

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université Mohamed BOUDIAF de M'Sila
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue Française

N°/



Mémoire de fin d'études élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master Académique

Domaine : Lettres et Langue Etrangères
Filière : Langue Française
Option : Didactique du FLE et Interculturalité

**Pour une approche ludique dans l'enseignement-
apprentissage de la lecture en FLE**

Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école
Ramadhane Hassouni à Bou Saâda - M'sila

Réalisé par :

HABIB Yasmina

Soutenu publiquement le : 22/05/2017

Devant le jury :

Noms et Prénoms	Grade	Qualité	Etablissement
*GAOUDI Fella	M.A.A	Président	Université Mohammed Boudiaf M'sila
*LAKEHAL Delloula	M.A.A	Rapporteur	Université Mohammed Boudiaf M'sila
*BOUDJELLAL Nadjia	M.A.A	Examineur	Université Mohammed Boudiaf M'sila

Année Universitaire 2016/2017

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université Mohamed BOUDIAF de M'Sila
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue Française

N°/



Mémoire de fin d'études élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master Académique

Domaine : Lettre et Langue Etrangères
Filière : Langue Française
Option : Didactique du FLE et Interculturalité

Pour une approche ludique dans l'enseignement- apprentissage de la lecture en FLE

Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école
Ramadhane Hassouni à Bou Saâda - M'sila

Réalisé par :

HABIB Yasmina

Sous la direction de :

Mme. LAKEHAL Delloula

Année Universitaire : 2016/2017

Remerciements

Dieu merci

Pour m'avoir donnée la volonté et le savoir pour achever ce travail.

*Je veux adresser mes vifs remerciements à ma directrice de mémoire, **Mme LAKEHAL Delloula**, pour sa grande disponibilité et ses encouragements tout au long de la rédaction de ce mémoire. Sa confiance ses conseils m'ont permis de progresser régulièrement.*

Je remercie très sincèrement, les membres de jury qui ont accepté de lire ce travail et de l'évaluer.

Je souhaite particulièrement remercier Ma très chère mère qui a toujours été là pour moi. Je n'arrive pas à compter ses bienfaits.

*J'adresse mes remerciements aux personnes qui m'ont aidée dans la réalisation de ce mémoire, mon cher frère **Ahmed**, et mon beau-frère **Okba** pour sa précieuse aide à la relecture et à la correction de mon mémoire.*

Je remercie très spécialement tous les professeurs, intervenants et toutes les personnes qui par leurs paroles, leurs écrits, leurs conseils et leurs critiques ont guidé mes réflexions et ont accepté à me rencontrer et répondre à mes questions durant mes recherches.

*Mes remerciements les plus doux et chaleureux s'adressent bien entendu à tous les apprenants, les enseignants et le directeur de l'école **RAMADHANE HASSOUNI**.*

*Enfin, j'adresse mes plus sincères remerciements à ma famille : Mes parents, mes sœurs : **Salima, Fadhila, Souad, Zahia et Djamila**, mes frères et tous mes proches et amis, qui m'ont accompagnée, aidée, soutenue et encouragée tout au long de mes études.*

Dédicace

À ma très chère mère

Affable, honorable, aimable : Tu représentes pour moi le symbole de la bonté par excellence, la source de tendresse et l'exemple du dévouement qui n'a pas cessé de m'encourager et de prier pour moi.

Ta prière et ta bénédiction m'ont été d'un grand secours pour mener à bien mes études.

Aucune dédicace ne serait être assez éloquente pour exprimer ce que tu mérites pour les sacrifices que tu n'as cessé de me donner depuis ma naissance, durant mon enfance et même à l'âge adulte.

Tu a fait plus qu'une mère puisse faire pour que ses enfants suivent le bon chemin dans leur vie et leurs études.

Je te dédie ce travail en témoignage de mon profond amour, Puisse Dieu, le tout puissant, te préserver et t'accorder santé, longue vie et bonheur.

À vous

Mon cher père, mes chères sœurs et mes précieux frères, mes beaux-frères et mes belles-sœurs, tous mes anges nièces et neveux ; je dédie ce modeste travail qui est le fruit de vos interminables conseils ; assistance et soutien moral, en témoignage de ma reconnaissance et mon affection, dans l'espoir que vous en serez fiers.

Je dédie ce travail aussi :

À tous mes chers amis qui ont toujours été auprès de moi.

À vous tous je dédie ce modeste travail.

Yasmina. H

Table des matières

Table des matières

INTRODUCTION GÉNÉRALE	1
CHAPITRE I : LES ACTIVITÉS LUDIQUES	5
1- Qu'est ce qu'un jeu ?	6
1.1. Selon les dictionnaires	6
1.2. Selon Nicole De Grandmont	7
2- Approches théoriques du jeu	7
2.1. Les théories classiques	7
2.2. Les théories modernes	8
3. L'évolution du concept « jeu » en pédagogie	11
3.1. Le jeu outil pédagogique en général	11
3.2. Le jeu à l'école	12
4. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?.....	13
4.1. L'approche ludique	14
4.2. Les types d'activité ludique dans une perspective d'apprentissage	14
4.2.1. Les jeux linguistiques	15
4.2.2. Les jeux de créativité	15
4.2.3. Les jeux culturels	15
4.2.4. Les jeux de communication	15
5. L'application des activités ludiques en classe du FLE	16
5.1. Les conditions nécessaires au bon déroulement de l'activité ludique	16
5.1.1. Le climat de classe	16
5.1.2. Le rôle de l'élève	17
5.1.3. Le rôle de l'enseignant	17
5.2. Les limites de l'utilisation de l'activité ludique	17
5.2.1. La gestion du groupe et des équipes	17
5.2.2. La gestion du temps	18
5.2.3. La gestion du matériel	18
5.2.4. Le choix des jeux	18

Conclusion	19
CHAPITRE II : LA LECTURE	20
1- Qu'est-ce que la lecture ?	21
1.1. Un peu d'histoire	21
1.2. Définition de la lecture	21
1.3. Que signifie apprendre à lire ?	22
1.3.1. Dictionnaire de didactique de langue	22
2- La lecture, une activité à plusieurs facettes	23
2.1. Une activité visuelle	23
2.2. Une activité cognitive	23
2.3. Une activité métacognitive	24
2.4. Une activité d'argumentation	24
2.4. Des activités de structuration	24
2.4.1. De globalisation	24
2.4.2. De codage grapho-phonique	25
2.4.3. De l'utilisation du contexte	25
3- Compétences nécessaires pour apprendre à lire en FLE	26
3.1. La connaissance phonétique	26
3.2. La connaissance de la correspondance phonie/graphie	26
3.3. La fluidité de la lecture	26
3.4. La connaissance du vocabulaire	27
3.5. Compréhension des textes	27
3.6. La motivation à lire.....	27
4- Activités et modalités de lecture	28
4.1. La lecture silencieuse	28
4.2. La lecture oralisée	28
4.3. Rôle de la lecture oralisée	28
4.4. La lecture silencieuse ou la lecture oralisée en classe ?	29
4.5. Pourquoi la lecture à haute voix?	29

4.6. Les avantages de la lecture à haute voix	30
5. Le statut de la lecture en classe du FLE en Algérie	31
5.1. Les types de lectures pratiques à l'écoles algérienne	32
5.1.1. Lecture-exercice	32
5.1.2. Lecture-activité	32
5.1.3. Lecture-projet	33
6. La lecture et l'ouverture à l'usage ludique de la langue	34
6.1. La lecture et le jeu	34
6.2. La lecture et l'image	34
Conclusion	35
CHAPITRE III : LA MISE EN ŒUVRE DE L'EXPÉRIMENTATION	36
Introduction	37
1.Premier outil méthodologique : Le questionnaire	38
1.1. Présentation du questionnaire des enseignants	38
1.2. Analyse et interprétation du questionnaire	39
Synthèse	44
2. Deuxième outil méthodologique : Les activités ludiques en classe	45
2.1. Expérimentation des activités ludiques	45
2.2. Description/ analyse des activités ludiques observées	46
Activité N° 1 : «L'utilisation d'une vidéo »	46
Activité N° 2 : « le travail en groupe »	48
Activité N°3 : « jouer les rôles »	50
Conclusion	53
CONCLUSION GÉNÉRALE	54
ANNEXES.....	/
BIBLIOGRAPHIE.....	/
Résumé.....	/

Introduction générale

Introduction générale

Ces dernières années témoignent d'une progression de l'intérêt pour la lecture et son apprentissage. La lecture demeure un thème d'actualité. Elle a toujours été l'objet d'étude de différentes disciplines comme la psycholinguistique cognitive, la pédagogie et la didactique. Un accord existe pour confirmer que la lecture fait partie intégrante dans les apprentissages scolaires.

En s'inscrivant dans le cadre de la didactique d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère en Algérie; l'apprentissage de la lecture est un processus primordial car elle est la base fondamentale de tout apprentissage, elle a toujours été, et reste, le souci de nombreux didacticiens et pédagogues, notamment en ce qui concerne les meilleures méthodes et conditions qui favorisent l'acquisition de cette compétence et qui facilitent son enseignement.

Actuellement, la didactique et surtout la pédagogie sont centrés sur l'apprenant (ses besoins, ses attentes, ses préoccupations, sa motivation, son style d'apprentissage...), dans l'intention de lui faire acquérir diverses compétences comme celles de pouvoir maîtriser la langue d'une manière dynamique et amusante.

Notre expérience d'enseignante au primaire, nous a fait découvrir, lors de la séance de lecture faite avec les apprenants de 5^{ème} AP (ceux qui ont déjà deux ans d'apprentissage de français) que certains d'eux lisent d'une manière lente et laborieuse, et d'autres sont timides, ennuyés et démotivés, ils n'aiment pas participer à l'activité de lecture. De même, nous avons décelé chez eux le désir d'apprendre la langue française mais d'une manière différente de la méthode accoutumée.

Nous avons constaté aussi qu'un apprenant peut échouer face à un problème de compréhension ou d'expression pour la simple raison qu'il a perdu le fil de compréhension et de concentration quand il lit lentement et en hésitant.

Notre étude s'est orientée vers la mise en pratique d'une démarche expérimentale et analytique permettant de combiner le jeu à la lecture en classe, est développée autour de la problématique suivante : Dans quelle mesure la pratique des activités ludiques pourrait-elle développer la compétence de la lecture chez les apprenants de 5^{ème} AP ? Le jeu en classe constitue-t-il une source pédagogique favorisant la motivation et le plaisir de lire chez les apprenants de 5^{ème} AP ?

Introduction générale

Donc, la problématique générale de notre recherche porte sur l'enseignement-apprentissage de la lecture pour développer chez l'apprenant une nouvelle compétence linguistique à travers le ludique.

Pour répondre à ces questions, nous émettons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques seraient-elles un outil qui favorise la motivation des apprenants et contribue à l'acquisition de la compétence de la lecture.
- Le jeu en classe pourrait-il aussi fournir un contexte de communication servant à susciter le plaisir et la créativité des apprenants en activité de lecture.

Le ludique qui va de la chanson, à la scénette, au poème, aux devinettes et à la comptine... est un complément indispensable à l'activité de la lecture proprement dite. Il ouvre d'autres horizons à l'apprenant : ceux de la motivation, la créativité et de l'imaginaire. Il constitue aussi pour l'enseignant un auxiliaire à son enseignement, une application gratifiante et immédiate de son travail.

L'apprenant comprend tout de suite pourquoi est-il bon de savoir lire si on lui propose des textes bien choisis, si on lui lit des histoires en classe en attirant son attention par une méthode amusante. Le bon apprenant serait donc celui qui utilise des stratégies diversifiées pour comprendre un texte ; pas seulement en ce qui concerne l'identification des noms, des verbes et des adjectifs, mais également des signes de ponctuation, des champs lexicaux ainsi que la formulation des hypothèses sur les textes écrits dans le manuel. Ces stratégies sont élaborées par l'apprenant à travers une véritable pédagogie de la lecture.

Dans ce cas, une séance de lecture fournie par l'institution ne sera pas assimilée à une activité scolaire. Les apprenants font bien la différence entre la lecture récréative et l'apprentissage. En effet, il serait mieux que l'enseignant annonce la séance en disant: « nous allons jouer » au lieu de dire « nous allons lire ».

Nos hypothèses prennent ancrage dans plusieurs sources théoriques. D'abord les activités de Haydée Silva qui propose des jeux comme un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE puis les travaux de J.M. Caré et F. Debyser qui ont proposé des activités ludiques dans la classe de FLE, ainsi que les travaux de Nicole De Grandmont concernant la pédagogie du jeu, et jouer pour apprendre.

Introduction générale

L'objectif de notre recherche est de vérifier l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage de lecture, ainsi de proposer quelques pistes en vue d'améliorer la compétence de la lecture en langue étrangère, et en tant que future enseignante, il nous est apparu utile de ne pas rester insensible à l'égard du manque de motivation en classe de FLE surtout en ce qui concerne la séance de lecture. Il est nécessaire donc d'identifier les moyens et les méthodes qui peuvent améliorer cette compétence et de laisser une place à la créativité, parce qu'on considère la classe de français langue étrangère comme un espace où les enfants ont besoin d'être motivés par des activités qui favorisent l'apprentissage.

A travers ce travail de recherche, nous tenterons donc d'affirmer l'importance du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère en générale, et en particulier l'apprentissage de la lecture. Nous essayerons d'inciter les enseignants d'intégrer ce type d'activités dans leurs séances de lecture.

Pour ce faire, nous analyserons deux sources de données : un questionnaire pour les enseignants du primaire, et une expérimentation auprès des apprenants de la 5^{ème} année primaire. Concernant le questionnaire, il s'agit de décrire et d'analyser les attitudes des enseignants et des apprenants du primaire lors des activités de lecture, et de s'interroger sur une nouvelle situation d'apprentissage par une activité dite ludique. L'expérimentation, nous permettra de vérifier et d'affirmer l'importance du ludique sur l'appropriation de la lecture chez nos apprenants.

Ce travail de recherche s'articule en trois chapitres où les deux premiers seront consacrés à la théorie : le premier englobe un aperçu historique et théorique du jeu, son évolution en pédagogie, les types des activités ludiques et leur application en classe de FLE et leur utilité. Le deuxième contient la définition de la lecture, son origine, ses modalités courantes et son statut en classe de FLE afin de signaler l'importance de la lecture à haute voix et l'ouverture à l'usage ludique de la langue.

Dans le troisième chapitre qui sera consacré à la pratique, nous essayerons d'analyser le questionnaire proposé auprès des enseignants du cycle primaire et interpréter les résultats afin de détecter leur relation avec la langue française, leurs idées, leurs stratégies et méthodes d'enseigner la lecture, et prendre leurs avis sur l'intégration des activités ludiques au sein de la classe. Nous allons utiliser un deuxième outil méthodologique (les activités ludiques en classe) pour pouvoir se prononcer quant à leurs efficacités en matière de motivation et d'amélioration de la lecture.

chapitre I :

Les activités ludiques

Chapitre I: Les activités ludiques

Dans ce chapitre nous allons essayer de définir les deux concepts : « jeu » et « activité ludique ». Nous essayerons de présenter les différentes études faites pour ces deux concepts afin de montrer leur utilité dans l'enseignement-apprentissage de français langue étrangère. Et pour répondre à cette question : comment nous pouvons profiter de ce genre d'activité pour améliorer le déroulement de l'activité de lecture ?

1. Qu'est-ce qu'un jeu ?

Nous avons tenté de définir le jeu car il n'existe pas de définition unique et cadrée.

1.1. Selon Les dictionnaires :

Nous allons d'abord donner la définition de jeu la plus courante, que nous pouvons trouver dans les dictionnaires :

✚ Selon le dictionnaire de français LE PETIT LAROUSSE illustré :

Jeu : nom masculin (lat. Jocus, plaisanterie), est défini comme « *une activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en tirer du plaisir* »¹

Nous résumons qu'il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.

✚ Selon Le Petit Robert :

Le jeu est : « *Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* »²

« ... *activité organisée par un système de règle définissant un succès et un échec, un gain et une perte* »³

Donc, on peut dire qu'il y a deux éléments communs aux deux définitions :

- activité récréative, et
- existence d'une série de règles de comportement.

✚ Selon le dictionnaire didactique :

« *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* »⁴

¹ Le Petit Larousse illustré 2009, *Dictionnaire encyclopédique de française*, Paris, Larousse 2008, p.561.

² Le Petit Robert, *Dictionnaire de Français*, Paris, EDIF, 2005, p.237.

³ *Ibid*, p.237.

⁴ Jean-Pierre Cuq, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Jean Pencreanch, 2003, p.106.

Chapitre I: Les activités ludiques

Il désigne donc que l'intégration du jeu en classe, met l'apprenant dans une situation d'interaction, en développant ses compétences de savoirs et de savoir-faire.

1.2. Selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie du jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.

« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »¹

Toutes ces définitions s'accordent sur le fait que le jeu désigne l'activité libre, et dont le seul objectif est le plaisir, cette activité est favorisée et choisie par l'enfant.

Il convient toute fois de distinguer le jeu « plaisir » du jeu au service de l'enseignement et, dans notre cas, l'enseignement de français langue étrangère, afin de ne pas réduire l'activité ludique en classe à une simple activité de remplissage.

Au tour de notre recherche, nous avons fait recours à quelques théories relatives au jeu et quelques travaux antérieurs afin de fonder cette étude sur ces théories pour atteindre aussi à nos objectifs.

2. Approches théoriques du jeu :

De nombreux théoriciens provenant de champs disciplinaires divers, notamment de la philosophie, de l'anthropologie, de la psychopédagogie, de la psychologie ou du monde de la conception des jeux, ont proposé des définitions du jeu qui convergent et divergent selon l'approche adoptée.

2.1. Les théories classiques :

Parmi les théories qui consistaient principalement à expliquer l'existence et l'utilité du jeu, on trouve ² :

- *La théorie rudimentaire de G. S. Hall, issue du darwinisme, explique le jeu par une nécessité biologique fondamentale qui accélère le développement organique de l'enfance.*
- *La théorie éducative du K. Groos présente le jeu comme une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte, et ainsi comme un facteur du processus d'inculturation.*

¹ <http://www.pedagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com> , [En ligne], consulté le 27/01/2017

² Maryse Metra, *Approches théoriques du jeu*, Lyon, IUFM, 5 février 2006, p.03.

Chapitre I: Les activités ludiques

- *La théorie autotélique de J. M. Baldwin oppose le jeu, qui serait sans but, au travail qui en a toujours un.*
- *La théorie hiérarchique de P. Janet juge le jeu inférieur aux activités créatrices.*
- *La théorie fonctionnelle de K. Bühler affirme que l'enfant joue pour explorer les diverses fonctions de ses facultés corporelles et mentales qui émergent consécutivement en lui.*
- *La théorie psychanalytique de Freud conclut que le jeu est un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant ou de l'adulte remplace les éléments par d'autres et les déplace.*

C'est à travers ces théories classiques qu'on peut affirmer que le jeu a un rôle important dans le développement culturel, social, comportemental et mental de l'enfant.

2.2. Les théories modernes :

Nous allons à présent préciser les théories qui ont servi à définir le rôle du jeu dans le développement de l'enfant, selon le développement visé :

✚ Selon Winnicott¹, l'enfant joue :

- Par plaisir ;
- Pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence) ;
- Pour maîtriser l'angoisse ;
- Pour accroître son expérience ;
- Pour établir des contacts sociaux.

Pour Winnicott, le jeu est essentiel dans l'établissement de la relation objectale et dans la maturation de l'enfant, ouvrant une aire privilégiée de la connaissance de soi et aussi d'autrui, pour aboutir, enfin, aux expériences culturelles et à l'activité créatrice².

Donc, on peut conclure que le jeu a un rôle important dans la maturation, il insiste sur le niveau affectif de l'enfant.

✚ Pour la théorie cognitive, le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen d'affermir et d'étendre les connaissances et les savoir-faire. C'est un moyen d'intégrer la pensée à l'action.

✚ Dans l'évolution du comportement ludique, Piaget (1954)³ décrit trois périodes correspondants approximativement aux différents styles de jeux :

¹ http://www.cndp.fr/crdp-limoges/ressources/cddp_eile/thema/DossierImp.html , [En ligne]. consulté le 26/01/2017

² Maryse Metra, *op.cit.*, p.08.

³ CD Rom : « Jouer à l'école maternelle.... c'est apprendre » Coll. Les outils de l'AGEEM, 2015, «Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant», p.03.

Chapitre I: Les activités ludiques

- 1- La période sensori-motrice (0 – 2) ans, pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent. « *Jouer avec son corps* », « *Jeux d'exercice* ».
- 2- La période représentative, ou pensée symbolique (2 – 6) ans, durant laquelle l'objet étant devenu « *permanant* », l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer. Il peut être imaginer et l'enfant peut alors « *faire semblant* », « *Jouer avec son esprit* ».
- 3- La période sociale (7 – 11) ans, qui se caractérise par les jeux à règles, véritable institution sociale se transmettant de génération en génération.

Donc, selon l'étude de Piaget, on peut dire que le jeu vise le développement cognitif de l'enfant, en lui permettant de comprendre le monde et faire les rapports entre les différents éléments de son entourage, ainsi que la pensée de l'enfant se construit progressivement lorsqu'il entre en contact avec le monde.

✚ Roger Caillois (1967), dans son ouvrage « *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige* » montre les rapports étroits qui existent entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale ; « *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisations* »¹.

R. Caillois compare le développement de l'enfant et son évolution des jeux sans règles aux jeux avec règles, et le développement de la civilisation qui évolue des sociétés primitives aux sociétés ordonnées².

Donc, nous pouvons dire que l'utilisation du jeu permet de développer la dimension sociale car à travers les règles imposées il contribue au développement de savoir-faire, de valeurs telles que la coopération, le respect.

✚ Dans les années 1980, les théories constructivistes proposent elles aussi l'approche ludique. Dans cette perspective, l'enseignement-apprentissage n'est plus centré sur l'enseignant et sur le produit de l'enseignement mais au contraire sur l'apprenant et sur son processus d'apprentissage.

Les institutions pédagogiques doivent donc proposer un enseignement et des techniques didactiques différenciés qui n'excluent aucun élève et qui répondent aux besoins de chacun.

¹ <http://www.ac-nice.fr/ia06/ienash/ash/articles.php?lng=fr&pg=727&tconfig=6>, [En ligne]. consulté le 26/01/2017

² Maryse Metra, *op.cit.*, p.05.

Chapitre I: Les activités ludiques

- ✚ Les dix dernières années, la perspective actionnelle et l'approche par compétence ont vu naître un soutien à la méthodologie ludique avec une attention particulière accordée au bien-être de l'apprenant en créant les conditions favorables à l'apprentissage et en plaçant l'élève dans une position d'acteur : « *on apprend en faisant* », et en le mettant dans des situations de communication où interviennent les qualités physiques et intellectuelles.

Revenant sur le terrain de l'utilisation du jeu dans les apprentissages, qui est préconisé par des auteurs ayant effectué des recherches sur le jeu et l'éducation, en particulier Gilles Brougère, cite dans ses travaux par Marie Musset et Rémi Thibert:

« L'auteur [Brougère] plaide pour que l'on fasse du jeu un outil au service d'une démarche pédagogique, mais le risque est grand qu'on transforme alors le jeu en exercice. Il faut faire la différence entre attitude ludique et situation ludique : les deux sont nécessaires pour qu'il y ait jeu. On ne peut qualifier de jeu une attitude ludique sans situation ludique. L'inverse est vrai aussi. En d'autres termes, il faut qu'il y ait un joueur et un jeu »¹

D'après Brougère on peut dire que la condition fondamentale, pour qu'il y est une situation d'apprentissage amusante et motivante, est le rapport que développe l'apprenant avec l'objet. (ce qu'on appelle l'attitude ludique).

Nous nous sommes, aussi, intéressées aux travaux de Haydée Silva², en ce qui concerne l'utilisation des jeux dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, qui a classé les jeux en fonction des accessoires utilisés. Ainsi, elle conseille les enseignants d'utiliser les dés pour travailler les chiffres, des accessoires sonores pour travailler la prononciation et les boîtes pour travailler autour de l'interrogation et de créer un certain « suspens » auprès des élèves.

Elle cite encore de nombreux autres accessoires que nous avons choisis de ne pas en parler car ils ne correspondent pas au niveau des élèves du primaire.

¹ Marie Musset et Rémi Thibert, « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée », *Dossier d'actualité Veille et Analyses*, Institut national de recherche pédagogique, n°48, Octobre 2009, p.2. [En ligne]. URL :

<http://ife.enslyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=48&lang=fr> , consulté le 26/01/2017

² Haydée Silva (2008a), *Le jeu en classe de langue*, Paris, Clé international, coll. techniques et pratiques de classe, 2008

Chapitre I: Les activités ludiques

Donc, le jeu fait partie intégrante de l'univers de l'enfant et parce qu'il est une source de motivation et d'apprentissage en s'amusant. C'est un élément nécessaire à son développement psychologique, cognitif, affectif et social.

Pour conclure, nous observons une revalorisation de l'utilité pédagogique du jeu mais à certaines conditions, il convient de rappeler que l'objectif le plus important des pédagogues doit être de respecter et de favoriser par tous les moyens, la vie ludique des enfants et des jeunes.

3. L'évolution de concept « jeu » en pédagogie :

Nous avons vu que le jeu est une activité gratuite dans laquelle l'enfant entre librement et avec plaisir.

3.1. Le jeu outil pédagogique en général :

Le jeu est depuis longtemps le symbole du délassement ou de la récréation. *« C'est à partir de Rousseau, puis avec la naissance de la psychologie, que le jeu, longtemps considéré par les philosophes et les éducateurs comme une activité futile, a acquis ses lettres de noblesse dans la pensée pédagogique »*¹

Face à cette multiplicité des études sur le jeu et à la diversité des domaines qui s'y sont intéressés, nous avons décidé de ne retenir que la définition du jeu proposé par N. De Grandmont et ses diverses publications sur l'utilisation du jeu en pédagogie, *sur son blog « Pédagogie et philosophie du jeu »*.

Donc, nous pouvons identifier trois types de jeux :

✚ **Le jeu ludique** : est libre, spontané, imaginatif, il ne comporte pas de règles fixes et a pour objectif le plaisir. Ce type de jeu n'impose pas de règles.

Selon Christine Renard *« [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »*²

✚ **Le jeu éducatif** : qui tend vers un apprentissage par la répétition, permet d'acquérir des structures linguistiques. Nicole De Grandmont déclare : *« [...] c'est le premier pas vers la structure, prétexte agréable, il cache l'aspect «éducatif au joueur car*

¹ Jeu et éducation, Article issu du numéro A quoi sert le jeu ?, Mensuel N° 152- Aout-Septembre,2004, [En ligne]. URL : http://www.scienceshumaines.com-Jeu-et-education_fr_4297.html , consulté le 29/01/2017

² Christine Renard, « les activités ludiques en classe de FLE : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir ». [En ligne]. URL : http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf. consulté le: 02/02/2017

Chapitre I: Les activités ludiques

sans contrainte perceptible. Il permet l'observation des comportements d'apprentissages. »¹

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

✚ **Le jeu pédagogique** : permet de vérifier les acquis des élèves ou de revenir sur des connaissances ou des objectifs déjà travaillés.

Selon Nicole De Grandmont : « *Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueurs et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances* »²

Donc, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages.

3.2. Le jeu à l'école :

Le Jeu est associé à la notion de plaisir et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Alors le jeu a-t-il sa place à l'école ?

Dans le cadre de l'école, quand on utilise les jeux, c'est parce qu'ils contribuent au développement des compétences disciplinaires (en français dans notre cas) de compétences transversales instrumentales (résolution de problème, mémorisation...) et de compétences transversales relationnelles (se mettre en projet, coopérer, s'affirmer).

Le jeu utilisé pour les apprentissages doit être un jeu spécifique d'après les études menées par Sauve, Renaud et Gauvin :

« En éducation, le jeu est examiné sous de multiples perspectives dans son rapport avec l'acquisition et la transmission du savoir. Il est tour à tour considéré comme un outil permettant l'acquisition des connaissances, comme une source regorgeant elle-même d'informations et susceptible par sa nature d'en favoriser la transmission. Au contraire,

¹ Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Québec, Logiques, 1995, p.134.

² <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/11/le-jeu-pdagogique-qui-est-il.html?m=1> [En ligne]. consulté le 02/02/2017

Chapitre I: Les activités ludiques

« dans certaines de ses manifestations trop ludiques, il est parfois vu comme un obstacle à l'apprentissage »¹

Le jeu ne doit donc pas être seulement ludique s'il doit être amené à participer à la construction d'un apprentissage visé à l'école. Il doit être envisagé à l'avance par l'enseignant qui va l'utiliser comme un outil pour l'apprentissage.

C'est pourquoi l'enseignant est amené à utiliser des jeux créés spécifiquement pour les apprentissages, voire à en modifier certains pour les faire entrer dans une logique éducative. Il lui suffit simplement d'établir de nouvelles règles pour un jeu afin de rendre celui-ci apte à aider aux apprentissages des élèves.

Après avoir penché sur la définition du jeu chez les prédécesseurs et son utilisation à l'école, il nous paraît évident de s'intéresser aux termes qui sont dérivés du jeu ou qui entretiennent avec lui dans une certaine relation.

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

Selon le dictionnaire Le nouveau Petit Robert, l'adjectif *ludique* désigne ce qui est «*relatif au jeu*»².

Nous ne trouvons pas de synonyme. Très logiquement, puisque ce mot, qui n'est apparu dans notre vocabulaire courant que tardivement (pas avant le XX^e siècle).

Selon la définition donnée dans le *Dictionnaire du français langue étrangère et seconde* : «*Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure*»³

Cela signifie que le jeu utilisé dans l'apprentissage et guidé par des règles est nommé une activité ludique plaisante.

Revenant aux définitions proposées par Brigitte Cord-Maunoury, cette dernière conçoit les activités ludiques comme des «*activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui*

¹ Louise Sauv , Lise Renaud et Mathieu Gauvin, « Une analyse des  crits sur l'impact du jeu sur l'apprentissage », *Revue des sciences de l' ducation* 2007, vol.33, N 1, p. 89 ; [En ligne]. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/016190ar>, consult  le 03/02/2017

² Le nouveau Petit Robert, *Dictionnaire alphab tique et analogique de la langue fran aise*, Paris, Le Robert, 1993, p.470.

³ Jean Pierre Cuq, *op.cit.*, p.160.

Chapitre I: Les activités ludiques

sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte »¹

À la lumière de ses diverses définitions, nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités loisirs, d'ordre physique ou mental, soumises à des règles conventionnelles.

Pour conclure, on dit que l'apprentissage par le jeu est fondé sur une approche dite « Approche ludique ».

4.1. L'approche ludique :

Ludus, en latin, signifie amusement, divertissement².

L'approche ludique est une approche pédagogique où le jeu tient une place majeure, approche dont l'efficacité dans le domaine de l'apprentissage n'est plus à prouver. C'est une approche ouverte qui se fonde sur un certain nombre de principes fondamentaux, dans une démarche d'enrichissement pédagogique visant l'amélioration des situations d'apprentissage, ces caractéristiques sont : le plaisir, la gratuité ; son utilisation est facile, amusant, modifiable et adaptable aux circonstances et aux besoins des élèves.

De plus, elle permet à l'enseignant de résoudre les difficultés rencontrées quand il enseigne de façon traditionnelle, en lui permettant aussi d'aboutir à l'objectif de faire comprendre les élèves à travers le recours aux jeux.

Pour pouvoir atteindre de bons résultats l'enseignant doit prendre soin de sélectionner les activités ludiques qui devront correspondre aux apprentissages prévus.

4.2. Les types d'activité ludique dans une perspective d'apprentissage:

Plusieurs auteurs proposent dans ce cadre des activités qui peuvent se classer en plusieurs catégories, il serait difficile de les dénombrer tous, donc, voici celles qui sont proposées par Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca³ :

¹ Brigitte Cord-Maunoury, « Analyse du site Polar FLE », *ALSIC*, vol.3, N°2, 2002 [En ligne], URL : http://alsic.ustrasbg.fr/Num6/cord_n06-log2.htm, consulté le 03/02/2017

² Christine Partoune, « Approches ludiques en formation d'adultes », In, *Tous éducateurs !, répertoire d'outils créés par les formateurs de l'Institut d'Eco-Pédagogie (IEP)*, Janvier 2013. [En ligne]. URL : <http://www.institut-eco-pedagogie.be/spip/?article408>, consulté le 04-02-2017

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

Chapitre I: Les activités ludiques

4.2.1. Les jeux linguistiques : sont les jeux qui encouragent l'apprentissage de la grammaire, le lexique et la phonologie et guident l'apprenant à bien prononcer un mot et de maîtriser le système grammatical. Ces jeux permettent de découvrir des structures, de manier certaines règles de la langue ou encore d'intégrer et de mémoriser les règles.

Reboulet¹ cite quelques activités ludiques qui sont plus particulièrement pour l'apprentissage des langues, tels les devinettes, les mots croisés et les mots valises qui enrichissent le vocabulaire et encourage les interactivités.

4.2.2. Les jeux de créativité : sont les jeux qui obligent l'apprenant à impliquer sa personne en se laissant porter par son imagination et son côté créatif. Ils peuvent se faire à l'oral comme à l'écrit.

Haydée Silva a écrit dans un article : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse², poétique, etc.* »³. De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle. Comme jeux de créativité, Il y a le jeu de « 4 images, 1 histoire », à partir de ces images l'élève doit créer une histoire.

4.2.3. Les jeux culturels : sont les jeux qui exploitent les connaissances culturelles des apprenants, comme les déterminent le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde : « *les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »⁴

Ces jeux peuvent aussi avoir une dimension interculturelle. Il s'agit de jeux comme le « *Trivial Poursuit* », « *Questions pour un champion* », etc.

4.2.4. Les jeux de communication : sont les jeux où les apprenants ressentent qu'ils ont besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières. Par ce genre d'activité, l'apprenant apprend au fur et à mesure à s'exprimer pour comprendre et travailler l'expression orale en développant aussi sa créativité. Comme exemple de ce type de jeux,

¹ André Reboulet, *Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère*, Paris, Hachette, 1978, p.32.

² Cocasse : qui renvoie à la conique et les mines.

³ Haydée Silva, « *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère* », [En ligne]. URL : <http://www.francparler.org/dossier/silva2005.html>, consulté le 16/02/2017

⁴ Jean Pierre Cuq, Isabelle Gruca, *op.cit.*, p.458.

Chapitre I: Les activités ludiques

nous avons le jeu de rôle et de dramatisation, qui sont considérés comme : « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique* »¹

Pour conclure cette partie, nous avons noté que l'activité ludique favorise fortement l'acquisition et le développement langagier, d'une part et d'autre part, elle nous a amené à s'interroger sur son application dans le processus d'apprentissage du FLE.

5. L'application des activités ludiques en classe du FLE :

Pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux les activités ludiques sont indispensables. Notons que ce n'est pas l'activité qui est ludique mais l'attitude et le déroulement qui rend l'activité ludique.

Voyons maintenant la place destinée aux activités ludiques au sein de la classe du FLE par les enseignants. Chaque enseignant est libre d'accorder au jeu la place qu'il souhaite dans ses enseignements et à quel moment du cours il est préférable de faire l'activité. L'objectif de l'enseignant est d'atteindre les objectifs fixés par les programmes.

Donc, nous pouvons simplifier l'apprentissage chez nos apprenants par le biais d'activité ludique, puisqu'elle peut être utilisée tout aussi bien comme une activité de découverte, que comme une activité d'automatisation, de réinvestissement, ou encore d'évaluation.

5.1. Les conditions nécessaires au bon déroulement de l'activité ludique :

L'utilisation et la pratique de la langue étrangère à l'oral et à l'écrit constituent le pivot sur lequel repose le développement des compétences langagières et la conscience linguistique (dans notre cas de français langue étrangère). Pour rendre ce fait possible, il faut prendre en considération les points suivants :

5.1.1. Le climat de classe :

De Graeve (2006)² appelle un « *climat pédagogique* », c'est-à-dire une ambiance détendue où il fait bon de jouer et apprendre.

¹ Jean Pierre Cuq, Isabelle Gruca, *op.cit.*, p.221.

² Sabine de Graeve, *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De Boeck, 2006

Chapitre I: Les activités ludiques

Le climat de classe doit inciter l'élève à s'exprimer en français, lui donner le goût d'enrichir ses connaissances, l'encourager à prendre des risques et l'amener à réfléchir sur sa démarche et ses acquis.

Donc, il faut qu'il y ait un climat de confiance, dans lequel les élèves se sentent assez à l'aise pour s'exprimer (un climat propice à l'apprentissage).

5.1.2. Le rôle de l'élève :

l'élève est un apprenant actif de mieux en mieux organisé, qui adopte un comportement stratégique et une attitude réflexive à l'égard de ses apprentissages linguistiques et culturels.

C'est-à-dire qu'il faut que les élèves disposent des moyens linguistiques, aussi que culturels, nécessaires pour mener à bien la tâche à accomplir.

5.1.3. Le rôle de l'enseignant :

Le maître, animateur et facilitateur des échanges, continuera cependant à transmettre des éléments culturels¹.

L'enseignant sert de guide à l'élève pour le développement de ses compétences langagières et de sa conscience linguistique, culturelle et stratégique. L'enseignant a un rôle important à jouer pour stimuler la curiosité de ses élèves à l'égard de la langue française et de la culture qui s'y rattache. Il doit donc varier ses pratiques pédagogiques et faire de l'enseignement différencié, pour donner à tous les apprenants une chance égale d'utiliser leur plein potentiel.

5.2. Les limites d'utilisation de l'activité ludique :

L'utilisation d'activité ludique comme outil pédagogique est à la fois très avantageuse, limitée dans ces objectifs. Cependant il faut aussi prendre en compte certains facteurs faisant ressortir les limites de l'utilisation du jeu en classe :

5.2.1. La gestion du groupe et des équipes :

l'activité peut être source de difficultés dans la gestion du groupe. En effet, elle peut générer de l'agitation, du bruit, des conflits entre les joueurs.

¹ <http://francois.muller.free.fr/diversifier/ecole/organsation2.htm>, [En ligne]. consulté le 17-02-2017

Chapitre I: Les activités ludiques

Le fait d'être dans une ambiance de jeu crée une agitation qui peut limiter la concentration de certains élèves et qui peut même en perturber d'autres.

Sachant que la mise en place de certains jeux peut nécessiter la constitution d'équipes, Si on laisse les élèves constituer eux même leurs équipes cela peut créer des équipes trop homogènes, ce qui n'est pas profitable aux élèves en difficulté. Il convient de fixer des règles de conduites dès le début, par l'enseignant en tant que médiateur.

5.2.2. La gestion du temps :

Le temps est une variable importante dans l'enseignement et la formation¹. Il est parfois difficile d'identifier la durée d'une séance de jeu ou le moment où l'on doit arrêter cette activité. Il est important de rappeler que certains jeux ne nécessitent que très peu d'explications, et que le niveau du groupe peut aussi influencer sur le temps que l'enseignant doit consacrer à l'introduction d'un jeu.

Donc, le rôle de l'enseignant réside à prendre en compte tous les paramètres pouvant influencer la mise en place d'une séance de jeu afin que celle-ci ne perde pas sa valeur éducative et pédagogique.

5.2.3. La gestion du matériel :

Certaines activités ludiques peuvent être mises en place rapidement, par exemple un jeu de carte et devinettes. Par contre, ils y a d'autres activités qui nécessitent un matériel particulier qui peut être encombrant ou onéreux, comme par exemple un ordinateur un Data Show.

5.2.4. Le choix des jeux :

Pour ne pas tomber dans des situations d'apprentissages ennuyeuses, il faut faire varier les types de jeu, les supports et les approches... Si un jeu bien conçu est un bon outil pédagogique, il ne doit pas être répété trop souvent, au risque de perdre cette efficacité: trop de jeux éducatifs et pédagogiques peuvent amener les élèves à s'en lasser et les conduire à refuser de jouer. L'enseignant serait donc contraint d'obliger les élèves à jouer.

¹ <http://edupronet.com/gerer-le-temps-lespace-et-la-communication-dans-la-classe/>, [En ligne]. consulté le : 17-02-2017

Chapitre I: Les activités ludiques

À travers ces différentes observations sur les limites d'utilisation des activités ludiques en classe du FLE, nous voyons que l'enseignant a un rôle primordial dans la mise en œuvre de ce type d'activité et dans sa réussite. En effet, il peut lui-même devenir une limite à l'activité s'il ne s'assume pas son rôle qui est le choix pertinent de l'activité ludique, sa conception, sa mise en place, son déroulement et son arbitrage.

Conclusion :

L'activité ludique apparaît donc comme un outil pédagogique à part entière. Ses avantages sont multiples autant au niveau personnel (développement des qualités comme la confiance en soi, sens du partage, socialisation) que pédagogique en permettant de travailler sur toutes les activités langagières d'une manière plaisante et amusante.

Pour conclure, on peut dire qu'à travers les activités ludiques que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc.

chapitre II :

La lecture

Chapitre II: La lecture

Le thème d'améliorer l'acte de lire chez les apprenants du cycle primaire du français langue étrangère est la préoccupation des spécialistes, des praticiens et des parents, si bien qu'il y a plusieurs chercheurs qui ont traité ce sujet épineux.

C'est pour cette raison que nous tâcherons dans ce deuxième chapitre à présenter certaines définitions concernant la lecture afin d'introduire les activités ludiques pour améliorer cette compétence.

1. Qu'est-ce que la lecture ?

Le monde actuel connaît une évolution extraordinaire des sciences et des technologies. Chaque année, de nouvelles disciplines voient le jour et de nouveaux concepts naissent, voire changent de sens.

1.1. Un peu d'histoire :

L'originalité du concept de lecture remonte au 33^{ème} siècle avant J.C, ère de l'invention de l'écriture, par les SUMERIENS¹ . Après cette époque, la civilisation humaine est entrée en plein développement : la production agricole et industrielle augmente, l'administration se complexifie, le commerce s'accroît et les sciences se diversifient.

En arrivant à l'ère actuelle, le terme « lecture » prend différents sens, selon le domaine dans lequel est introduit : l'informatique, l'économie, la presse, les didactiques des langues... Le champ de didactique des langues est celui qui nous intéresse pour définir la lecture.

1.2. Définition de la lecture :

Le terme lecture est un mot que l'on connaît depuis l'enfance, il s'agit donc d'une activité que l'on apprend dès la première année d'apprentissage, par fois avant et qu'on pratique tout au long de la vie.

Aujourd'hui, les chercheurs sont parvenus à donner de nombreuses définitions et ont construit de différents modèles d'apprentissage de cette activité, les ouvrages et les dictionnaires élaborés mettent entre nos mains des définitions variées.

¹ SUMERIENS : peuple de SUMER en Asie Occidentale IIIème millénaire av J.C.

Chapitre II: La lecture

Après notre lecture approfondie de quelques études des spécialistes concernant la lecture, on a constaté qu'une définition complète et précise est loin d'obtenir le consensus. Il paraît naturel de chercher celle qui donne plus d'éclaircissement aux lecteurs. Alors, il est préférable de commencer par les conceptions les plus simples en arrivant à celles qui paraissent complexes.

- ✚ Dans une définition du dictionnaire le petit Larousse illustré, « *la lecture est l'action de lire, de déchiffrer* »¹. Dans le même ouvrage, on reprend que « *lire est reconnaître les signes graphiques d'une langue, former mentalement ou à voix haute les sons que ses signes ou leurs combinaisons représentent et leur associer du sens* »²

À la lumière de ces deux définitions, on considère la lecture comme le fait de déchiffrer un texte, l'action de prendre connaissance du contenu d'un écrit et de connaître les lettres et savoir les assembler ; dire des suites de syllabes ou de mots ; prononcer un texte écrit. Comme il s'agit le fait de lire à haute voix devant un auditoire.

- ✚ Toujours dans le même cadre, l'encyclopédie Wikipédia qui se trouve sur INTERNET, donne une définition si simple, là où on définit la lecture comme étant « *l'activité de déchiffrement et de compréhension d'une information écrite. Cette information est en générale une représentation du langage sous la forme de symboles identifiables par la vue...* »³
- ✚ Selon Vincent Jouve, « *la lecture est une activité complexe, plurielle, qui se développe dans plusieurs directions* »⁴
- ✚ François Richaudeau⁵ définit la lecture qu'elle est un processus de communication entre une mémoire artificielle et un être humain, processus caractérisé par : le canal visuel, la forme du message porté par la mémoire artificielle : suite à des signes abstraits traduisant fidèlement le déroulement de langage oral humain.

1.3. Que signifie apprendre à lire ?

1.3.1. Dictionnaire de didactique des langues ⁶ :

- ✚ Action d'émettre à haute voix un énoncé écrit.

¹ Le petit Larousse illustré 1997, *Dictionnaire de langue française*, Paris, Larousse, 1996, p.599.

² Le petit Larousse, *Op.cit.*, p, 600.

³ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Lecture>, consulté le 02/03/2017

⁴ Jouve Vincent, *La lecture*, Paris, Hachette, 1993, p.09.

⁵ François Richaudeau, *La lisibilité*, Paris, Denöel, 1969

⁶ Robert Galisson et Daniel Coste, *Dictionnaire de didactique des langues*, Paris, Hachette, 1976, p.312.

Chapitre II: La lecture

- ✚ Action d'identifier les lettres et de les assembler pour comprendre le lien entre ce qui est écrit et ce qui est dit.
- ✚ Action de parcourir des yeux ce qui est écrit pour prendre connaissance du contenu.

En outre, Lire contribue à l'épanouissement de la personnalité¹. Il est donc nécessaire d'inciter, d'encourager, de développer l'intérêt pour la lecture chez nos apprenants.

2. La lecture, une activité à plusieurs facettes :

La lecture n'est qu'une situation de communication comme autre, mais elle n'est pas à la portée de toute personne car elle est une activité complexe, plurielle, qui se développe dans plusieurs directions. On reprend les plus connus :

2.1. Une activité visuelle :

Dans un acte de lecture, les yeux devancent la parole. Les yeux du lecteur balayant le contenu de texte, de gauche à droite, en appréhendant les mots globalement en une fixation d'un ensemble de signes perçus (empan visuel), puis des régressions (retours des yeux sur ce qui été vu) pour s'assurer qu'aucune erreur n'a été commise et pour mieux saisir le lien entre les mots (le sens de la phrase). À ce stade, la lecture se fait par une « perception visuelle »².

2.2. Une activité cognitive :

Avant d'aborder un message écrit, l'élève possède déjà un certain nombre de compétences qu'il mobilisera. Il a des connaissances stockées dans sa mémoire à long terme qu'il sollicite. Tout ceci lui donne une idée de la manière dont le texte s'articulera.

Pour comprendre un texte, il n'est pas nécessaire d'identifier tous les mots. Les informations visuelles recueillies sont traitées selon les pré-acquis : connaissances du monde, de la langue, de la lecture et du code linguistique (orthographe, syntaxe, sémantique)³. L'élève utilise ces connaissances pour agir sur les unités aussi larges que possible : les mots, les groupes de mots, les idées et les structures grammaticales.

¹ Nadra GHEZAL, Abdelwahab DAKHIA (dir). *Pour le plaisir d'apprendre à lire en FLE au collège : De la lecture à l'accès au sens de la langue écrite. Cas des apprenants de la première année moyenne du collège Elhassane Elbasserie à Sidi Ameer -M'sila*. Mémoire de Magistère, didactique. Ouargla : Université Kasdi Merbah.

² Nadra Ghezal, *Op.cit.*

³ Nicole Van Grunberbeeck, *Les difficultés en lecture : Diagnostics et pistes d'intervention*, Boucherville, Gaëtan Morin, 1994, p.113.

Chapitre II: La lecture

Sans oublier le facteur affectif (motivation- intérêt) qui inspire un comportement de lecteur. Ce facteur mobilise instantanément des activités d'interprétation, d'anticipation et de mémorisation. Certaines des connaissances rencontrées sont gardées par la mémoire à long terme.

2.3. Une activité métacognitive :

Le lecteur sait faire appel aux pré-acquis, porter un jugement sur ceux-ci et décider de modifier.

Pour Forrest Pressley et Walter (1984) : «[...] lors de la lecture, l'aspect métacognitif lui permet avec les connaissances et les stratégies qu'il possède de les formuler, de les expliciter d'une part, de les contrôler et les utiliser à sa guise, d'autre part [...]. Au moment de ces activités, l'apprenant est mentalement très actif. Dans sa démarche de rechercher un sens à ce qu'il lit afin de réaliser son intention. Il mobilise ses connaissances et les fait interagir avec celles du texte... ».¹

Donc, le lecteur peut formuler et expliciter ses connaissances et stratégies, peut les contrôler ou les utiliser dans une situation donnée. Il peut sélectionner, planifier, diriger et changer ces stratégies.

2.4. Une activité d'argumentation :

Soit implicitement ou explicitement, la fonction argumentative se trouve dans tous les types de texte. L'intention de convaincre et de persuader le lecteur est, d'une façon ou d'une autre, présente pour pousser le lecteur à se situer ou se positionner dans sa lecture par rapport aux personnages, aux idées évoquées, et à la manière même que l'auteur a choisie pour présenter son texte.

2.5. Des activités de structuration :

Les trois niveaux de processus de structuration visent les activités ²:

2.5.1. De globalisation (processus du 1^{er} niveau) :

Au cours de la perception visuelle où le texte est balisé rapidement dans le mental du visionnaire attentif s'opèrent le repérage et la mémorisation globale des mots qui constituent le vocabulaire visuel ainsi que leur discrimination (discernement).

¹ Pressley Forrest et Walter(1984), cité par Nicole Van Grunberbeeck, *Op.cit.*, p.114.

² Nicole Van Grunberbeeck, *Op.cit.*, p.116.

Chapitre II: La lecture

Ces activités ont pour but d'accroître le vocabulaire visuel des élèves qui reconnaissent d'emblée (d'un seul coup) les mots qui correspondent au thème de la séquence dans laquelle ils sont vus et revus, lus et relus fréquemment. Ces mots s'accompagnent généralement d'illustrations adéquates. Celles-ci sont indispensables pour certains élèves qui ne peuvent accéder à la signification sans un soutien visuel, ainsi, l'élève passe de la perception de l'écrit du mot à sa représentation. Pour d'autres, la vision du mot écrit suffit à évoquer son signifié.

Il se produit ensuite l'évocation auditive du mot qui aboutit à sa prononciation.

2.5.2. De codage grapho-phonique (processus du 2^{ème} niveau) :

Ces activités ont pour but de développer chez les élèves des connaissances de la combinatoire qui est utilisée dans la combinaison des lettres entre elles pour former des syllabes et des mots et de leur relation avec les phonèmes.

*« À cet effet une démarche déductive est suivie. Elle consiste à enseigner un graphème et le phonème qui y correspond puis différentes syllabes qui le contiennent ».*¹

L'élève doit se mémoriser chaque syllabe avec une série de mots-clefs accompagnés d'illustration de façon que la perception de la syllabe entraîne son évocation et celle de l'illustration du mot.

2.5.3. De l'utilisation du contexte (processus du 3^{ème} niveau) :

L'appel au contexte, l'anticipation, la formulation d'hypothèses, l'inférence sur la base d'indices (*activités développant l'utilisation du contexte*).²

Grâce au vocabulaire global mémorisé, le lecteur identifie les mots les plus familiers grâce auxquels il peut faire des hypothèses sur les mots inconnus. Il existe trois sortes de contextes :

✚ **Le contexte psychologique** : l'élève motivé, a envie de lire.

✚ **Le contexte social** : pendant la lecture individuelle, le maître se comporte tact avec les élèves et se garde bien de les intimider, de les frustrer ou même de les bloquer.

Il doit être pour eux un guide, un conseiller vigilant et calme.

¹ Nicole Van Grunberbeeck, *op.cit.*, p.117.

² Nicole Van Grunberbeeck, *op.cit.*, p.118.

Chapitre II: La lecture

✚ **Le contexte physique** : l'activité de lecture se déroule dans un contexte encourageant ;

- Classe vaste, bien éclairée, bien aérée et bien décorée.
- Ecriture bien lisible du texte transcrit au tableau.
- Manuel scolaire bien illustré.
- Bonne ambiance, propice à un travail fructueux.

3. Compétences nécessaires pour apprendre à lire en FLE :

La maîtrise de la lecture est une opération très importante pour la quasi-totalité des gens. Pour arriver au point où on tient les mécanismes de cet acte vital, il faut avoir un certain nombre de connaissances et de compétences qui se présentent dans une image d'éléments reliés entre eux et qui se renforcent les uns les autres en faisant une complémentarité¹. Parmi les principales compétences :

3.1. La conscience phonétique (discrimination des sons de la langue parlée) :

C'est l'habileté à entendre, identifier, concrétiser et manipuler les sons isolés de la langue parlée (phonèmes), pour pouvoir lire des écrits, l'enfant doit d'abord avoir pris conscience de l'existence des phonèmes et être capables de les distinguer. Il doit comprendre que les mots de la langue parlée sont constitués de phonèmes, l'enfant qui a la conscience des phonèmes apprend plus facilement à lire que celui qui n'est pas capable de percevoir que quelques phonèmes.

3.2. La connaissance de la correspondance phonie/graphie :

La connaissance de la correspondance phonie/graphie permet à l'enfant de lire et reconnaître les mots familiers qu'il a déjà entendu depuis son enfance ou au début de son apprentissage de la langue. Il peut enfin déchiffrer des mots nouveaux.

3.3. La fluidité de la lecture :

La fluidité correspond à l'habileté de reconnaître les mots et de lire le texte qu'ils forment avec rapidité et une certaine expression².

¹ <http://www.enfantsdulivre.fr>, [En ligne]. Consulté le 03/03/2017

² <https://www.taalecole.ca>, [En ligne]. consulté le 05/03/2017

Chapitre II: La lecture

La fluidité vient par pratique, en lisant beaucoup, en particulier à haute voix, sous le contrôle d'un bon lecteur. À mesure que la lecture devient plus fluide, les enfants ayant des troubles d'apprentissage ou des difficultés d'apprentissage développent leur habileté à lire de façon plus expressive, en faisant les pauses aux endroits appropriés, ce qui leur permet de mieux comprendre le sens d'un texte.

3.4. La connaissance du vocabulaire :

Le vocabulaire acquis et maîtrisé par l'enfant a une influence directe sur ses capacités de compréhension et d'expression. Il va déterminer ainsi ses possibilités de communication.

3.5. Compréhension des textes :

C'est l'habileté à extraire le message d'un texte, à y réfléchir et à en tirer des conclusions¹. La finalité de la lecture est la compréhension, un enfant qui déchiffre facilement les mots mais ne comprend pas ce qu'il lit ne sait pas lire, même s'il en donne l'impression. Un bon lecteur ne se contente pas d'une lecture mécanique des mots. Il a un projet (il lit en vue de ...) et pense activement tout en lisant. Pour bien comprendre, il fait appel à ses expériences et à sa mémoire, à sa connaissance du vocabulaire et de la grammaire, et met en œuvre des stratégies de compréhension. Il a conscience de ce qu'il ne comprend pas et sait quoi faire pour y remédier.

Dans cette perspective, on dit, dès que l'apprenant est capable de lire ses premiers mots, dès le départ, l'intérêt pour le sens doit accompagner sa lecture.

3.6. La motivation à lire :

La motivation est l'élément clé de l'implication des enfants dans la lecture, l'étincelle qui attise la passion pour la lecture.

Il est important que tous les enfants, mais surtout les enfants ayant des difficultés d'apprentissage, soient plongés dans un environnement où les écrits abondent, sous forme de livres captivants, de poèmes, d'images, de tableaux et d'autres ressources qui éveillent leur intérêt et leur donnent envie de lire pour s'informer et se distraire. Tout en visant, un projet de lecture motivant.

¹Op.cit., <https://www.taalecole.ca>, [En ligne]. consulté le 05/03/2017

Chapitre II: La lecture

La lecture est un moyen de s'introduire dans un monde magique rempli de possibilités. Cependant, au-delà de belles histoires et des connaissances dont regorgent les livres, la lecture a bien d'autres bienfaits. Elle contribue au développement global des enfants et favorise leur ouverture d'esprit.

4. Activités et modalités courantes de lecture :

Deux notions à distinguer :

4.1. La lecture silencieuse :

La lecture silencieuse (*in silentio*). Elle est l'occasion d'une intériorisation et d'une individualisation de la lecture.¹ Elle est une lecture pour soi, par contre à la lecture à haute voix qui est une lecture pour autrui.

La lecture silencieuse est plus naturelle pour découvrir un texte et respecte mieux le rythme de chacun mais ce n'est pas certainement une raison pour rejeter systématiquement la lecture à haute voix sans avoir bien pesé ses avantages.

4.2. La lecture oralisée :

Elle est un phénomène particulier de la lecture, qui doit être considéré comme telle et donc « entraîné » de manière spécifique : par une lecture orale, il ne s'agit pas de vérifier si la « technique générale de lecture » est correcte, mais ; Pour ce faire pour le lecteur, de restituer le code de l'écrit dans le but de le transmettre à quelqu'un d'autre, il est nécessaire d'en avoir compris la substance !²

À ce stade, l'apprenant peut lire par deux façons courantes et selon la situation de lecture, il va procéder aux étapes de chaque type.

4.3. Rôle de lecture oralisée :

Elle permet à l'enseignant de rectifier les prononciations erronées, et de repérer les passages mal compris; elle permet aux élèves de mémoriser convenablement les mots

¹ Roger Chartier et alii (1995), cité par Jenny Laurent, « histoire de la lecture », *Méthodes et problèmes, Dpt de Français modernes*, université de Genève, 2003, [En ligne]. URL, <https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/hlecture/hlintegr.html>, consulté le 06/03/2017

² Annie Pourtier, « La lecture à haute voix », *Conseillère pédagogique, Inspection de l'Education nationale de Bourgoin-Jallieu 3*. Pdf, p.04, [En ligne]. URL : http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoin3/IMG/pdf_La_lecture_a_haute_voix.pdf, consulté le 07/03/2017

Chapitre II: La lecture

nouveaux, d'intérioriser certaines tournures syntaxiques de préparer une récitation ou un morceau de scène.

Exigeant le plus grand respect de la ponctuation et de la respiration de la phrase, elle a certainement aussi une influence positive sur l'expression écrite en améliorant la ponctuation. Si les élèves déchiffrent difficilement les textes à haute voix, la solution n'est certainement pas d'abandonner la lecture orale pour réduire les élèves et les textes au silence.

4.4. La lecture silencieuse ou la lecture oralisée en classe ?

Selon l'affirmation de Abdelkader Amir : ¹

"Une lecture silencieuse ... ou lecture pour faire du silence ?

Le professeur demande aux élèves de prendre le livre et de lire en silence ou avec les yeux. Quelques minutes s'écoulent les élèves guettent maintenant l'inévitable question à double formulation "vous avez compris ?" "qui n'a pas compris ?" on lève le doigt pour répondre : cela fait partie des "obligations de lecture", car les élèves ne savent pas toujours pourquoi ils lisent. Et c'est là l'une des insuffisances de la lecture silencieuse scolaire en ce sens que c'est une lecture commandée, au lieu qu'elle est spontanée.

Les études psychologiques de la lecture montrent, en effet, que l'objectif de la lecture est le facteur essentiel de la vitesse, de la compréhension et de la rétention du contenu. D'où l'obligation de concilier deux nécessités : L'élève doit savoir pourquoi il lit, pour mieux lire et l'enseignant doit savoir pourquoi il fait lire, pour mieux enseigner la lecture"

Dans cette perspective, on peut dire qu'il n'existe pas de réponse toute faite à la question : faut-il faire une lecture silencieuse ou orale du texte ? et les enseignants sont seuls qui ont le choix de faire une de ces types en faisant une place à la lecture silencieuse et à la lecture orale, qui sont complémentaires, sans oublier qu'une bonne lecture orale demande un temps de préparation et peut même constituer l'objectif de certaines séances quand les élèves ont des difficultés à y parvenir.

4.5. Pourquoi la lecture à haute voix ?

La lecture à haute voix est une forme de lecture consistant à oraliser un texte par opposition à la lecture silencieuse. Elle était autrefois la forme attendue de lecture.²

Dans la même optique, elle est un moyen d'interpréter des signes visuels par la parole. Outre, il est facile de contrôler, de diriger, de corriger la lecture à haute voix, d'où

¹ Abdelkader Amir, *Diagrammes pour la lecture*, Alger, O.N.P.S, 1995

² http://fr.m.wikipedia.org/wiki/lecture_à_haute_voix, [En ligne], consulté le 08/03/2017

Chapitre II: La lecture

la faveur de procéder, d'autant plus en honneur que l'apprentissage mécanique de la lecture suscite davantage de difficultés. Et il faut bien reconnaître qu'il n'est pas facile de fixer dans l'esprit de l'enfant ces associations de graphismes et de sons d'une écriture sans doute phonétique en principe, mais en fait obéissant à une contingence capricieuse qui fait représenter des sons différents par le même signe et inversement. Ces difficultés doivent être surmontées.

En effet, Edmond Beaume définit la lecture à voix haute en trois opérations principales : une opération de lecture visuelle silencieuse (je lis, je comprends), une opération de diction (je dis ce que j'ai lu et compris) et une opération de rétroaction (je prends en compte l'effet de ma diction sur celui qui écoute). À la différence, en lecture orale, les signes écrits sont transformés en sons à partir desquels le lecteur construit le sens. Le lecteur se rend auditeur du message écrit. Ainsi l'oralisation précède et permet la compréhension (je vois, je prononce, j'écoute).¹

4.6. Les avantages de la lecture à haute voix :

la lecture à haute voix a différents avantages ² que nous proposons ici :

1. Lire à haute voix permet de renforcer les liens affectifs car la lecture devient alors une activité commune et agréable.
2. C'est une activité qui favorise la prononciation et permet aux enfants d'enrichir leur vocabulaire.
3. Lire à haute voix permet de mieux mémoriser et de mieux apprendre.
4. Cela aide les enfants à s'exprimer correctement car écouter les expressions, les structures grammaticales et les syntaxes est bon pour avoir une bonne élocution.
5. La lecture à haute voix exerce l'imagination et la créativité. Écouter des histoires permet de visualiser des scénarios. Il est possible d'encourager ce processus en jouant avec les intonations et en marquant des pauses stratégiques.
6. Lire à haute voix est excellent pour encourager la lecture. Voir les adultes lire donne l'amour de la lecture aux enfants ; ils ont envie de les imiter et de lire eux-aussi.
7. La lecture à haute voix permet à celui qui lit de jouer un rôle et de s'identifier aux personnages.
8. C'est une bonne façon de développer l'attention et la concentration. Lorsque vous entendez une histoire, vous vous concentrez dessus et vous ne réalisez pas que cette concentration est en fait un apprentissage qui se fait de manière détendue.
9. La lecture à haute voix fournit des connaissances, des concepts et des leçons sur la vie.

¹ Edmond Beaume, « Lecture orale et lecture à voix haute ». In, *Communication et langages*, N°72, 2ème trimestre, 1987, p.110. [En ligne]. URL : http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1987_num_72_1_980, consulté le 10/03/2017

² <https://edu.academy/10-avantages-de-la-lecture-a-voix-haute/>, [En ligne]. consulté le 10/03/2017

Chapitre II: La lecture

10. C'est une activité qui aide à surmonter le peur et de développer la confiance en soi.

Il est essentiel donc de prendre en charge ce type de lecture afin de développer plusieurs compétences qu'on a cité auparavant.

5. Le statut de la lecture en classe de FLE en Algérie :

En Algérie, la langue française est toujours présente. Néanmoins, ces pratiques sont différentes d'un milieu social ou professionnel à un autre.

C'est évident que l'enseignement de la langue française dans l'école primaire est très important car l'apprentissage de cette langue depuis l'enfance c'est le développement de l'imagination, du goût, de la sensibilité et de la découverte aussi¹.

Concernant l'apprentissage de la lecture au primaire, le français est une langue nouvelle pour le petit algérien de 5^{ème} année primaire , oui , il a deux ans d'apprentissage du français mais cela n'est pas suffisant, et surtout, avec les méthodes traditionnelles. Il présente bien des dissemblances avec l'arabe. Son écriture de gauche à droite, sa graphie et sa phonie différente, un agencement des mots dans une phrase différente, présente déjà bien des difficultés. Un élève peut échouer quand il répond ou imagine la suite des événements pour la simple raison qu'il n'a pas saisi le sens du texte. Il est à démontrer également que le développement du langage associé à la maîtrise de la lecture permet à l'intelligence de se développer et de s'épanouir.

Il nous semble que l'impact de la lecture sur la pensée enfantine est malheureusement négligé, voir méconnu, une méconnaissance qui a des conséquences sur la motivation de l'élève à lire, mais aussi à s'exprimer donc à communiquer.

La période d'initiation à la lecture et l'écriture est très importante, il faut donc baser nos études sur le : comment installer ces compétences chez nos apprenants ? Et plus particulièrement, comment développer la compétence de la lecture chez nos apprenants ? C'est la base de notre recherche.

¹ Abed Meghit, « Tissemsilt: L'amélioration des compétences des enseignants de français dans l'enseignement oral en débat », In, *DKnews Quotidien National D'information*, N° 154, 21-03-2015, [En ligne]. URL : <http://www.dknews-dz.com/article/33370-tissemsilt-lamelioration-des-competences-des-enseignants-de-francais-dans-lenseignement-oral-en-debat.html> , consulté le 10/03/2017

Chapitre II: La lecture

5.1. Les types de lectures pratiquées à l'école algérienne :

5.1.1. La lecture– exercice :

Il s'agit d'un moment d'apprentissage systématique des mécanismes de la lecture orale pour parvenir à une lecture correcte, courante et expressive¹

-Une lecture correcte en respectant :

- ✚ La correspondance correcte graphie / phonie,
- ✚ L'articulation,
- ✚ La prononciation,
- ✚ Les liaisons (à mettre ou à omettre) et les enchaînements (exemple : « il y a », « il a eu un accident »).

- Une lecture courante en respectant :

- ✚ La ponctuation (les différentes pauses),
- ✚ Les groupes de souffle,
- ✚ Le débit (rythme normal = 120 mots / minute).

-Une lecture expressive en respectant :

- ✚ L'intonation (exemples : ton interrogatif, exclamatif, ironique, moqueur, ...)
- ✚ L'expressivité ou la mélodie (exprimant la joie, la tristesse, ...)

Exemples de lecture-exercice : Lecture / Compréhension 1 (Approche globale du texte) (5^{ème} AP). On peut donc réaliser ce type de lecture et faciliter sa compréhension à l'aide des dessins sur le tableau ou des photocopies, des images fixes et des illustrations visant l'entraînement au sens. Puis on travaille la lecture expressive.

5.1.2. La lecture – activité :

C'est une lecture/analyse¹ d'un texte court : une lecture fragmentaire (par passages), une lecture alternée de questions de compréhension. Le texte choisi serait un excellent

¹ <http://hisougueur.unblog.fr/2014/08/11/lenseignement-apprentissage-de-la-lecture-en-3ap-4ap-et-en-5ap/> [en ligne]. consulté le 23/03/2017

Chapitre II: La lecture

prétexte pour apprendre aux élèves à réfléchir (dégager les idées d'un texte) et à s'exprimer (expression orale). La lecture-activité amène les apprenants à se confronter à la pensée d'autrui. Le questionnaire magistral servirait d'instrument de pénétration du texte.

Exemple de lecture-activité : Lecture / compréhension 2 (Approche analytique du texte) (5^{ème}AP). Dans ce cas, on peut exploiter un document audio ou audio-visuel afin d'approfondir les connaissances acquises pendant la séance de lecture/compréhension 1. On peut aussi exploiter des chansons qui travaillent l'articulation des sons et la prononciation. Ainsi on peut exploiter le même texte support mais sous forme des cartes ou devinettes, par exemple on divise le texte en passages écrits sur les cartes puis chaque apprenant doit lire son passage selon la façon de lire demandé dans la carte qu'il obtient, parfois en modifiant son voix ou il lit avec des gestes.

5.1.3. La lecture – projet :

Il s'agit de la lecture, en plusieurs séances, d'un ouvrage entier (roman, conte, nouvelle, ou de très larges extraits d'une histoire). Il s'agit plutôt de lectures suivies et dirigées. La lecture silencieuse est dominante dans ce genre d'activité².

Les parties ou extraits choisis pour chaque séance doivent être assez longues (en fonction du niveau des élèves). Par épisodes, les apprenants suivront le déroulement de l'histoire. C'est en ce sens que ces lectures sont suivies.

La lecture silencieuse des passages retenus est guidée par des consignes de lecture que l'enseignant devrait transcrire sur le tableau au fur et à mesure de l'approche segmentée (par passages) du texte choisi. La consigne de lecture est donnée au préalable (avant la lecture silencieuse) afin d'aider les apprenants à comprendre globalement. C'est en ce sens que ces lectures sont dirigées.

Exemple de lecture-projet : Lecture suivie dirigée (5^{ème}AP). Pendant cette lecture l'enseignant a le choix de travailler avec le texte support proposé dans le manuel ou de changer le support afin de réaliser une lecture expressive.

¹ *Op.cit.* <http://hisougueur.unblog.fr/2014/08/11/lenseignement-apprentissage-de-la-lecture-en-3ap-4ap-et-en-5ap/>, [En ligne]. consulté le 23/03/2017

² *Op.cit.*, <http://hisougueur.unblog.fr/2014/08/11/lenseignement-apprentissage-de-la-lecture-en-3ap-4ap-et-en-5ap/>, [En ligne]. consulté le 23/03/2017

Chapitre II: La lecture

Donc, on peut travailler ce type de lecture avec les scénettes, les jeux de rôles et un travail de groupe pour imaginer une suite aux évènements.

Chacun des trois types de lectures a ses propres spécificités. Chacun d'eux privilégie un enjeu de lecture.

6. La lecture et l'ouverture à l'usage ludique de la langue :

L'apprentissage de la lecture nécessite une instruction organisée, un véritable apprentissage spécifique qui résiste à toutes les difficultés et les complexités qui fondent le processus de lecture. Pour motiver à lire en langue étrangère, et, au même temps visant l'amélioration de l'articulation des sons dans l'appareil phonatoire des apprenants.

À travers notre étude nous voulons montrer qu'une lecture bien faite à la classe, c'est la base pour apprendre une langue étrangère, et que son application au sein de la classe nécessite des diverses manières lors de lancement de cette activité.

6.1. La lecture et le jeu :

À ce propos, l'enfant a besoin de s'exercer, de répéter, de faire « jouer » la langue afin de bien la maîtriser. Il va comprendre pourquoi il est bon de savoir lire, si on lui lit des contes en classe, et si on lui propose des « textes-loisirs » et lui fait jouer des rôles des héros. Et comme J.M.Caré a déclaré : « *Le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie* »¹

6.2. La lecture et l'image :

De nombreux travaux existent pour définir l'impact de l'image sur le développement de la perception visuel et la mémoire chez l'enfant. L'image incite aussi à l'expression et à la communication, d'appel au « *pouvoir de lire* » selon l'affirmation de J.Danset-Léger²

¹ Jean Michel Caré et Francis Debyser, *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*, Paris, Hachette, 1978, p.85.

² Jacqueline Danset – Léger, « L'enfant et les images de la littérature enfantine », Bruxelles, Mardaga, 1980, [En ligne]. URL : [http://www.ascodocpsy.org/archives_santepsy/Base/Recherche?Aut="DANSET+LEGER+J"](http://www.ascodocpsy.org/archives_santepsy/Base/Recherche?Aut=) , consulté le 23/03/2017

Chapitre II: La lecture

D'autres études montrent l'influence de l'image sur la compréhension par l'enfant de l'idée principale d'un texte qu'elle illustre. L'enfant va traduire ce qu'il voit dans l'image en parole (c'est le cas de B.D).

Conclusion :

La lecture demeure jusqu'à présent, un sujet d'actualité qui interpelle l'intérêt de nombreux chercheurs et spécialistes. L'apprenant en situation d'apprentissage de la lecture en FLE, doté d'un bagage linguistique réduit et d'un répertoire de stratégies limités ou inapproprié, face à un écrit ressent une inquiétude. Cela nous incite à varier les activités lors de cette situation.

Dans cette perspective, l'objectif principal d'introduire les activités ludiques en classe de langue étrangère est celui de développer une compétence de lecture chez l'apprenant à partir des jeux linguistiques, des chants, des jeux de créativité et de communication (théâtre, jeux de rôles)... ces activités ont un style simple (vocabulaire, tournures syntaxiques) et des thèmes qui correspondent souvent aux goûts des élèves.

Espérant que l'école primaire de nos jours adapte une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage de lecture, en vue de créer des situations stimulantes qui engendrent une bonne source de motivation et permettent à l'enfant d'apprendre avec plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité, l'affection, la détente et l'imaginaire.

chapitre III :

La mise en oeuvre de l'expérimentation

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

Introduction :

La manière dont l'enseignement de la lecture se passe en classe dépend des jugements, des techniques, des représentations des enseignants, des apprenants et d'autres exigences tel que le choix des textes et les activités proposées pour mieux lire.

Toutes ces considérations nous poussent à faire appel à un questionnaire qui s'articule autour du thème relatif aux données de la problématique de développement de la compétence de lecture, et plus précisément de la lecture à haute voix, et au repérage des facteurs qui interviennent en classe de FLE.

Sachant que le recours au questionnaire nous offre de riches informations utiles qui ont une relation avec le but de notre recherche. Aussi, il sous tend la réflexion didactique de notre recherche en faisant éclairer les attitudes des enseignants et des apprenants du cycle primaire sur l'enseignement/apprentissage de la lecture. Nous souhaitons ainsi identifier les idées, les concepts et les stratégies qui favorisent l'acte de lire selon les enseignants interrogés. Nous projetons de nous intéresser dans cette partie pratique aux enseignants en souhaitant récolter le plus de données afin de répondre au questionnement.

Notre tâche ne s'est pas limitée aux réponses données par les enseignants du cycle primaire au sujet de lecture et l'intégration de l'activité dite ludique au sein de la classe afin de développer cette compétence chez l'apprenant, mais nous sommes allées encore plus loin en ayant recours à un deuxième mode de recueil de données visant à décrire, de façon aussi objective que possible, ce que se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leur efficacité en matière de motivation et d'amélioration de compétence de lecture.

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

1. Premier outil méthodologique : Le questionnaire

1.1. Présentation du questionnaire des enseignants :

Avant de commencer à décrire notre questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire. Et avant de citer les objectifs auxquels il est censé répondre. Il est important de savoir que le questionnaire requiert une certaine compétence de la part de celui qui le prend comme un moyen de récolter des idées, des données et des concepts favorisant la lecture.

Le questionnaire relève d'une démarche scientifique qui doit être tenue avec rigueur. Ce dernier a pour objectif, tout d'abord, de vérifier notre hypothèse auprès des enseignants, de faire progresser nos observations et d'aider à l'expliquer. La manière dont l'enseignement se passe en classe dépend des jugements et des techniques utilisés par l'enseignant et ses représentations. Sans oublier les autres exigences tels que le choix du texte support et les activités d'accompagnement. Sans omettre que ce médiateur offrira à l'utilisation tous les matériels pour justifier ses objectifs. Cependant, pour que l'enseignant rende la tâche pertinente, il est important de repérer préalablement les activités importantes pour qu'elles soient accessibles à l'apprentissage de la lecture.

Par conséquent, l'enseignant suscite et provoque la motivation de son apprenant. Comme elles attribuent *Marie Lavoie, Jacinthe Lavoie et Alain Nogue*, dans l'article « La motivation scolaire. Faites-en votre affaire ! », Que : « *l'enseignant peut créer un climat et une dynamique de classe dans lesquels l'apprenant peut évoluer avec confiance et se sentir s'appuyer dans sa construction du savoir* ». ¹

Notre questionnaire destiné à dix enseignants du cycle primaire, il se compose de huit questions majoritairement ouvertes permettant de récolter des faits, des points de vue et des attentes qui peuvent participer à la compréhension de la problématique. Le choix des questions se justifie par le fait qu'elles donnent plus d'informations sur les pratiques et les intérêts des enseignants.

¹ Marc Lavoie, Jacinthe Lavoie, et Alain Nogue, « La motivation scolaire. Faites-en votre affaire », In. *Vie pédagogique: faire acquérir des compétences à l'école*, n° 112, septembre-octobre, Québec, 1999

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

Ce questionnaire a été élaboré en se basant sur, la consultation de différents livres, revues et mémoires de fin d'études traitant le thème de la lecture, ainsi les caractéristiques actuelles de la réalité socioculturelle algérienne.

Tout en visant à atteindre ces objectifs :

- Se renseigner sur les représentations que font les enseignants sur l'importance de la lecture dans l'enseignement de français. En identifiant par la suite la place réservée pour la lecture dans le manuel scolaire.
- Vérifier comment l'enseignant réagit face aux difficultés de lecture chez les apprenants. En plus, se renseigner sur la démarche abordée par l'enseignant au sein de sa classe, et qui suscite la motivation à apprendre à lire en FLE.
- Connaitre aussi si l'intégration d'une méthode amusante lors de la lecture à haute voix que les enseignants effectuent crée chez les apprenants l'envie de lire en classe ou ailleurs.

1.2. Analyse et interprétation du questionnaire :

Le questionnaire est destiné aux enseignants de 5^{ème} année primaire de la commune de Bou Saada.

Notre réflexion d'expérimentation était constituée d'un questionnaire. Nous avons estimé connaître les stratégies et les idées pourquoi pas novatrices qui favorisent et motivent à lire en FLE selon les enseignants observés et interrogés. Cette collection de données avait comme objectif de vérifier notre hypothèse auprès de ces enseignants ainsi que faire progresser nos observations et à les expliquer.

Nous n'aspérons pas à ce que ces réponses nous permettent de tirer des conclusions, mais plutôt qu'elles nous aident identifier l'utilité des méthodes adoptées par les enseignants et de proposer de nouvelles stratégies et outils pédagogiques pour l'enseignement/ apprentissage de la lecture.

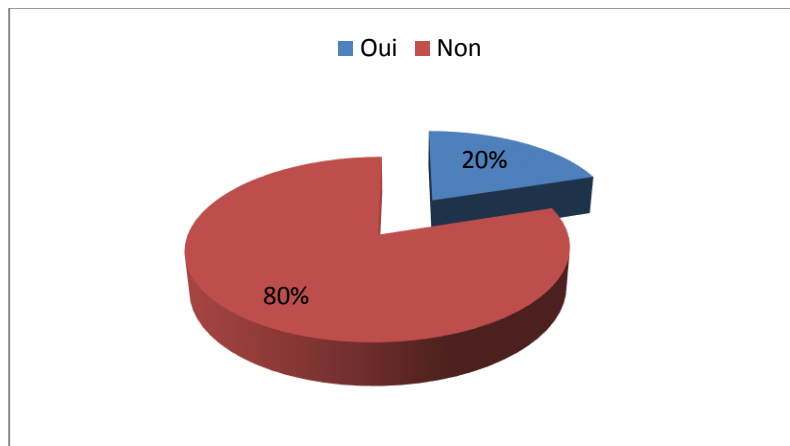
Question N°1 : « Que représente pour vous la langue française ».

En analysant les réponses des enseignants concernant leurs représentations sur la langue qu'ils enseignent, nous observons que la majorité donne l'explication d'un point est que la langue française est pour eux la langue du savoir, actuellement, et qu'elle est nécessaire tout au long de notre vie. C'est la langue qui favorise l'accès à la culture, et qui

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

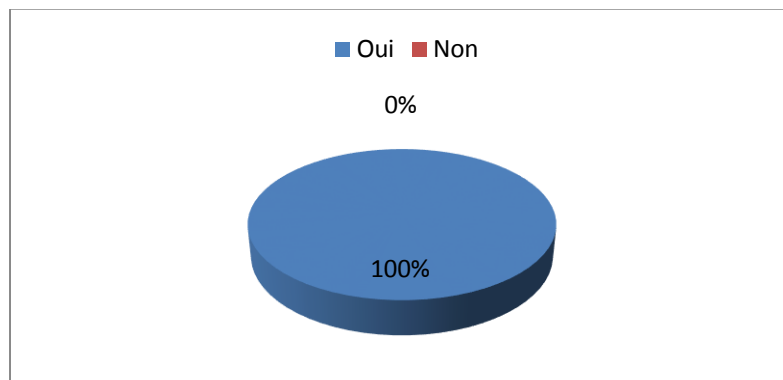
permette de s'ouvrir sur autrui. Aussi qu'elle représente un moyen de communication qu'ils apprécient beaucoup.

Question N°2 : « Pensez-vous que la réforme de l'enseignement des langues étrangères a donné une place et une durée suffisantes à la lecture en FLE dans le programme de la 5^{ème} année primaire ? »



Les réponses recensées nous démontrent que la réforme scolaire d'enseignement primaire a donné peu de place et de durée à la lecture pour que l'enseignant arrive à multiplier les stratégies pour enseigner cette activité et pour ne pas ennuyer les apprenants.

Question N°3 : « Selon vous, est-ce que l'apprentissage de la lecture apparait primordial dans l'enseignement/ apprentissage du FLE ? »

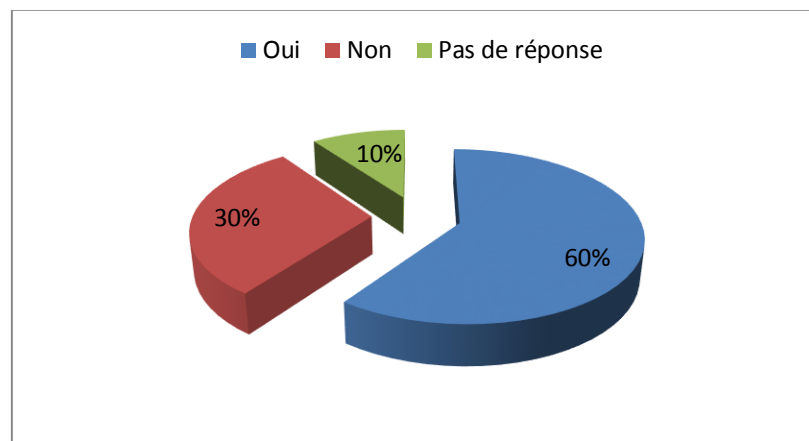


En analysant les résultats, nous observons que les avantages de la lecture sont nombreux. La lecture est d'abord la porte d'ouverture pour les futurs apprentissages. C'est le contact visuel qui aide la mémorisation en emmagasinant ce riche bagage culturel. La lecture est au service de l'écrit et de l'oral et permet à l'apprenant d'améliorer sa phonétique. Par conséquent, un apprenant qui ne sait pas lire n'éprouve aucune envie pour

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

la langue qu'il apprend. La lecture est la base de tout apprentissage ; un apprenant qui n'apprend pas à lire n'arrivera pas à s'approprier aisément une langue comment arrivera-t-il à apprendre les autres disciplines d'apprentissage.

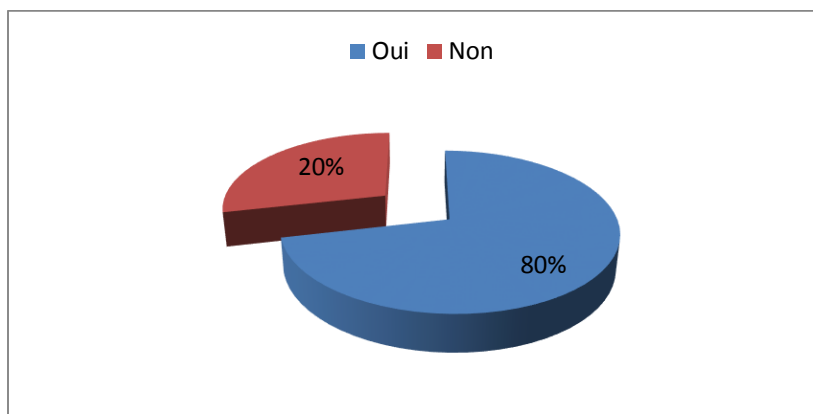
Question N°4 : « Avez-vous l'impression que vos apprenants n'aiment pas lire et surtout, lire à haute voix »



Pour cette question, six enseignants ont justifié que les apprenants n'éprouvent aucun amour à l'égard de la lecture à cause des difficultés qu'ils rencontrent au niveau du déchiffrage et du sens. Cela est bien apparent quand nous demandons à lire le texte à haute voix dans la classe. Trois autres enseignants justifient en disant que les apprenants qui comprennent la langue lisent sans hésitation. En revanche, ceux qui ne comprennent pas hésitent, de peur que leurs camarades se moquent d'eux. Un autre enseignant n'a pas répondu en expliquant que les apprenants ne savent pas lire, c'est là où réside la question. Par conséquent, nous ne pouvons pas affirmer s'ils aiment lire à haute voix ou non.

Question N°5 : « Pensez-vous que les représentations fausses des apprenants à l'égard de la langue française influencent leur motivation à lire facilement et en s'amusant dans cette langue ? »

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation



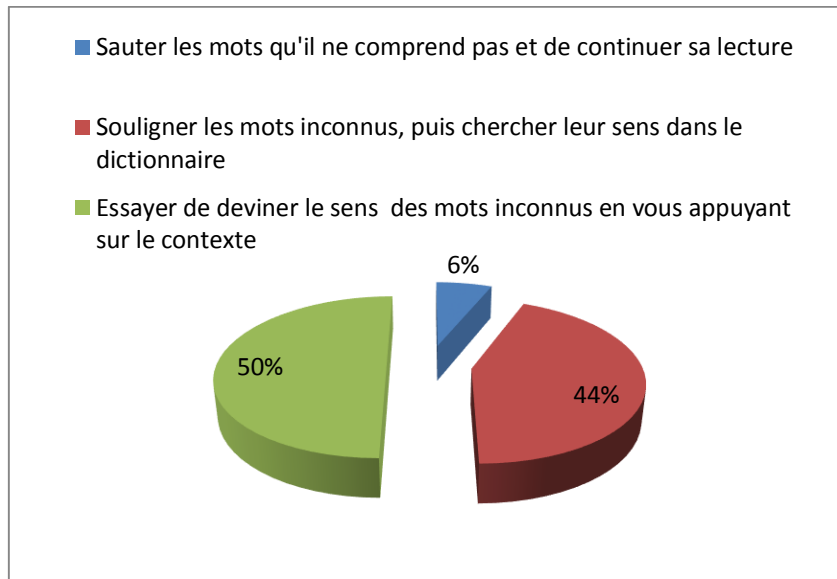
Après avoir consulté les réponses, nous remarquons que ces réponses s'accordent pour dire que la lecture est la base de tout apprentissage et de toutes autres activités et qu'il faut lui offrir la durée suffisante et des outils nécessaires à cette activité. Avoir des représentations par rapport à l'apprenant influence sa motivation parce que la lecture aide à communiquer et à développer sa compétence de production orale et écrite. Un apprenant qui ne lit pas ne possède aucune motivation. Et celui qui n'arrive pas à lire a l'impression de ne pas comprendre. Il démontre ainsi à ses camarades qu'il ne comprend pas et cela le rend timide.

Question N°6 : « D'après vous, comment faut-il faire pour enseigner et faire apprendre la lecture expressive en FLE au sein de la classe ? »

À cette question les enseignants étaient libres de s'exprimer, en justifiant leur choix, des méthodes utilisées pour faire lire les apprenants de 5^{ème} année primaire. Un enseignant a bien expliqué que l'apprentissage de la lecture et surtout à haute voix doit se faire à cet âge précoce. Car les problèmes de méthode adoptée relève d'un travail qui se fait ou qui devrait se faire au primaire où les apprenants arrivent à lire en FLE dès le premier trimestre de la troisième année scolaire en FLE, et qu'il faut varier les méthodes d'enseignement de la lecture pour motiver les apprenants à lire à haute voix avec aisance. Par contre les autres, ont précisé le choix de méthodes se fait graduellement. Cela se fait graduellement. En commençant par la phase de préparation ou le pré-pédagogique. L'apprentissage est planifié en un itinéraire. D'autres part, l'enseignant devrait pousser son apprenant à réfléchir et à parler en posant des questions claires ; qui stimulent l'intelligence et rend l'enseignement vivant et attrayant.

Question N°7 : « Pendant l'activité de lecture à haute voix, comment réagissez-vous face aux difficultés de l'apprenant ? Vous lui demandez de... ? »

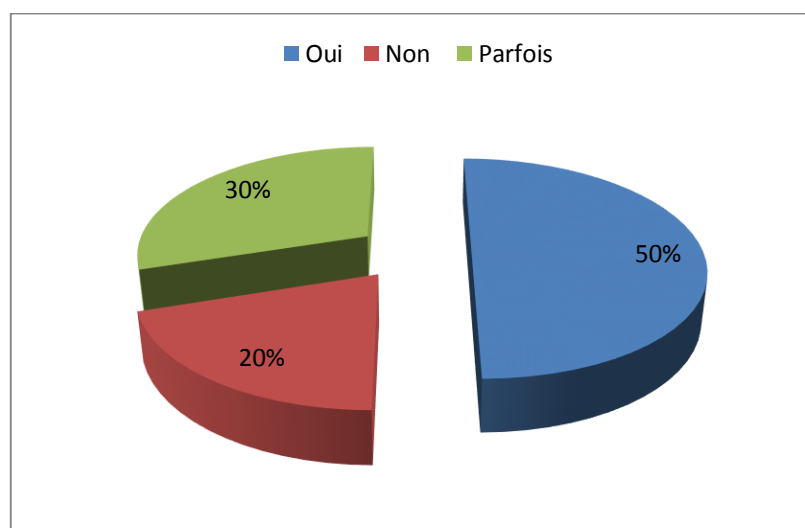
Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation



À partir des réponses, nous remarquons que la majorité des enseignants insiste sur la compréhension comme un facteur à ne pas négliger. Ils affirment qu'ils demandent à l'apprenant d'essayer de deviner le sens des mots inconnus en s'appuyant sur le contexte, et de souligner les mots inconnus, puis chercher leur sens dans un dictionnaire. Et qu'il ne faut pas sauter les mots que l'apprenant ne comprend pas ou n'arrive pas à prononcer avant de continuer sa lecture.

Donc, la compréhension est un facteur nécessaire pendant la lecture. Il ne s'agit pas de connaître les mots seuls mais d'identifier le contexte de leur emploi, car le mot ne vit que dans son contexte.

Question N°8 : « Avez-vous effectué des activités ludiques pour la lecture permettant aux apprenants à lire et à haute voix ? A l'aide de quel support ou quel matériel ? »



Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

Ces réponses nous démontrent que les activités ludiques ont un rôle primordial dans la facilitation de l'apprentissage de la lecture, car l'apprenant apprend en s'amusant, en jouant via la langue. Cependant, un enseignant a expliqué que tant que l'apprenant ne sait pas lire aucun de ces objectifs ne sera atteint. La majorité des enseignants s'accordent sur l'intégration des activités ludiques au sein de la classe dès le cycle primaire pour que les apprenants de ce cycle fassent une vraie base d'apprentissage partant de développement de la lecture arrivant à communiquer oralement. Et cela, peut faciliter l'enseignement pour l'enseignant et même, l'apprentissage pour l'apprenant. À travers de divers activités adoptées au niveau réel des apprenants, l'enseignant peut motiver et gérer sa classe, et comme exemples d'activités, il y a les cartes de familles, Chant de courts textes, le jeu de rôle, etc...

Synthèse :

À partir de toute cette analyse, nous remarquons que l'apprentissage de la lecture est un enjeu majeur pour toute la scolarité d'un apprenant comme pour sa vie d'adulte et de citoyen. Chaque enseignant y accorde une grande importance.

La lecture nécessite un apprentissage spécifique. Lorsque nous observons un apprenant en train de lire, son comportement nous paraît aussi naturel en dirait qu'il nageait dans l'imaginaire pour lui faire découvrir les mécanismes du code écrit et qu'il naisse ainsi à la lecture à haute voix avec autant de motivation et de plaisir que d'efficacité. Par conséquent, plus un apprenant avance dans la maîtrise de la lecture à haute voix, plus les opérations de décodage s'automatisent et tendent à s'effectuer de façon inconsciente jusqu'à lui donner l'illusion que le sens jaillit du texte sans que l'on se donne même la peine de le construire.

Pour conclure nos interprétations des résultats obtenues à travers le questionnaire, nous résumons les facteurs primordiaux qui entrent en relation entre eux et qui favorisent l'apprentissage de la lecture, ces derniers sont ; le climat favorisant à lire ; le profil de l'enseignant ; la motivation des apprenants à apprendre à lire ; l'importance des activités ludiques dans le développement de la compétence de lecture.

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

2. Deuxième outil méthodologique : Les activités ludiques en classe

2.1. Expérimentation des activités ludiques :

Notre tâche ne s'est pas limitée aux réponses données par les enseignants du cycle primaire au sujet de l'activité dite ludique et son intégration au sein de la classe afin de développer la compétence de lecture chez l'apprenant, mais nous sommes allées encore plus loin en ayant recours à un deuxième mode de recueil de données visant à décrire, de façon aussi objective que possible, ce que se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leur efficacité en matière de motivation et d'amélioration de l'acte à lire à haute voix.

Nous atteignons la deuxième partie de l'expérimentation. Cette dernière s'est déroulée avec la collaboration de deux enseignantes exerçant à l'école primaire de « RAMADHANE HASSOUNI », à Bou Saada où nous avons pu mener quelques activités ludiques dans les deux classes de 5^{ème} année primaire.

Le choix de ce niveau n'est pas fortuit. Nous avons opté pour ce choix afin de démontrer que l'apprentissage de la lecture peut débiter à un âge précoce et de construire la base en langue étrangère à cet âge. En second lieu, l'apprenant, à ce niveau, est capable d'améliorer ses propres stratégies d'apprentissage, de modifier ses connaissances linguistiques de la langue cible et devient maître de son propre savoir. De ce fait, il est important de lui donner une nouvelle dynamique de l'apprentissage de la lecture en langue française tout en assurant une transition en souplesse entre les différents cycles à savoir du primaire au moyen au secondaire.

La motivation en classe :

Lorsqu' il s'agit d'apprendre une langue étrangère, beaucoup de facteurs entrent en jeu, en effet, s'il est admis que la motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite.

On ne peut pas prétendre motiver un apprenant en classe de FLE en lui disant par exemple : « La langue française est très importante à étudier alors il faudrait s'y intéresser» Il faudrait créer un lien d'amour entre cet apprenant et la langue française en lui présentant sa beauté, ses débouchées, son prestige...etc.

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

En effet, il ne suffit pas, de temps en temps de proposer quelque chose d'intéressant dans une matière. Il s'agit bien d'un texte, d'un certain état d'esprit.

L'enseignant peut motiver ses élèves au moyen de diverses techniques comportementales et pédagogiques.

Les apprenants motivés font des efforts pour apprendre à lire, même lorsqu'ils rencontrent des difficultés.

Enfin, motiver les apprenants implique la mise en place d'une démarche globale.

Le choix du support :

Le choix du texte joue un rôle primordial. Le texte que l'enseignante a proposé aux apprenants de 5^{ème} année primaire devrait les faire travailler pour obtenir la meilleure compréhension textuelle. Puisque les supports écrits resteront toujours le meilleur outil pour apprendre la langue étrangère. C'est pourquoi, la longueur du texte Selon James (1986)¹ représente une grande source de difficulté que le type lui-même.

2.2. Description/ analyse des activités ludiques observées

Activité N° 1 : «L'utilisation d'une vidéo »

L'activité avait duré une heure, l'objectif visé par l'enseignante dans la séquence observée consistait à mettre ses apprenants dans une situation d'écoute puis de lecture afin de comprendre le document proposé, leur permettant de mettre en œuvre leurs connaissances antérieures. Il s'agissait de simuler une histoire attrayante d'animaux dont le support de l'activité ludique était une vidéo sur les animaux domestiques.

Cette activité a été menée avec des apprenants de la « 5AP 1 ». Cette classe, composée de 30 apprenants, elle a été choisie d'après l'enseignante car ses apprenants présentent des difficultés à lire en français à cause de bavardage. Cette situation engendrait un désintéressement total aux cours. Ce qui justifiait l'intérêt de l'enseignante pour ce type d'activité (intérêt à la fois pédagogique et psychologique). Cette dernière visait également à: - Créer le besoin d'apprentissage ;

¹ http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ariege-education/fle/IMG/memoire_estival.pdf, (consulté le : 08/04/2017)

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

- Et motiver les apprenants en classe et développer chez eux la compétence de lecture ;

Cette séance d'activité ludique à laquelle nous avons assisté était la dernière phase du (projet 3: Lire et écrire un texte documentaire) et permettait un regard évaluateur sur ce qu'ils avaient retenu ou non de l'unité en question et sur l'appropriation et la mise en situation de ces acquis. Cette activité n'était pas isolée du contexte d'apprentissage. L'objectif principal de cette unité était de permettre aux apprenants de comprendre de façon pertinente ce que c'est un texte documentaire et ses caractéristiques. Avant d'aboutir à cette phase finale du projet les apprenants avaient eu des séances durant lesquelles ils avaient été développés plusieurs points de langue : « les différentes questions : ouvertes/ fermées ; partielles/ totales... », « Discours direct/discours indirect ».

Déroulement de l'activité :

L'enseignante a lancé la vidéo. Dès le début de la vidéo , nous avons tout de suite constaté que le silence impeccable régnait dans la salle de cours si bien que l'on peut entendre les mouches voler, par ailleurs, l'ensemble des apprenants même ceux qui s'intéressaient rarement aux cours avaient les yeux rivés sur la vidéo et les oreilles bien ouverts, ils suivaient avec une attention particulière l'ensemble des séquences contenues dans la vidéo, et les élèves les plus doués posaient des questions pertinentes aux sujets des séquences, et après avoir analysé le regard des apprenants nous avons été persuadées que les apprenants n'oublieront jamais les connaissances acquises lors de cette séance.

Lors du lancement de la vidéo par l'enseignante, les apprenants avaient réagi positivement, nous avons constaté que la majorité des apprenants étaient très curieux et avaient vraiment envie de bien connaître la vie de cet animal. Ceux-là étaient des éléments moteurs de la classe car ils se posaient toujours plein de questions (sur le sens des mots, de répéter le nom des animaux et leurs caractéristiques). Durant cette séance de vidéo, la plus grande des difficultés n'était pas de les intéresser mais plutôt de comprendre les mots et le sens de quelques phrases à cause de la vitesse de celui qui prend la parole. La difficulté pour les apprenants, quel que soit leur niveau linguistique, est de comprendre ce qui est dit dans le document.

L'enseignante de sa part, et après avoir regardé le document, elle a expliqué les mots difficiles et signalés dans le texte imprimé devant les apprenants. Puis, elle leur a demandé de lire le texte en respectant la ponctuation et la prononciation. Les apprenants

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

ont repris la parole et ont lu à haute voix leurs parties du texte. Il y a que quelques uns qui ont des troubles n'arrivent pas à bien prononcer, mais pour les restes ils ont souvenu la façon de lecture de celui qui raconte l'histoire et ils ont essayé de lire comme lui.

Pour conclure on peut dire, que l'utilisation d'un document support comme celui exploité par l'enseignante est mieux que la lecture et la voix de l'enseignante elle-même, car il attire l'attention des apprenants par le volume du son et les illustrations qu'il expose. De ce fait, l'imitation et le jeu de rôle se développent après ce type d'activité.

Activité N° 2 : « le travail en groupe »

Cette séance nous a laissé totalement captivé, il s'agit de se réunir sous forme de petits cercles constitués de douze apprenants afin de lire à haute voix et répéter un poème choisi par l'enseignante dans un atelier de lecture, le poème de Dominique Mirivel « Les douze mois de l'année ».

Nous sommes toujours dans la même démarche didactique et nous continuons à nous servir des mêmes objectifs spécifiques et intermédiaires, nous notons que l'objectif de cette séance d'observation participante n'est en aucun cas à caractère évaluatif, il s'agit de souligner les traits relevant de la motivation pendant l'activité de lecture à haute voix. Et aussi pour créer un climat de confiance en soi pour les apprenants afin de leur faire oublier le stress de l'examen final.

Les objectifs particuliers visés à travers cette activité sont :

- travailler l'accent tonique et le rythme de la langue.
- travailler la voix et l'intonation.

Déroulement de l'activité :

- Les apprenants sont debout en cercle.
- On "dit" lentement les vers qui sont portés au tableau.
- On répète plusieurs fois les termes clés choisis préalablement, ce qui rend la mémorisation facile.

1^{ère} phase : Faire taper les mains sur le rythme des vers en donnant l'exemple à chaque fois qu'on annonce le mois qui suit. Puis chaque apprenant dit les deux vers annonçant le mois,

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

en battant les mains et en enchaînant dès que son voisin a fini. Ainsi "Les douze mois de l'année" sera dit 12 fois, par douze apprenants différents et ainsi de suite. Le groupe doit parvenir à enchaîner le poème plusieurs fois sans hésitation, comme d'une seule voix.

2^{ème} phase : On enchaîne à nouveau le poème, chacun lira un vers, mais, cette fois, on avance d'un pas. Quand on peut plus avancer, on recule.

Exemple : celui qui dit "Bonhomme janvier" avance d'un pas, le suivant dit "a le nez gelé"...

3^{ème} phase : Chaque petit groupe représente un mois de l'année dans le texte qui est maintenant su par cœur : les participants enchaînent en déclamant les deux vers chacun, mais ils ne bougent qu'au moment où ils parlent, et restent immobiles dans la position où les a conduit leur mouvement.

- Jusqu'à ce que leur tour de dire un vers arrive.
- À chaque vers, leur intonation guide leur geste.
- Cette présentation est montrée comme un petit spectacle.

Le poème doit être dit le plus rapidement possible et avec une voix haute, pour donner une impression de fluidité. Il sera enchaîné plusieurs fois avec des gestuelles différentes.

Exemple : l'apprenant qui cite le mois de janvier ou de février fait semblant de trembler de froid et ainsi de suite. L'un va dire ou lire le poème en variant les rythmes des vers, l'autre suivra ces rythmes par le mouvement de son corps.

Après s'être entraînés, les participants inversent les rôles du diseur et du danseur. Chaque duo fait une petite représentation devant toute la classe.

Les apprenants sont invités à respecter certaines règles pendant le jeu :

- L'apprenant doit écouter l'autre quand il parle, et lui répondre.
- Il laisse l'autre élève terminer ses phrases et ne pas lui couper la parole.
- Même si on a le trac ou si l'on redoute de faire des fautes, on parle à haute voix.
- L'apprenant s'amuse et on prend plaisir en jouant.

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

Le rôle de l'enseignante, c'est d'encourager les participants à corriger leurs fautes intelligemment.

Activité N°3 : « jouer les rôles »

Pour ne pas faire bloquer les études de la première classe, nous avons fait une autre expérimentation avec la deuxième classe de « 5AP 2 » composée de 28 apprenants. L'enseignante de cette classe, elle a une carrière différente, elle préfère de travailler la lecture avec les méthodes simples au même temps motivantes puisque tout enseignant peut choisir une autre méthode ou changer le support tout en respectant les objectifs assignés par l'institution.

Nous avons assisté à une séance de lecture-projet (Travaux pratiques concernant la réalisation partielle de l'objectif du projet) durant laquelle, l'enseignante a choisi de travailler avec le conte. Elle a choisi une histoire de deux animaux « Le lion et le chien » un texte extrait du livre d'après de [Milot, *L'Enfant et la lecture CMI \(1967\)*](#)¹, pour que les apprenants apprennent à identifier la structure narrative et les particularités d'un conte puis faire parler les personnages. Au même temps, elle a suivi ses méthodes pour faire la lecture à haute voix.

L'objectif majeur de notre présente expérimentation est d'observer la réaction des apprenants en face d'un conte; un texte de type narratif puisqu'en 5^{ème} année primaire la narration, surtout concernant les histoires des animaux, occupe une place prépondérante dans le programme. En effet, la motivation joue un rôle important dans le domaine de la lecture. Mais, on estime que cette motivation se développe exclusivement par la lecture de fiction.

Pour que les expériences initiales de la lecture à l'école soient utiles et développent la confiance et la capacité des apprenants de participer pleinement. Les textes devraient posséder les caractéristiques suivantes:

- Des thèmes simples, des concepts connus et une langue simple.
- Les illustrations qui doivent correspondre très fidèlement au texte (au début de l'apprentissage);

¹ <http://ecolereferences.blogspot.com/2016/03/le-lion-et-le-chien-leon-tolstoi.html> , [En ligne]. consulté le 04/04/2017

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

- Des temps verbaux simples.

De plus, il est souhaitable que les textes supports choisis pour la lecture possèdent plusieurs caractéristiques pour atteindre leur but principal qui est la motivation à lire. Des caractéristiques telles que:

- La brièveté;
- Une action innovatrice
- Un récit qui fait appel aux émotions et aux sentiments;
- Une histoire qui suscite une préoccupation pour le bien-être d'autrui : les personnages «invitent» les apprenants à se mettre de leur côté.

L'objectif global de l'enseignement de la lecture au cycle primaire, est de permettre d'accéder pleinement à l'entraînement de lire et de façon autonome et expressive. Ce stade de la lecture ne peut-être atteint que lorsque l'apprenant lit à voix haute.

Déroulement de l'activité :

Pour que les apprenants arrivent vraiment à lire cette histoire avec humour, il est important que leur apprentissage se déroule en tenant compte de deux démarches. La première est l'analyse textuelle, c'est-à-dire, une phase de compréhension du texte pour motiver d'abord et faciliter la lecture. La deuxième est la lecture entraînement qui amène l'apprenant à la lecture courante et qui développe le goût de la lecture par le biais de la voix haute. Alors, cette deuxième étape ne peut être faite qu'après un apprentissage approfondi.

Pour entamer sa leçon, l'enseignante a distribué des photocopies contenant le texte support. Ensuite, elle amène ses apprenants à observer les éléments qui entourent le texte. Nous avons pu remarquer qu'ils portent leurs observations vers l'illustration qui représente deux animaux si rapprochés. Cette illustration aide à découvrir la dominante narrative. Ils retournent après à l'analyse de titre pour identifier la relation entre le titre et la source. Ils comprendront alors qu'il s'agit d'une histoire d'animaux. Ils seront en mesure d'identifier après les mots et les expressions écrits en gras. Ils comprendront que se sont les mots qui organisent une histoire. Pour commencer à lire le texte, l'enseignante demande à ses apprenants de retourner la photocopie afin de ne pas voir le texte. Elle commence à faire la lecture magistrale. Les apprenants étaient très motivés et très attentifs au moment de la lecture de l'enseignante. Ils étaient très intéressés. Nous arrivons à la phase de

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

compréhension globale du texte. Cette phase sera faite par le biais des questions de compréhension. À travers ces questions les apprenants semblent avoir bien saisi l'organisation du texte ainsi que sa structure narrative. À leur tour, les apprenants entendent le conte ensemble. Grâce à l'intonation, l'enseignante interprète l'histoire en variant sa voix et cela demande une certaine préparation de sa part. Egalement, l'enseignante interrompt la lecture en divers endroits pour solliciter les réactions des apprenants et les amener à se concentrer et à en émettre de nouvelles sur le reste de l'histoire, ou encore pour répondre à leurs questions.

Puis, l'enseignante a demandé aux apprenants de lire le texte à voix haute en respectant la ponctuation et la prononciation. À chaque fois que l'apprenant-lecteur met le ton dans sa prononciation. L'enseignante le félicite pour l'encourager à lire encore.

Un apprenant qui ne sait pas de quoi parle le texte ni le problème posé, ne peut émettre des hypothèses de sens et par conséquent ne peut ni lire ni comprendre le texte écrit.

Pour que les apprenants arrivent aussi à bien apprécier la lecture, l'enseignante a demandé aux apprenants de retrouver le début en indiquant où et quand l'histoire se passe et d'expliquer comment on présente souvent le début de l'action dans la première phrase en se servant par exemple des expressions «Il y avait». La lecture à voix haute développe la motivation à lire, enrichit le vocabulaire et identifie la connaissance. En effet, elle permet aux apprenants de se construire un ensemble de connaissances sur la littérature. Aussi, elle les encourage à partager leurs impressions et leurs idées, à discuter de ce qu'ils ont appris ou à poser des questions.

Nous remarquons que la majorité des apprenants ont lu sans stress, sans perturbation et avec une confiance en soi. Nous pouvons dire que le profil de l'enseignante joue un rôle, grâce à son savoir faire elle les a amenés à lire couramment et avec aisance.

Après la lecture à haute voix proposée par l'enseignante et la compréhension de cette histoire, l'enseignante a fait jouer les rôles par les apprenants de la manière suivante : elle a choisi trois apprenants qui ont bien saisi l'histoire. Ces trois apprenants ont pris les rôles des deux animaux et le gardien et ils ont joué avec les gestes seulement. Et sept autres apprenants ont lu l'histoire à leurs camarades qui écoutent et suivent. Chacun de ces sept

Chapitre III: La mise en œuvre de l'expérimentation

apprenants a lu une des parties de cette histoire à haute voix avec le changement des voix selon la situation vécue dans l'histoire.

Cependant on a pu constater que les lacunes des apprenants résident dans la prononciation, le ton souvent inadapté, et dans la lenteur du débit des phrases. Cette activité a favorisé la prise d'initiative des apprenants et a pu susciter davantage le désir d'apprendre à lire à haute voix.

Synthèse :

L'humour de l'histoire partagée à plusieurs est une initiation à la lecture personnelle. La manière de dire, la voix, ses tonalités mettent en relief ce qui sur le papier semble inerte pour l'apprenant. Or, Lire et saisir l'humour de l'histoire procure du plaisir et de la motivation à ceux qui ont des problèmes de lecture. Donc, La lecture enrichit la communication et rétablit la confiance en soi.

Concernant l'activité observée, elle a très bien fonctionné même si beaucoup d'apprenants ont été frustrés de ne pas pouvoir venir jouer devant les autres. Ils ont été très enthousiastes et la répartition des rôles a suscité quelques fois quelques éclats de rires.

Cependant, le temps était insuffisant pour cette activité, Il aurait été préférable que nous accordions plus de temps aux apprenants pour la préparation des rôles. Les apprenants ont eu du mal à retenir ou bien prononcer certains mots.

En générale, cette activité a très bien marché et a crée encore plus le désir d'apprendre chez les apprenants, nous croyons aussi que c'est l'activité qui leur a plu le plus parmi toutes celles que nous avons pu mener avec eux. Tous les apprenants sans exception ont participé, et ont été très enthousiastes à la fin de l'activité.

Conclusion :

C'est grâce à la médiation des activités ludiques dans la classe que les élèves sont conduits à acquérir les moyens de reconnaissance et d'expression des émotions. En tout état de cause, il convient de prendre en compte la diversité des élèves, de rester à l'écoute de chacun tout en maintenant une cohérence de groupe dans les différentes activités proposées. Il peut arriver que des élèves expriment des difficultés spécifiques au cours de telles progressions. L'enseignant fera alors appel aux diverses méthodes d'enseignement.

CONCLUSION générale

À la fin de notre modeste étude qui était destinée à l'intégration d'une approche ludique en lecture chez les apprenants de 5^{ème} AP. Nous pouvons dire que personne ne peut nier que c'est l'enseignement de la lecture qui conditionne le succès de toutes les activités d'apprentissage linguistique (s'exprimer, écouter, produire). Sans la lecture, il n'y a ni savoir ni culture possible pour l'apprenant. Cependant, il est utile pour l'apprenant de continuer à lire afin de s'ouvrir et aller vers l'autre.

La compétence de lire en langue étrangère est d'une importance indispensable pour une socialisation harmonieuse. En effet, l'amélioration de la lecture, est un facteur à ne pas négliger. Cette amélioration peut se réaliser grâce au rôle indispensable du milieu scolaire. En effet, l'école est le milieu idéal pour doter l'apprenant-lecteur d'un bagage qui lui permet de donner un sens à la diversité des formes écrites qu'il rencontre.

L'école en outre conduise ses apprenants à acquérir une certaine stratégie qui leur permet de mieux structurer leur lecture. Il ne faut surtout pas oublier que « savoir lire » est la condition première de la réussite scolaire. Par conséquent, la lecture est une activité complexe et plurielle, ainsi son apprentissage est long et difficile pour l'apprenant. Par ailleurs, savoir gérer aisément une lecture reste un enjeu social incontournable.

Tout au long du premier chapitre de ce travail, nous nous sommes intéressées à étudier l'impact des activités ludiques sur la lecture, celles qui sont abordables en classe et que l'enseignant peut les utiliser pendant son travail, nous nous sommes aussi attachées à saisir, ce qu'était l'activité ludique, pour explorer ensuite en quoi consistaient ces théories et comment elle est intégrée au sein de la pédagogie afin de développer nombreuses compétences chez le jeune apprenant. Ainsi, pour résoudre les difficultés rencontrées par les apprenants lecteurs et, appliquer quelques activités ludiques à la séance de lecture pour aider les apprenants à bien lire et les motiver.

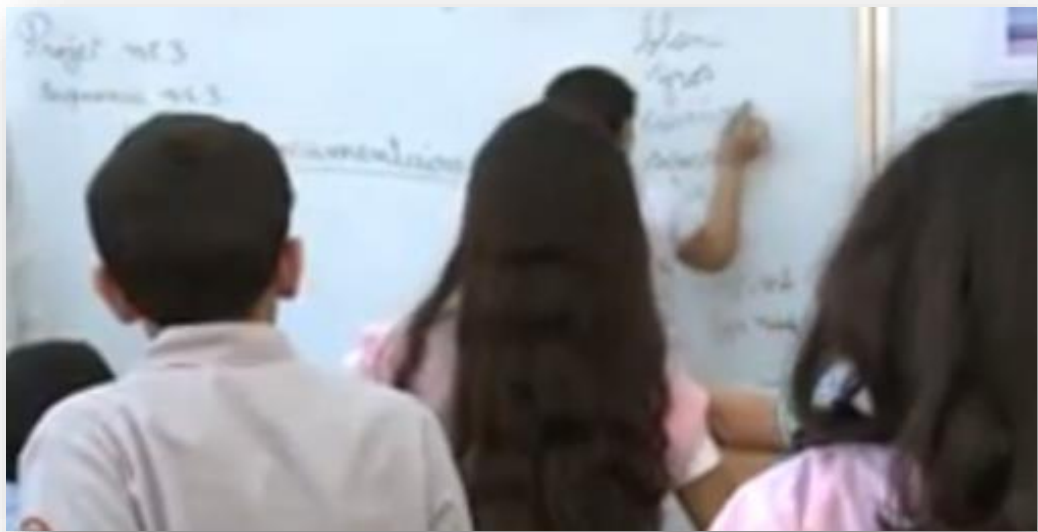
Avant même de savoir lire, il est essentiel que l'apprenant découvre ce qu'est l'acte de lecture, connaître ses enjeux et savoir ce que lire veut dire, c'est ce que nous avons essayé d'expliquer dans le deuxième chapitre de notre mémoire. Des activités adaptées devraient ensuite être proposées, afin de contribuer à la mise en place des processus minimaux nécessaires à l'identification et à la reconnaissance des noms, des verbes et des adjectifs. Ces processus, qui constituent un instrument et non un préalable, sont insuffisants pour entrer dans la compréhension.

Toute cette procédure de la lecture nécessite l'accompagnement d'un médiateur bienveillant, motivé et actif : un enseignant qui identifie les difficultés d'apprentissage de ses apprenants, il a aussi pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer et faire des efforts pour atteindre une maîtrise de la langue en utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes lors des séances de la lecture, il doit aussi bien choisir les textes à lire pendant les séances de lecture créative et lecture projet, car la simplicité des textes peut être un atout essentiel permettant non seulement à l'apprenant de construire son approche de lecture, mais surtout d'apprécier le jeu entre un auteur qui construit son texte dans le but de plaire, d'amuser et de se cultiver et un lecteur qui cherche à retrouver un bonheur de lire pour lui-même.

Dans la mise en œuvre de notre expérimentation, nous avons expliqué notre méthode de travail pendant le stage qu'on a fait en vue de récolter le maximum des données, à travers le questionnaire destiné aux enseignants qui nous ont valorisé la nécessité d'intégrer une autre méthode facilitant l'apprentissage de la lecture. Et comme un deuxième outil que nous avons suivi pour obtenir une réponse à notre problématique nous avons observé et analysé quelques activités ludiques réalisées lors des séances de lecture qui nous affirment encore une fois l'utilité d'intégrer ce genre d'activités.

À travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'impact du ludique comme une source de motivation et de plaisir sur les apprentissages, précisément sur l'apprentissage de la lecture en classe du 5^{ème} année primaire du FLE. Nous espérons que les programmes de l'enseignement, et même les enseignants au primaire prennent en considération les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE, car c'est un vecteur de réussite qui mène les apprenants à développer leurs compétences et leurs personnalités pour qu'ils puissent exploiter et investir ce qu'ils ont appris dans leur vie.

Annexes



Support

Bonhomme janvier

A le nez gelé

Quant à février

Il a froid au pied

Mars en carnaval

Ouvrira le bal

Avril en chemise

Croque des cerises

Mai a le cœur gai

Au milieu des prés

Juin qui sent le foin

Joue aux quatre coins

Juillet va camper

Dans un champ de blé

Août, lui, se régale

Du chant des cigales

Septembre qui se mouille

Est couleur de rouille

Octobre à l'école

Plus de cabrioles

Novembre s'ennuie

Sous son parapluie

Décembre en dentelles

Souffle ses chandelles.

Dominique Mirivel

DICTIONNAIRE

une ration

Lisons silencieusement le texte et répondons :
Ce texte vous a-t-il ému ou au contraire fait
sourire ? Pourquoi ?

Le lion et le chien

1. Il y avait, à Londres, une ménagerie que l'on pouvait visiter, soit en prenant un billet, soit en remettant au contrôle, au lieu d'argent, des chiens ou des chats qui servaient de nourriture aux animaux.

Un pauvre homme qui n'avait pas d'argent voulut, un jour, voir des bêtes féroces. Il attrapa un petit chien dans la rue et le porta à la ménagerie. On le laissa entrer. Quant au petit chien, on le lui prit et on le jeta dans la cage du lion pour qu'il en fit son repas.

2. Le petit chien mit sa queue entre ses jambes et se blottit dans un coin. Le lion alla vers lui et le flaira un instant.

Le petit chien s'était mis sur le dos, les pattes en l'air, et agitait la queue.



32

Le lion le tâta de la patte et le remit d'aplomb.

Le petit chien se redressa et fit le beau.

Le lion le suivait des yeux, portant sa tête tantôt à droite, tantôt à gauche, et ne le touchait pas.

3. Quand le gardien de la ménagerie lui eut lancé sa ration de viande, le lion en déchira un morceau qu'il laissa pour le petit chien.

Vers le soir, quand le lion se coucha pour dormir, le petit chien ne quitta pas la cage du lion. Le lion le laissait tranquille et quelquefois jouait avec lui.

Le lion et le petit chien vécurent une année entière dans la cage. Un jour, le petit chien tomba malade et mourut. Le lion refusa alors de manger : il ne cessait de flairer le petit chien que pour le caresser, et il le touchait de sa patte.

4. Le gardien voulut enlever le cadavre, mais le lion ne laissait approcher personne.

Le directeur pensa calmer le chagrin du lion en mettant dans la cage un autre petit chien vivant. Sur l'heure, le lion le mit en pièces. Puis il prit le chien mort entre ses pattes et, cinq jours durant, il resta couché en le tenant ainsi embrassé.

Le sixième jour, le lion mourut.

L. TOLSTOÏ, *Histoires vraies*.

Comprenons :

d'aplomb : le lion remet le petit chien debout sur ses pattes.

en pièces : le lion déchira le pauvre chien et le mit en morceaux.

Répondons :

1. Quel détail dès le début du texte est bien fait pour surprendre ?
2. Quels détails montrent que le lion ne voulait pas de mal au petit chien ?
3. Quelle phrase exprime le chagrin du lion ?
4. De quoi mourut le lion ?

Relisons, lisons mieux :

§ 1. Mettez en évidence les deux moyens qui permettent de visiter la ménagerie.

§ 2. C'est un récit qui exige seulement de bien détailler les attitudes successives du chien et du lion.

33

Bibliographie

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES THEORIQUES :

AMIR, Abdelkader, *Diagramme pour la lecture*, Alger, O.N.P.S, 1995.

CARE, Jean Michel, et DEBYSER, Francis, *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*, Paris, Hachette, 1978.

CUQ, Jean Pierre, et GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique de français langues étrangère et seconde*, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003.

DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu*, Montréal, Québec, Logiques, 1995.

DE GREAVE, Sabine, *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, De Boeck, 2006.

METRA, Maryse, *Approches théoriques du jeu*, Lyon, IUFM, 2006.

RICHAUDEAU, François, *La lisibilité*, Paris, Denoël, 1969.

SILVA, Haydée, *Le jeu en classe de langue*, Paris, Clé international, coll. Techniques et pratiques de classe, 2008.

VAN GRUNBERBEECK, Nicole, *Les difficultés en lecture : Diagnostics et pistes d'intervention*, Boucherville, Gaëtan Morin, 1998.

VINCENT, Jouve, *La lecture*, Paris, Hachette, coll. Contours littéraires, 1993.

ARTICLES:

BEAUM, Edmond , « Lecture orale et lecture à voix haute ». In, *Communication et langages*, N°72, 2ème trimestre, 1987, p.110. [En ligne]. URL : http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1987_num_72_1_980,

CHARIER, Roger, et ALII (1995) , cité par Jenny Laurent, « histoire de la lecture », *Méthodes et problèmes, Dpt de Français modernes*, université de Genève, 2003, [En ligne].URL, <https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/hlecture/hlintegr.html>

CORD-MAUNOURY, Brigitte, « Analyse du site Polar FLE », ALSIC, vol.3, N°2, 2002 [En ligne], URL : http://alsic.ustrasbg.fr/Num6/cord_n06-log2.htm

DANSET – LEGER, Jacqueline, « L'enfant et les images de la littérature enfantine », Bruxelles, Mardaga, 1980, [En ligne]. URL : [http://www.ascodocpsy.org/archives_santepsy/Base/Recherche?Aut="DANSET+LEGER+J](http://www.ascodocpsy.org/archives_santepsy/Base/Recherche?Aut=)

LAVOIE, Marc, LAVOIE, Jacinthe et NOGUE, Alain, « La motivation scolaire. Faites-en votre affaire », In. *Vie pédagogique: faire acquérir des compétences à l'école*, n° 112, septembre-octobre, Québec, 1999

MEGHIT, ABED, « Tissemsilt : L'amélioration des compétences des enseignants de français dans l'enseignement oral en débat », In, *DKnews Quotidien National D'information*, N° 154, 21-03-2015, [En ligne]. URL : <http://www.dknews-dz.com/article/33370-tissemsilt-lamelioration-des-competences-des-enseignants-de-francais-dans-lenseignement-oral-en-debat.html> ,

MUSSET, Marie, et THIBERT, Rémi, « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée », *Dossier d'actualité Veille et Analyses*, Institut national de recherche pédagogique, n°48, Octobre 2009, p.2. [En ligne]. URL : <http://ife.enslyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=48&lang=fr>

Jeu et éducation, *Article issu du numéro A quoi sert le jeu ?*, Mensuel N° 152- Aout-Septembre, 2004, [En ligne]. URL : http://www.scienceshumaines.com-Jeu-et-education_fr_4297.html

PARTOUNE, Christine, « Approches ludiques en formation d'adultes », In, *Tous éducateurs !, répertoire d'outils créés par les formateurs de l'Institut d'Eco-Pédagogie (IEP)*, Janvier 2013. [En ligne]. URL : <http://www.institut-eco-pedagogie.be/spip/?article408>

POUTIER, Annie, « La lecture à haute voix », *Conseillère pédagogique, Inspection de l'Education nationale de Bourgoin-Jallieu 3*. Pdf, p.04, [En ligne]. URL : http://www.ac-grenoble.fr/ien.bourgoin3/IMG/pdf/La_lecture_a_haute_voix.pdf

RENARD, Christine, « les activités ludiques en classe de FLE : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir ». [En ligne]. URL : http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

SAUVE, Louise, RENAUD, Lise, et GAUVIN, Mathieu, « Une analyse des écrits sur l'impact du jeu sur l'apprentissage », *Revue des sciences de l'éducation* 2007, vol.33, N°1, p. 89 ; [En ligne]. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/016190ar>,

SILVA, Haydée, « la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère », [En ligne]. URL : <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html>

DICTIONNAIRES :

CUQ, Jean Pierre, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Jean Pencreanch, 2003.

GALISSION, Robert, et COSTE, Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, Paris, Hachette, 1976.

Le Petit LAROUSSE Illustré 1997, *Dictionnaire de la langue française*, Paris, Larousse, 1996.

Le Petit LAROUSSE Illustré 2009, *Dictionnaire encyclopédique de langue française*, Paris, Larousse, 2008.

Le Nouveau Petit ROBERT, *Dictionnaire alphabétique de la langue française*, Paris, Le Robert, 1993.

Le Petit ROBERT, *Dictionnaire de Français*, Paris, EDIF, 2005.

THESE ET MEMOIRE :

GHEZAL, Nadra, Pour le plaisir d'apprendre à lire en FLE au collège : De la lecture à l'accès au sens de la langue écrite. Cas des apprenants de la première année moyenne du collège Elhassane Elbasserie à Sidi Ameer -M'sila. Mémoire de Magistère, didactique. Ouargla : Université Kasdi Merbah, 2013.

SOURCE DIDACTIQUE :

CD Rom : « *Jouer à l'école maternelle.... c'est apprendre* » Coll. Les outils de l'AGEEM, 2015, «*Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant*»,

SITOGRAPHIES :

<http://ecolereferences.blogspot.com/2016/03/le-lion-et-le-chien-leon-tolstoi.html> ;

<https://edu.academy/10-avantages-de-la-lecture-a-voix-haute/> ;

<http://edupronet.com/gerer-le-temps-lespace-et-la-communication-dans-la-classe/> ;

<http://francois.muller.free.fr/diversifier/ecole/organsation2.htm>, ;

http://fr.m.wikipedia.org/wiki/lecture_à_voix_haute, ;

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Lecture> ;

<http://hisougueur.unblog.fr/2014/08/11/lenseignement-apprentissage-de-la-lecture-en-3ap-4ap-et-en-5ap/> ;

http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ariege-education/fle/IMG/memoire_estival.pdf, ;

<http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/11/le-jeu-pdagogique-qui-est-il.html?m=1> ;

<http://www.ac-nice.fr/ia06/ienash/ash/articles.php?lng=fr&pg=727&tconfig=6> ;

<http://www.enfantsdulivre.fr> ;

http://www.cndp.fr/crdp-limoges/ressources/cddp_eile/thema/DossierImp.html ;

<http://www.pedagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com> ;

<https://www.taalecole.ca> ;

Résumé :

Notre recherche met l'accent sur l'aspect ludique et l'intérêt qu'il peut susciter à l'enseignement-apprentissage du FLE. Il en explique la finalité majeure et l'objectif principal qui est la volonté de participer à la promotion de cet aspect, à travers la diversité de ses formes : jeux (jeux de mots, jeux communicatifs...), bandes dessinées, chansons/poèmes..., dans le contexte scolaire algérien, précisément dans l'apprentissage de la lecture en français langue étrangère.

Mots-clés : Lire en FLE - activité ludique - jeux de mots - jeux de rôles - chansons/poèmes - motivation .

Abstract :

Our research focuses on the aspect play and the interest that can give rise to teaching or learning French as a foreign language. It explains the main finality and the principle objective that has the will to take part in the promotion of this aspect through the variety of its forms: games (language games- communicative games...), cartoons, songs, poems ... in the Algerian school context, precisely in the learning of reading in French as a foreign language.

Keywords : Read in FFL - recreational activity- plays activity - language games - songs - poems – motivation.

ملخص :

بحثنا هذا يركز على الجانب الترفيهي و الأهمية التي يكتسبها في مجال تعليم و تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية . إنه يشرح الأهداف الأساسية التي تمثل إرادتنا في ترقية هذا الجانب بأشكاله المختلفة : الألعاب (اللعب الكلامية ; اللعب التواصلية...), القصة المصورة، الأغاني، القصائد الشعرية... في البرامج التعليمية في الجزائر، و خصوصا ما تعلق بتعلم القراءة باللغة الفرنسية كلغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية : القراءة باللغة الفرنسية - نشاط ترفيهي - اللعب الكلامية - تقمص الشخصيات - الأغاني/ القصائد الشعرية - الحيوية والنشاط .