des mots-clés, nous avons parlé des différents types de jeu pédagogique et la méthode d'utilisation. Puis, nous avons mentionné les avantages de la pédagogie par le jeu et l'importance du jeu chez les enfants.

Le deuxième chapitre a été consacré à l'usage pédagogique du jeu en classe de FLE. Dans un premier lieu, nous avons défini le jeu et ses approches, nous avons aussi abordé le jeu en classe de FLE et les activités ludiques leur rôle dans l'apprentissage du français.

Puis la motivation et ses deux types et comment l'enseignant pourrait motiver les élèves, nous avons parlé de l'impact et du rôle du jeu sur l'apprentissage et l'enseignement.

Dans le troisième chapitre nous avons présenté les résultats du questionnaire, puis nous avons analysé et nous avons vu dans la plupart des réponses des enseignants que les élèves sont motivés et ils ont la curiosité de découvrir de nouvelles connaissances, de nouveaux mots et aussi à cause du jeu pédagogique l'élève timide a l'opportunité de participer en classe.

Après ce questionnaire, nous pouvons confirmer notre hypothèse selon laquelle le jeu pédagogique pourrait motiver les élèves à apprendre le français.

Bibliographie

1.Ouvrages

- 1.BROUGÈRE, G. (1995).*Jeu et éducation*, Paris, l 'harmattan.
- 2.ROGER, C .(1968). *Lesjeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- 3.CHAMBERLAND, G.(1995).*Labrie et Marquis*, Québec : Presses de l'université du Québec».
- 4.CÉLISTINE, F&FREINET, É» [archive], sur www.calames.abes.fr (consulté le 07 février 2022).
5. MARTINET,A. (1980). *Eléments de linguistique générale*, Paris, Armand Colin.
6. SCHRÖDER, B. (1980). *Jeux d'enfants et jeux avec les enfants* : un documentaire. Munich : Institut allemand de la jeunesse.

2.Mémoires et articles

- 1.BEN BELKHEIR Zohra,2019, *L'apport Des Activités Ludiques Dans L'amélioration des Compétences Grammaticales Cas Des Apprenants De Iere Am Cem DAASMOHAMMED–TOLGA*, [Http://Archives,Univ-Biskra.Dz](http://Archives,Univ-Biskra.Dz).
- 2.GHEZALIKhadidja,2016,*Les jeux comme moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE Chez les élèves de 5ème année primaire*, <http://archives.univ-biskra.dz>.
- 3.HELME Ludovic, Jourdan Romain, *Tortissier Kevin Institut Français Du Japon - Kansai Kevin. Tortissier ? Institutfrançais.Jp*,
- 4.LABANINoussaiba ,2016, *La motivation scolaire en classe de FLE Cas des apprenants de la 4ème année moyenne*, bib.univ-oeb.dz
- 5.SEGHIEUR Imane, 2016,Mémoire de fin d'études pour l'obtention du diplôme de master. Option : didactique du FLE/FOS, e-biblio.univ-mosta.dz.
- 6.YOUCEF Amira ,2016, *L'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE (Cas des apprenants de 5ème A.P)*,<http://archives.univ-biskra.dz>.

3.Sitographie

- 1.F, Macaire, (<http://josialekenne.over-blog.com/article-33705840.html>) consulté le 18/06/2022. 13:44.
- 2.http://edutechwiki.unige.ch/fr/La_p%C3%A9dagogie_par_le_jeu
- 3.<https://www.enfant-encyclopedie.com/>
- 4.<https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Langue>
- 5.<http://josialekenne.over-blog.com/article->
- 6.<https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/>
- 7.<https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2>
- 8.<https://wiki.telug.ca/wikitedia/index.php/Jeu>
- 9.<https://naitreetgrandir.com>
- 10.<https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/>
- 11.<https://www.la-maison-bleue.fr/actualite/parent/parentalite/limportance-du-jeu-chez-le-jeune-enfant>.
- 12.<https://www.profinnovant.com/pedagogie-par-le-jeu/>
- 13.<https://sosprof.ca/la-relation-entre-lapprenant-et-son-pedagogue/>
- 14.<https://www.reseau-canope.fr/notice/comment-motiver-les-eleves-a-sengager-dans-une-activite.html>
- 15.https://www.demiks.com/blogs/blogpost_apprendre_une_langue_
- 16.<https://www.inlingua-larochelle.com/la-pedagogie-par-le-jeu-en-classe-de-fles>

4.Dictionnaire

Lepetit Robert,(1981),*Dictionnaires le Robert*, Paris.

Annexes

Questionnaire

Madame. Monsieur, Les enseignants de français langue étrangère aux différentes écoles primaires à M'sila ville. Je réalise un mémoire de fin d'étude sur les jeux pédagogiques comme facteur motivant à l'enseignement/apprentissage du FLE. Dans ce cadre je vous remercie de bien vouloir consacrer quelques minutes pour répondre au questionnaire suivant :

Vos réponses sont anonymes

1. Est-ce que vous utilisez le jeu pédagogique en classe ?

Oui

Non

2. Vos élèves aiment-ils ce jeu ?

Oui

Non

3. Quand vous utilisez le jeu pédagogique en classe l'élève comprend la leçon ?

Bien comme il faut

Mal comprendre

4. L'élève comprend mieux quand vous utilisez ?

Le jeu pédagogique

La lecture

5. Le jeu pédagogique encourage l'élève à l'interaction ?

Oui

Non

6. Le jeu pédagogique encourage-t-il l'élève à la continuité d'apprentissage ?

Oui

Non

7. Considérez-vous le jeu pédagogique comme facteur motivant ?

Oui

Non

8. Le jeu pédagogique a un effet positif sur la relation enseignement ?

Oui

Non

9. Selon- vous l'apprentissage par le jeu pédagogique est-il primordial ou élémentaire ?

Oui

Non

10. Le jeu pédagogique à l'école est-il une perte de temps ?

Oui

Non

11. Serait-il bon d'intégrer plus de jeu pédagogique ou élémentaire pour faciliter l'apprentissage ?

Oui

Non

12. À votre avis ce genre de jeu a-t-il un impact dans l'enseignement/apprentissage ?

Oui

Non

13. Pensez-vous que le jeu pédagogique est l'un des moyens d'apprendre et de comprendre le FLE ?

Oui

Non

14. Le jeu pédagogique donne l'opportunité aux élèves timides pour participer en classe ?

Oui

Non

15. Le jeu pédagogique aide l'élève pour rappeler ses leçons ?

Oui

Non

Table des matières

Remerciements	
Dédicaces	
Sommaire	
Introduction générale.....	6
CHAPITRE 1. LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU	
Introduction.....	9
1. Cadre définitionnel.....	9
1.1. La langue	9
1.2. L'enseignement /apprentissage.....	10
1.3. La pédagogie	10
1.4. Le jeu	11
2. Les différents types du jeu pédagogique.....	11
2.1. Le jeu ludique.....	11
2.2. le jeu pédagogique.....	11
2.3. le jeu éducatif.....	12
3. La méthode d'utilisation du jeu pédagogique.....	12
3.1. le jeu libre.....	12
3.1. le Jeu dirigé.....	13
4. Les avantages de la pédagogie par le jeu.....	13
5. L'importance du jeu chez les enfants	13
5.1. Le développement intellectuel.....	14
5.2. Le développement social.....	14
5.3. le développement moteur et sensoriel.....	14
5.4. le développement du langage.....	14
Conclusion.....	14
CHAPITRE 2. L'USAGE PÉDAGOGIQUE DU JEU	
EN CLASSE DE FLE	
Introduction.....	17
1. Le jeu et l'apprentissage.....	17
1.1. Définition générale du jeu	17
1.2. Les différentes approches du jeu	18
1.2.1. l'approche de Jean château	18
1.2.2. l'approche de Célestin Freinet.....	19
1.2.3. les approches actuelles	19
2. Le jeu en classe de FLE.	19
3. La relation enseignant/élève.....	20
4. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....	21
4.1. les jeux linguistiques.....	21
4.2. les jeux de créativité	21
4.3. les jeux culturels.....	21

5.Le rôle des activités ludiques en classe de FLE	22
6.La motivation.....	22
6.1.1. la motivation intrinsèque.....	23
6.1.2. la motivation extrinsèque.....	23
6.2. comment motiver les élèves en classe de FLE.....	23
7.Le rôle de l'usage pédagogique du jeu en classe de FLE	23
8.l'imapct du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE	23
Conclusion	24
CHAPITRE 3. EXPLORATION DES DONNÉES	
Introduction.....	26
1.Partie descriptive	26
2.Présentation et commentaire des questions du questionnaire	26
2.1.Présentation et commentaire de la première question	26
2.2.Présentation et commentaire de la deuxième question	27
2.3.Présentation et commentaire de la troisième question	27
2.4.Présentation et commentaire de la quatrième question	28
2.5. Présentation et commentaire de la cinquième question	29
2.6. Présentation et commentaire de la sixième question	29
2.7. Présentation et commentaire de la septième question	30
2.8.Présentation et commentaire de la huitième question	31
2.9. Présentation et commentaire de la neuvième question	32
2.10.Présentation et commentaire de la dixième question	33
2.11.Présentation et commentaire de la onzième question	33
2.12.Présentation et commentaire de la douzième question	34
2.13. Présentation et commentaire de la treizième question	35
2.14.Présentation et commentaire de la quatorzième question	35
2.15.Présentation et commentaire de la quinzième question	36
Conclusion	37
Conclusion générale	39
Bibliographie.....	41
Annexes.....	44
Résumés.....	44

Résumé

Ce travail a trait au jeu pédagogique comme facteur motivant à l'enseignement/apprentissage du FLE. À travers une enquête que nous avons réalisée (au moyen d'un questionnaire) auprès d'enseignants de français qui travaillent au primaire à M'sila ville, pour l'objectif de trouver le meilleur facteur pour motiver les élèves à apprendre le français et le faire aimer depuis le jeune- âge. Les résultats de notre enquête sont édifiants en ce sens qu'ils nous révélé qu'à travers le jeu pédagogique, les élèves sont motivés et a y ont la curiosité de découvrir de nouvelles connaissances, de nouveaux mots de français et il a toujours donné l'opportunité aux élèves timides de participer en classe.

Les mots-clés : La langue française - l'enseignement/apprentissage- la pédagogie-le jeu.

ملخص

هذا العمل يتعلق باللعبة التعليمية كعامل محفز للتعليم وتعلم اللغة الأجنبية الفرنسية. من خلال تحقيق اجريناه (عن طريق استبيان) بين أساتذة اللغة الفرنسية الذين يعملون في الابتدائي بمدينة المسيلة لغرض ايجاد افضل عامل تحفيز التلاميذ على تعلم الفرنسية وجعلهم يحبونها منذ الصغر.كانت تحقيقات مفيدة بمعنى انها كشفت لنا انه من خلال اللعب التعليمية يكون التلاميذ متحمسين ولديهم الفضول لاكتشاف معارف جديدة وكلمات جديدة في الفرنسية وهو دائما يعطي الفرصة للتلاميذ الخجولين للمشاركة في القسم.

الكلمات المفتاحية : اللغة الفرنسية- التعليم والتعلم - أصول التربية- اللعبة.

Abstract

This work relates to pedagogical play as a motivating factor in the teaching/learning of FLE. Through a survey we carried out (by means of a questionnaire) among French teachers who work in primary school, in the city of Msila, with the aim of finding the best factor to motivate students to learn French and make it loved from a young age. The results of our survey are uplifting in that they reveal to us that through the pedagogical game, students are motivated and have the curiosity to discover new knowledge, new words of French and it always gives the opportunity to shy students to participate in class.

Keywords: French Language- teaching/learning- pedagogy-play.