

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**



**DOMAINE : LETTRES ET LANGUES
ÉTRANGÈRES
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE
SPÉCIALITÉ : DLE**

N° :

**Mémoire présenté pour l'obtention
du diplôme de Master Académique**

Présenté par :

Mammeri Khouloud et Zahir Salsabile

Encadré par :

BENTOUNSI Mariem Yasmina

Intitulé

**Le jeu ludique au service de la motivation des apprenants face
à la concomitance du Français-Anglais en contexte
d'enseignement primaire**

Application en classe de 4^{ème} Année

Soutenu devant le jury composé de

Noms et prénoms
BOUGLIMINA Mustapha
BENTOUNSI Mariem.Y
KEFSI Nadia

Grade
MAA
MCA
MAA

Qualité
Président
Rapporteur
Examineur

Année universitaire : 2023/2024

Remerciements

Nous tenons à remercier d'abord notre bon Dieu qui nous a donné le courage pour terminer ce modeste travail.

Nous tenons à remercier aussi toute personne qui nous a aidées de près ou de loin à réaliser ce mémoire, particulièrement nos familles qui nous ont toujours encouragées et soutenues durant toutes nos études.

Nous tenons à présenter également nos remerciements et exprimer notre reconnaissance à notre promotrice Madame BENTOUNSI Mariem Yasmina, pour son aide précieuse, ses conseils et sa grande contribution pour la réalisation de notre recherche.

Nous remercions également les membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre modeste travail de recherche.

Comme nous tenons à remercier tous les membres, enseignante et apprenants de la classe de 4^{ème} Année Primaire pour leur énorme collaboration.

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail :

*A mes parents, le symbole de tendresse, pour leurs encouragements,
leurs conseils et leurs sacrifices. Que DIEU me les garde.*

A mon cher mari Hadj doudou Abdallah

A mes enfants : Ahmed Iyad , Anouar Djad , Amjad Saif

A mes frères et mes sœurs : Farouk, Oualid , Fatima, Warda ,Hana

A mon petit ange Eyloul Bissan

A mes neveux Malek, Meriem, Djouhaina, Jijo, Djana, Arij, Ami, Idris,

Mouhamed, Maram et Taha

A mes frères Yacin, Oualid, Abd Elrahman, Lakhdar, Oussama, Islame,

Aymen

A mes deux familles Mammeri et Hadj Doudou

A toutes mes amies Warda , Basma, Dounia, Salma , Assia , Imane et

Samira

Khouloud

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail :

*A mes parents, le symbole de tendresse, pour leurs encouragements,
leurs conseils et leurs sacrifices. Que DIEU me les garde.*

A mon frère le prince Assef Roken Eddine

A mes sœurs: Asmaa, Chams Elasil, Aridj

A mes deux familles Zahir et Redaoui

A toutes mes amies Chams Elasil et Wiam.

Salsabile

Table des matières

Remerciements	02
Dédicaces	03
Introduction générale	09
Cadre théorique de la recherche	11
Chapitre I : Contact des langues et motivation par le jeu ludique	12
I-1- Réalité de contact des langues en Algérie	13
I-1-1- Contact des langues : éléments définitoires de la notion	13
I-1-2- Les langues en présence en contexte algérien	13
I-1-2-1- La langue arabe	13
I-1-2-2- L'arabe classique	14
I-1-2-3- L'arabe dialectal	14
I-1-2-4- La langue tamazight	14
I-1-3- Les langues étrangères	15
I-1-3-1- La langue française	15
I-1-3-2- La langue anglaise	15
I-3- Les objectifs de l'enseignement du FLE au primaire	16
I-4- Les besoins des apprenants : La motivation	16
I-4-1- La motivation : éléments définitoires de la notion	16
I-4-2- Les types de la motivation	17
I-4-2-1- La motivation intrinsèque	17
I-4-2-2- La motivation extrinsèque	18
I-4-3- Les facteurs de la motivation scolaire	19

I-4-3-1- Les facteurs relatifs à l'apprenant	19
I-4-3-2- Les facteurs relatifs à l'enseignant	19
I-4-4- Le jeu ludique au service de la motivation en classe	20
I-4-4-1- L'activité ludique : éléments définitoires de la notion	20
I-4-4-2- L'approche ludique en contexte d'enseignement-apprentissage	21
I-4-4-3- Les types de jeux proposés en classe de FLE	21
I-4-5- Traits caractéristiques du jeu	22
I-4-6- Apports du jeu en contexte d'apprentissage	23
I-4-6-1- Les avantages du jeu sur la motivation	23
I-4-6-2- Les limites de l'exploitation du jeu en classe	24
Cadre pratique de la recherche	25
Chapitre II : Enquête de terrain via questionnaire	26
II-1- Disposition méthodologique	27
II-1-1- Justification du choix de l'outil d'investigation	27
II-1-2- Présentation du questionnaire	27
II-1-3- Passation du questionnaire	28
II-1-4- Interprétation et analyse des résultats obtenus	29
II-1-5- Synthèse	34
Chapitre III : La vérification par le biais d'une expérimentation	37
III-1- Conditions générales de l'expérimentation	38
III-1-1- La classe échantillon	38
III-1-2- Lieu de l'expérimentation	38
III-1-3- Préparation de l'expérimentation	39

III-1-4- Différentes étapes de l'expérimentation	39
III-2- Mise en application des observations et des enseignements	39
III-2-1- Description des séances observées	39
III-2-1-1- Présentation de la grille d'observation	40
III-2-1-2- Déroulement de la première séance observée	40
III-2-1-3- Exploitation des observations notées	40
III-2-1-4- Déroulement de l'enseignement sans l'intégration du ludique	41
III-2-1-5- Interprétation des observations notées	42
III-2-1-6- Déroulement de la deuxième séance observée	43
III-2-1-7- Exploitation des observations notées	43
III-2-1-8- Déroulement des enseignements avec intégration du jeu ludique	43
III-2-1-9- Interprétation des observations notées	44
III-2-1-10- Bilan les deux séances	44
III-2-1-11- Synthèses	46
Conclusion générale	47
Références bibliographiques	50
Annexes	53
Résumé	61

Introduction générale

De nos jours, l'ouverture au monde extérieur est devenue nécessaire voire obligatoire pour être au diapason des Sciences et des Technologies qui ont influencées considérablement les individus de toutes les nations. Pour y parvenir, la langue constitue le meilleur moyen pour assurer les rapports et les échanges entre les peuples.

Pour répondre et faire face à cette nouvelle exigence, le gouvernement algérien a accordé un intérêt particulier à l'enseignement-apprentissage des langues étrangères dès les premières années de l'enseignement primaire.

Enseigner une langue étrangère consiste à former un apprenant, futur citoyen du pays, capable de communiquer avec aisance et apte à interagir. A l'école primaire, la concrétisation de cet objectif, exige aux responsables chargés de l'enseignement, à leurs têtes les enseignants de réfléchir aux moyens d'aide nécessaires et de choisir des méthodes adaptables aux besoins des apprenants.

Pour cette raison, l'enseignant de FLE, est censé faire recours et surtout d'intégrer des activités qui lui permettent de perfectionner ses actes pédagogiques pour qu'ils soient au service exclusif de ses apprenants.

En effet, l'activité ludique constitue un moyen parmi d'autres qui peut aider l'apprenant à améliorer son apprentissage du FLE en le motivant davantage.

Toutefois, en contexte d'enseignement primaire algérien précisément à M'Sila, les enseignants déclarent qu'avec l'intégration de l'Anglais, leurs apprenants sont démotivés pour apprendre la langue française. De cette réalité constatée, nous avons été motivées d'opter pour la présente thématique pour réaliser une recherche action dans le but de tester l'impact de l'intégration des activités ludiques dans la classe du FLE pour motiver les apprenants face à la présence de l'Anglais.

En tant que futures enseignantes, cette modeste recherche concrétise nos préoccupations à réfléchir sérieusement aux facteurs qui mènent à une démotivation des apprenants en classe de FLE surtout en ce qui concerne dans notre cas la présence de la langue anglaise et ce dans l'objectif de proposer une solution urgente. Pour cette fin, nous posons la question suivante :

- Comment le jeu ludique peut motiver les apprenants face à la concomitance du Français-Anglais en contexte d'enseignement primaire ?

Pour bien étayer notre problématique et répondre à notre objectif, nous formulons les hypothèses suivantes:

- L'exploitation du jeu ludique pourrait motiver les apprenants et par voie de conséquence favoriser leur apprentissage du Français.
- L'intégration du ludique pourrait aider l'apprenant à surmonter les situations de blocage auxquelles il se heurte au cours de son apprentissage du FLE.
- La concomitance de l'Anglais au cycle primaire pourrait influencer positivement ou négativement le processus d'apprentissage du FLE.

L'objectif essentiel que nous visons à travers ce travail est de mettre en évidence la motivation des apprenants dont l'importance se voit fondamentale pour réussir leur apprentissage du Français face à la présence de l'Anglais et de même, identifier l'apport du ludique en classe pour rendre nos élèves plus motivés à apprendre la langue en question.

Pour vérifier nos hypothèses de départ, nous avons opté pour la triangulation méthodologique en combinant deux différentes méthodes et outils de collecte de données. Cela nous permettra d'obtenir une analyse approfondie et variée de l'objet d'étude. Ainsi, nous avons utilisé à la fois une méthode qualitative dans notre étude, à savoir l'enquête par questionnaire puis par expérimentation sur terrain en classe de 4^{ème} Année Primaire.

Nous avons distribué le questionnaire aux enseignants du primaire de certaines régions de la wilaya de M'Sila pendant l'année 2023/2024. Pour l'observation et la mise en application de l'enseignement, elles ont été menées à l'école BENYOUNIS AISSA tout en optant pour les élèves de 4^{ème} Année de l'Enseignement Primaire comme échantillon.

Notre étude est structurée en trois chapitres, répartis sur deux cadres. Le premier cadre est consacré à la définition des notions phares de notre recherche et expose les références théoriques auxquelles nous nous sommes référés.

En ce qui concerne le second cadre de notre étude concerne la mise en application de la démarche pratique de notre recherche. Cette section se divise en deux chapitres : l'un consacré à l'utilisation de l'outil d'investigation qui est le questionnaire dans notre cas. Le dernier par contre concerne l'observation directe et participante pour intégrer l'activité ludique sur terrain.

Cadre théorique

**Définitions des notions phares utiles
pour la recherche**

Chapitre I :

Contact des langues et motivation par le jeu ludique

I-1- Réalité de contact des langues en Algérie

Le plurilinguisme se manifeste dans la société algérienne comme une réalité inévitable. L'Algérie est l'un des pays du Maghreb central caractérisée par la présence de plusieurs codes linguistiques ce que reflète la richesse et la complexité de la réalité plurilingue de notre Nation, il s'agit en l'occurrence de l'arabe classique, l'arabe dialectale avec toutes ses variables, les langues berbères : le kabyle, le chaoui, etc, en plus de la concomitance des langues étrangères comme le Français et l'Anglais. Cette réalité suscite l'intérêt des chercheurs et devient une source inexhaustible et importante à toute personne s'intéressant à la société algérienne et à ses pratiques langagières.

Dans ce cadre théorique, nous faisons références à plusieurs travaux faits dans le même domaine de notre recherche afin de cerner les définitions des notions phares de notre étude.

I-1-1- Contact des langues : éléments définitoires de la notion

La notion de contact des langues est fondamentale en sociolinguistique. Elle a été définie différemment par plusieurs spécialistes. D'après Hamers Josiane F. Michel Blanc (1983 : 94) le contact de langue inclut « *toute situation dans laquelle une présence simultanée de deux langues affecte le comportement langagier d'un individu* ». Ils donnent à la notion la définition suivante : « *Le concept de contact des langues se réfère au fonctionnement psycholinguistique de l'individu qui maîtrise plus d'une langue donc d'un individu bilingue* ». Nous retenons des deux définitions que la présence de deux codes linguistiques dans une situation peut avoir une incidence sur le comportement langagier du locuteur sans oublier pour autant qu'il y a d'autres phénomènes qui résultent aussi du contact des langues tel que l'alternance codique.

I-2- Les langues en présence en contexte algérien

I-2-1- La langue arabe

Depuis l'indépendance, la langue arabe est reconnue comme langue officielle de l'Algérie. Son usage était obligatoire dans tous les domaines sans exception. En effet, nous distinguons l'arabe classique, l'arabe dialectal et les langues tamazight qui sont utilisées dans des contextes différents.

I-2-2- L'arabe classique

Depuis 1976, l'arabe classique est devenu la première langue enseignée à l'école dès la première année de la scolarisation. Il se caractérise par un vocabulaire très riche et la régularité de ses règles grammaticales et n'est pas pratiqué dans les conversations de la vie quotidienne ce que le rend assez complexe. Autrement dit, il s'agit d'une langue apprise à l'école, utilisée dans les situations les plus formelles (école, administration, justice, politique, etc.), mais qui n'existe jamais dans les situations informelles. Dans la société algérienne, cette langue a souvent eu une considération religieuse parce qu'elle reflète la langue du livre sacré, le Coran.

I-2-3- L'arabe dialectal (algérien)

L'arabe dialectal appelé également l'arabe algérien, est une langue orale, moyen de communication de la majorité des algériens puisqu'elle constitue leur langue maternelle avec ses différentes variétés. Il se diffère de l'arabe classique par sa morphologie, sa syntaxe, son vocabulaire et surtout sa prononciation. Les dernières statistiques estiment que le nombre de locuteurs de cette langue va jusqu'à 35 millions en Algérie et 2 millions à l'étranger.

I-2-4- La langue tamazight

L'appellation « *berbère* » fut en premier temps utilisée par les romains pour désigner les habitants de l'Afrique du nord dont ils ne comprenaient pas la langue. Le terme « *barbaros* » signifie toute personne étrangère, celle qui ne sait pas parler et par extension, le « *sauvage* », « *le non civilisé* ». Cette dernière a subi des modifications phoniques avec le temps pour arriver enfin au terme « *berbère* » qui désigne les gens tirés de leur propre langue « *Imazighene* » pluriel de « *amazighe* » qui signifie : « *homme libre puis noble* ». En effet, le berbère se présente sous forme de plusieurs dialectes qui englobent :

- **Le Kabyle** : pratiqué dans le nord du pays, principalement dans les wilayas de Tizi Ouzo, Bejaia et Bouira.
- **Le Chaoui** : parlé par les chaouis qui occupent les Aurès, massif montagneux de l'Algérie méridionale.
- **Le M'zab** : employé par les mozabites qui vivent dans le nord du Sahara algérien dont la principale ville est Ghardaïa.
- **Le Targui** : utilisé par les touarègues qui vivent dans le Sahara, communauté que l'on appelle aussi : « *les hommes bleus* ».

I-1-3- Les langues étrangères

I-1-3-1- La langue française

En raison des tares linguistiques, la langue française occupe une place particulière dans la société algérienne. D'ailleurs, l'Algérie est considérée comme le second pays francophone, au niveau mondial, après la France. Cependant, même après l'indépendance, jusqu'à l'heure actuelle, l'usage du français est resté très répandu dans les différents secteurs de la vie des algériens malgré le processus d'arabisation mis en place au cours des premières années de l'indépendance qui avait comme objectif de rendre à l'arabe son statut de la seule langue officielle du pays et minimiser l'usage de la langue française. Le français est sans aucun doute la première langue étrangère en Algérie. Khellaf Zouhir (2016 : 27) «*Toutefois, c'est le français qui a le plus perduré et influencé les usages, bouleversé l'espace linguistique et culturel algérien, les circonstances de son intrusion, dans cet espace, lui ont conféré un statut particulier dans la société algérienne coloniale et postcoloniale* ». Actuellement, nul ne peut nier le statut de la langue française en Algérie, une langue de la liberté de l'expression, des échanges économiques, de diffusion du savoir surtout dans les universités. BENNACER Mahmoud (2010 : 27) souligne à ce propos que : « *Il est significatif de dire, par ailleurs, que le français en dépit de son statut officiel langue étrangère en Algérie, il demeure convoité par les responsables politiques, car ces derniers savent pertinemment que l'arabe écrit ne pourra assurer complètement la fonction qu'on lui accorde...pratiquement, le français se réserve une place en Algérie, et il est toujours au contact permanent des langues algériennes* ».

En ce sens, nous pouvons dire que la langue française se propage de plus en plus dans la société algérienne et ne pourra en aucun cas disparaître de la réalité sociolinguistique algérienne.

I-1-3-2- La langue anglaise

En Algérie, l'Anglais est la deuxième langue étrangère après la langue française. Elle est sans doute une langue internationale et l'une des langues les plus parlées au monde, c'est la langue des recherches scientifiques et techniques mais aussi s'ajoute à cela son usage quotidien par une grande population qui considère cette langue comme une signe de prestige et de luxe.

Dans notre travail de recherche, nous avons évoqué précédemment le statut des langues en Algérie. Parmi ces langues la langue française qui est la première langue étrangère

enseignée au cycle primaire. Tout ce que suit nous permet de connaître les objectifs de cet enseignement.

I-3- Les objectifs de l'enseignement du FLE au primaire

L'enseignement du français au cycle primaire tend à développer la compétence de communication comme le soulignent les auteurs du programme : L'enseignement du Français a pour but de développer chez les apprenants des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire).

Dans le 2^{ème} palier de l'école primaire ou le palier d'approfondissement, l'apprenant ayant déjà eu 2 ans de scolarité en langue arabe, sera initié à la première langue étrangère.

Il sera amené progressivement à communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif et la classe en constitue le contexte d'immersion privilégié :

- Sur le plan communicatif, l'élève va s'inscrire dans des situations de communication où il prendra sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange.
- Sur le plan cognitif, il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation et par l'interaction.
- Sur le plan linguistique, il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical de la langue française.

Les compétences vont dans un ordre évolutif d'une manière que chaque année d'apprentissage ambitionne une nouvelle étape de développement, d'après les propos d'Ameur Lahouel (2019 : 99) : « la 3^{ème} Année constitue une phase d'initiation ; la 4^{ème} Année vise le renforcement / développement ; quant à la 5^{ème} Année, il s'agit d'une étape de consolidation / certification.

I-4- Les besoins des apprenants : La motivation

I-4-1- La motivation : éléments de définitoires de la notion

La motivation dans un sens général renvoie à un processus qui encourage l'individu à atteindre des objectifs précis dans plusieurs domaines. C'est un état interne qui pousse les individus à s'engager dans un comportement dirigé vers un objectif. Plusieurs définitions ont été proposées par d'éminents chercheurs. Chacun oriente la définition selon son centre d'intérêts et ses préoccupations.

Un nom n'est pas des moindre, Jean Pierre Cuq (2003 : 170) dans le Dictionnaire de didactique des langues, la motivation est définie comme : « *Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* ». Raison et intérêt dans son action, fait que quelqu'un soit motivé à agir.

Le Dictionnaire de Psychologie définit la motivation comme : « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ». Selon René Richtriche, la motivation est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* ».

D'après le spécialiste du domaine Joseph Nuttin (1997 : 238), la motivation « *est l'aspect dynamique et directionnel du comportement* ». Elle désigne « *l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance* ». Sa définition est semblable à celle du courant behavioriste. Joseph Nuttin affirme aussi que « *la motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle serait devenue satisfaisante* ».

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

En contexte éducatif, la motivation est conçue comme étant l'essence de l'apprentissage. Il existe, en effet, une relation réciproque entre la motivation et la réussite de l'enseignement-apprentissage, c'est-à-dire l'ensemble des processus motivants proposés par l'enseignant et qui pousse les apprenants à réussir dans leur apprentissage.

I-4-2- Les types de la motivation

I-4-2-1- Motivation intrinsèque

L'élève apprend parce qu'il a le désir d'apprendre, il est ainsi réellement motivé pour lui-même, parce qu'il est curieux. C'est l'intérêt que l'élève va porter aux activités qui va définir sa motivation. Un élève motivé intrinsèquement se plongera délibérément dans l'activité et persévérera. L'observation de la motivation intrinsèque d'un élève est difficilement saisissable ; cependant, la persévérance qu'un élève a dans l'activité nous semble être un facteur tout à fait acceptable et observable. Par ailleurs, cette motivation s'accompagne également d'une interaction et d'une collaboration avec ses pairs afin de confronter plusieurs points de vue et savoirs différents. Cette motivation souligne un fait important : elle est interne à l'élève. De ce fait, l'enseignant et les parents ne peuvent être

motivés à la place de l'élève, c'est à lui de se motiver. Les autres acteurs l'aideront à développer cette motivation mais l'élève se trouve être l'instigateur de sa propre dynamique motivationnelle. Ainsi, Meirieu. P (2014 : 12) « *c'est bien l'élève qui détient le pouvoir car nul ne peut le contraindre à se mobiliser sur des savoirs* ».

Le journal d'Éducation contemporaine de Psychology définit la motivation intrinsèque comme « *une activité pour sa satisfaction inhérente plutôt que pour une conséquence distincte. Lorsqu'elle est intrinsèquement motivée, une personne est incitée à agir pour le plaisir ou le défi qu'elle doit relever plutôt qu'en raison de produits, de pressions ou de récompenses externes.* » La motivation intrinsèque fait référence à une motivation interne, qui est subjective, mais que l'on croit être le résultat d'actions alignées sur les valeurs ou avec le plaisir d'exécuter une tâche. La clé pour comprendre la motivation internalisée est la relation aux valeurs ou aux désirs d'une personne. Par exemple, un éloge de la part d'une personne appréciée du faiseur tient une place plus élevée dans son esprit plutôt qu'une récompense matérialiste par un bonus.

I-4-2-2- Motivation extrinsèque

La motivation extrinsèque semble être celle que nous rencontrons le plus souvent à l'école. L'élève n'est pas motivé pour lui-même, pour le désir qu'il a d'apprendre mais pour des facteurs externes comme accomplir une tâche ou atteindre un objectif personnel, comme atteindre un mode de vie sain, s'abstenir de la malbouffe. Les influences externes peuvent inclure des récompenses, des promotions, des prix, etc. Lorsqu'un enseignant peut récompenser un étudiant avec un prix pour avoir gagné un débat, une personne peut se récompenser avec une robe ou quelque chose de valeur de son choix, l'appât de la bonne note, des félicitations ou des cadeaux des parents, de la petite image ou du bon point des enseignants (par exemple). L'élève veut faire plaisir aux autres et se déculpabiliser. Cependant, cette motivation n'est envisageable que sur du court terme car Fenouillet Lieury (2012) « *dès lors qu'il n'y a plus de but externe, elle disparaît* ». C'est ainsi que nous retrouvons des élèves qui apprennent de façon « automatique », ils ne comprennent pas vraiment ce qu'ils apprennent mais le font quand même pour satisfaire l'enseignant et les parents. Le professeur s'étonnera peut-être alors, par la suite, de la non mémorisation des notions abordées lorsqu'il les réinterrogera quinze jours plus tard. Les élèves n'auront rien retenu sur le long terme puisque leur motivation intrinsèque n'aura pas été suscitée, ils auront juste appris pour l'évaluation. L'intérêt de cette motivation, pour l'élève et pour l'enseignant est donc assez réduit, il est préférable de solliciter la motivation intrinsèque de l'élève afin de construire des savoirs sur le long terme, telle que accomplir une tâche ou atteindre un

objectif personnel, comme atteindre un mode de vie sain, s'abstenir de la malbouffe. Les influences externes peuvent inclure des récompenses, des promotions, des prix, etc. Lorsqu'un enseignant peut récompenser un élève avec un prix pour avoir gagné un débat, une personne peut se récompenser avec une robe ou quelque chose de valeur de son choix.

Les comportements des individus en milieu scolaire, notamment ceux des élèves, peuvent s'expliquer par le degré de motivation de ces derniers à accomplir des activités pédagogiques. D'après la théorie de l'autodétermination développée par Deci et Ryan (2002), les comportements des élèves s'expliquent par des raisons qui sont à la base de leur motivation. Ces facteurs peuvent être internes ou externes.

I-4-3- Les facteurs de la motivation scolaire

Dans son livre, *La motivation en contexte scolaire*, Rolland Viau (1994) propose la définition suivante : « *La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions 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* ».

I-4-3-1- Les facteurs relatifs à l'apprenant

Les facteurs relatifs à l'élève, tels que l'environnement familial, le rôle des parents et d'autres influences, jouent effectivement un rôle important dans la motivation scolaire. De plus, comme vous l'avez mentionné, selon Viau, la majorité des élèves voient l'école comme un lieu où ils peuvent développer des relations sentimentales. Ces deux aspects soulignent l'importance de prendre en compte les besoins sociaux et émotionnels des élèves pour favoriser leur engagement et leur motivation à l'école.

I-4-3-2- Les facteurs relatifs à l'enseignant

L'enseignant est considéré comme l'un des facteurs les plus importants dans l'enseignement « chaque enseignant doit imaginer de nouvelles façon de motiver l'élève en effet bien conscient de l'incidence de la motivation sur l'apprentissage et de l'incidence de l'apprentissage sur la motivation » D. Barbeau (2007 : 20). Ces méthodes peuvent également être appliquées avec succès afin d'établir de bonne relation avec ses apprenants. En effet, il est principalement responsable du développement des apprenants et de leur soutien pour atteindre leur objectifs. Selon Benoit Dumas et Mélanie Leblond « l'enseignant encadre et guide tous au long les apprentissages liées au programme d'étude. A travers ses rôles de motivateur et médiateur il met en place tous les dispositifs susceptibles de favoriser la

construction des apprentissages» B.Dumas et M.Lebmond (2002 : 65). Dans ce cas, l'enseignant est l'un des moteurs de motivation les plus efficace pour les apprenants qui peut faciliter l'apprentissage en classe.

I-4-4- Le jeu ludique au service de la motivation en classe

Le jeu peut en effet être un excellent outil pour motiver les gens, que ce soit dans le domaine de l'éducation, du travail ou même dans des objectifs personnels. En utilisant des mécanismes de jeu tels que des récompenses, des défis et des objectifs clairs, on peut rendre les tâches plus engageantes et amusantes, ce qui peut conduire à une plus grande motivation et à de meilleurs résultats. Pour définir le jeu, on se heurte à un constat évoqué par Gilles Brougère (2005). Il est difficile de définir le concept de jeu tant il est multiple et complexe : jouer à la poupée, aux échecs, au loto, morpion et autres jeux à gratter, jouer au football, jouer au jeu vidéo, jouer du violon. Lors d'une pratique de jeu en classe, il est nécessaire tout d'abord que les sujets partagent un langage commun, afin d'échanger des signaux véhiculant le message « *c'est un jeu !* ». D'autre part, cela mérite lorsqu'on parle de jeux didactiques, lorsque les enseignants disent qu'ils font jouer les élèves, de s'assurer que l'élève joue, c'est-à-dire qu'il met de côté pour un temps cet espace scolaire pour un espace imaginaire où ses actes n'auront que peu d'incidence sur le réel. Si l'enfant joue, il n'est pas en train de faire des mathématiques ou de la conjugaison. Les jeux présentent une source importante d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

I-4-4-1- L'activité ludique : éléments définitoires de la notion

D'après Jean Pierre Cuq (2003 : 160) « *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiquée pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative* ». D'après cela, l'activité ludique peut se définir comme étant une activité basée sur les jeux qui tend à favoriser l'apprentissage, susciter le plaisir d'apprendre chez les élèves, rendre plus facile la tâche de l'appropriation conscientes des savoirs, etc .Cette activité vise à rendre la classe plus dynamique par le fait de créer un climat favorable pour apprendre. Elle permet, en parallèle, de rendre l'enseignement/apprentissage des langues étrangères plus amusant et attirant.

I-4-4-2- L'approche ludique en contexte d'enseignement-apprentissage

Le jeu dans le domaine de l'enseignement-apprentissage est un concept qui a pour objectif de mener les élèves à acquérir des compétences à travers des activités ludiques afin de favoriser l'apprentissage d'un quelconque savoir. La difficulté de la tâche de l'enseignant dépend de la complexité de la connaissance transmise. L'enseignant créatif cherche toujours à exploiter des méthodologies qui peuvent assurer la transmission du savoir et la motivation des apprenants en même temps. Dans ce cas-là, le recours aux méthodologies basées sur les activités ludiques serait le meilleur moyen pour qu'un enseignant puisse aboutir à ses objectifs d'enseignement. En parallèle, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique aide à créer un climat favorable, motivant et amusant désiré par les élèves, les enseignants et les parents.

I-4-4-3- Les types de jeux proposés en classe de FLE

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique, qui peuvent être proposés en contexte scolaire en générale, et dans la classe de FLE, en particulier. Selon les deux auteurs, l'ensemble des activités est d'un apport considérable pour la motivation des apprenants et surtout leur initiation au travail de groupe.

I-4-4-3-1- Les jeux linguistiques

Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologique, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques, et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement parmi ces jeux on cite : les jeux de vocabulaires, les jeux de préférence, les jeux lexicaux, les jeux de réflexion, les jeux de découverte.

I-4-4-3-2- Les jeux culturels

Qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants comme le détermine le Dictionnaire du Français Langue Etrangères et Seconde « *les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* ».

I-4-4-3-3- Les jeux communicatifs

Ce sont les jeux où les apprenants ressentent qu'ils ont besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières. Par ce genre d'action, l'apprenant apprend au fur à mesure à s'exprimer pour comprendre et travailler l'expression orale en développement aussi sa créativité. Comme exemple de ce type de jeux, nous avons le jeu de rôle et de dramatisation, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète.

I-4-4-3-1- Les jeux créatifs

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

I-4-5- Traits caractéristiques du jeu

La notion du jeu ludique peut avoir certaines caractéristiques qui font d'elle un moyen efficace dans le domaine de l'enseignement-apprentissage. Parmi ces caractéristiques, nous pouvons citer :

- **La fiction** : le jeu a un certain aspect imaginaire qui met l'apprenant dans un monde décalé par rapport à la réalité.
- **La découverte** : jouer, c'est être apte à découvrir de nouvelles expériences, nouvelles compétences et de nouveaux acquis.
- **La socialisation** : le jeu augmente les chances de l'apprenant à tisser de nouvelles relations avec autrui. Un apprenant qui joue vise forcément sa socialisation et son intégration tolérante au sein d'un groupe social.
- **L'inconscience** : sans s'en rendre compte, l'apprenant se retrouve dans des situations où il est amené à s'approprier de nouveaux savoirs et savoir-faire.
- **La gratuité** : le jeu offre un pur plaisir et épanouissement aux élèves gratuitement.
- **La compétition** le jeu aide à créer une certaine soif de gagner entre les élèves. Chaque élève qui joue, cherche à gagner cette compétition pour être récompensé.

I-4-6- Apports du jeu en contexte d'apprentissage

Le jeu est d'un apport non négligeable pour l'apprenant au cours de son apprentissage, car il permet l'interactivité entre paires, et exige à eux la collaboration dans un respect

mutuelle. A travers les activités ludiques que l'enseignant propose en classe, son partenaire intervient dans une dimension multifonctionnelle. Il devient en effet, lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire et dans toutes disciplines confondues.

Ainsi, par le biais d'activité ludique l'enseignant a la possibilité de « déscolariser » le manuel scolaire (faire changer les activités classiques par des activités ludiques). Par ce type d'activité, il peut montrer aux apprenants qu'à partir de « petit savoir » para textuels : la forme du texte, le titre, la collection, l'éditeur et d'autres informations, il sera capable de comprendre un support écrit dès le début.

I-4-6-1- Les avantages du jeu sur la motivation

L'intégration du jeu en contexte d'apprentissage offre à l'apprenant l'opportunité de communiquer de manière plus efficace, réduit le stress et contribue surtout à sa stabilité psychologique et renforce sa confiance en soi tout en développant ses compétences. C'est en ce même sens que Michel Van (2005 : 44) affirme que : « le jeu peut favoriser la motivation de l'élève car il attribuera à l'activité une réelle valeur ludique en fonction de sa propre compétence et de sa capacité à avoir un contrôle sur le jeu ».

En effet, le jeu affecte la motivation en incitant l'apprenant à utiliser ses compétences et ses capacités personnelles. Il facilite aussi sa concentration et développe sa curiosité. Le jeu est une source de motivation et de plaisir pour réussir le processus d'apprentissage d'une langue étrangère car il modifie le rythme du cours et rend l'apprentissage agréable. Les propos avancés par Boughalem.S confirment le rôle incontournable de cette activité :

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

Les activités ludiques rendent l'apprentissage de la langue plus facile en exploitant des moyens pédagogiques qui motivent les apprenants pour aimer et surtout réussir le processus d'apprentissage la langue étrangère.

L'exploitation des jeux en classe aide à créer un climat favorable pour apprendre en classe de FLE et sort les apprenants du climat traditionnel de cours qui résulte, dans la majorité des cas, la monotonie chez eux.

Les activités ludiques stimulent améliorent les interactions entre les élèves ou bien entre les élèves et l'enseignant au sein de la classe ; chose qui contribuerait à avancer dans le processus d'apprentissage.

Le jeu aide l'enseignant à se débarrasser de quelques problèmes chez l'apprenant. C'est en ce sens qu'il permet un changement de focalisation de l'objet d'apprentissage vers quelque chose de plus ludique et ceci participe à enlever certains blocages chez les apprenants et à aboutir enfin à des finalités réelles et authentiques de communication.

I-4-6-2- Les limites de l'exploitation du jeu en classe

Les activités ludiques sont un moyen efficace en contexte d'enseignement-apprentissage des langues à condition qu'ils soient utilisés à bon escient. Le jeu pourrait provoquer des dysfonctionnements dans certains cas dont nous citons :

- S'il n'est pas convenablement exploité, l'enseignant n'atteindra pas les objectifs visés.
- L'activité ludique qui n'est pas adaptée aux niveaux des apprenants et qui ne répond pas à leurs besoins pourrait les mettre dans une situation d'incompréhension, chose qui engendra inéluctablement leur déconcentration.
- Le jeu peut parfois influencer la gestion de temps et de la classe et l'enseignant n'atteint pas la progression souhaitée à la fin du cours.

Cadre pratique de la recherche

Chapitre II :

Enquête de terrain via questionnaire

Introduction

Pour donner plus de crédibilité à notre recherche, qui consiste à proposer le jeu ludique au service de la motivation des apprenants face en la présence de deux langues étrangères le Français et l'Anglais en contexte d'enseignement primaire.

Nous avons dans un souci de recueillir un plus grand nombre possible de points de vues diversifiés, jugé utile de recourir aux questions/réponses pour les enseignants chargés d'enseigner le Français Langue Etrangère au primaire dans différentes régions de la willaya de M'Sila .

II-1 Disposition méthodologique

II-1-1- Justification du choix de l'outil d'investigation

Dans le but de concrétiser d'abord les recherches abordées dans la partie théorique de notre recherche et vérifier ensuite nos hypothèses de départ, nous avons opté pour le questionnaire comme outil d'investigation.

Pour atteindre les objectifs de notre travail de recherche, nous avons pris le soin d'élaborer un questionnaire parce qu'il représente pour nous l'outil le plus adéquat et ce par rapport aux raisons suivantes :

- Il permet aux enseignants d'exprimer librement leurs points de vue.
- Il nous permet de confronter les avis des enseignants du cycle primaire.
- Les résultats enfin obtenus, nous renseignent sur les attitudes des enseignants en toute transparence vis-à-vis de l'utiliser du jeu ludique pour motiver les élèves en situation de classe.

II-1-2- Présentation du questionnaire

Le questionnaire est un outil méthodologique utilisé dans différentes recherches pour comparer les points de vue des gens spécialisés. C'est pour cela ,pour bien mener notre travail de recherche qui consiste à proposer le jeu ludique au service de la motivation des apprenants face à la concomitance du Français-Anglais en contexte d'enseignement primaire, nous avons mené une enquête par questionnaire auprès des enseignants de français au primaire dans de différentes régions de la willaya de M'Sila .

Notre questionnaire contient 12 questions dont : 8 questions fermées et 4 questions ouvertes permettant d'avoir l'avis des enseignants sur la proposition du jeu ludique pour la motivation des apprenants face à la présence du Français-Anglais en contexte d'enseignement primaire.

Nous avons proposé 8 questions fermées et seulement 4 questions ouvertes afin de rendre le questionnaire plus court et de faciliter la tâche aux répondants en leur limitant l'effort à faire.

Notre questionnaire (voir dans l'annexe) s'introduit par des questions standards sur l'âge, le sexe et les années d'expérience des enseignants.

L'ensemble des questions vise à interroger les enseignants sur les méthodes utilisées pour motiver les apprenants dans leurs classes, connaître leurs avis sur le recours aux jeux ludique pour les motiver et identifier enfin, leurs attitudes quant aux apports du jeu sur le plan individuelle et en groupe. La dernière question par contre est de type ouverte où nous avons demandé aimablement aux enseignants de nous citer d'autres propositions pour motiver leurs apprenants dans leurs classes respectives.

II-1-3- Passation du questionnaire

Notre étude porte sur l'importance et le rôle des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire dans l'école algérienne. Nous avons adressé notre questionnaire aux enseignants de Français langue étrangère au primaire dans différentes régions de la willaya de M'Sila : Berhoum, Ain Khadra, Magra, Sidi Aissa, Ain Lhjal et M'Sila. Afin d'affirmer ou infirmer nos hypothèses de départ, nous avons choisi de nous appuyer sur le questionnaire pour nous faciliter l'accès aux attitudes de notre public visé.

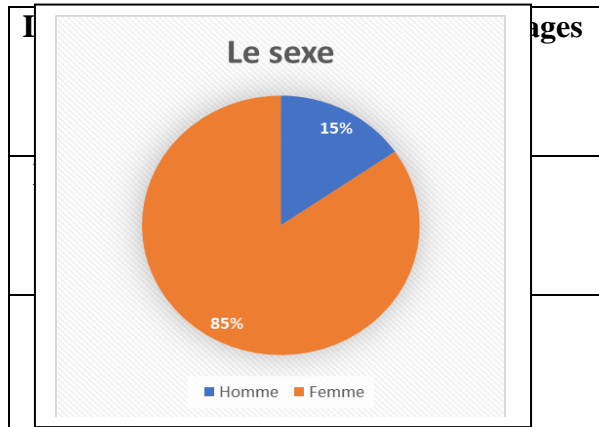
Nous avons choisi de travailler avec cette catégorie afin d'obtenir des réponses qui répondent à notre problématique. La langue française est enseignée en Algérie dès la 3^{ème} année du cycle primaire. En effet, nous avons choisi d'interroger les enseignants du primaire puisqu'ils enseignent cette langue aux élèves pour la première fois et ils sont censés favoriser l'apprentissage de cette langue chez leurs apprenants. Ils peuvent notamment être témoins des difficultés que peuvent rencontrer les apprenants du cycle primaire en apprenant le français pour la première fois.

Afin d'assurer le maximum de réponses possibles de la part des enseignants de primaire, nous avons exploité un outil d'enquête directe. Nous avons distribué le questionnaire à certaines écoles de notre willaya (voir annexe). Nous avons exploité l'outil GOOGLE FORMS pour réaliser les statistiques des données collectées à travers le questionnaire.

II-1-4- Interprétation et analyse des résultats obtenus

Dans le but d'illustrer notre analyse des résultats obtenus, nous les présentons sous forme de tableaux et figures qui contiennent les pourcentages de chaque réponse suivie d'un commentaire et une interprétation.

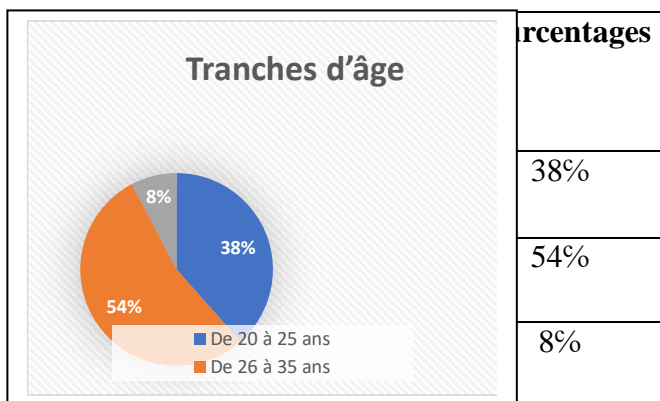
Question N°01 : Le sexe



D'après les résultats, nous remarquons que la majorité écrasante de notre public interrogé est de sexe féminin à savoir, 11 femmes et seulement 2 hommes.

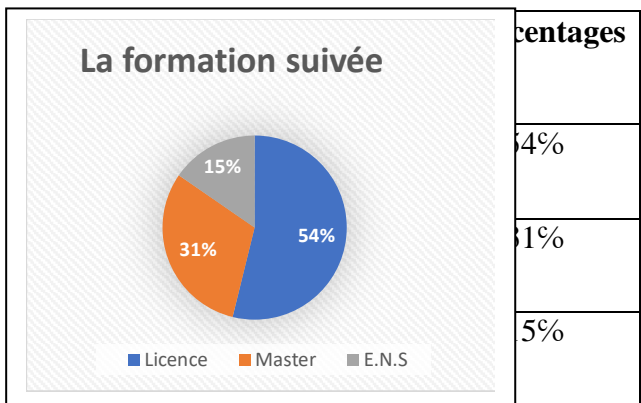
Cette variable nous permet d'obtenir des résultats mitigés, car les femmes sont plus nombreuses que les hommes dans le domaine éducation, et plus particulièrement concernant notre public questionné.

Question N°02 : L'âge



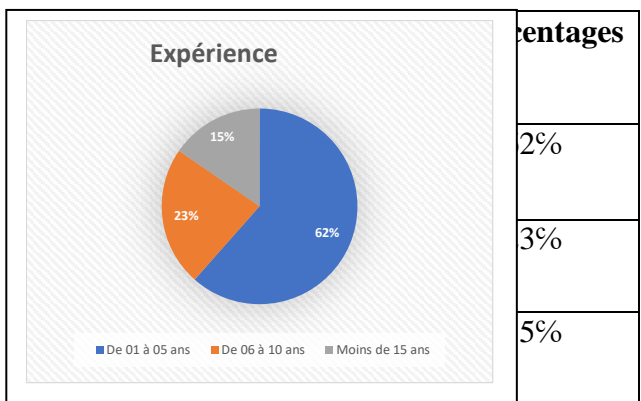
D'après les résultats du tableau ci-dessus, nous pouvons dire que l'âge de notre public interrogé varie entre 23 et 36 ans, mais la tranche qui était la plus présente est celle de 26 à 35 ans, ce qui reflète que nos questionnés sont des jeunes enseignants.

Question N°03 : La formation



Il ressort du tableau ci-haut, que la majorité de notre échantillon questionné, soit 54% sont des licenciés. Un pourcentage égal à 31% des enseignants ont eu une formation en master. Quant à 15% des enseignants ont suivi une formation dans les E.N.S.

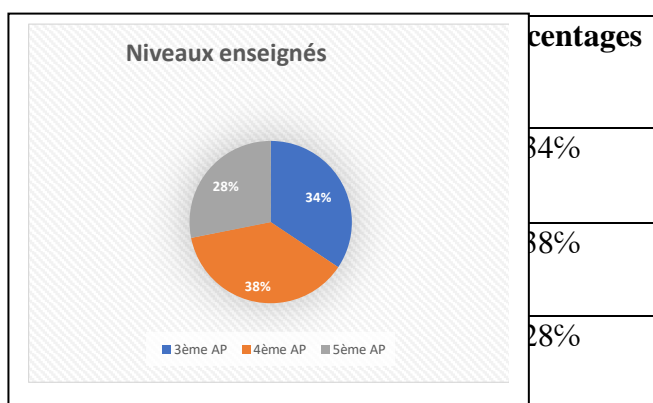
Question N°04 : Les années d'expérience



Nous remarquons que dans l'ensemble, nos questionnés sont jeunes et ne possèdent pas une assez longue expérience dans l'enseignement. En revanche, l'expérience de notre public interrogé varie de 1 jusqu'à 11 ans. Les 08 enseignants ayant entre 1 à 05 ans d'expérience représentent le pourcentage de 62%. Ceux qui ont une expérience entre 06 à 10 ans représentent le pourcentage de 23%. Et les 02 autres restants avec un pourcentage de 15%.

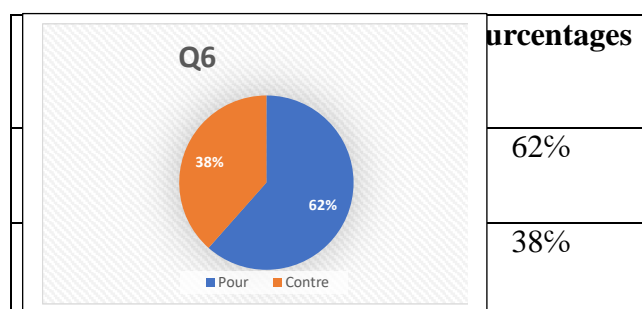
De cela, nous pouvons constater que les enseignants qui occupent les postes au cycle primaire sont presque tous des jeunes nouvellement recrutés.

Question N°05 : Quel est le niveau enseigné au cours de cette année scolaire 2023-2024 ?



Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur les 32 questionnés, 11 seulement ont en charge les classes de 3^{ème} AP soit un pourcentage de 34%. 12 autres enseignent les classes de 4^{ème} AP environs 38%. Quant à 09 enseignent les 5^{ème} AP avec un pourcentage de 28%.

Question N°06 : Etes-vous pour ou contre l'enseignement de 2 langues étrangères (Français - Anglais) en contexte primaire?

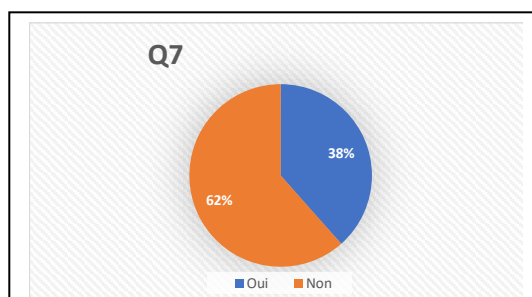


D'après les résultats du tableau, nous avons une majorité des enseignants du FLE soit, 62% sont pour l'enseignement de 2 langues étrangères Français-Anglais en contexte primaire. En revanche, 38% des enseignants sont contre ce type l'enseignement, et ce pour les raisons suivantes :

- Personnellement, je préfère bien laisser la langue anglaise au cycle moyen.
- Le programme de la matière est assez condensé et l'enfant à cet âge a besoin de jouer.

Question N°07 : Pensez-vous que les élèves sont motivés d'apprendre le Français face à l'existence de l'Anglais ?

Q7	Nombre de réponses	Pourcentages



Oui	05	38%
Non	08	62%

D'après les résultats obtenus, nous remarquons que plus de 60% de notre public interrogé déclare que les élèves sont démotivés pour apprendre le Français, sous prétexte que l'Anglais est une langue plus facile par sa construction grammaticale. Par contre, 38% disent le contraire.

Question N°08 : Selon vous, quels sont les avantages et les limites de ce type d'enseignement ?

La lecture des réponses du tableau ci-dessus, traduit les avis des enseignants qui confirment que les apprenants tirent profit de l'existence d'une deuxième langue. En revanche, plus que la moitié estime que cette intégration de l'Anglais présente des limites. Dans ce qui suit, nous avons sélectionné quelques propositions :

Les avantages offerts par ce type d'enseignement :

- Permet d'apprendre une nouvelle langue
- Il sert à ancrer les apprentissages
- Apprendre deux langues au même temps
- Faire l'interférence d'une langue à une autre
- Apprendre à structurer sa pensée de développer son esprit critique
- L'élève va s'habituer à entendre et parler une langue au cours des années prochaines et il va enrichir son bagage lexical.

Quant aux limites :

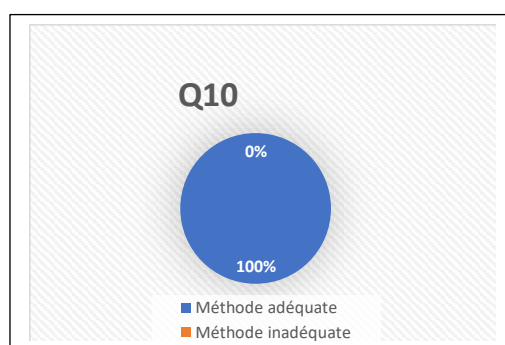
- La difficulté d'apprendre deux langues parallèlement.
- Réduire nombre des séances ou le temps du Français pour l'apprentissage de la langue anglaise.
- Il est très dur d'apprendre deux langues étrangères à l'école primaire en plus de 9 matières.
- Il y aura un problème de confusion entre les deux langues.

Question N°09 : D'après votre expérience, comment motivez-vous les élèves pendant la séance ?

D'après les réponses de notre échantillon questionné, les enseignants ont presque les mêmes méthodes pour motiver leurs élèves parmi lesquelles : les jeux ludiques, les jeux de rôles, les comptines, les jeux de mots, l'applaudissement, l'encouragement, les récompenses, les mises en scènes. Chaque enseignant adopte sa méthode selon le niveau de son groupe-classe et leurs besoins.

Question N°10 : Que pensez-vous du jeu ludique pour motiver les élèves ?

Q10	Nombre de réponses	Pourcentages
Méthode adéquate	13	100%
Méthode inadéquate	00	0%

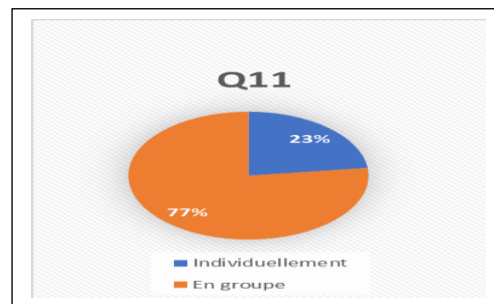


La lecture des résultats du tableau n° 10, confirme que l'ensemble des enseignants à savoir 100%, déclarent à l'unanimité que le jeu ludique est une méthode adéquate, parmi d'autres, pour motiver les élèves en classe. Les réponses mentionnées reflètent une part de conscience des participants concernant l'intégration du jeu à l'école primaire pour aider l'apprenant à apprendre dans des conditions qui favorisent davantage son apprentissage. En ce sens, nous citons quelques avis donnés :

- Le jeu ludique est un bon outil pour les motive en situation d'apprentissage.
- Je pense qu'il est une très bonne manière de les motiver.
- Une méthode efficace.
- Le jeu ludique aide l'élève à améliorer son niveau pour bien apprendre les langues, que ce soit le Français ou l'Anglais.
- Un bon moyen d'apprentissges et de motivation

Question N°11 : Selon vous, l'exploitation du jeu ludique serait d'un apport si elle se fait individuellement ou en groupe ?

Q11	Nombre de réponses	Pourcentages
Individuellement	03	23%
En groupe	10	77%



D'après les résultats obtenus, la majorité des enseignants, soit 77% pensent que le jeu ludique serait d'un apport s'il se fait en groupe, le quart à savoir, 23% pense le contraire. Pour la grande majorité, la proposition du jeu en groupe, permet aux apprenants d'interagir et d'échanger leurs connaissances. Donc, il concluent même que l'apprenant apprend mieux du contact avec son pair.

Question N°12 : Si vous avez d'autres propositions pour motiver les élèves en classe, veuillez les préciser ?

D'après les résultats obtenus, nous citons les avis de notre public interrogé

- Trouver un espace de lecture et faire un défi.
- Lire devant un enfant dans l'école et à la maison.
- Changer le portable par un livre.
- L'élève doit être à l'aise, spontané et surtout actif en classe.
- Pour motiver un élève dans la classe par les moyens suivants: les applications de la lecture, des comptines, des vidéos, etc.
- Féliciter et encourager l'élève et bien apprécier ses efforts.

II-1-5- Synthèse

À la lumière des résultats obtenus auprès des enseignants du primaire questionnés, ayant une connaissance particulière du terrain, nous avons clairement tiré sens que l'introduction de la langue anglaise parmi les matières d'enseignement au primaire est une initiative importante et utile dans le cursus de l'apprenant algérien.

De plus, nous avons compris que l'introduction de la langue anglaise au contraire stimule mentalement les apprenants pour apprendre le FLE et leur permet au contraire de surmonter les situations de blocage auxquelles ils se heurtent.

Nos questionnés affirment que l'exploitation du jeu ludique en classe de FLE, est la meilleure façon pour stimuler la motivation des apprenants et confirment leurs expériences pédagogiques au sein de leurs classes respectives.

Il ressort également de leurs réponses que par l'intégration du jeu, l'apprentissage de la langue en question se fait de manière interactive entre paires, ce qui anime davantage la séance.

Enfin, ils proposent une diversité d'activités dont ils font recours dans leurs classes. Les mises en scènes, les devinettes, les mots cachés, etc. sont autant de propositions avancées par nos questionnés qui confirment que nos apprenants bénéficient de méthodes d'apprentissage profitables et variées.

Conclusion

En guise de conclusion, ce chapitre a été consacré à une enquête que nous avons menée auprès des enseignants du primaire à l'aide d'un questionnaire. Les résultats ont été présentés par tableau suivi par une représentation graphique pour nous faciliter la lecture.

D'après les résultats obtenus, la majorité des enseignants reconnaissent l'importance de faire recours aux jeux en situation de classe, mais ils avancent comme condition qu'ils soient utilisés consciemment.

Dans ce même ordre, ils annoncent certains défis relatifs à la mise en application des jeux en classe et qui concernent surtout la gestion du temps, le manque alarmant des moyens, la disposition inadéquate de la classe, sont autant de facteurs qui empêchent l'enseignant dans sa bonne initiative pédagogique via le jeu ludique.

Chapitre III :

La vérification par le biais d'une expérimentation

Introduction

Dans le second chapitre pratique de notre recherche, nous avons axé nos efforts afin d'inscrire le processus d'enseignement dans une perspective nouvelle qui se veut au service de l'apprenant.

Pour ce faire, nous avons pris le soin d'appliquer les différentes phases de n'expérimentation en classe, où tous les partenaires sont en interaction directe. En effet, nous présentons les conditions générales du déroulement de l'expérimentation sur terrain, à savoir : le lieu, le public et le corpus qui donnera enfin lieu à une étude comparative pour dévoiler les apports d'une perspective innovante d'enseignement-apprentissage par le biais de l'intégration de l'activité ludique par rapport à un apprentissage dit traditionnel dans une situation de classe où coexistent deux langues étrangères.

III-1- Conditions générales de l'expérimentation

Dans le but d'assurer à notre étude une meilleure réalisation, nous avons jugé utile de présenter une vue d'ensemble de tous les choix que nous avons effectués avant de procéder à la mise en pratique des différentes phases de notre expérimentation.

III-1-1- La classe échantillon

Partant du principe que la classe est le lieu propice pour mettre en pratique le savoir, nous avons pris le soin de mettre en pratique notre étude pour traduire fidèlement nos observations faites sur le terrain.

Notre population ciblée par notre étude est une classe mixte de 4^{ème} AP, composée de 34 élèves (15 filles et 19 garçons) et dont la tranche d'âge varie entre 9 et 11ans.

III-1-2- Lieu de l'expérimentation

Notre étude s'est déroulée dans un établissement situé dans la wilaya de M'Sila, plus spécifiquement dans l'école primaire BENYOUNIS AISSA.

Nous avons pu réaliser cette étude à l'aide d'une enseignante - que nous tenons à remercier pour sa collaboration et son soutien - qui s'est portée volontaire pour mener à terme l'expérimentation et nous-même, qui avons occupé la position d'observatrices afin de noter toutes les réactions émanant des élèves.

III-1-3- Préparation de l'expérimentation

Notre modeste recherche vise à proposer le jeu ludique comme solution de motivation des apprenants face à la concomitance de deux langue étrangères le Français et l'Anglais en contexte d'enseignement primaire. Pour cette raison, nous avons choisi de concrétiser les différentes phases expérimentales avec les élèves de 4^{ème} AP, parce qu'ils représentent la

catégorie d'apprenants qui bénéficient d'un enseignement simultané de deux langues étrangères au cycle primaire.

III-1-4- Différentes étapes de l'expérimentation

Nous signalons au passage que notre expérimentation regroupe trois différentes étapes, qui se résument ainsi :

Dans le but de noter puis traduire fidèlement toutes les réactions des élèves, nous avons fait recours à l'observation participante comme première étape de notre expérimentation. Pour cette fin, notre outil d'investigation sera la grille d'observation (voir ci-après pour plus de détails).

Ensuite, nous avons dans un souci de susciter l'intérêt des apprenants et de les faire bénéficier de l'étude, assisté à deux séances dans lesquelles l'enseignante fait appel au jeu ludique comme une innovation pédagogique. En revanche, nous avons assisté à deux séances d'enseignement habituel, dans lesquelles l'enseignante a procédé de manière fréquente.

In fine, une analyse comparative des résultats auxquels nous sommes parvenus aura lieu pour atteindre les objectifs que nous nous sommes assignés au cours de la mise en application de la partie pratique de notre travail.

III-2- Mise en application des observations et des enseignements

III-2-1- Description des séances observées

Nous avons assisté à une première séance de vocabulaire et par le biais d'une observation directe des différents moments du déroulement de l'enseignement habituel et spontané.

Parallèlement, nous avons pris le soin de noter les détails relatifs aussi bien aux actes de l'enseignante, aux réactions des élèves et aux moyens d'aide pédagogiques exploités au cours de la séance, et ce tout en nous appuyant sur une grille d'observation préparée préalablement.

III-2-1-1- Présentation de la grille d'observation

Pour répondre aux objectifs que nous nous sommes assignés au départ, nous avons élaboré une grille d'observation regroupant des critères que nous avons déterminés auparavant. (Voir ci-après la grille d'observation élaborée).

III-2-1-2- Déroulement de la première séance observée

Grille d'observation N1	Séance 01	Date : Le 24/04/2024
--------------------------------	------------------	-----------------------------

	Supports	Actions de l'enseignante	Actions des élèves
Séance 1	Tableau blanc	<ul style="list-style-type: none">-Donne des consignes-Pose des questions-Interroge les élèves-Corrige les élèves-Blâme les perturbateurs-Répond aux questions posées-Elle-même à la place élèves.-Monopolise la parole	<ul style="list-style-type: none">-Absence de prise de parole-A peine 4 à 5doigts levés-Des chuchotements quand l'enseignante se mets de dos-L'apparence de la timidité-Des erreurs de prononciation-Manque de motivation

III-2-1-3- Exploitation des observations notées

Comme nous l'avons mentionné ci-dessus dans la partie précédente, la séance a eu lieu le 24/04/2024, avec des élèves de 4^{ème} AP. Notre choix s'est porté sur une séance de vocabulaire.

L'enseignante a expliqué la leçon et elle a écrit les mois de l'année au tableau après elle a choisi deux activités de vocabulaire.

III-2-1-4- Déroulement de l'enseignement sans l'intégration du ludique

Situation d'enseignement	Réponses des élèves	Observations
- Afin d'initier les élèves, l'enseignante leurs demande de	<ul style="list-style-type: none">- L'Aïd- Aïd el Fitre- Aïd el Adha	Les élèves donnent des réponses justes

proposer des exemples des fêtes religieuses et les fêtes nationales	- Le 5 Juillet fête de l'indépendance	
<p>- La naissance de chaque personne coïncide à une date précise. Quelles sont vos dates d'anniversaire ?</p> <p>- Que représente pour vous le terme « Novembre » ?</p> <p>- Que représente pour vous « 2014 » ?</p>	<p>-Mohamed, moi le 24 Janvier 2014</p> <p>-Hamza : le 02 Novembre 2014</p> <p>-C'est le mois</p> <p>-C'est l'année</p>	<p>- L'enseignante explique le lexique relatif à la fête d'anniversaire.</p> <p>-Elle mentionne les réponses des élèves sur le tableau.</p> <p>- Ces derniers ont recopié les réponses sur leurs cahiers.</p>

Après avoir initié les élèves à la thématique abordée, l'enseignante a procédé à la présentation des séries d'activités correspondantes à la séance du jour.

Les activités proposées	L'enseignante	Les élèves									
<p>Activité 1</p> <p>J'écris la date qui convient :</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">Hier</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Aujourd'hui</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Demain</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; text-align: center;">.....</td> <td style="border-right: 1px solid black; text-align: center;">Mercredi 23</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; text-align: center;">.....</td> <td style="border-right: 1px solid black;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	Hier	Aujourd'hui	Demain	Mercredi 23			<p>-J'écris la date d'hier .J'écris la date d'aujourd'hui</p> <p>Puis ,j'écris la date de demain (2 minutes pour faire l'exercice) .</p>	<p>-2 élèves passent au tableau pour répondre.</p> <p>Les fautes d'orthographe sont toujours corrigées.</p>
Hier	Aujourd'hui	Demain									
.....	Mercredi 23									
.....											

<p>Activité 2</p> <p>Je complète le mois de l'année :</p> <p>..... Avril </p>	<p>- Le mois d'avril , j'écris le mois qui précède et celui qui suit.</p>	<p>- Une élève passe au tableau pour répondre. Il y a 3 élèves corrigent les fautes d'orthographe.</p>
---	---	--

II-2-1-5- Interprétation des observations notées

L'ensemble des observations notées pendant la première séance qui consiste à un déroulement de la séance d'enseignement sans intégrer le ludique, nous les avons récapitulées dans le tableau ci-après

Grille d'observation N1	Séance 01	Date : Le 24/04/2024
--------------------------------	------------------	-----------------------------

Critères	Observations
Moyens d'aide pédagogique	Tableau blanc - Manuel scolaire
Nombre d'activité	2 activités
L'attitude des apprenants	Une minorité attentive
La prise de parole	De 01 à 06
La motivation	La majorité des élèves sont inattentifs
Type de travail effectué	Collectif
Réactions des apprenants	Sollicité
La prise de parole	Fait par la maitresse – parfois par l'élève
Rôle de l'enseignante	Haute
Recours à l'Anglais	Prononciation des nombres et les mois

III-2-1-6- Déroulement de la deuxième séance observée

Grille d'observation N2	Séance 02	Date : Le 08/05/2024
--------------------------------	------------------	-----------------------------

	Supports	Actions de l'enseignante	Actions des élèves
Séance 2	Tableau blanc Les deux dés Les cartes Les mots croisés	-Montre Le jeu au tableau -Donne la consigne -Interroge les élèves -Les félicite	-Manque d'attention au début -Les élèves ne comprennent pas le principe du jeu au début. -Travail de groupe -Le taux de participation augmente de plus en plus avec l'activité ludique -Plus de réponses justes par rapports aux fausses -Présence remarquable de motivation -Les élèves sont détendus et ils ont l'air de bien s'amuser

III-2-1-7- Exploitation des observations notées

L'exception faite dans la présente séance consiste en l'intégration du jeu dans les différents moments du cours. L'enseignante -qui a bien voulu nous aider- a fait recours au jeu pédagogique tout en gardant intactes toutes les phases de la séance habituelle.

III-2-1-8- Déroulement des enseignements avec intégration du jeu ludique

Pour répondre aux objectifs de notre étude, l'enseignante a sélectionné une activité portant sur les mois de l'année (voire l'annexe). De notre part, nous sommes parvenues à noter l'ensemble des observations faites sur place.

Le travail en groupe a été adéquat. Les élèves ont accepté le jeu, ils ont commencé à jouer facilement sans peur .Ils ont levé les doigts pour répondre et participer et pour écrire la réponse au tableau. Nous avons passé toute la séance avec une grande réaction et interaction.

III-2-1-9- Interprétation des observations notées

L'exception faite dans la présente séance consiste en l'intégration du jeu dans les différents moments du cours. L'enseignante -qui a bien voulu nous aider- a fait recours au jeu pédagogique tout en gardant intactes toutes les phases de la séance habituelle.

A travers l'observation faite durant cette séance, nous avons constaté que les élèves étaient bien motivés, l'atmosphère était bien détendue. Ils étaient très attentifs. Les élèves étaient spontanés quand il s'agissait de répondre aux questions. Aussi, nous avons observé que le fait de travailler en groupe était à leur profit. Ils ont pu vaincre leur peur de parler et de participer et leur timidité. Nous avons remarqué qu'ils sont en amélioration par rapport à la première séance.

III-2-1-10- Bilan des deux séances

Pour parvenir à faire la comparaison entre les deux séances observées nous avons fait le tableau ci-dessous dans lequel nous avons repris les actions de l'enseignante et les actions des apprenants durant les deux séances observées.

Dans la première séance c'est l'enseignante qui monopolise la parole et répond aux questions qu'elle a écrit la réponse au tableau, presque l'enseignante qui fait tout, les élèves sont démotivés d'apprendre des lexiques en Français.

La deuxième séance, les apprenants se montrent plus attentifs et intéressés par l'activité ludique qui contient des mots croisés, les cartes, les chiffres et l'utilisation des couleurs attirent l'attention des élèves. Ils n'étaient pas bavards comme dans la première séance, la motivation était présente, la participation aussi et l'atmosphère était détendue. Il y'avait une bonne ambiance vu que le travail était collectif et les élèves se partageaient les tâches.

La présence d'une activité ludique a engendré une amélioration remarquable au niveau des comportements des apprenants et l'a aidé à vaincre leur timidité, cette activité a motivé à apprendre la langue française d'une façon amusante et simple.

A travers cette étude nous avons constaté que ces apprenants étaient en amélioration beaucoup plus avec le jeu ludique, l'apprenant dans ce cas a fait une réaction dans la classe et il devient acteur actif dans leur apprentissage. Cela lui permet d'éviter de développer des complexes, et par-dessus tout il apprend en s'amusant.

Tableau comparatif des deux séances

	Supports	Actions de l'enseignante	Actions des élèves
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> -Tableau blanc -Cahier d'activités 	<ul style="list-style-type: none"> -Donne des consignes -Pose des questions -Interroge les élèves -Corrige les élèves -Blâme les perturbateurs -Répond aux questions posées -Elle-même à la place élèves. -Monopolise la parole 	<ul style="list-style-type: none"> -Absence de prise de parole -A peine 4 à 5 doigts levés -Des chuchotements quand l'enseignante se mets de dos -L'apparence de la timidité -Des erreurs de prononciation -Manque de motivation
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> -Tableau blanc -Deux dés -Les cartes 	<ul style="list-style-type: none"> -Montre Le jeu au tableau -Donne la consigne -Interroge les élèves -Les félicite 	<ul style="list-style-type: none"> -Manque d'attention au début -Les élèves ne comprennent pas le principe du jeu au début. -Travail de groupe -Le taux de participation augmente de plus en plus avec l'activité ludique -Plus de réponses justes par rapports aux fausses -Présence remarquable de motivation -Les élèves sont détendus et ils ont l'air de bien s'amuser

Synthèse 1

L'analyse souligne clairement que l'utilisation du tableau et le manuel scolaire uniquement dans une séance de vocabulaire est insuffisant pour faire comprendre et parler un élève de 4AP car il y'a un manque d'instauration du climat de détente en classe et le plaisir d'apprendre et de s'exprimer. Les élèves ont peur de parler devant l'enseignant. La démotivation et peut être la présence de leur camarade autiste les gênent, cela crée chez eux un handicap les empêchant à la prendre la parole.

Synthèse 2

L'analyse de cette séance souligne que l'activité à caractère ludique a instauré un climat agréable, de détente et de motivation en classe et cela a suscité le plaisir d'apprendre en s'amusant, de participer et de parler sans voir peur. L'ensemble du groupe-classe a participé sans aucun problème. Tous les apprenants, sauf exception de l'apprenant autiste, ont animé la séance et nous avons même remarqué d'une bonne ambiance régnait en classe Nous pouvons dire que les jeux aident les élèves à se sentir plus à l'aise, ce que influence positivement leur processus d'apprentissage de la langue en question.

Conclusion

Pour conclure ce chapitre, nous pouvons dire qu'il y a vraiment un désir et une motivation de la part élèves de 4^{ème} AP concernant la proposition du jeu au cours des séances d'apprentissage pour inscrire le processus d'enseignement-apprentissage dans une perspective nouvelle. En d'autres termes, la mise en application de l'activité ludique en classe est une initiative espérée par la majorité des apprenants

Conclusion générale

Nous avons été motivées par le sujet de notre mémoire de fin d'étude en raison de la diversité des opinions qui l'entourent. Nous nous sommes concentrées, à travers notre recherche, pour répondre à la problématique suivante :

- Comment le jeu ludique peut motiver les apprenants face à la concomitance du Français-Anglais en contexte d'enseignement primaire ?

Ainsi, notre étude a pour objectif de proposer l'activité ludique « le jeu pédagogique » en contexte d'apprentissage comme solution pour motiver les apprenants.

Afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ, nous avons mené deux enquêtes : une enquête par questionnaire destiné aux enseignants du primaire afin d'identifier leurs attitudes quant à l'utilité et la contribution de l'approche ludique dans la classe du FLE. Notre seconde étape consiste à une observation participante suivie par une mise en application du jeu en classe de 4^{ème} AP. Cette dernière, a donné naissance à une analyse comparative entre les deux différents moments.

L'analyse des résultats obtenus nous a permis de confirmer nos deux hypothèses émises. Affirmativement, l'activité ludique peut être considérée comme une solution et support pédagogique motivant, amusant et efficace qui peut servir au développement des compétences de l'apprenant. Parallèlement, elle peut être considérée comme moyen d'aide aux enseignants, leur permettant de concrétiser les objectifs d'enseignements voir la transmission du savoir.

Du fait de concomitance de deux langues étrangères pour la première expérience, les élèves de 4^{ème} Année Primaire peuvent rencontrer plusieurs difficultés au niveau de l'oral et/ou de l'écrit. Toutefois, par l'intégration du jeu, l'enseignant pourrait remédier à ce genre d'obstacle en incitant les apprenants à interagir et collaborer entre eux en classe. De cette constatation, nous arrivons à confirmer également notre dernière hypothèse que le ludique est un support didactique d'une grande richesse qui contribue à la motivation et aux développements des compétences des apprenants dans l'apprentissage des langues étrangères, et ce du principe qu'ils leur accorde une certaine liberté de s'exprimer, de communiquer, de bouger de collaborer et par voie de conséquence d'apprendre.

Les résultats de l'analyse comparative auxquels nous sommes parvenues (entre la 1^{ère} séance où les élèves ont bénéficié d'une séance d'enseignement sans l'intégration du jeu ludique et la seconde avec intégration du jeu, dévoilent que nos élèves sont devenus plus motivés et ont tendance à comparer la démarche habituelle du déroulement des séances par rapport à la nouvelle façon de faire le cours. Ils ont même émis les vœux de revivre encore une fois cette expérience à maintes reprises.

Arrivées au terme de notre modeste recherche, nous pouvons confirmer que les jeux sont d'un grand apport, car ils permettent aux praticiens du terrain d'atteindre leurs multiples objectifs : motiver leurs apprenants, faire évoluer leurs processus d'apprentissage et enfin de compte développer leur compétence communicative.

En effet, nous avons pu atteindre nos objectifs et répondre à notre problématique de départ. En ce sens, nous retenons que l'insertion du jeu ludique en classe de FLE a un impact positif sur le processus d'enseignement-apprentissage du Français, en particulier sur le plan linguistique et également sur le plan psychoaffectif de l'apprenant qui apparaît plus à l'aise.

Références bibliographiques

Livres

- 1- Hamers, Josiane F. Michel Blanc, (1983) .Bilinguisme et bilinguisme, BRUXELLE,1983,p.94 .
- 2- Ameer Lahouel, « Enseignement du français en Algérie : de l'analyse des programmes aux pratiques scolaires », Les ouvrages du CRASC, 2019, p. 99-121.

3- Kanoua, S . culture et enseignement du français en Algérie, édition synergies, Alger,2008, p88.

4- Meirieu,P Le plaisir d'apprendre. Paris: Autrement, 2014, p.12

5- BENNACER Mahmoud, 2010« analyse sociolinguistique des langues en usage dans le secteur public :cas du français »Bejaïa ,2010, p.27

6- Khellaf Zouhir, L'aménagement linguistique en Algérie entre un monolinguisme de l'état et un Plurilinguisme de la société, dans le contexte algérien, 2016, p.27.

Dictionnaires

1- Joseph Nuttin, pédagogie : dictionnaire des concepts clés, 1997, p.238.

2- CUQ, Jean pierre. Dictionnaire de didactique du français, Paris clé international 2003, p.170 .

3- CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, p.160 .

Mémoires

1- Boughalem, S, « La place du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de 3ème année primaire », mémoire de master-université de Tébessa .

2- Bour c et Hoyet, « En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » mémoire de master- université de Montpellier, France .

3- Guerni Sabrina, « L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques. Cas des apprenants de 5ème année primaire de l'école « les frères Osmani » à Féliache BISKRA, mémoire de master,Université Mohamed Kheider – Biskra (Algérie), 85 pages .

4- M. Wissem , B.Abir, «L'apport des activités ludiques à l'enseignement/apprentissage du FLE chez les élèves de primaire » mémoire de master- université de Guelma .

5- M. Wissam, K.Dalila, «Le rôle des activités ludiques dans l'augmentation de la motivation lors du processus d'enseignement / apprentissage du FLE Cas des apprenants de 3ème année primaire de l'Ecole DOKKAR Saïd » mémoire de master- université de Tizi-Ouzou .

6- L. Noussaiba, « La motivation scolaire en classe de FLE .Cas des apprenants de la 4ème année moyenne » mémoire de master- université de Oum El Bouaghi .

Sitographie

1- A l'école primaire : maitriser le langage pour maitriser le monde .www.Ac-dijon.FR

2- Paul J, Dictionnaire de Psychiatrie, édition CILF en ligne <http://www.CILF.com> consulté le20/05/2024

3- Larousse.fr [www. Dictionnaire/français/motivation52784](http://www.Larousse.fr/dictionnaire/français/motivation52784) .

Annexes

Annexe n°01

Quelques réponses au questionnaire destiné aux enseignants du primaire

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMMED BOUDIAF-M'SILA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE FRANCAISE



Questionnaire à l'intention des enseignants

Dans le cadre de la réalisation de notre Master intitulé " Le jeu ludique au service de la motivation des apprenants face à la concomitance du Français-Anglais en contexte d'enseignement primaire ", nous sollicitons votre aide et nous vous serions reconnaissantes de bien vouloir répondre au questionnaire.

Nous vous remercions de votre contribution à cette recherche.

1_ Etes-vous une femme ou un homme ?

Femme Homme

2_ Quel âge avez-vous ?

29 ans

3_ Votre dernier diplôme

ENS Français

4_ Nombre d'année d'expérience.

7 ans

5_ Quel est le niveau enseigné au cours de cette année scolaire 2023 - 2024 ?

3ème AP

4ème AP

5ème AP

6_ Etes vous pour ou contre l'enseignement de 2 langues étrangères (Français - Anglais) en contexte primaire ?

Je suis... pour... l'enseignement... simultané... de 2 langues étrangères... au primaire.....

7_ Pensez-vous que les élèves sont motivés d'apprendre le Français face à l'existence de l'Anglais ?

Oui,.... la plupart... des élèves... sont... motivés pour apprendre le français lors de la co-existence de l'anglais... mais il y a... des élèves qui préfèrent l'anglais.

8_ Selon vous, quels sont les avantages et les limites de ce type d'enseignement ?

Les avantages : L'enseignement... précoce... des... langues... aide... l'élève à développer les compétences... cognitives... et... linguistiques... et... lui... permet... de développer son niveau dans les autres... matières... Ainsi... que... apprendre... une... langue... à un âge précoce... c'est plus facile et efficace que à l'âge adulte.

Les limites : Il est très dur d'apprendre deux langues étrangères à l'école primaire à côté de 9 matières - L'enfant va désespérer.

9_D'après votre expérience, comment motivez-vous les élèves pendant la séance?

- La motivation par d'applaudissement.....
- Par des cartes de motivation.....
- Par des bons mots pour l'encourager et l'encourager, Tr. es. vraiment génial

10_ Que pensez-vous du jeu ludique pour motiver les élèves ?

Le jeu ludique aussi est un bon outil pour les motiver.

11_ Selon vous, l'exploitation du jeu ludique serait d'un apport si elle se fait individuellement ou en groupe ?

C'est mieux de faire le travail du jeu ludique en groupe pour profiter de temps.....

12_ Si vous avez d'autres propositions pour motiver les élèves en classe, veuillez les préciser.

- Il y a plusieurs moyens qui peuvent motiver l'élève dans la classe pour apprendre une langue étrangère tels que l'utilisation des techniques technologiques =
- Les applications de la lecture.....
 - Des comptes de YouTube.....
 - Des vidéos et je vois que la motivation des parents la plus intéressante pour encourager l'élève.

Annexe n°2

Quelques photos prises lors du déroulement de l'enseignement via le jeu ludique



