

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

UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA



FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET
LANGUE FRANCAISE

DOMAINE : LETTRES ET LANGUE
ETRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANCAISE
OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES
ETRANGERE

Mémoire présenté pour l'obtention Du diplôme de Master Académique

Par : 1/ SRIDI LEMYA

2/ DECHOUCHA SELMA

Intitulé :

**L'activité ludique dans l'enseignement -
apprentissage du FLE. Cas de la 3^{ème} AP.
Ecole Bouzerba Abderrahmane de M'sila**

Sous la direction de :

➤ **M^{me} KHARKHACHE SOUHILA**

Soutenu devant le jury composé de :

M^{me} BERRABEH AFFAF

Université Mohammed Boudiaf M'sila Président

M^{me} KHARKHACHE SOUHILA

Université Mohammed Boudiaf M'sila Rapporteur

M^{me} KEFSI NADIA

Université Mohammed Boudiaf M'sila Examineur

Année universitaire : 2021 /2022

Remerciements

À l'issue de ce modeste travail, nous tenons à exprimer tout d'abord notre bon Dieu le Miséricordieux de nous avoir donné le courage et la santé pour achever ce travail.

Nous tenons à remercier nos chers parents et nos familles

Nous tenons à exprimer notre profonde reconnaissance à M^{me}. Kherkhache Souhila qui a accepté de diriger ce travail et nous a prodigué conseils et encouragements.

Nos vifs remerciements vont également M^{me}. Kébi Nadia et M^{me} Berrabeh Allah pour leurs aides et leurs conseils.

Nous tenons à remercier également tous les enseignants de département de français qui ont veillé à nous former.

Merci infiniment qu'Allah le tout puissant vous garde.

Dédicace :

Lamia : Je dédie ce modeste travail

Aux êtres qui me sont les plus chers dans ce monde « mes parents pour leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leurs prières qu'Allah me les garde

A mes chers frères pour leur appui et leur encouragement et surtout ses conseils.

A la famille Seraidi et la famille Heraize .

Selma :

Je dédie ce modeste travail

A l'âme de ma mère ; qui se repose en paix.

A mon cher père pour son encouragement, son soutien et ses prières, qu'Allah me le protège et me le garde.

A mes chères sœurs et mes chers frères : qui comptent beaucoup pour moi.

A la famille Dechoucha et la famille Abd El kebir .

Résumé :

Dans le domaine de la didactique, les recherches et les études pédagogiques évoluent en visant de trouver des techniques efficaces qui peuvent faciliter l'enseignement/apprentissage du FLE, parmi ces techniques on trouve les activités ludiques.

Cette étude a pour but de mettre en exergue l'importance de l'intégration des activités ludiques en classe de langues et de voir également comment le jeu contribue-t-il à la motivation des apprenants en classe de 3^{ème} A.P.

Ce travail de recherche se scinde en deux parties : La première est théorique, constituée de deux chapitres abordant les conceptions les plus essentielles sur le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire et le jeu en classe de FLE.

La seconde, c'est la partie pratique de notre travail qui traite la description du protocole de l'enquête et l'expérimentation auprès de la classe de 3^{ème} A.P avec l'analyse et le commentaire des résultats obtenus.

A travers cette étude nous avons pu confirmer que le jeu est un outil pédagogique très efficace dans l'enseignement /apprentissage du FLE, il facilite aux apprenants la compréhension de la langue, ainsi, il détermine pour les apprenants une source de motivation inépuisable.

Mots clés : L'activité ludique –Jeu – l'enseignement/apprentissage – FLE – motivation.

Abstract:

In the field of didactics, researches and pedagogical studies are constantly evolving in order to find effective techniques that can facilitate teaching/learning in the FLE classroom. One of these techniques is the fun activities.

The objective of this research is to highlight the importance of integrating fun activities into language classes and to see how playing contributes to the motivation of students at the primary level in 3rd grade primary year.

This research work is divided into two parts; the first is theoretical consisting of two chapters, dealing with the most essential conceptions of teaching/learning in the FLE and the game in the classroom. The second is the practical part of our work, which is devoted to the description of the survey protocol, the analysis and commentary of the results of the experiment practiced with learners in the 3rd year of primary school.

Through this study we have been able to confirm that the game is a very effective in the teaching/learning of language especially FLE, it facilitates to the learners the understanding of the language, as it determines for them an inexhaustible source of motivation.

Key words:

Game - Fun activities - teaching/learning - FLE - Motivation.

ملخص

في مجال التعليم تتطور الأبحاث والدراسات التربوية باستمرار من اجل إيجاد تقنيات فعالة يمكن ان تسهل التعليم والتعلم في اقسام اللغة خاصة اللغة الفرنسية كلغة اجنبية ,من بين هذه التقنيات نجد النشاطات الترفيهية . تهدف هذه الدراسة الى تسليط الضوء على أهمية دمج الأنشطة الترفيهية في قسم اللغات وكذلك ابراز دورها في تحميس التلاميذ في قسم السنة الثالثة ابتدائي.

ينقسم هذا البحث الى جزأين

الأول نظري يتكون من فصلين تطرقنا خلالهما الى ابراز وشرح اهم المفاهيم المتعلقة بتعليم وتعلم اللغة الفرنسية في الابتدائي وكذا اللعبة في قسم الفرنسية كلغة اجنبية.

والثاني هو الجزء العملي من عملنا والذي يتركز حول وصف بروتوكول البحث وتفسير وتحليل نتائج التجربة التي قمنا بها في قسم السنة الثالثة ابتدائي.

من خلال هذه الدراسة تمكنا من اثبات ان اللعبة هي أداة فعالة في تعليم وتعلم اللغة خاصة اللغة الفرنسية كلغة اجنبية لأنها تسهل على المتعلمين فهم واستيعاب اللغة بالإضافة انها تمنح للمتمدرسين مصدر حماس لا نفاذ له.

الكلمات المفتاحية الأنشطة الترفيهية – اللعبة – التعليم/التعلم – الفرنسية كلغة اجنبية – الحماس.

Remerciements	
Dédicace	
Introduction générale	10
Partie théorique : conceptualisation	
Chapitre 1 : Enseignement-apprentissage du FLE au primaire	
Introduction	14
1.Définition des concepts clés	14
1.1.Enseignement de la langue	14
1.2.Apprentissage de la langue	15
2.Objectif de l'enseignement/apprentissage du français au primaire	15
3.Finalité de l'enseignement/apprentissage du français au primaire	16
4.Evolution des méthodologies d'enseignement/apprentissage du FLE	18
4.1. La méthode traditionnelle	18
4.2. La méthode directe	19
4.3.La méthodologie audio-orale	19
4.4 .La méthodologie active	19
4.5. Méthodologie structuro-global audio-visuelle (SGAV)	20
4.6.L'approche communicative	20
4.7.L'approche actionnelle	21
5.Les compétences à installer chez les apprenants de 3^{ème}A.P	21
5.1.Compétence de compréhension de l'oral	22
5.2.Compétence de production de l'oral	22
5.3.Compétence de compréhension de l'écrit	22
5.4.Compétence de production de l'écrit	22
Conclusion	23
Chapitre 2 : Les activités ludiques en classe de langue	
Introduction	25
1.Qu'est-ce que le jeu ?	26
2.Le ludique	27
3.L'activité ludique	27
4.Aperçu historique sur le jeu	27
4.1. Préhistoire	28
4.2. Antiquité et Moyen âge	28
4.3. De la renaissance au XX ^{ème}	
Siècle	29
5. Typologie et classification de jeux	29
5.1.Selon N.De Grandemont	29
5.1.1. Le jeu ludique	29

5.1.2. Le jeu éducatif.....	29
5.1.3. Le jeu pédagogique	29
5.2. Selon Jean Piaget	30
5.2.1. Les jeux de fictions, symboliques et de représentation	30
5.2.2. Les jeux à règles	30
5.3. Selon J.P Cuq et I.Gruca	30
5.3.1. Les jeux linguistiques	30
5.3.2. Les jeux communicatifs	30
5.3.3. Les jeux culturels.....	30
5.3.4. Les jeux de créativité	30
5.3.5. Les jeux dérivés du théâtre	30
5.4. D'autres classifications pertinentes	31
5.4.1. Selon Château	31
5.4.2. Selon Caillois	31
5.4.3. Selon Garon	31
6. Les caractéristiques de jeux.....	31
6.1. La fiction.....	31
6.2. La liberté.....	31
6.3. La détente	31
6.4. L'exploration.....	31
6.5. La compétition	31
6.6. La socialisation	31
6.7. La frivolité	32
6.8. La règle	32
6.9. L'incertitude.....	32
7. Qu'est-ce qu'une pédagogie par le jeu ?.....	32
8. pour quoi la pédagogie par le jeu ?.....	32
8.1. Le jeu, une source de motivation	32
8.2. Le jeu est un facteur de communication.....	33
8.3. jeu et mémorisation	33
8.4. Le jeu, un outil et une aide pour l'enseignant	33
9. Comment peut-on choisir un jeu pour les élèves ?.....	34
9.1. L'objectif du jeu	34
9.2. Le nombre des élèves	34
9.3. Le niveau des élèves et leurs personnalités	34
9.4. Le temps.....	34
9.5. L'espace.....	34
10. Comment introduire un jeu ?.....	34

10.1. Le rôle de l'enseignant	35
11. La place de l'activité ludique dans le programme et le manuel scolaire de français de 3^{ème} année primaire	35
11.1. Le ludique dans le programme de français de 3 ^{ème} A.P.....	35
11.2. Le ludique dans le manuel scolaire de 3 ^{ème} A.P.....	35
11.3. Description du manuel scolaire de 3 ^{ème} A.P.....	36
11.4. Synthèse.....	39
Conclusion	40
Partie théorique	
Introduction	42
1. Description du protocole de l'enquête	42
1.1. Description du lieu de l'expérimentation.....	42
1.2. Le public visé	42
1.2.1. Le sexe.....	42
1.2.1.1. Présentation et analyse des résultats	43
1.2.2. L'âge	43
1.2.2.1. Présentation et analyse des résultats	43
1.2.3. Le niveau des élèves	43
1.2.3.1. présentation et analyse des résultats.....	44
1.2.4. commentaire	44
1.3. Le choix du public	44
1.4. Présentation du corpus	44
1.5. Méthode de travail	45
2. Le déroulement de l'expérimentation	45
2.1. La première séance (phase de l'observation).....	45
2.1.1. Fiche pédagogique N°1.....	45
2.2. La deuxième séance	47
2.2.1. Fiche pédagogique N°2.....	47
2.3. La troisième séance.....	49
2.3.1. fiche pédagogique N°	49
3. Comparaison entre les séances via le jeu et les séances classiques.....	50
4. Synthèse	50
Conclusion	50
Conclusion générale	51
Bibliographie.....	52

Introduction générale :

En didactique des langues étrangères, l'accent est mis sur le point d'installer chez les élèves une acquisition suffisante de la langue étrangère notamment en FLE ; cette compétence devrait être vérifié non seulement des plan formel et linguistique, mais aussi au plan d'acquisition d'une langue notamment son aspect communicatif.

L'enseignement du FLE ne se limite pas à transmettre des connaissances à l'oral et à l'écrit ,mais à créer un contexte favorable pour l'apprentissage en sollicitant chez l'apprenant la motivation ,l'envie et le plaisir d'apprendre .Les spécialistes de ce domaine ont également reconnu l'influence de la motivation ,son rôle dans l'enseignement/apprentissage de FLE est primordiale , ces spécialistes sont toujours en défi à la recherche de nouvelles méthodes à installer pour motiver les apprenants ,enrichir et améliorer le processus de l'apprentissage .parmi ces méthodes ,on trouve l'activité ludique qui nous intéresse dans notre travail .

L'intégration des activités ludiques en classe de FLE est l'un des moyens de motivation qui participent à la résolution des différentes difficultés liées à l'enseignement/apprentissage de FLE, cette dernière peut être adoptée par l'enseignant en classe comme outil d'encouragement.

Notre travail intitulé « *Les activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du FLE .cas de 3^{ème} année primaire* » s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues étrangères.

Le choix de ce thème n'est pas le fruit de hasard ,mais il dépend de deux phases essentielles , l'un est scientifique et l'autre personnelle ,d'une part, le jeu est l'activité aimable et préférable à l'enfant et pour lui jouer est un plaisir étonnant .Donc, l'élève doit être motivé pour être prêt à apprendre une langue étrangère. D'autre part, nous avons constaté que certains enseignants de français langue étrangère n'utilisent pas des moyens de motivation pour transmettre les informations et surmonter les difficultés rencontrés lors de l'apprentissage de cette langue par leurs apprenants.

Notre étude s'est orientée vers la mise en pratique d'une démarche expérimentale et comparative permettant de montrer l'importance de l'activité ludique en classe du FLE ,et développée autour de la problématique suivante : *Dans quelle mesure la pratique des activités ludiques pourrait-elle efficace pour l'enseignement-apprentissage de FLE en particulier la classe de 3^{ème} année primaire ?quel est la place de l'activité ludique dans le manuel scolaire de 3^{ème} année primaire ?Le jeu en classe constitue-t-il une ressource pertinente favorisant la motivation chez les apprenants de 3^{ème} A.P ?*

Pour répondre provisoirement à notre problématique nous formulons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques pourraient favoriser la motivation des élèves et les sollicitent à s'exprimer en français,
- Les jeux permettraient de développer l'aptitude à s'exprimer.
- De même elles pourraient être occupent une place importante dans la classe de 3^{ème} année primaire.

L'objectif primordiale de ce travail est affirmer l'utilité de ce type d'activités dans la classe de langue pour faciliter le rôle de l'enseignant d'une part et de montrer la nécessité de jeu comme facteur de motivation pour les élèves de primaire d'autre part.

Notre plan de recherche s'articule autour de deux parties essentielles : la première de caractère théorique, comprend deux chapitres où le premier s'intitule : « Enseignement/apprentissage de FLE au primaire », consacré à la présentation de notions fondamentales en rapport avec l'enseignement /apprentissage du FLE.

Le deuxième chapitre théorique traite la conception de « *l'activité ludique* » en didactique, ses types et ses classifications, son émergence au fil du temps, et la place de ces activités dans la classe de langues.

Quant à la deuxième partie, elle est réservée entièrement à l'étude pratique. « Analyse et interprétation des résultats » au niveau de ce chapitre nous présenterons d'abord, l'aspect méthodologique et la description du corpus, ensuite, nous analyserons des résultats obtenus des activités effectuées avec un groupe des apprenants de la 3^{ème} année primaire.

Pour conclure notre travail, nous ferons une brève synthèse qui englobera les résultats de l'analyse que nous avons faite en essayant de confirmer ou infirmer nos hypothèses.

Partie théorique

*Chapitre 1 : Enseignement/apprentissage du
FLE au primaire*

Introduction :

L'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère au primaire depuis plus d'une **décennie, connu** des nouvelles lignes directrices.

Dans le présent chapitre, nous avons essayé de jeter un regard sur la conception de *L'enseignement/apprentissage* du *FLE* surtout dans les documents officiels .Pour ce faire nous avons réparti ce chapitre comme suit :

Tout d'abord ,nous évoquerons les finalités de l'enseignement/apprentissage du français dispensé aux jeunes apprenants .Nous verrons également quels sont les objectifs assignés à l'enseignement du FLE à travers les différentes méthodologies (La méthodologie traditionnelle, la méthodologie directe , la méthodologie audio-orale, la méthodologie structuro-global-audio-visuelle et surtout l'approche communicative et puis nous avons vue aussi les compétences à installer en classe de 3^{ème} année primaire

1. Définitions des concepts clés :

1.1. L'enseignement :

Selon le dictionnaire *LOGOS* :

« *Enseigner* : vient du mot (*Ensignar*) le terme est en relief linguistique avec celui de (*Signe*) le même dictionnaire propose comme synonymes du verbe (*Enseigner*) verbe d'action qui renvoie au processus de la didactique /pédagogique (signaler, indiquer, montrer et expliquer).¹

A travers cette définition ,nous pouvons dire qu'il est un terme qui désigne la transmission d'un ensemble de connaissances ,de savoir et de savoir-faire c'est-à-dire transmettre un savoir afin de le réutiliser dans différentes situations exigées .

Pour *Montagne* « *Enseigner ce n'est pas remplir un vase, c'est allumer un feu.*»²

Donc, c'est l'enseignement où l'enseignant sollicite l'attention de ses apprenants, tente de les motiver, les influencer et d'implanter chez eux l'amour de l'apprentissage.

L'enseignement est un art et est considéré comme une source de la créativité comme l'indique

Yachar Kemal : « *L'enseignement devrait aboutir au développement de la personnalité, donc à une créativité.*»³

Selon cette chercheur, l'enseignement n'est pas seulement transmettre un savoir ou une connaissance mais aussi du savoir-faire du savoir -vivre, sans compter qu'il est très important d'enseigner l'apprenant comment résoudre ses problèmes et comment affronter le monde, tout ça va lui aider dans la construction de sa personnalité.

Donc, l'enseignement est une pratique ;mis en œuvre par un enseignant ,visant à transmettre des compétences à un élève , un étudiant ou tout autre public dans le cadre d'une institution éducative .

¹ www, Larouse,Fr/dictionnaire/Français/jeu/44887/consulté le 03/02/2022

² Rapport de stage.OP.cit.P10

1.2. L'apprentissage :

Selon le dictionnaire *Le ROBERT* le mot « *apprentissage* » est un nom masculin.

« *Fait apprendre un métier, manuel ou technique ; ensemble des activités de l'apprenant.* »⁴

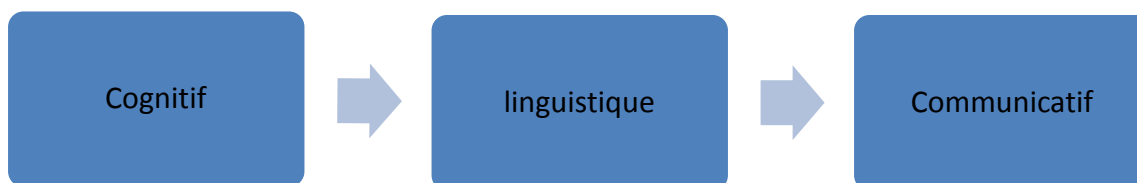
D'après cette explication on peut dire que le mot « *apprentissage* » signifie un ensemble des mécanismes menant à l'acquisition de savoirs, savoir-faire et de connaissances dans des domaines différentes.

L'apprentissage consiste à acquérir de connaissances, de compétences et de valeurs culturelles par l'observation, l'imitation, l'essai, la répétition et la présentation. Il s'oppose tout en les complétant, à l'enseignement général, dont le but est surtout d'acquisition de savoirs ou de connaissances ou moyen d'études, d'exercices et de contrôles des connaissances. L'acteur de l'apprentissage est appelé un apprenant comme dans ce sens le chercheur *Legendre* affirme que : « *L'apprentissage est un acte de perception, d'interaction et d'intégration d'un objet par un sujet. Acquisition des connaissances et développement d'habilités, d'attitudes et de valeurs qui s'ajoutent à la structure cognitive d'une personne.* »⁵

Donc, l'apprentissage est le résultat d'une activité où l'enseignant est l'émetteur qui fournit et facilite, et l'apprenant est le récepteur qui reçoit, décode et enregistre.

2. Objectif de l'enseignement/apprentissage du français au primaire :

L'autorité éducative en Algérie s'est fixé un objectif selon lequel l'apprenant sera graduellement amené à communiquer tant bien à l'oral qu'à l'écrit dans des situations scolaires tenant compte, surtout, son développement cognitif ; les objectifs à atteindre sont de type :



Pour *l'objectif communicatif*, il s'agit de mettre l'apprenant dans une situation de communication et le laisser prendre place dans un échange où il s'exprimera en fonction du contexte. Parce que quand l'élève mis dans une situation de communication significative, il sera capable de produire un énoncé mettant en œuvre deux actes de paroles à l'oral et à l'écrit.⁶

Quant au *cognitif*, l'apprenant sera amené à s'approprier de nouvelles stratégies et des ressources linguistiques et méthodologiques que les apprentissages se superposent.

En ce qui concerne *les objectifs linguistiques*, l'apprenant établira petit à petit la distinction entre les deux répertoires linguistiques (*Arabe, français*) et en prendre en effet conscience. Il prend

⁴ Robert Galisson, Coste, D., Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, 1980, P105/106.

⁵ <https://veilleur.espaceweb.usherbooke.ca/35636/renld-legendre-donner-un-vocabulaire-aux-sciences-de-leducation-rapport-detonement>.

⁶ Ministère de l'éducation nationale, commission des programmes, 2011, programme de français de 3^{ème}, Alger, office national des publications scolaire, P03

progressivement conscience des systèmes phonologique, grammatical et lexicale de la langue française pour dire, lire, écrire et comprendre un énoncé.

3. Finalité de l'enseignement-apprentissage du français au primaire :

L'enseignement/apprentissage de la langue française a connu des changements importants liés à la mise en œuvre d'une nouvelle approche basée principalement sur les notions de « compétence » et de « communication ». Ces changements se sont produits grâce à la commission de la réforme du système éducatif qui se penche sur l'organisation des structures éducatif, l'architecture des cursus, le statut des enseignants, l'interaction avec l'université et la vie active, l'intégration au nouvel environnement économique, social et culturel.

Intéressons-nous de très près à ce que les membres de la commission ont spécifié concernant les langues étrangères enseignées à l'école en particulier la langue française ; la commission pose qu' « *une politique des langues étrangères sérieuse est souhaitable, et doit être mise en place dès que possible, notamment dans le système éducatif. Elle aura pour finalité de redonner aux langues étrangères la place qui doit être la leur, comme support incontournable pour l'accès à la science, à la technologie et à la culture mondiale* »⁶. Ainsi, les membres de la commission soulignent que enseigne la langue étrangère pour « *des raisons historiques, sociales et économiques* »

Donc, on peut comprendre du rapport de la commission que, l'école doit apprendre aux enfants les langues étrangères et surtout la langue française pour l'ouverture sur le monde, l'accès à la documentation universelle comme elle doit aussi favoriser le contact avec l'autre comme le déclare le ministre de l'éducation nationale « *Cette action passe, comme chacun peut le comprendre aisément par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycle du système éducatif pour, d'une part, permettre l'accès directe aux connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filières des secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur. c'est à cette condition que notre pays pourra à travers son système éducatif et ses institutions de formation et de recherche et grâce à ses élites, accéder rapidement aux nouvelles technologies notamment dans les domaines de l'information, la communication et l'informatique qui sont en train de révolutionner le monde et d'y créer un nouveau rapport de force* »⁷

L'enseignement-apprentissage du français au primaire va développer des compétences de communication, ces compétences sont évolutives dans le mesure où chaque année d'apprentissage vise une étape de développement comme suit :

3

⁷ Ministère de l'éducation national, commission des programmes, 2011, programme de français de 3^{ème}, Alger, office national des publications scolaire, P03

⁸ Idem

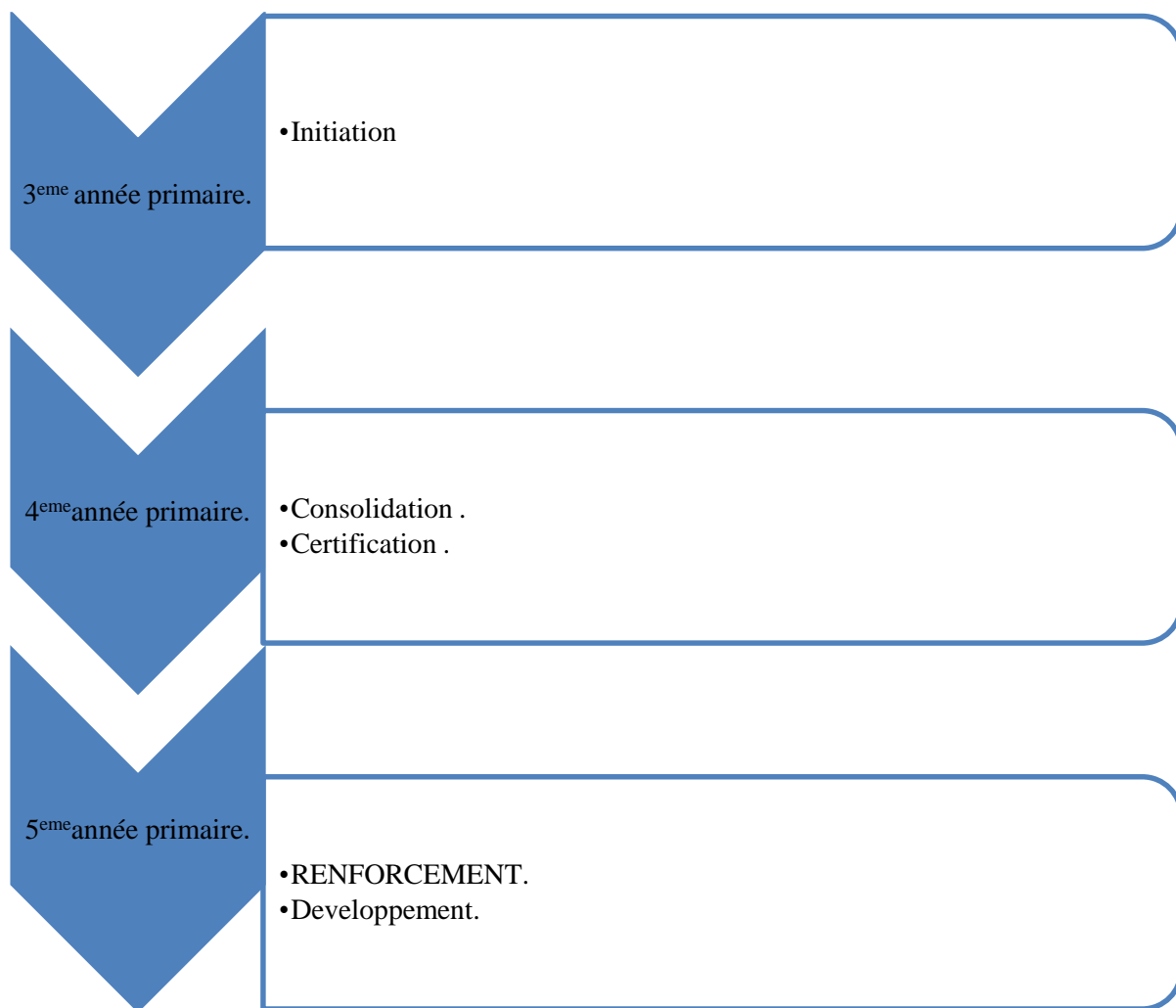


Figure N° :1 Les étapes de développement de compétences communicatives au primaire

Toutes ces étapes s'inscrivent dans des situations scolaires adaptées au développement cognitif des apprenants du primaire. Et pour réaliser la finalité, il faut d'abord suivre ces étapes et il faut aussi réaliser l'« OII » (Objectif intermédiaire d'intégration) qui veut dire ce qui attendu de l'apprenant au terme de l'année scolaire (3^{ème} AP, 4^{ème}AP, 5^{ème}AP) diffère d'une année à une autre comme le montre le tableau suivant :

Objectif intermédiaire d'intégration (OII) pour chaque année du cycle primaire .	3 ^{ème} AP :Quand l'élève est mis dans une situation de communication significatif ,il aura la capacité de produire un énoncé à l'oral ou à l'écrit.
	4 ^{ème} AP: L'élève sera capable d'insérer en respectant les paramètres de la situation de communication ,sa production orale ou écrite dans un cadre textuel donné.
	5 ^{ème} AP: A la fin du cycle primaire ,le profil de l'apprenant se traduit dans un(Objectif terminale d'intégration).Cela signifie qu'au terme de la 5 ^{ème} AP (Année terminal du cycle primaire),l'élève sera capable de "produire à partir d'un support oral ou visuel(texte ,image)un énoncé oral ou écrit,en mettant en oeuvre les actes de paroles exigés par la situation de communication"

L'atteinte de ce «objectif Terminal d'intégration » assure l'ouverture sur nouvelles connaissances et l'ouverture sur le monde ce qui représente la finalité souhaitable de l'enseignement/apprentissage du français au primaire.

4. Evolution des méthodologies d'enseignement-apprentissage du FLE :

Etre capable d'enseigner une langue implique aussi ,en plus de la compétence communicative de l'enseignant ,une bonne connaissances des méthodologies d'enseignement/apprentissage des langues pour en saisir d'une part ,la complexité, les limites et les mérites ;et d'autre part, pour comprendre le présent et donc apporter des éléments de réponses aux différentes situation de blocage pédagogique .Dans ce qui suit nous tenterons de parler de la place que l'enseignement/apprentissage du français a occupé en partant des anciennes méthodes jusqu'aux nouvelles approches.

4.1. La méthode traditionnelle :

On peut considérer cette méthode comme la première méthode officielle .Ses racines commencent déjà au moyen-âge où elle était utilisée dans les écoles latines, on peut alors constater que la première langue qui était enseignée c'est le latin, plus tard aussi le grecque .le commencement de l'enseignement de français est classé jusqu'à la seconde moitié du 17^{ème} siècle .La composante au quelle l'importance était attaché c'est surtout la grammaire et la traduction.

La langue était considéré comme un ensemble de règles et d'exceptions, les élèves apprenaient des mots ce qui plaçait la production orale au seconde plan. C'était l'enseignant qui choisissait des textes surtout des textes littéraires à traduction et qui dominait la classe .Les élèves n'avaient pas trop de liberté en ce qui concerne la production orale.

4.2. La méthodologie directe :

Cette méthodologie a pris naissance grâce à la révolution industrielle qui commence à l'époque et qui apporte aussi de nouveaux besoins. Le besoin qui s'est formé en développant le commerce et l'industrie c'était le besoin de savoir communiquer à l'étranger.

Le but principal de cette méthodologie était alors de perfectionner la production orale et écrite et de mettre l'enseignement des langues vivantes au premier plan.

La méthodologie directe consistait à l'enseignement de la langue étrangère sans recours à la langue maternelle à savoir dès les premières leçons. L'accent était mis à la pratique autrement, dit savoir utiliser la langue en situation réelle tout cela à l'aide de la communication non verbale, c'est-à-dire des gestes, mimiques et les dessins ou images authentiques.

4.3. La méthodologie audio-orale :

La phase après la 2^{ème} guerre mondiale, c'est la période de recherche qui vient, la raison est claire, les rapports d'affaires entre des états différents sont devenus plus intenses et avec ces rapports ont augmenté aussi des besoins de communication. Il fallait reconstruire le système éducatif parce qu'en conséquence du changement politique et social, avec ce changement on cherche de nouvelles méthodes et méthodologie on cherche à trouver des procédés menant au développement de l'indépendance et l'activité de l'élève.

La méthodologie audio-orale a pris sa naissance aux Etats-Unis. A cette là, les Etats-Unis avaient les tendances à moderniser l'enseignement pour ne pas rester isolées linguistiquement des autres nations.

Cette méthodologie est inspirée de l'expérience didactique menée pendant la 2^{ème} guerre mondiale par l'armée américaine qui avait eu besoin de savoir communiquer avec des nations qu'ont participés à la guerre.

Les idées principales de cette méthodologie sont :

- La langue est surtout audio-orale, l'élève apprend tout d'abord l'écoute et le dialogue après la lecture et l'écrit.
- L'enseignement est basé sur l'initiation de locuteurs natifs, cela veut dire par répétition, pratique et par apprendre par cœur.

4.4. Méthodologie active :

La méthodologie active possède plusieurs titres dont on peut nommer quel que uns par exemple : *méthodologie éclectique, mixte, de combinaison* ou celle de *compromis*. Elle est utilisée dans l'enseignement scolaire français des langues vivantes étrangères depuis 1920 jusqu'aux 1960, cette méthodologie répondit aux problèmes liés à l'adaptation de la méthodologie directe dans l'enseignement français.

Les caractéristiques principales de cette méthodologie étaient :

- *L'enseignement du vocabulaire* : qu'il était toujours enseigné à l'aide des images et dessins avec la permission de la traduction des mots.
- *L'enseignement de la grammaire* : L'accent est mis à l'explication des phénomènes par l'apprentissage mmmdf et par cœur.

4.5. Méthodologie structuro-globale audio-visuelle (SGAV) :

Comme on avait mentionné, après la 2^{ème} guerre mondiale la politique dans le monde entier avait des tendances de renouveler le système de l'éducation.

La France avait faire face aux plusieurs problèmes politiques « *La France doit renforcer son implantation dans ses colonies, intégrer une vague d'immigration et lutter contre l'expansion de l'anglais qui devient de plus en plus la langue des communications internationales...* »⁸

La France a chargé un linguiste Georges Gugenhein pour élaborer une statistique lexicale et grammaticale et pour actualiser le français élémentaire, ce projet était utilisé après par le Crédit, a formé les premières cours audiovisuels.

La méthodologie SGAV était inventée par l'institut de phonétique à l'université Zagreb (Croatie). Le premier manuel a été publié en 1960 et il était nommé « *voix et images* » en France ceux qui sont participés au développement de cette méthodologie, c'étaient surtout *Ferdinand de Saussure et Charles Bally*.

Les idées principales de cette méthodologie sont :

- ✓ Les participants basaient sur un dialogue de la vie quotidienne à l'aide des images et des sons.
- ✓ L'utilisation des magnétophones pour enregistrer des dialogues et des films fixés.
- ✓ La grammaire est prise comme implicite et inductive.

3.6. L'approche communicative :

Cette approche comme chaque méthodologie nouvellement formée s'oppose complètement à la méthodologie précédente. L'objectif principale de cette approche est la communication c'est-à-dire apprendre à communiquer en langue étrangère.

Les théories qui ont donné naissance à cette approche sont :

- La théorie de performance et de compétence de **CHOMESKY**.
- La théorie de l'art de parole et la situation de communication de **SIRL** et **HOSTIN**.

Cette approche favorise l'exploitation des documents authentiques en classe et elle met l'accent sur l'apprenant pour le rendre actif et autonome dans son apprentissage elle est laissé les élèves à réfléchir et trouver une solution ou trouver des règles grammaticales tout, ce qui change aussi le rôle de l'enseignant. En ce qui concerne la grammaire, elle est enseignée de manière explicite à travers des exercices de conceptualisations grammaticales et des textes authentiques. De ce fait : **C.TAGLIANTE** explique la conceptualisation grammaticale comme suit : « *En elle-même une activité communicative puisqu'elle fait produire des énoncés en situation authentique de classe : La situation de recherche active. Mais elle est fréquemment suivie d'explications de type relativement traditionnel donne lieu à des exercices de systématiquement des acquis.* »⁹

Donc, l'approche communicative a réalisée de profondes transformations surtout par rapport à la méthodologie **SGAV**. Et elle vise l'acquisition des compétences de communication qui contient quatre composantes essentielles qui sont :

- ✓ **Une composante linguistique** : Celle-ci consiste à connaître les règles et les structures grammaticales, phonologiques...
- ✓ **Une composante sociolinguistique** : qui renvoie à la connaissance pratique des codes et des règles socioculturelles d'emploi de la langue et qui impose l'utilisation des formes linguistiques appropriées en fonction de la situation.
- ✓ **Une composante discursive** : qui assure la cohésion et la cohérence des différents types du discours selon des paramètres de la situation de la communication.
- ✓ **Une composante stratégique** : qui comprend l'ensemble de stratégies verbales et non verbales pour compenser la défaillance de la communication.

5

⁸ J.P Cuq, IGruca .2003,P260

⁹ Tagliante, C,La classe de langue,1994,clé international,paris,P39

4.7. L'approche actionnelle :

Née d'une réflexion européenne autour de l'enseignement des langues, l'approche actionnelle considère les apprenants comme « des acteurs sociaux, ayant à accomplir des tâches dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier » (cadre européen commun de référence).

L'approche actionnelle a pour but de mettre l'accent sur les tâches à réaliser à l'intérieur d'un projet global, l'action doit susciter l'interaction qui stimule le développement des compétences réceptives et interactive.

5. Les compétences à installer chez les apprenants de 3^{ème} année primaire :

Selon les programmes destinés à l'enseignement-apprentissage du FLE au primaire, les compétences à installer à la fin d'année doivent recouvrir les deux domaines : l'oral et l'écrit avec deux champs pour chacun .cela donne :

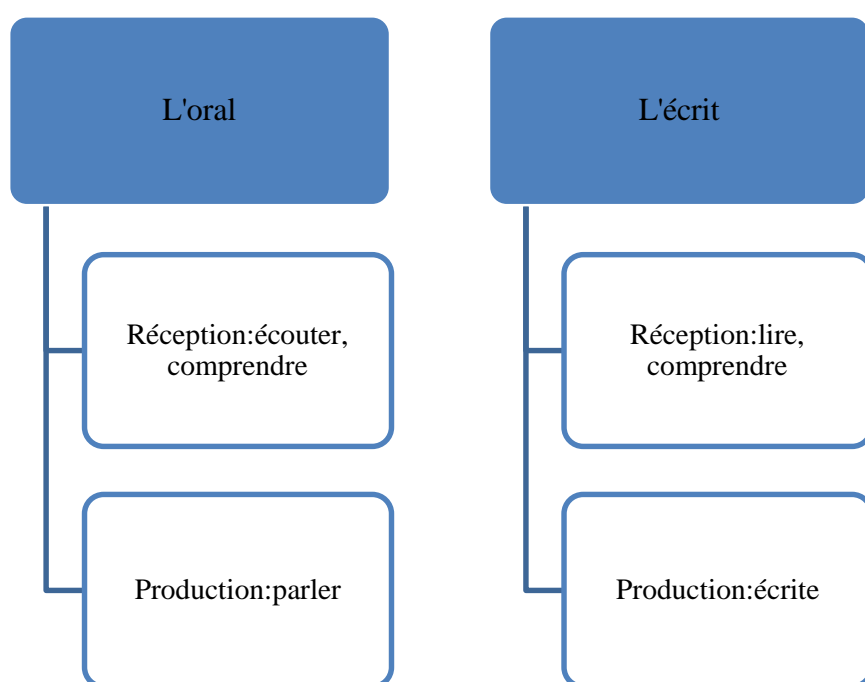


Figure N°2 : Les compétences à installer chez les apprenants de 3^{ème}A.P

A la fin de la 3^{ème} année primaire, l'apprenant doit être en mesure de maîtriser deux compétences à l'orale comme à l'écrit.

5.1. Compétence de compréhension de l'oral :

Cette compétence consiste à doter l'apprenant d'une capacité à décoder et comprendre un message oral comme l'affirme le ministre de l'éducation nationale « *Il s'agit, pour ce qui est de la compréhension de l'orale, de construire le sens d'un message oral en réception.* »¹⁰ Donc l'apprenant doit connaître et maîtriser le système phonologique qui compte trente-six phonèmes ; s'approprie le système prosodique ou la musicalité de la langue et connaître les actes de paroles comme par exemple : saluer quelqu'un .Tout cela, en fonction des indices recueillis tantôt auditifs tantôt visuels : gestualité et mimiques mis en jeu pour récompenser ce que **J.P.Cuq et I. Gruca** appellent défaillance ou ratés.

6

5.2. Compétence de la production de l'oral :

Dans ce champs l'apprenant est sensé réaliser des actes de paroles pertinente dans une situation d'échange .Cette compétence sous-tend des composantes qui sont au nombre de trois :

D'abord, dire pour s'approprie la langue : C'est-à-dire parler en français pour en tirer profit dans une situation bien déterminée.

Ensuite, parler de soi : se présenter aux camarades par exemple.

Enfin, prendre place dans un échange à plusieurs entrées.

- ❖ Développer les deux compétences de l'oral ne signifie pas de l'oral d'une manière générale. L'enseignant, est un professionnel qui doit axer son intervention pédagogique.

5.3. Compétence de compréhension de l'écrit :

L'apprenant en 3^{ème} année primaire sera amené à lire et comprendre un texte d'une trentaine de mots. Cette compétence comporte quatre composantes :

- Maîtriser le système graphique du français.
- Séquentialiser la chaîne écrite.
- Construire du sens.
- Lire à haute voix.

5.4. Compétence de production de l'écrit :

La production écrite, c'est la copie des mots qui prépare l'apprenant à produire des mots et plus tard des phrases voir même des petits textes avec des mots familiers à l'apprenant. Comme les compétences précédentes, la compétence de production de l'écrit comprend trois composantes :

- ✓ Maîtriser les aspects graph- moteurs du français.
- ✓ Activer la correspondance phonie/graphie.
- ✓ Ecrire pour répondre à une consigne d'écriture.

A Propos de la démarche à suivre pour développer les deux compétences de l'écrit, l'enseignant doit tenir compte les spécificités de l'acte scriptural et l'année de son apprentissage.¹¹

¹⁰ Ministère de l'éducation nationale, commission des programmes, 2011, programme de français de 3^{ème}. Alger, office national des publications scolaire, P08

¹¹ Hamaizi Belgacem, le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire ; réalités, enjeux et pistes didactiques .université de Mohammed Lamine Debaghine .Setif 2,Mémoire de Magistère soutenu en 2016/2017

Conclusion :

Les points traités durant ce chapitre, nous ont permis de comprendre de quoi consiste les notions de « *L'enseignement* » « *Apprentissage* ». Et ils nous ont permis d'avoir une idée sur la place qu'occupe le processus de l'enseignement/ apprentissage du français au primaire dans les différents courants méthodologiques. Ainsi, les compétences qu'on doit installer chez les apprenants de 3^{ème} primaire.

Chapitre 2 :
Les activités ludiques en classe de langue

Introduction :

Au sein d'une classe de langue étrangère, la réussite de cette langue s'appuie sur la source de motivation qui répond aux attentes des apprenants, à ce sujet on met l'accent sur une nouvelle stratégie pour l'apprentissage des langues vivantes c'est la pédagogie par le jeu qui favorise la compréhension chez les enfants à condition de respecter les principes personnels, sociaux et les objectifs d'apprentissage. Cette pédagogie est considérée comme une approche favorisant le recours à des activités ludiques pour stimuler l'apprentissage des jeunes apprenants.

Tout au long de ce chapitre, nous allons essayer de définir les concepts clés "le jeu», «le ludique», «l'activité ludiques" puis, nous verrons l'évolution du jeu au cours de l'histoire. Par la suite nous exposerons des classifications de jeu de certains spécialistes comme **Nicole De Grandmont** .Nous évoquerons également les caractéristiques du jeu ainsi, nous nous interrogeons sur l'intégration du jeu dans la classe du FLE.

1. Qu'est-ce que le jeu ?

Tout être humain autour le monde entier a une tendance naturelle de découverte, et pour l'enfant la découverte réside dans l'acte de jouer. Quand les enfants jouent, ils développent leurs habiletés sur plusieurs plans, ils réfléchissent, résolvent des problèmes, s'exprime, bougent, coopèrent, font appel à leurs impressions et exercent leur conscience morale.

Aussi, le jeu est fondamental pour le bien-être et il considéré comme une façon naturelle d'apprendre chez l'enfant et une partie intégrante de sa vie en ce sens **Pauline Kergomard** indique que "le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie ".¹²

La notion du jeu a été abordée dans les études de nombreux chercheurs dans les multiples domaines ? C'est la raison pour laquelle il n'existe pas une seule définition mais plutôt des définitions.

Pour définir ce terme nous avons consulté les dictionnaires puis nous nous somme adressé aux chercheurs qui avaient déjà mis en relief les différents aspects du jeu.

D'abord, selon le dictionnaire **Larousse** "jeu : nom masculin (latin, plaisanterie) est défini comme "une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucun fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir en tirer un plaisir, participer à un jeu ".¹³

A partir de cette définition, nous pouvons dire que : le mot jeu associé à la notion ludique qui se caractérise généralement par le plaisir, la gratuité et il exige un effort physique et intellectuel.

Le petit Robert à son tour le définit comme : "(...)activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte ".¹⁴

D'après cette définition, on comprend que le jeu est une activité ludique qu'elle a des règles et lois bien déterminés. Donc, le jeu doit être bien guidés et bien réglés pour assurer une véritable communication.

L'historien **Johan Huizinga** a traité la notion du " jeu " dans son ouvrage **Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu (1951), (cité par Caillois),** il le définit comme "un phénomène culturel et non pas comme une fonction biologique "pour lui, le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, improductive et fictive, donc cette activité est accomplie par un acte de volonté dans un temps et un lieu précis avec toute liberté

Le jeu est un support pédagogique à caractère ludique permettant aux enfants de découvrir et d'apprendre de nouvelles connaissances tout en jouant et s'amusant comme l'affirme **N. De Grandemont** l'un des didacticiens connu par ces travaux et ces recherches sur le jeu "le jeu est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'accent ludique du jeu, se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action .Toutes support qui permettraient de tester l'apprentissage "¹⁵

Donc, selon **N. De Grandemont** , le jeu permet à l'enfant de commencer à explorer son entourage , à découvrir des informations et des savoirs et à découvrir le monde qui l'entourent . Le jeu favorise donc la créativité et l'imagination. Autrement- dit c'est assimilation de la réalité, comme l'affirme **Piaget** : "**Jouet, c'est prendre un échantillon du monde extérieure et en user au service de son monde intérieur, c'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur**".¹⁶

7

¹² Pauline Kergomard, l'intérêt du jeu pour les enfants, Paris, Edition Retz

¹³ www.Larousse.fr/Dictionnaire/Français/jeu/44887/consulté le 03/01/2022

¹⁴ Le Rebert « Dictionnaire de Français » Dictionnaire le Rebert-SEJER,Paris,2011,P249

¹⁵ N de Grandmont , La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre.1997.P106

¹⁶ N de Grandmont , La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre.1997.P107

2. Le ludique :

Selon le dictionnaire **Larousse** "c'est un adjectif vient du latin *lupus*, est relative du jeu, l'activité ludique des enfants "¹⁷

L'adjectif ludique qualifie ce qui permet de s'amuser, qui est de l'ordre du jeu, ses synonymes sont donc : récréatif, divertissant amusant.

Le dictionnaire **Le Grand Robert** fournit l'explication suivante : " Ludique c'est relative au jeu"¹⁸ Autrement dit, relative au jeu c'est quelque chose ludique possède les mêmes caractéristiques du jeu. Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante.

Cialois, cité par N. De Grandmont, définit " le ludique " comme étant : "l'activité libre par excellence"¹⁹ c'est-à-dire que on ne peut obliger un enfant à jouer.

3. L'activité ludique :

Le ludique est reconnu comme étant un outil didactique incontournable dans les méthodes d'enseignement les plus en vogue. Cette activité est basée sur des jeux pour améliorer et faciliter l'apprentissage tout en s'amusant, comme il est mentionné dans **le dictionnaire didactique de français** : « une activité dite ludique est guidée par des règles de jeux est pratiquée pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative. »²⁰

D'après cette définition, les activités ludiques possèdent certaines caractéristiques du jeu et on les considère comme outils des échanges des informations et de communication par les pairs c'est-à-dire entre les apprenants ; aussi, sont considérées comme des outils et des supports didactiques et éducatifs. Aussi, elles renvoient aux activités de plaisir et de distraction.

D'après le dictionnaire **Hachette**, l'adjectif ludique désigne : « Qui concerne le jeu, qui est de la nature du jeu .L'activité ludique est indispensable à la maturation du psychisme chez l'enfant.»²¹ Selon cette définition nous pouvons comprendre que le jeu contribue au développement de l'enfant dans tous ses aspects cognitif, sensoriel, psychique.

Donc, on peut dire qu'une activité ludique est une activité basée sur des règles et lois, elle relève du jeu, elle permet de motiver les apprenants et elle sert à rendre la classe plus active et dynamique.

4. Aperçu historique sur le jeu :

L'utilisation de jeu dans le but de faire acquérir des connaissances n'est pas un phénomène récent. Un retour sur l'histoire de la plupart des civilisations nous révèle l'existence de jeu au sein des sociétés et nous informe sur leurs diverses fonctions.

Dans le but de retracer les grandes ères historiques du jeu on a essayé d'adopter une approche diachronique afin de voir comment cette notion de jeu et de ludique a évolué au fil du temps

¹⁷ [www.Larousse.fr /Dictionnaire / Français/jeu/44887/](http://www.Larousse.fr/Dictionnaire/Français/jeu/44887/)consulté le 03/01/2022

¹⁸ Robert, J, P. Dictionnaire pratique de la didactique du FLE, 2002, Ophrys, P92

¹⁹ N de Grandmont , La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre.1997.P107

²⁰ J.P Cuq,2003,Dictionnaire de la didactique du Français langue étrangère et seconde 2003, Paris, Clé international ,P155

²¹ Hachette,2011,Dictionnaire Hachette de la langue Français,2011,Paris,P10

4.1. Préhistoire :

Bien que peu de signes nous soient parvenus de la préhistoire, nous pouvons supposer que l'homme préhistorique et ses ancêtres sont adonnés à des activités ludiques. On a souvent observé dans les sociétés primitives l'existence de narrations simulées d'événements importants pour les membres de la tribu. Ces simulations permettant de conserver et d'enseigner l'histoire dans des sociétés où la tradition orale est peu développée et l'écriture inexistante.

Donc avant même l'acquisition du langage, le jeu et la simulation ont figuré parmi les principaux instruments de transmission et d'acquisition des savoirs, le jeu du chat et de la souris et celui de la cachette, que nous avons tous pratiqués dans notre enfance, ont des origines qui remontent très loin dans notre histoire et sont un héritage commun à bien des animaux.

Plusieurs jeux encore pratiqués de nos jours, remontent à des temps très anciens. Ainsi, les jeux à établir comme les dames et les échecs ont des ancêtres millénaires. Selon des fresques ou dessins datant de plus de deux mille ans, ces jeux se retrouvaient sous différentes appellations et avaient des allures assez similaires. Prenons d'abord le cas du « senet » pratiqué par les égyptiens. Des pièces de formes semblables à celle que nous retrouvons actuellement aux échecs étaient disposées sur un damier et déplacées à partir de nombre obtenu par les Dés.²²

Et au cours de cette période et dans plusieurs civilisations, plusieurs jeux auront une fonction religieuse. Les servons à compenser l'absence de textes sacrés pour enseigner et exprimer les réalités divines.

Bref, dans ses plus anciennes origines, le jeu a servi de représentation, de simulation, de réalités spirituelles, d'événements ou d'activités liées à la préservation tant de l'espèce que de son bagage historique et cognitif.

4.2. Antiquité et Moyen âge :

La période de l'antiquité nous a laissé de nombreux témoignages écrits ou dessinés de l'existence et de l'utilisation de jeux au sein de la société. Les grands penseurs et les écrivains de l'époque, tel Aristote et Platon, en ont parlé. Leur visions de l'enfant et de sens éducation et marquée par un certain respect de la dimension amusement qui caractérise de manière particulière cette période de la vie. Pour Platon, l'objet de l'éducation de l'enfant d'en faire un bon citoyen, Il propose que cette éducation se fasse par l'amusement « N'user donc pas de violence envers les enfants, faites plutôt qu'ils s'instruisent en jouant ».

Pour Aristote il faut éviter d'imposer aux enfants des travaux et des études contraignants. Pour les préparer à leurs occupations futures, il suggère d'utiliser des jeux qui sont des imitations des activités sérieuses.

Il intéressant de noter que les romains donnaient à l'école le même nom qu'ils donnaient au jeu qui est « Ludus ». Les maîtres faisait beaucoup appel au théâtre et aux autres formes de mise scène, qui requéraient la participation des élèves dans la représentation des fables, des légendes et de grands faits de l'histoire.

C'est au Moyen âge que l'on voit apparaître le premier livre écrit sur les jeux dans la littérature européenne. Il s'agit de Libro de Juegos d'Alphonse X roi de Castille. Ce livre, réalisé en 1283, présente une série de jeux espagnols et maures. De ce fait y a une légende qui avait conçu le jeu d'échec pour donner des leçons de morale politique à son souverain et de montrer qu'un roi sans ses soldats était sans force et sans défense.

Donc, au Moyen âge, le jeu d'échecs demeure un bel exemple d'un jeu qui témoigne de son époque par la représentation sociale qu'il véhicule.

²² Gilles Chamberland et Guy Povost, jeu, simulation et jeu de rôle, 1996, Presses de l'université du Québec, P08

4.3. De La renaissance au XX^e Siècle :

La renaissance a constitué un tournât culturel important pour toute l'Europe, pour le jeu, cette période en sera une de réhabilitation.

La pensée humaniste, qui émerge au cours de cette période, transforme l'idée même que l'on se faisant de l'enfant et de l'enfance, les pédagogues commencent à intégrer à l'horaire des élèves, de manière systématique, des période de récréation et de détente bien que tous ne fussent pas convaincus de l'utilité des exercices physiques, plusieurs y voyaient un facteur permettant d'améliorer le rendement intellectuel des enfants, puis après la création de la compagnie de jésus et les collèges que les jésuites vont instituer marquent un tournât pour la pédagogie.

Le jeu n'est plus limité à l'activité physique envahie même le volet cognitif de la classe de l'époque. Ainsi, en tente d'exploiter au sein de la classe les stimulent aux quelle l'enfant obéit pendant le jeu. Plusieurs activités en classe seront présentées sous forme de combat et l'utilisation de petits jeux de rôle et de pièce de théâtre, activités propices à l'enseignement et à la maîtrise du la teint écrits et parlé. Au début et à la fin du XIX^e siècle, on a vu l'intégration progressive les programmes d'études de l'époque, d'activités à caractère interactif et d'exercices prenant en compte les goutes et l'environnement des enfants.

A l'aube du XIX^e siècle, les écoles se multiplient, le programme scolaire typique vise à compléter les apprentissages effectuées à la maison .A l'école, il faut exercer l'esprit à travers des récitations et des mémorisations, alors qu'à la maison il faut développer les muscles par les travaux physiques .Donc, le jeu et juger nécessaire à la maison pour les processus d'imitation qu'il permet. Le fils observe le père, la fille observe la mère et à travers un jeu de rôle imaginaire ; il ou elle reproduit l'activité du père ou de la mère.

A lors de la renaissance à nos jours, la simulation et le jeu occupent une place importante dans la gamme de formule utilisées.

5. Typologie et classification des jeux :

A la vue des différentes analyses, il apparait qu'établir une classification raisonnée s'avère être un exercice très difficile car l'on aboutit à des typologies divergentes.

5.1. Selon N.De Grandmont :

Pour N.De Grandmont le jeu est reparti en trois types : « pour que le jeu remplir sa fonction pédagogique (..) il faut que la pédagogie soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1Niveau ludique (...) 2Niveau éducatif (...) 3Niveau pédagogique (...) ».²³

5.1.1. Le jeu ludique :

Selon N.De Grandmont le jeu « Imbue de joie et de plaisir (...) le jeu ludique évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent, le jeu ludique n'est soumis à contrainte de temps ou d'espace ».

Selon cette citation nous pouvons dire que le jeu ludique c'est activité libre et gratuite, qui a comme caractéristiques principales, le plaisir, le joie la spontanéité et qui n'impose ni règles ni obligations.

5.1.2. Le jeu éducatif :

Est défini par N.De Grandmont comme étant un premier pas vers la structure et l'apprentissage, il permet aux apprenants d'acquérir des informations et des connaissances par le biais de plaisir .De ce fait Ferrand et Al décrivent le jeu éducatif : « comme étant ou devant être un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et on formant l'enfant ».

5.1.3. Le jeu pédagogique :

C'est une activité qui permet de contrôler l'apprentissage des apprenants en exigeant la réflexion pour trouver la solution du jeu .L'intérêt du jeu pédagogique est qu'il est un cadre préétabli et sans variante et la compétence du joueurs c'est le centre d'intérêt de ce types de jeux.

5.2. Selon Jean Piaget :

Dans une revue de la cellule pathologique de la fondation, Rodin classe les jeux de la façon suivante :

5.2.1. Les jeux de fictions, symboliques et de représentation :

La période représentative ou pensée symbolique (2-6ans) durant laquelle l'objet étant de venu « permanent l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer, il peut être imaginé et l'enfant peut alors (faire semblant), c'est jouer avec son esprit.

5.2.2. Les jeux à règles : qui exigent les contraintes de la vie sociale, c'est une véritable institution sociale se transmettant de génération en génération. ²⁴

5.3. Selon J.P Cuq et I.Gruca :

D'après J.P .Cuq et I Gruca on peut classer les jeux en quatre grandes groupes de jeu qui sont :

- ✓ Jeu linguistique.
- ✓ jeux communicatifs
- ✓ Jeux de créativité.
- ✓ Jeux culturels.
- ✓ Jeux dérivé de théâtre.

5.3.1. Les Jeux linguistique :

Jean.P. Cuq et I.Gruca indiquant que les jeux linguistiques sont les jeux « qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement, ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion de participant. »²⁵

Donc, ce genre de jeu permet la découverte de différentes structures de la langue, grammaticaux, morphologiques, lexicaux ... comme il permet la mémorisation des règles de fonctionnement.

5.3.2. Les jeux communicatifs :

Ce genre d'activité aide l'élève de indirecte à s'entraîner , à réagir et à répondre dans différentes situations de communications au sein de la classe comme elle encourage les échanges entre les élèves , les aident à sortir du cercle de la timidité et à s'intégrer spontanément dans des situations de communication .Et y a plusieurs didacticiens tels que Roger Ciallois ,qui propose des activités qui ont des fonctions psychologique comme « Le Hasard » , « La Compétition » , « Le Vertige » , ces activités poussent les élèves à communiquer oralement , elles incitent les échanges et les interactions entre les membres du même groupe.

Certains chercheurs parlent du principes de « Trou d'information» où deux élèves ont besoins l'un de l'autre dans activités quel conque , puisque chacun d'eux a l'information que l'autre n'a pas .Donc, pur qu'on puisse parler de jeu communicatif , il faut qu'il y'ait interaction qui émane des élèves eux-mêmes ,chaque élèves doit s'investir lui-même dans le jeu .Pour cela ,il faut créer un climat et rompre certains tabous et comportements ,et d'offrir à l'élève des jeu qui interprètent les souris , les regards et autres gestes ,ces jeu-là sont appelés jeux communicatifs .

5.3.3. Jeu culturels :

Ce sont des jeux qui font référence à la culture et connaissances de l'élève .Dans ce sens J.P Cuq et I Gruca soulignent que « les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants. » comme le jeu de « Baccalauréat ».

5.3.4. Les jeux de créativité :

Ce sont des jeux qui engagent la personnalité de l'élève à utiliser son imagination et sa créativité , ces dernières sont sollicitées davantage dans l'apprentissage du FLE .De ce fait J.P cuq et I.Gruca indiquent que « Les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelles , orale au écrite de la pluparts du apprenants et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagière du participants qui est invité à créer des productions originales , insolites , voir même poétiques »

5.3.5. Les jeux dérivés du théâtre :

C'est une catégorie de jeux qui mis en parole et mouvement des activités des participants dans un support qui permet une plus grande implication personnelle , on peut même enregistrer une scène ,on la fait voir et on la corrige .

11

²⁴ S,Boucault,Piaget et sa théorie de l'apprentissage 01/02/2022,Récupéré 19/02/2022 de <https://nospensees.fr/Piaget>, théorie de l'apprentissage

²⁵ J.P Cuq, I.Gruca . cours de didactique de Français langue étrangère et seconde, 2005, Ed.Grenoble.P416

5.4. D'autres classifications pertinentes :

selon chateau	selon cailloix	selon Garon
<ul style="list-style-type: none">• les jeux fonctionnels de la petite enfance.• les jeux symboliques.• les jeux de prouesse.• les jeux sociaux.	<ul style="list-style-type: none">• les jeux de compétitions (Agon).• les jeux de hasard (Alea).• les jeux de simulacre (Mimicry).• les jeux de vertige (Ilinx)	<ul style="list-style-type: none">• E: les jeux d'exercices• S: les jeux symboliques• A: les jeux d'assemblage• R: Les de règles simples et complexes.

Figure N° 3 : D'autres classifications pertinentes du jeu

6. Les caractéristiques de jeux :

Pierre Ferran, François Mariet et Louise Porcher propose six traits psychologiques qui caractérisent le jeu de l'enfant :

6.1. La fiction :

Le jeu se déroule en dehors de la vie réelle et courante donc, il existe un écart entre le jeu et la réalité cette caractéristique cause la rupture avec le réalisme habituel, de ce fait, il éveille le côté créateur chez l'enfant comme les jeux de construction « LEGO » où à chaque fois avec les mêmes pièces de jouet il crée une nouvelle forme, c'est l'imagination sans limite.²⁶

6.2. La liberté :

Les joueurs décident librement de s'engager dans un jeu. D'après Johan Huizinga : « le jeu est une action libre qui ne peut être commandée »²⁷ on ne peut pas obliger un enfant à jouer.

6.3. La détente :

« La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle, cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose pour prendre sa revanche sur un sort défavorable » donc, l'enfant trouve son aise et sa protection du monde extérieur.²⁷

6.4. L'exploration :

Jouer c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ». L'enfant peut découvrir, connaître des nouvelles choses et il peut résoudre des problèmes comme les jeux de réflexion, l'énigme ou la devinette ; par exemple se présentent en sorte d'un problème à résoudre ou d'une tâche à accomplir, ce qui pousse le jeune apprenant à agir en exploitant ses connaissances et ses expériences.²⁸

6.5. La compétition :

« Le jeu a un but et constitue un enjeu (...) la compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui ». Toujours lors du jeu l'enfant essaie de réussir sinon la prochaine fois donc si l'enfant échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire.

6.6. La socialisation :

« Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération (...) parce que le jeu est la fiction, l'affrontement y est symbolique »²⁸

Par le biais du jeu l'enfant pourra établir des relations avec d'autres personnes et communiquer avec eux, ce qu'il va lui permettre de construire sa propre personnalité.

12

- ²⁶ Ferran Pierre, François Mariet et Louis Porcher. A l'école du jeu. Bordas pédagogique. Paris. 1978

- ²⁷ Huizinga, Johan, 1976, Homo ludens.

- ²⁸ Ferran Pierre, François Mariet et Louis Porcher. A l'école du jeu. Bordas pédagogique. Paris. 1978

6.7. La frivolité :

L'activité est gratuite c'est-à-dire que le jeu est sans conséquences pour les joueurs .Selon N.De Grandmont : « Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique, donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuite. »²⁹

6.8. La règle :

Un jeu sans règle n'existe pas, la règle est indispensable au jeu, il pousse l'enfant à apprendre, à respecter et se faire respecter.

6.9. L'incertitude :

On ne connaît pas la finalité du jeu, le jeu se déroule ou fur et à mesure de l'avancement.

7. Qu'Est-ce qu'une pédagogie par le jeu ?

La pédagogie par le jeu est une approche qui favorise le recours à des activités ludiques pour stimuler l'apprentissage de l'enfant .Le jeu libre et le jeu dirigé sont deux forme de l'apprentissage par le jeu .D'une part, le premier est autodirigé et dicté par la propre motivation de l'enfant .D'autre part, le second est encouragé par les adultes et vise à établir un objectif d'apprentissage spécifique.³⁰

La pédagogie ludique n'est rien de moins que l'application d'une philosophie de vivre qui autorise l'individu à apprendre par tous les moyens possibles et cela à son rythme .Elle exige de celui qui la met en pratique une grande connaissance des apprentissages qu'il veut faire et bien définir ses objectifs. Donc, la pédagogie par le jeu c'est une autre forme d'application de la pédagogie avec un grand « P »qui peut permettre à l'enseignant d'observer le joueur et sa démarche et de lui apporter systématiquement des supports , des correctifs ou de l'aider .De plus ,elle permet de suivre l'apprenant et non le devancer dans son apprentissage ,respectant sa phase de latente comprise entre l'appris et l'acquis. Elle aider à mieux saisir certaines notions et elle s'appuie sur deux axes solides :

1- Un pédagogie voué à sa philosophie et qui comprend très bien les enjeux de cette façon d'aborder l'apprentissage.

2- La pédagogie par le jeu procède par détour, par de l'indirecte c'est-à-dire que l'apprenant n'est pas ou peu conscience du but visé.

Il s'agit de pédagogie où l'enseignant centre sur l'élève, met en place les moyen d'apprendre. Selon Gerard De Vecchi , il s'agit là d'une approche pédagogique qui nécessite un nouveau regard sur l'élève et une nouvelle posture de l'enseignant .

8. Pour quoi la pédagogie par le jeu ?

8.1. Le jeu, une source de motivation :

Le jeu présente avant tout une source importante d'une grande motivation et de plaisir qui n'existe pas toujours en classe , le coté amusant de l'activité ludique peut motiver d'avantage les élèves et surtout les élèves timides et les plus peureux à apprendre la langue étrangère ,parce que lorsqu'on joue on travaille sans en avoir l'impression ;l'auteure Susan Haliwelle parle d'un « apprentissage indirecte »³¹ et elle précise que « les jeux sont bien davantage qu'un à coté divertissant .Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu ». dans cette vision Wiess(1971, P7) note que le jeu « peut grandement contribuer à animer les classes et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots , les phrases individuellement ou collectivement . »³²

Donc, le jeu pourrait être un exilent moyen pour animer une classe de FLE, le plaisir que procure l'activité ludique permet de briser la monotonie et l'ennui des cours classiques ils rendent le cours plus attirant, instaurant des relations plus authentiques dans les interactions, le développement, les échanges verbaux entre les apprenants et permettre notamment de dépasser la relation traditionnelle maitre /élève.

13

²⁹ De Grandmont Nicole, (2007), pédagogie et philosophie du jeu (en ligne).URL :

<http://pédagogieetphilosophieduju.blogspot.fr/>. Consulter le 20/4/2022

³⁰ N de Grandmont , La pédagogie du jeu, jouer pour apprendre , université de Boeck ;Edition Bruxelles 1997.P66

³¹ Halliwell, Suzanne, Enseigner l'anglais à l'école primaire .Longman .Paris .1995

³² Weiss François. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette.1983

8.2. Le jeu est un facteur de communication :

La situation ludique pousse l'élève à communiquer avec les autres, à s'exprimer et à prendre la parole spontanément en classe dans un climat de coopération et de compétition, et elle lui permet également de surmonter tous les barrières qu'ils l'empêchent de s'engager dans la situation de communication dans une atmosphère détendue sur le plan de la confiance et de la sécurité, à propos de cela M. Kervran (2002, P.40) explique : « Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tous précis en respectant des règles bien défini (...). Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre, les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle »³³

Donc, la mise en place du jeu en classe de langue incite l'apprenant à communiquer avec les autres dans un climat de travail collectif et elle permet de briser la glace au sein de la classe.

8.3. Jeu et mémorisation :

L'apprentissage du français langue étrangère pour les élèves, cause des difficultés notamment au niveau de la mémorisation, l'enseignant doit créer un climat favorable et aimable pour l'enfant afin de faciliter la compréhension puis l'acquisition des compétences linguistiques et culturelles en se basant sur les multiplicités des outils ludiques parce que « Il semble évident que le jeu favorise de manière particulière la mémorisation »³⁴

Certainement le jeu fait partie de l'environnement enfantin, en effet jouer c'est mémoriser spontanément ensuite « lorsqu'il jouera, il ne sera pas confronté aux mêmes limites que dans l'apprentissage basiques ». Et parfois « ces jeux le valoriseront et lui permettront de mémoriser des détails qu'il n'aurait même pas entrevus en repassant ses leçons ».

8.4. Le jeu, un outil, une aide pour l'enseignant :

Nous avons donc vu que le jeu motivait les élèves. Cette motivation permet une concentration plus active et un par conséquent un recours à la mémoire plus important. Le jeu permet à l'élève d'être actif, ce qu'il n'est pas forcément lorsqu'il ne comprend pas, ou n'adhère pas une activité. Grâce au jeu l'élève n'est pas seulement un élève mais redevient un enfant à part entière. Il a un rôle à jouer. Le jeu permet à l'enfant de le sensibiliser à la responsabilité, à l'intérêt pour autrui, ses pairs. On peut très bien imaginer que l'enseignant n'est plus qu'un observateur, et que par conséquence les élèves adoptent par eux-mêmes les méthodes de travail.

Lors de jeux collectifs, l'enfant ne s'intéresse plus à lui-même uniquement mais à son équipe ; l'enfant élève dépasse et surpasse. L'élève se doit s'impliquer dans le jeu pour faire gagner son équipe, et ainsi être reconnu par ses pairs.

Chaque enseignant possède une liberté pédagogique, ce qui lui laisse la liberté d'accorder au jeu la place qu'il souhaite dans ses enseignements. Le but de l'enseignant étant d'atteindre les objectifs fixés par les programmes, quel que soit l'ordre de sa programmation annuelle, dans lequel il décide de faire ses apprentissages.

³³ Kervran Martine, Enseigner l'anglais avec facilité. Ed : Bordas 2002

³⁴ Elodie Coutou, jeu et apprentissage, mémoire de Master ; université de Nantes

D'après les recherches de Nicol De Grandmont (2007) le jeu devrait avoir 3 places dans le primaire :

- Permettre d'explorer des notions et des concepts souvent très abstraits.
- Permettre d'expérimenter ou d'appliquer les notions et les concepts découverts.
- Permettre de vérifier, tel un test, les notions et les concepts découverts sont acquis.

On gardera le jeu pédagogique pour la fin de l'apprentissage afin de vérifier si les connaissances et/ou compétences ont été acquises.

L'enseignant se doit de proposer des jeux faciles, afin d'éviter la mise en échec de l'élève, mais il se doit de proposer des jeux ayant une difficulté afin que l'élève puise dans ses connaissances pour parvenir à franchir cette difficulté.

Donc le jeu peut faciliter la transmission des connaissances et l'explication des cours, de plus il lui permet de diversifier ses techniques et sa pédagogie afin d'atteindre les objectifs souhaités comme l'affirme Haydée Silva : « Le jeu offre à tout enseignant la possibilité de prendre en main sa pratique, de l'interroger, de l'enrichir, de la transformer. Et d'atteindre plus facilement son vrai but qui, comme on le sait aujourd'hui, n'est nullement celui d'enseigner, mais de mieux contribuer à l'apprentissage pour y parvenir, il n'y aura jamais de recette qui vaille, fort heureusement. »

9. Comment peut-on choisir un jeu pour les élèves ?

Bien que jouer soit toujours bénéfique, certains jeux sont plus adaptés que d'autres à l'école primaire. Pour les connaître il faut suivre les points suivants :

9.1. L'objectif du jeu : Toute séquence pédagogique ou projet didactique demande des objectifs fixés par l'enseignant.

9.2. Le nombre des élèves : On doit connaître le nombre des élèves en classe pour déterminer si on va jouer en groupe ou individuellement.

9.3. Le niveau des élèves et leurs personnalités : La personnalité et le niveau de l'apprenant sont les composantes les plus influencées sur le parcours d'étude de l'élève, alors on doit mettre en considération ces deux éléments, en effet parfois on trouve un élève d'un niveau modeste mais il est actif et ouvert sur l'autrui et qui peut accepter de travailler en groupe. En outre un élève excellent mais n'aime pas le travail collectif, il préfère de travailler tout seul. C'est pourquoi qu'il faut bien maîtriser la classe par l'enseignant.

9.4. Le temps : Il y a des jeux qui nécessitent pas beaucoup de temps ou une longue explication mais d'autres activités ont besoin de temps. Ici le niveau des élèves est aussi joué un rôle primordial.

9.5. L'espace : Pour la réalisation du jeu, l'espace est un élément qu'il faut le prendre en considération, est-ce que la surface de la classe est suffisante, est-ce que on doit exploiter d'autre espace extérieure comme la cour de l'école.

- ❖ Donc, avant toute situation ludique, l'enseignant doit se demander si le jeu correspond aux élèves et s'il va les amener à atteindre l'objectif visé, il doit pour cela se poser certaines questions : Quel jeu correspond le mieux aux besoins pédagogiques ? Pourquoi privilégier tel jeu à un autre ? Quels obstacles pose ce jeu (temps, espace, niveau, budget ...) ? à quel moment de la séquence introduire ce jeu ?

En bref, l'enseignant doit porter une attention toute particulière à choisir un jeu qui soit cohérent avec les objectifs qu'il poursuit et adapté pour les élèves.

10. Comment introduire un jeu ?

La clé de la réussite de la pédagogie par le jeu est la régularité, il conseille de d'instaurer des séances de jeux régulières, d'une durée de 45 minutes. La classe sera divisée en petits groupes. Puis l'enseignant présente le jeu et le cadre de l'action, il explique les règles à chaque groupe, assiste au début de la partie pour s'assurer de la bonne compréhension de tous les participants.

10.1. Le rôle de l'enseignant :

Le rôle de l'enseignant est primordial en classe car il est censé de jouer plusieurs rôles : (Animateur, facilitateur, guide, tuteur, joueur, arbitre ...) mais dans les activités ludiques il doit être un guide et un arbitre c'est tout, car l'apprenant est joueur tout seul. L'enseignant doit pousser les élèves à travailler, à communiquer et il doit construire une bonne relation avec les apprenants comme on peut le comprendre de la citation suivante : « Le professeur comme un partenaire dans le jeu peut donner beaucoup de choses à l'apprenant, le pousser de plus en plus à travailler, à communiquer et bien sûr pour guider l'élève et construire une bonne relation avec les apprenants. »³⁵ Ainsi, il doit créer un climat positif et sécurisant « Le maître est celui qui libère, qui organise et qui observe, c'est par une compréhension fondée sur l'encouragement de la motivation, l'activité la confiance amicale, sans reléguer l'usage correcte et ainsi du langage élaboré, que pourra être mis en pratique une meilleure communication. »

Donc, nous pouvons résumer le rôle de l'enseignant dans les points suivants :

- Choisir des activités qui correspondent aux niveaux des élèves qui permettent d'atteindre les objectifs fixés.
- Définir la durée et la modalité de travail.
- Organiser la classe et offrir à l'apprenant un milieu et un climat propice pour leurs jeux.
- Expliquer à l'apprenant les règles du jeu et fournir le matériel nécessaire.
- Jouer avec les apprenants quand cela nécessite.
- Sanctionner les tricheurs.

11. La place de l'activité ludique dans le programme et le manuel scolaire de français de 3^{ème} année primaire :

Le jeu est un support pédagogique prépondérant dans l'enseignement/apprentissage du FLE dans le système éducatif algérien, le jeu est considéré comme un facteur motivant qui aide et encourage l'apprenant pour apprendre et qui lui permet de développer ses capacités par le biais de plaisir, pour Piaget, le jeu est pour l'enfant un moyen de s'affirmer par excellence : il lui permet d'expérimenter et de maîtriser surtout savoir et savoir-faire et d'intégrer la pensée à l'action. A partir de cette affirmation piagétienne, il est très important à l'égard de jeu, de voir quelle place lui réserve le programme et le manuel scolaire des 3^{ème} années primaire.

11.1. Le ludique dans Le programme de français de 3^{ème} année primaire :

En survolant le programme de français de la 3^{ème} année primaire force est de constater que la part ludique est présente sous l'angle intitulé : « supports et thème » les supports préconisés sont assez variés et riches pour faciliter la tâche de l'enseignant et pour proposer à l'apprenant une panoplie très significative qui retiendra, probablement son attention. Ainsi, il comprendra vite qu'au jeu de la comptine, il n'y a pas classe, il n'y a pas que de distraction et d'amusement.

Les supports proposés dans le programme sont des :

- Textes à fonction poétique et ludique ; comptine, chanson, devinette, poème, bande dessinée.
- Textes qui induisent un échange verbal, dialogue et saynète.
- Textes qui racontent ; contes merveilleux, petits récits, lettre.
- Textes qui décrivent ; fiche technique (d'un animal, d'une plante...), listes, bande dessinée illustrant un processus.
- Textes qui visent à convaincre.³⁶

Donc, dans le système éducatif algérien, le jeu a repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, de saynètes, du théâtre, dans le but de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

11.2. Le ludique dans le manuel scolaire de 3^{ème} année primaire :

Avant de montrer la place du ludique dans le manuel scolaire il faut d'abord le décrire :

³⁵ Ahlem Tghezout, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère ; Université d'Oran, Algérie .Mémoire de Magistère .Soutenu en 2008/2009

³⁶ -Document d'accompagnement de français de la 3^{ème} A.P, Alger, Office National des publications scolaires ,2011

11.2.1. Description du manuel scolaire de 3^{ème} année primaire :

Le manuel scolaire de français de 3^{ème} année primaire est le premier livre de langue étrangère destiné à des apprenants dont l'âge varie entre 8 et 9 ans, ayant pour titre « Mon premier livre de français » son élaboration s'inscrit dans le cadre de la refonte du système éducatif algérien.

Ce manuel se présente sous forme d'un grand livre de 20×28 cm de dimension et d'un volume de 79 pages. La couverture est cartonnée, ce qui lui offre le caractère maniable. En haut de la couverture il est écrit en blanc et en arabe « La République algérienne démocratique populaire » et juste en bas « Le ministère de l'éducation nationale ». En arrière plan photo représente trois élèves qui portent des fiches comportant les trois premiers lettres de l'alphabet française qui derrière eux se trouve des étagère portant des livre écrites en arabe. La couverture du manuel est multicolore, ces couleur se varient entre le vert qui symbolise la jeunesse, la naissance ; le bleu avec ses trois degrés qui symbolise le développement et la croissance et le rouge qui figure le principe de la vie, l'éclat et la puissance ; en derrière on trouve la couleur jaune qui envahie le 3/4 du manuel scolaire comme couleur représentative de la connaissance.

En bas on trouve le nom de la matière écrit en blanc et en gras dont juste à côté le niveau. A la fin de la couverture du manuel scolaire on trouve un petit symbole officiel national des publications scolaires. La dernière couverture du manuel représente aussi plusieurs couleurs en forme de demi circulaire, juste en bas se trouve le prix du manuel et la date de parution.

Le manuel scolaire de 3^{ème} année primaire est édité par Lons et conçu par quatre professeurs qui sont :

- Leila Moudjahid : maître de conférences.
- Mouloud Ferhat : inspecteur de l'enseignement primaire.
- Mohamed Ghebaoui inspecteur de l'enseignement primaire.
- Mohamed Kouadri professeur de l'enseignement primaire.

Le manuel comprend 4 projets est organisé en séquences on trois séquences pour le premier, trois séquences pour le deuxième et trois pour le troisième ainsi que trois séquences pour le quatrième.

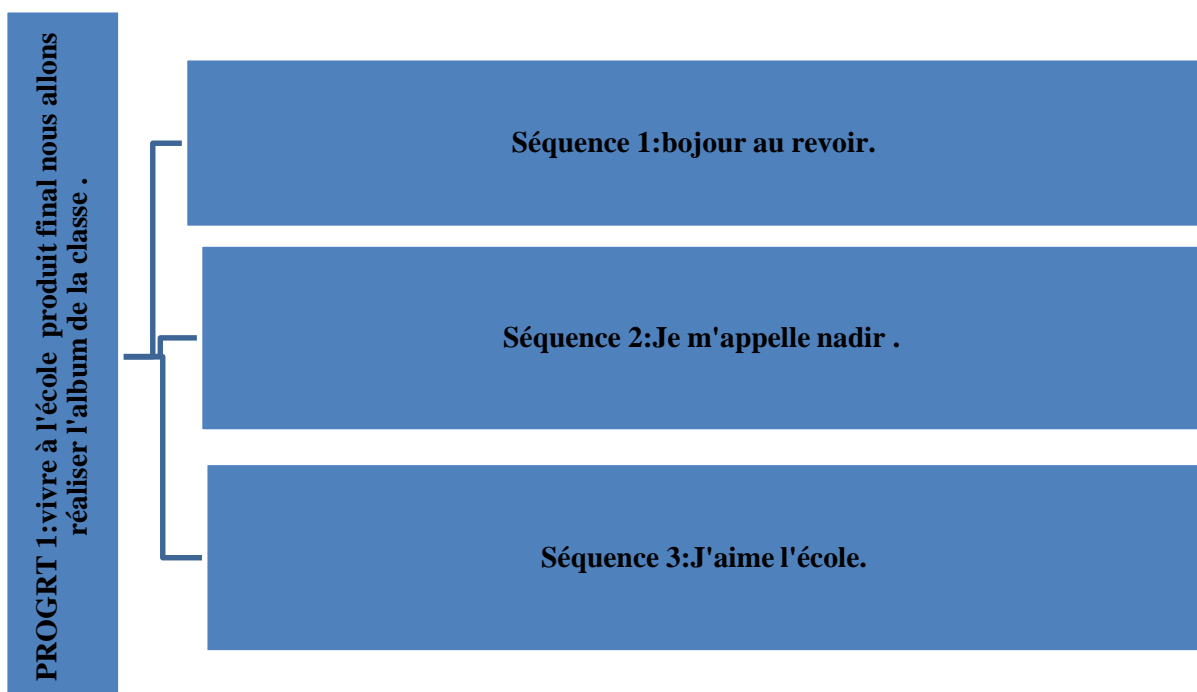


Figure N° 4 : les Séquences du projet N° 1

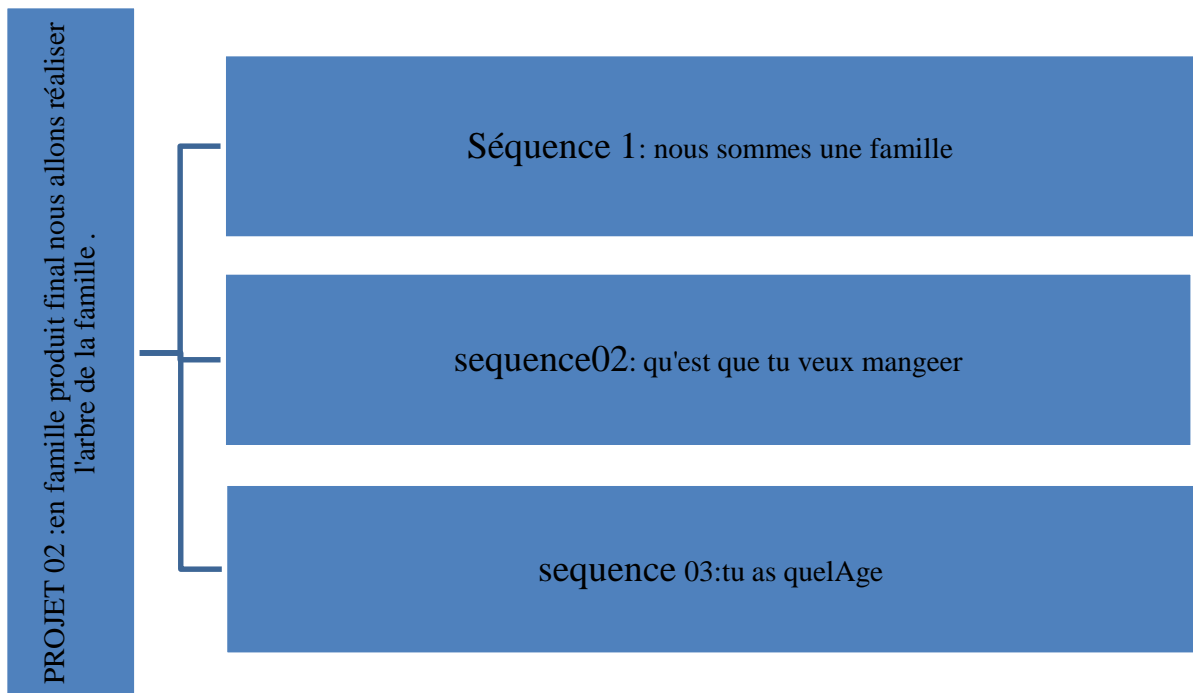


Figure N°5 : Les séquences du projet N°2

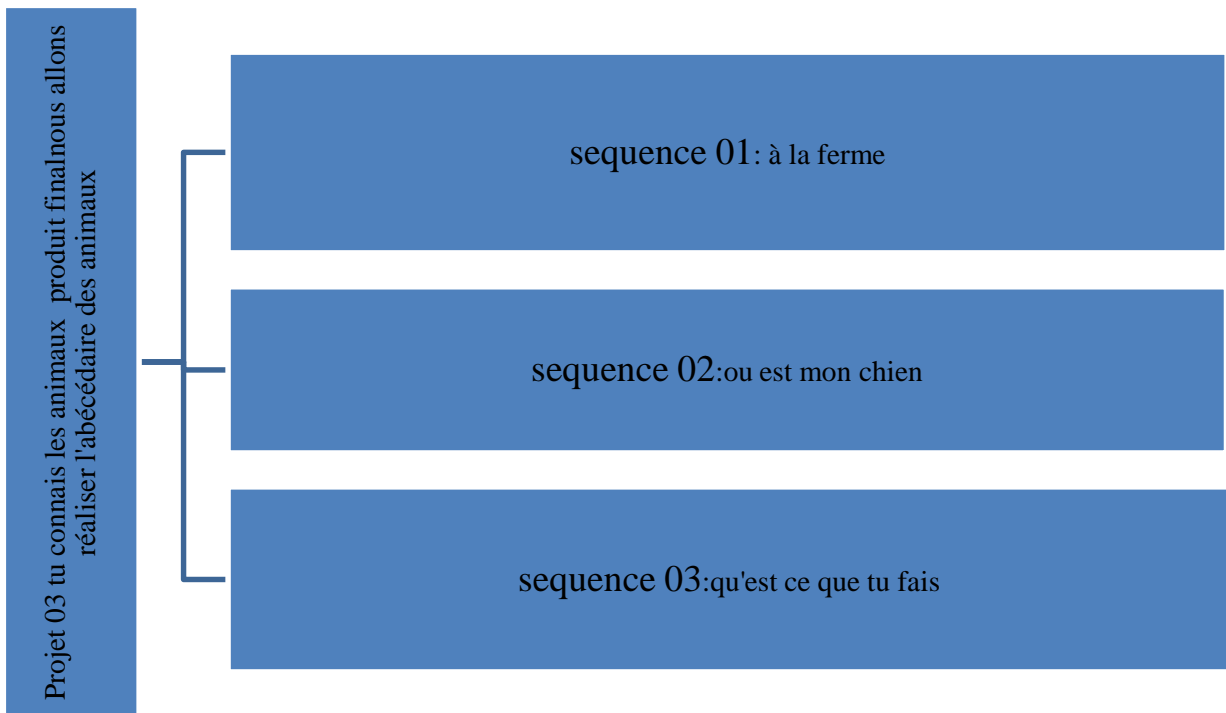


Figure N° 6 : Les séquences du projet N°3

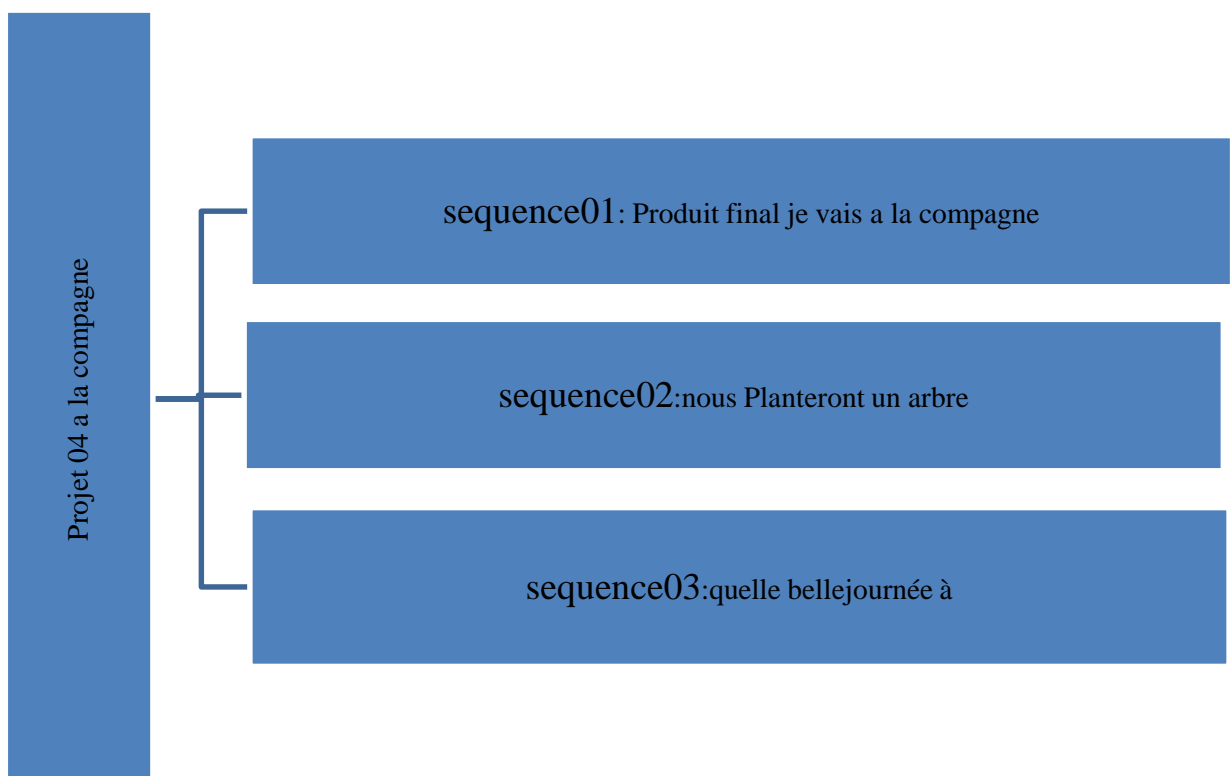


Figure N°7 : Les séquences du projet N° 4

11.3. Synthèse : Après la lecture du manuel scolaire nous avons remarqué que la place qu'occupe l'activité ludique contrairement à ce qui est prescrit et prévu dans le programme officiel. Nous avons recensé uniquement 13 activités, il paraît que la plupart des enseignants négligent l'intérêt de l'approche ludique à la scène de la classe et son rôle dans la motivation des élèves.

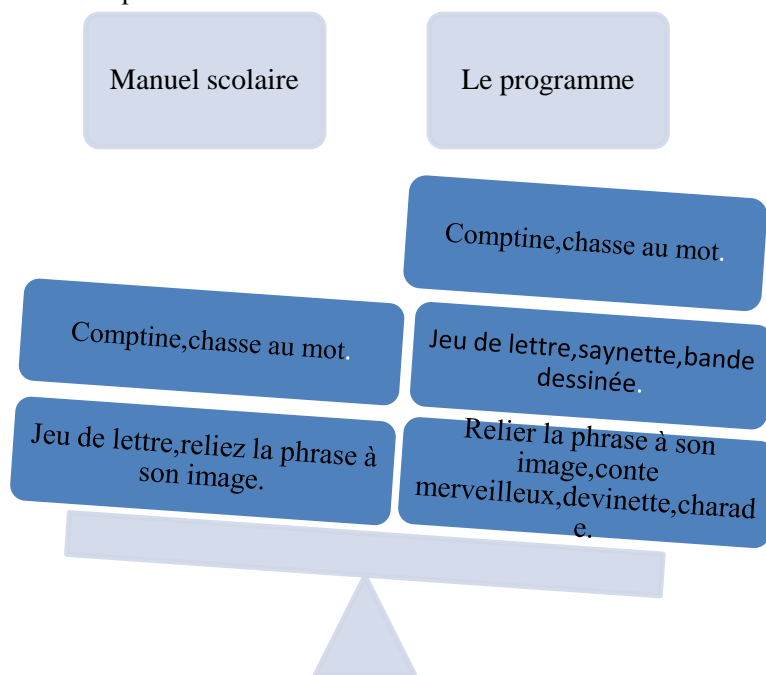


Figure N° 8 : Le déséquilibre de la place du jeu entre le manuel scolaire et le programme

Ce que nous avons annoncé explique le déséquilibre entre le manuel scolaire et le programme en ce qui concerne la place du jeu dans chacun de ces deux.

Avec ce nombre réduit d'activités ludiques reste donc à l'enseignant de profiter en mettant en œuvre une pédagogie ludique, tenant compte les besoins de ses élèves. Qui assure à l'apprenant l'opportunité de construire ses acquis tout en étant lui-même acteur de son apprentissage.

Conclusion :

Au cours de ce chapitre ,nous avons essayé de mettre l'accent sur l'utilité et la rentabilité de l'activité ludique en classe de langue .Nous avons essayé d'appréhender en particulier les deux notions « jeu » et « Activité ludique » en didactique du FLE .Ensuite, nous avons pu voir les diverses classifications du jeu et ses caractéristiques .Nous avons parlé également de la pédagogie par le jeu et son intérêt dans la classe de langue et comment introduire un jeu ,ainsi, nous avons vu la place de l'activité ludique dans le programme et le manuel scolaire de la troisième année primaire

Partie pratique

Introduction :

Pour approfondir notre recherche et la mener à bien et dans le but de connaître le degré de la motivation des élèves par les jeux, ainsi de voir leur réaction.

Dans cette partie nous tenterons de décrire le lieu où s'est déroulée notre expérimentation, le public avec qui nous avons travaillé, nous justifierons le choix de ce public, ainsi, nous présenterons les méthodes de travail et le déroulement de l'expérimentation.

1. Description du lieu de l'expérimentation : l'établissement scolaire que nous avons choisi pour exécuter notre expérimentation est l'école primaire "Bouzerba Abd Al Rahman " qui se situe dans la commune de Hammam al Dalaa , la wilaya de M'sila .

Nous avons choisi ce primaire parce qu'il se trouve à côté de notre domicile.

Cet établissement se compose de 12 salles, d'une cour décorée avec des dessins et des fiches faits par les élèves et les enseignants, mais elle est équipée avec un meuble (tables et chaises) d'ancien modèle, elle contient aussi un grand stade pour les activités sportives et une cantine pour les repas. .

2. Le public visé : pour réaliser notre expérimentation, nous avons choisi comme échantillon une classe de troisième année primaire compte 30 apprenants .

2.1. Le sexe des élèves :

Tableau N°1 : « Le sexe des élèves »

<i>sexe</i>	<i>Nombre des apprenants</i>	<i>Percentage</i>
<i>Féminin</i>	<i>18 filles</i>	<i>60 %</i>
<i>Masculin</i>	<i>12 garçons</i>	<i>40 %</i>

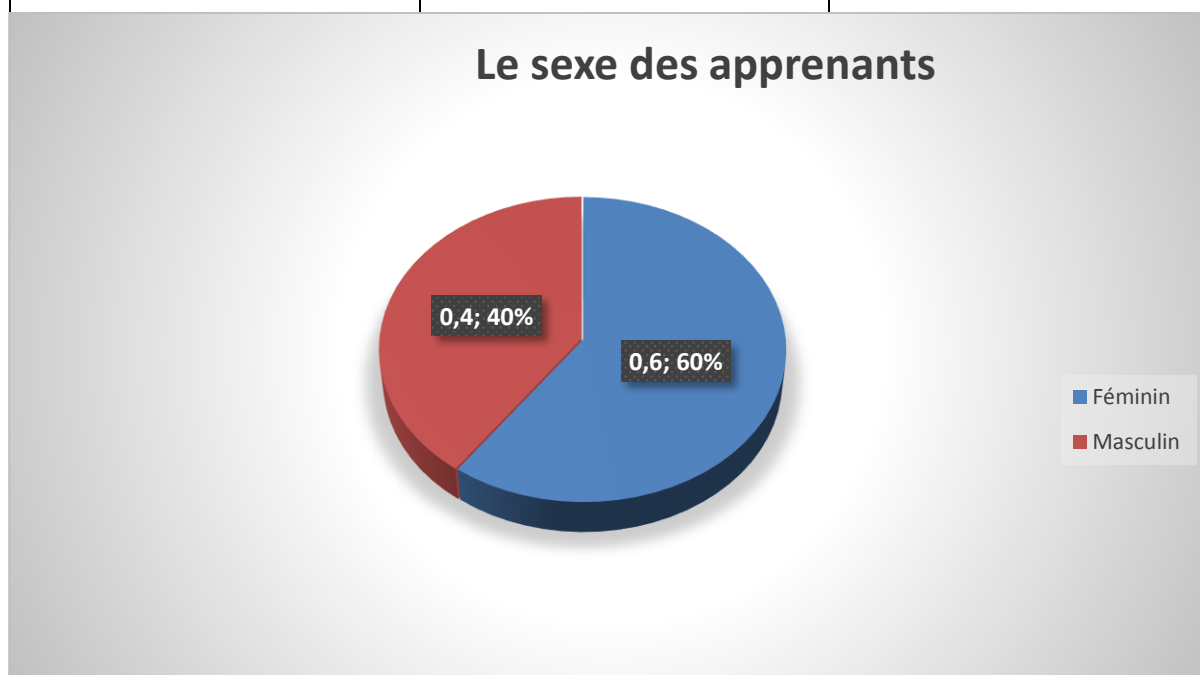


Figure N° 09

1.2.1.1. Présentation et analyse des résultats

Le graphique N° :1 montre que la majorité des élèves sont des filles (60%), alors que seulement (40%) sont des garçons. Donc, c'est le sexe féminin qui domine le cadre des élèves.

1.2.2. L'âge :

Tableau N°2 :L'âge des apprenants

<i>Age</i>	<i>Nombre des apprenants</i>	<i>Pourcentage</i>
<i>8 ans</i>	<i>24 apprenants</i>	<i>80 %</i>
<i>9 ans</i>	<i>5 apprenants</i>	<i>17 %</i>
<i>10ans</i>	<i>1 apprenant</i>	<i>3 %</i>

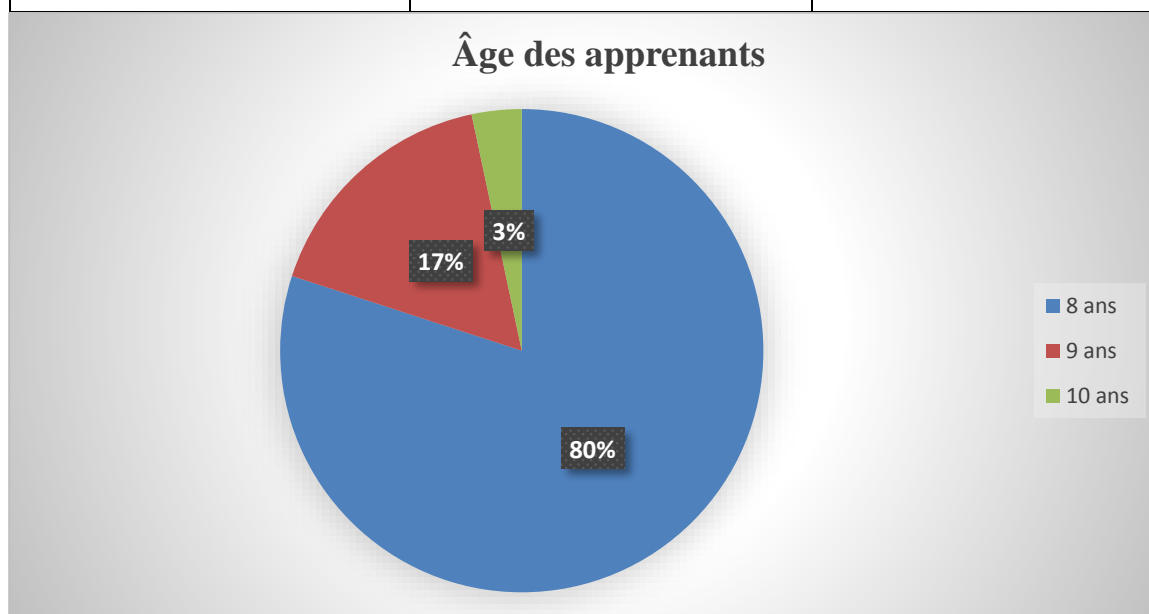


Figure N° 10

1.2.2.1. Présentation et analyse des résultats :

Comme il est apparu dans le tableau au-dessus, l'âge des apprenants se situe entre 8 et 10 ans que nous l'avons divisé en 3 catégories : Le premier est celle des élèves à l'âge de 8ans, elle implique 18 filles et 6 garçons. La deuxième, englobe 5garçons a l'âge de 9ans, sont des répétitifs. Alors que la troisième ne comprend qu'un seul garçon.

1.2.3. Le niveau des apprenants :

Tableau N°3 : Le niveau des apprenants

<i>Niveau</i>	<i>Nombre des apprenants</i>	<i>Pourcentage</i>
<i>Très bien</i>	<i>00</i>	<i>00 %</i>
<i>bien</i>	<i>8 apprenants</i>	<i>27 %</i>
<i>moyen</i>	<i>15 apprenants</i>	<i>50 %</i>
<i>Au-dessous de la moyenne</i>	<i>7 apprenants</i>	<i>23 %</i>

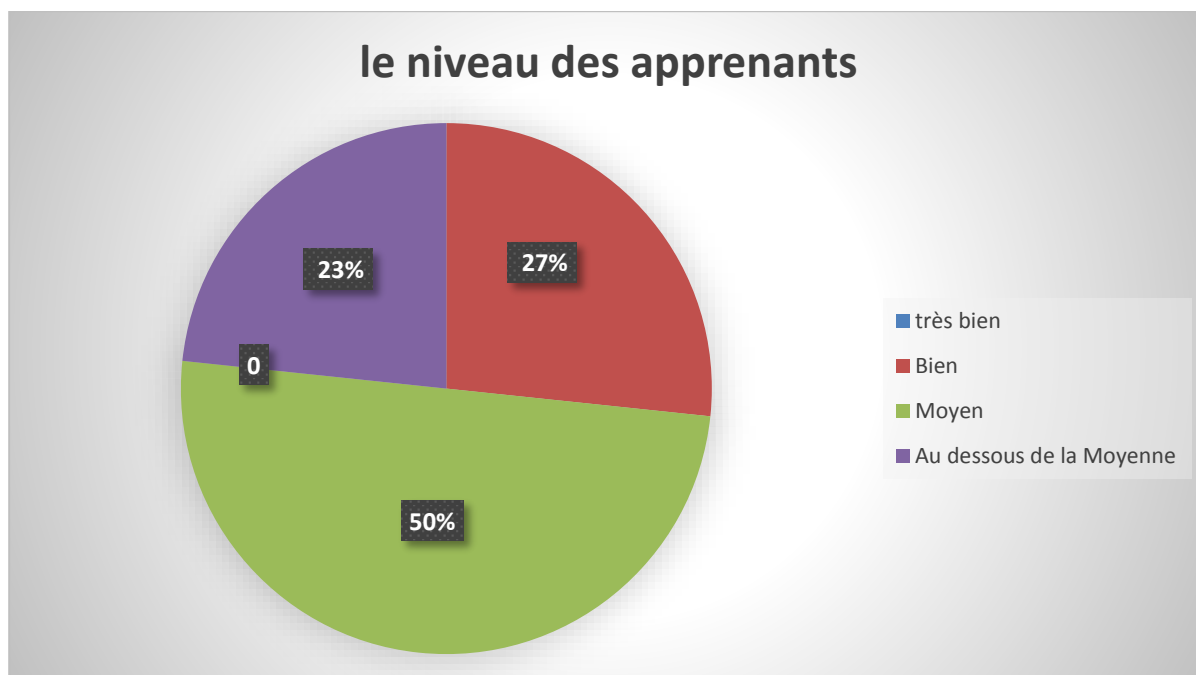


Figure N° 11

1.2.3.1. Présentation et analyse des résultats :

L'enseignant de notre classe expérimentale a évalué le niveau de ses apprenants par niveau moyen (15 élèves). Tandis que les élèves qui restent sont classés comme suit (8 apprenants) l'ont qualifié de "bien " et (7 élèves) l'ont qualifié "au-dessous de la moyenne "et personne n'a qualifié pour le" très bien " .

1.2.4. Commentaire et interprétation des résultats :

D'une manière générale nous pouvons constater à l'aide des résultats obtenus, qu'une bonne partie des élèves leur niveau est moyen ce qui nous amène à conclure que les élèves ont une certaine capacité d'apprendre, il suffit juste de les guider, de mettre à disposition les moyens nécessaires qui les aident à comprendre et mémoriser les informations et à inculquer chez eux le désir d'apprendre tels que les jeux éducatifs.

1.3. Le choix du public :

Le choix de notre échantillon n'était pas au hasard mais nous avons pris en considération le facteur d'âge comme critère pour mesurer l'efficacité d'enseigner une langue étrangère tout en présentant des activités ludiques pour la jeune catégorie donc ce public jeune prédisposé et très captifs aux jeux .Ainsi, ce niveau occupe une place importante dans le système éducatif algérien car il représente la première phase de l'éducation d'une langue étrangère

1. 4. Présentation du corpus :

Le corpus étudié est composé de deux activités différentes :

La première activité est sous forme de deux jeux (on va distribuer des copies qui contiennent des questions à choix multiples, le groupe qui va gagner à la fin, il a la chance de jouer le jeu des mots croisés.

Deuxièmement, nous avons proposé une courte comptine parce que nous voyons que ce genre d'activités est préférable chez les apprenants de petit âge, il peut faciliter la compréhension chez eux, ainsi, qu'il peut les aider à mémoriser les règles d'orthographe, le vocabulaire ...

1.5. Méthode de travail :

Pour élaborer notre travail de recherche, nous avons opté pour une méthode expérimentale afin de vérifier l'impact du jeu sur les petits apprenants. Nous avons choisi la technique de l'observation et la méthode comparative qui peuvent nous aider et nous faciliter le déroulement de notre recherche. Finalement nous analysons et interprétons les résultats, et nous présentons des commentaires et des remarques.

2. Le déroulement de l'expérimentation :

Notre expérimentation s'est déroulée en trois séances, la première correspond à une observation d'une séance avec le même groupe que nous allons faire notre expérimentation. Dans un second temps, nous avons consacré la deuxième et la troisième séance à la mise en place des activités ludiques.

2.1. Phase d'observation :(La première séance)

La première séance durée 45 minutes, le dimanche à 8:00 heure, nous avons assisté une séance pour observer l'enseignante, les méthodes et les techniques qu'elle suit, ses stratégies pour attirer les apprenants et aussi le niveau des élèves et leur comportement. Donc, l'observation nous permet de construire une vision générale sur le déroulement des cours, l'interaction, la motivation et la participation des apprenants.

Projet : « En famille ! »

Fiche n°01

Séquence:2

Durée : 45 minutes

Activité : Compréhension de l'oral

Classe : 3èmeA.P

Thème "j'écoute et je dialogue "

Support didactique : Manuel p34, images authentiques au thème de la séance /Data show.

Les objectifs d'apprentissage:

- 1-Identifier les actes de parole.
- 2-Discriminer des unités de sens/le phonème.
- 3-Mémoriser le lexique relatif aux actes de parole.

Déroulement de l'activités

Moment de découverte : Mise en contact avec le texte oral.

Observation : Laissez les apprenants s'exprimer librement :

- Combien y-t-il d'image ?
- Où se passe la scène ?
- Combien y-t-il de personnages ?

Moment d'observation méthodique : Analyse du texte oral :

- Susciter l'intérêt.
- Mettre en place le décor et les personnages.

1^{ère} écoute : Lire les bulles de la première vignette suivie des questions :

- Qui Moustapha ?
- Qui Mohammed ?
- ✓ Joindre le geste et le mimique à la parole sur un ton naturel pour faciliter la compréhension.
- ✓ Insister sur "c'est".

2^{ème} écoute: Même démarche pour la deuxième image.

- Comment s'appelle la grand-mère ? et le grand-père ?
- ✓ Redire la saynète sur le rythme de la conversation courante.
- ✓ Les apprenants écoutent et comprennent.

Moment de reformulation :

3^{ème} écoute : Redire tout le dialogue des deux vignettes en jouant les scènes.

- ✓ Faire répéter le dialogue.
- ✓ Mémoriser le contenu des bulles en articulant correctement.
- ✓ Récapituler en reprenant tout le dialogue pour rétablir la chaîne intonative, rompue par la répétition partielle : l'enseignante d'abord, des groupes d'apprenants, ensuite.

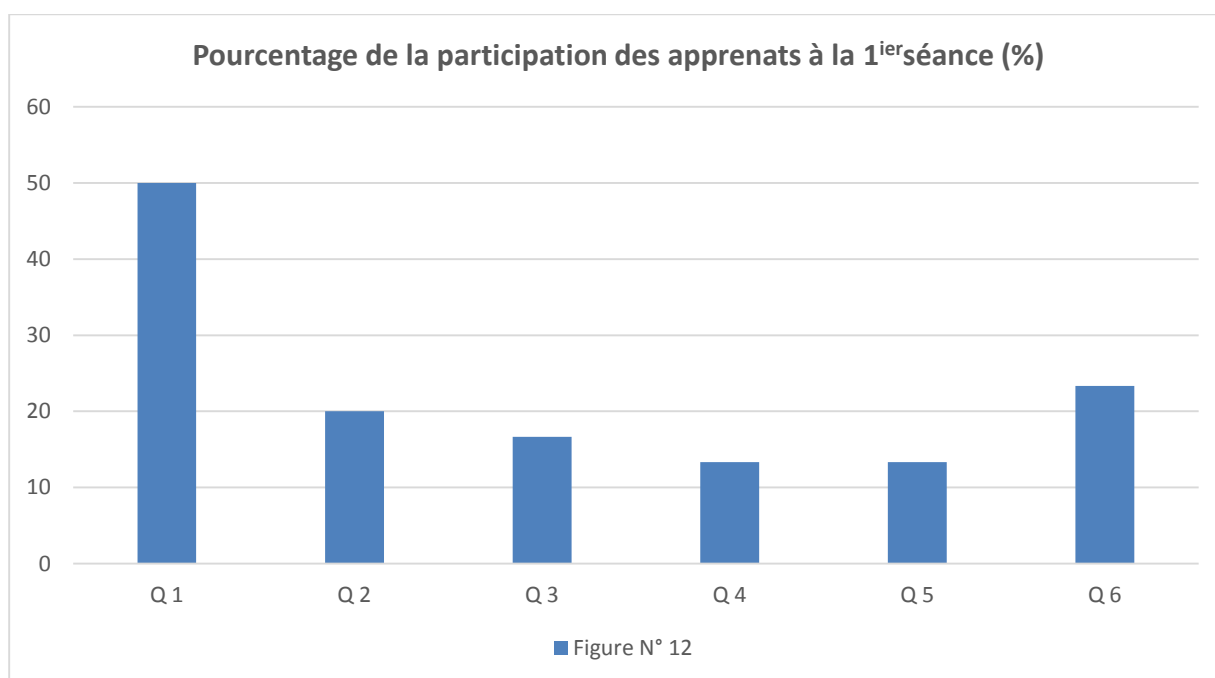
Evaluation : Jouer le dialogue par interaction.

La famille Lamine est composé de ...il/elle s'appelle ...et de ...

2.1.1.1. Evaluation de l'observation de la 1^{ère} séance (la séance classique) :

Tableau N°4 : le Taux de la participation des élèves dans la 1^{ère} séance

Questions	Nombre des apprenants participés	pourcentage
_Combien y-t-il d'image ?	15 apprenants	50 %
-Où se passe la scène ?	6 apprenants	20 %
- Combien y-t-il de personnages ?	5 apprenants	16,66 %
-Qui est Moustapha ?	4 apprenants	13,33 %
-Qui Mohammed ?	4 apprenants	13,33 %
-Comment s'appelle la grand-mère ?et le Grand-père ?	7 apprenants	23,33 %



Interprétation des résultats :

On remarque que le taux de la participation des élèves est très faible, la plus part des réponses proposées sont tirées des apprenants intelligents et cela due au manque de motivation.



La deuxième séance

Cette séance est consacrée pour la mémorisation de la comptine suivante :

Pour maman que j'aime
Pour maman que j'aime
J'ai mis dans un poème
Un "a" un "i" un "m"
Une "e" pour dire je t'aime !
Un "a" au chocolat
Un "i" à la chantilly
Un "m" avec de la crème
Un "e" très amoureux !
Et j'ai fait un gâteau
Que nous mangerons bien tôt
En récitant ce poème
Pour maman que j'aime

Fiche N° :02

Durée : 20 minutes

Classe : 3èmeA.P

Activité : comptine

Thème : « pour maman que j'aime »

supports didactiques : Tableau

Objectifs :

- Construire le sens d'un message oral.
- Corriger les défauts de prononciation à l'oral.
- Enrichir le vocabulaire des apprenants.
- Travailler la correspondance phonographique.

Déroulement de l'activités

L'enseignante écrit la comptine sur le tableau, puis il procède de la façon suivante :

Pré-écoute :

Cette étape permet de préparer psychologiquement l'apprenant au travail à venir, c'est une étape où l'enseignant posera son décoré et créera un climat propice à l'apprentissage par des questions comme par exemple : quel est le titre de la comptine précédente ?

L'enseignante demande aux élèves de rappeler la comptine précédente, la majorité des élèves lèvent le doigt, elle a choisi 3 apprenants pour la chanter individuellement.

L'écoute :

L'enseignante lit la comptine deux fois lentement et à haute voix.

Au cours des deux lectures elle a expliqué le sens de la comptine en utilisant des gestes et des mimiques et aussi à l'aide de l'image présentée pour que l'élève comprenne bien le sens de la comptine.

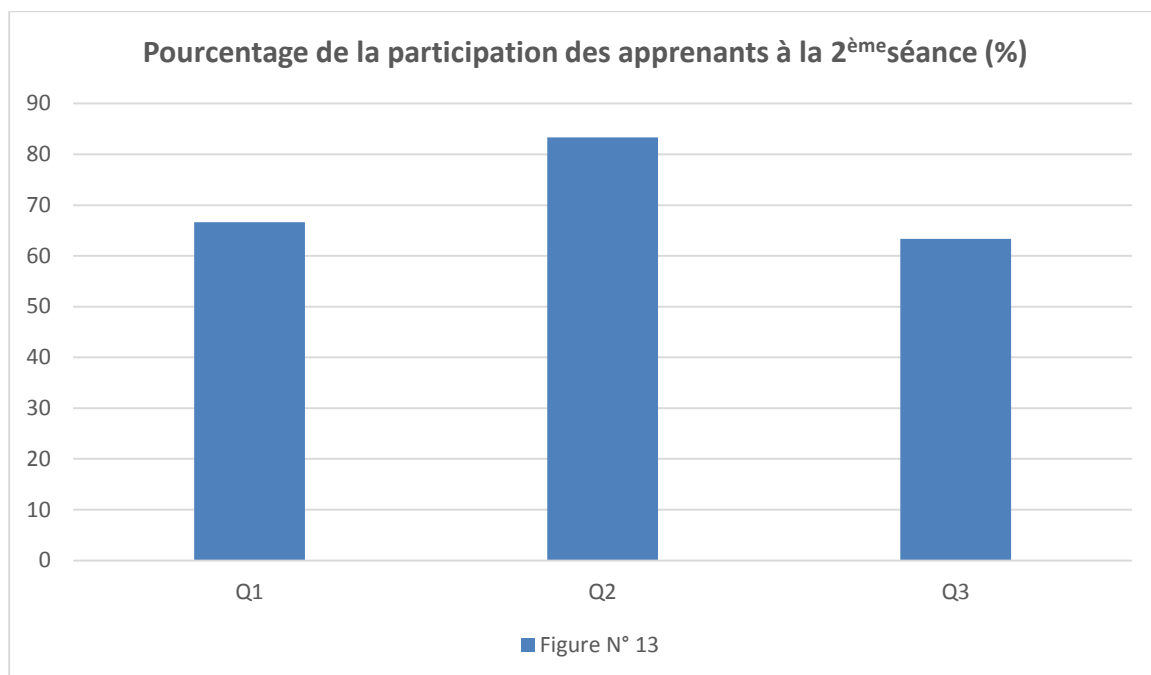
- ✓ L'enseignante chante la première phrase et les élèves après elle, puis ils chantent tous seuls.
- ✓ La même démarche pour les autres phases jusqu'à la fin.
- ✓ L'enseignante demande aux apprenants de repérer les mots qui riment et les lettres qui sont entre guillemets.
- ✓ Elle demande aux apprenants de la chanter rangée par rangée puis individuellement.

Evaluation : L'enseignante demande aux élèves de chanter la comptine sans voir au tableau.

2.2.1.1. Evaluation de la participation des élèves dans les deuxièmes séances (séance via le jeu) :

Tableau N° 5 : Taux de la participation des apprenants a la 2^{eme} séance

Questions	Nombre des apprenants participés	pourcentage
- Relevez les mots qui riment ?	20 apprenants	66,66%
- Relevez les lettres qui sont entre guillemets ?	25 apprenants	83,33%
- Qui peut chanter la comptine sans voir au tableau ?	19 apprenants	63,33%



Interprétation des résultats :

Comme le montre la figure N °5, le pourcentage de la participation des élèves est très élevé, même les élèves faibles et timides ont proposé des réponses et cela est grâce à la motivation et le choix de l'activité (comptine) qui est parmi les genres des activités les plus préférées pour les élèves de cet âge.



La troisième séance

A la fin du cours, l'enseignante nous a donné l'occasion pour pratiquer l'activité ludique proposée. Cette activité est un jeu de mots croisés, les indications sont présentés sous forme d'image, nous demandons aux élèves de remplir les cases par le nom correspondant, ces noms sont les réponses des copies proposées aux apprenants.

Ce jeu a pour but de permettre aux apprenants de réfléchir et de mieux tester leurs connaissances et aussi de développer la compétence lexicale des apprenants qui faire appel à leurs imagination et leur motivations.

Activité : Activité ludique

Durée : 20 minutes

Supports didactiques :

Des copies distribuées aux élèves, tableau

Thème : jeu de mots croisés

Objectifs :

-Mémoriser les champs lexicaux (fruits)

-Apprendre de nouveaux mots

-La motivation des apprenants et leur socialisation suite du travail de groupe

Déroulement de l'activités

1-Mise en situation :

L'enseignante a fait un rappel des couleurs ensuite elle a annoncé aux apprenants qu'ils vont faire un jeu.

2-moment de préparation :

L'enseignante a expliqué aux apprenants c'est quoi le jeu des mots croisés et la façon de jouer .Ensuite, elle leurs a présenté la consigne à suivre et enfin elle a repartie la classe en groupes hétérogènes et elle a distribué les copies aux groupes.

3-Moment de réalisation :

C'est la phase du départ du jeu, les apprenants commencent à répondre sur leurs copies qui se composent des phrases et chaque phrase exprime une définition d'un légume ou d'un fruit etc. Chaque phrase a trois propositions, les apprenants de chaque groupe vont répondre sur la copie. Après, il arrive notre tour pour corriger les copies de chaque groupe tout en les comparant .puis on compte les points de chaque groupe et le groupe qui va gagner à la fin peut jouer les jeux de mots croisés, ils vont placer les mots (les réponses qu'ils ont trouvé sur la copie) dans les cases du jeu de mots croisés.

N.B : Lorsqu'on voit qu'il Ya des difficultés de compréhension on utilise les charades par exemple : ma première lettre est ...ma deuxième lettre est ...etc.

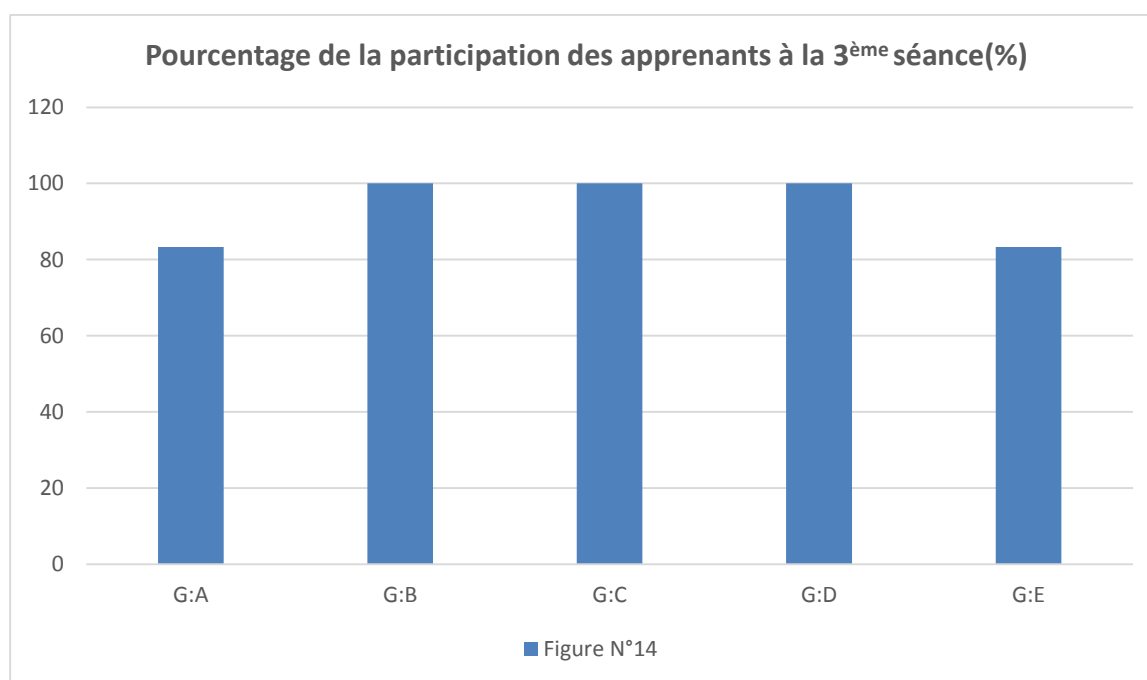
2.3.1.1. Evaluation de la participation des apprenants à la 3^{ème} séance (séance via le jeu) :

Tableau N°6 : Taux de la participation des apprenants à la 3^{ème} séance

Dans cette séance on a divisé la classe en 5 groupes

Groupe	Nombre des apprenants participés	pourcentage
G:A (6apprenants)	5apprenants	83,33%
G:B (6apprenants)	6apprenants	100%
G:C (6apprenants)	6apprenants	100%
G:D (6apprenants)	6apprenants	100%
G:E (6apprenants)	5apprenants	83,33%

N. B : le taux de la participation ne présente pas les réponses justes



Interprétation des résultats :

Dans cette activité les taux aussi sont très élevés, la plus part des élèves participent, communiquent et ils étaient très motivés.

3. Comparaison entre les séances via le jeu et les séances classiques :

Les séances classiques (La 1 ^{ère} séances)	Les séances via le jeu (la 2 ^{ème} et la 3 ^{ème} séances)
<ul style="list-style-type: none">-Le calme règne la classe.-Il n'Ya pas vraiment une ambiance entre l'enseignante et ses apprenants, d'où un climat lourd.-les apprenants semblent s'ennuyer et désintéresser à l'exception de quelques-uns.-Lorsque l'enseignante pose une question, les bons apprenants seulement qui font les efforts et participent avec l'enseignante.-Les autres sont démotivés et inattentifs ne lèvent guère le doigt sauf s'ils veulent demander de sortir dehors.	<ul style="list-style-type: none">-Une atmosphère agréable de motivation et de distraction.-La classe est vivante et dynamique, tous les apprenants travaillent avec plaisir.-Les apprenants avaient réagi de manière positive lorsque l'enseignante a annoncé qu'ils vont faire des petits jeux.-Ils levaient les doigts avant de parler.-Ils étaient très motivés et actifs (tous les élèves réagissaient même les faibles)-Les élèves participent même les timides.-Ils étaient très intéressés, attentifs et curieux.-Ils partageaient le travail et ils communiquaient entre eux en langue maternelle.

4. Synthèse :

Nous avons constaté qu'avec l'utilisation de l'activité ludique telle que la comptine et le jeu de mots croisés en classe de langue, l'apprenant est pleinement attentif et très motivé, car il trouve ces activités plus attrayantes par ses diverses formes et les gestes qui l'accompagnent vu le choix du thème qui correspond à son niveau et de son goût.

Donc, l'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement du français langue étrangère peut largement en bénéficier.

Conclusion :

Durant tout cette partie nous avons essayé de décrire de façon détaillée tout ce qui concerne le protocole de notre expérimentation puis on a essayé d'appliquer quelques activités ludiques pour voir comment elles pourront influencer sur l'enseignement /apprentissage du FLE avec une classe de 3^{ème} année primaire.

Conclusion générale :

A la lumière de notre humble travail qui intitulé "L'activité ludique dans l'enseignement-apprentissage du FLE chez les apprenants de 3^{ème} année primaire "nous tenons à faire rappeler notre principale objectif de départ qui était de vérifier la place et la fonction des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE ,et de montrer que l'intérêt des activités ludiques en classe de FLE aide les apprenants à acquérir des nouveaux mots et favorisent la motivation des apprenants lors de la réalisation du cours par le biais de plaisir .

Nous tenons à faire rappeler quand même que notre problématique posée au cours de cette étude est centrée sur l'intérêt des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE :*Dans quelle mesure la pratique des activités ludiques pourrait-elle efficace pour l'enseignement-apprentissage du FLE en particulier la classe de 3^{ème} année primaire ?Quel est la place de l'activité ludique dans le programme et le manuel scolaire de 3^{ème}A.P ?Le jeu en classe constitue-t-il une ressource pertinente favorisant la motivation chez les apprenants de 3^{ème}A.P?*

Le désir de répondre à ce questionnement nous a amené à faire une recherche approfondie qui s'est appuyée sur deux parties, dont le premier était purement théorique, il a pour but de clarifier toutes les notions de base liées à notre domaine de recherche .Quant au deuxième est réservé entièrement à l'étude pratique dans laquelle nous avons présenté et analysé les données collectées pendant notre travail.

Les résultats auxquels nous sommes arrivées ont validé partiellement nos hypothèses émises au départ. Il ressort que le jeu par son aspect ludique peut susciter chez les apprenants le désir d'apprendre, donc il est considéré comme un moyen de motivation par excellence car il permet de motiver les élèves et les rendre des acteurs actifs dans leurs apprentissage. La situation ludique permet aussi de briser l'ennui des cours classiques et d'attirer l'attention des élèves qu'ils vont trouver plaisir d'être en classe.

Et à travers notre pratique, nous avons trouvé que pour réussir lors de l'intégration du jeu en classe de FLE, il faut que l'enseignant choisi les activités de façon soigneuse, il faut savoir les utiliser au bon moment, il doit également guider et orienter ses apprenants tout en créant un climat favorable.

En intégrant l'aspect ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues notamment le français peut pousser l'élève à travailler ces connaissances, ces compétences et ces performances langagières.

Notre expérimentation à montrer aussi que le jeu présente le premier facteur favorisant l'apprentissage du vocabulaire chez les jeunes apprenants.

Donc, l'enseignement/apprentissage d'une nouvelle et étrangère langue est très difficile et cela demande de trouver des méthodes motivantes, pour cette raison on a besoin d'exploiter des supports amusants et des activités ludiques pour la faciliter la tâche.

Ouvrages théoriques :

- Caillois, Roger .les jeu et les hommes .paris Casterman .1958
- Cuq, J,P et G. Isabelle .cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presse universitaire de Grenoble .Grenoble.2002
- Ferran Pierre .François Mariet et Louis Porcher .A l'école du jeu .Bordas pédagogique. Paris .1978
- Grandmont Nicole de jeu ludique : conseils et activités pratiques.Logiques.Québec 1995
- Halliwell, Suzanne, Enseigner l'anglais à l'école primaire .Longman .Paris .1995
- Kervran Martine, Enseigner l'anglais avec facilité. Ed : Bordas 2002
- Piaget Jean, la formation du symbole chez l'enfant. Neuchâtel-Paris, Déchaux et Niestle, 1945 ;26 ed.1959
- Weiss François. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette.1983

Dictionnaire :

- Cuq, J, P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde .Clé international Paris 2003
- Robert, J,P .Dictionnaire pratique de didactique du FLE .Ophryse.France,2002
- Robert, Paul .Petit Robert. Print Book. Paris.1981-1982
- Robert ,Paul.Grand Robert de la langue française,2^èéd ,dirigée par Rey Alain.2001.1CD-ROM compatible PC.

Mémoires et thèses :

- Bou Abd Allah Meriem,les jeux de rôle comme outil favorisant la motivation des élèves en classe du FLE .Université de Mohamed Kheider .Biskra .mémoire de Master .Soutenu en 2014/2015
- Khadraoui Ikram, les activités ludiques comme support didactique dans l'apprentissage de l'orthographe du FLE, cas de la 5^{ème}A.P, université de Mohamed Kheider .Biskra .mémoire de master .Soutenu en 2019/2020
- Souad Zouaoui ,Rahma Ammari ,l'exploitation du jeu dans l'enseignement de la grammaire de FLE ,cas de la 5^{ème}A.P .université L'Arbi Ben M'Heidi .Oum El Bouaghi ,Mémoire de Master .Soutenu en 2018/2019
- Hamaizi Belgacem, le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire ; réalités, enjeux et pistes didactiques .université de Mohammed Lamine Debaghine .Setif 2,Mémoire de Magistère soutenu en 2016/2017
- Ahlem Tghezout, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère ; Université d'Oran, Algérie .Mémoire de Magistère .Soutenu en2008/2009
- Elodie Coutou ,jeu et apprentissage ,mémoire de Master ;université de Nantes
- Haydée Silva Ochoa, poétique du jeu, la métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraire française au XX siècle .Thèse de doctorat sous la direction de M. Philippe Hamon, université de paris 3 Sorbonne Nouvelle

Documents officiels :

- Document d'accompagnement de français de la 3^{ème} A.P, Alger, Office National des publications scolaires ,2011
- Programme de français de troisième année primaire, Alger Office National de la publication scolaire ,2011

Sitographie :

De Grandmont Nicole ,(2007),pédagogie et philosophie du jeu (en ligne).URL :
<http://pédagogieetphilosophiedujeu.blogspot>. Fr/. Consulter le 20/4/2022

Annexes

Annexes 01

Activité : choisis la bonne réponse.

1. Je suis long et mauve, qui suis-je ?

- L'aubergine
- Le raisin
- La courgette



2. Je suis rouge, vert et parfois jaune, qui suis-je ?

- La cerise
- La pomme
- La fraise

Capture rectangulaire

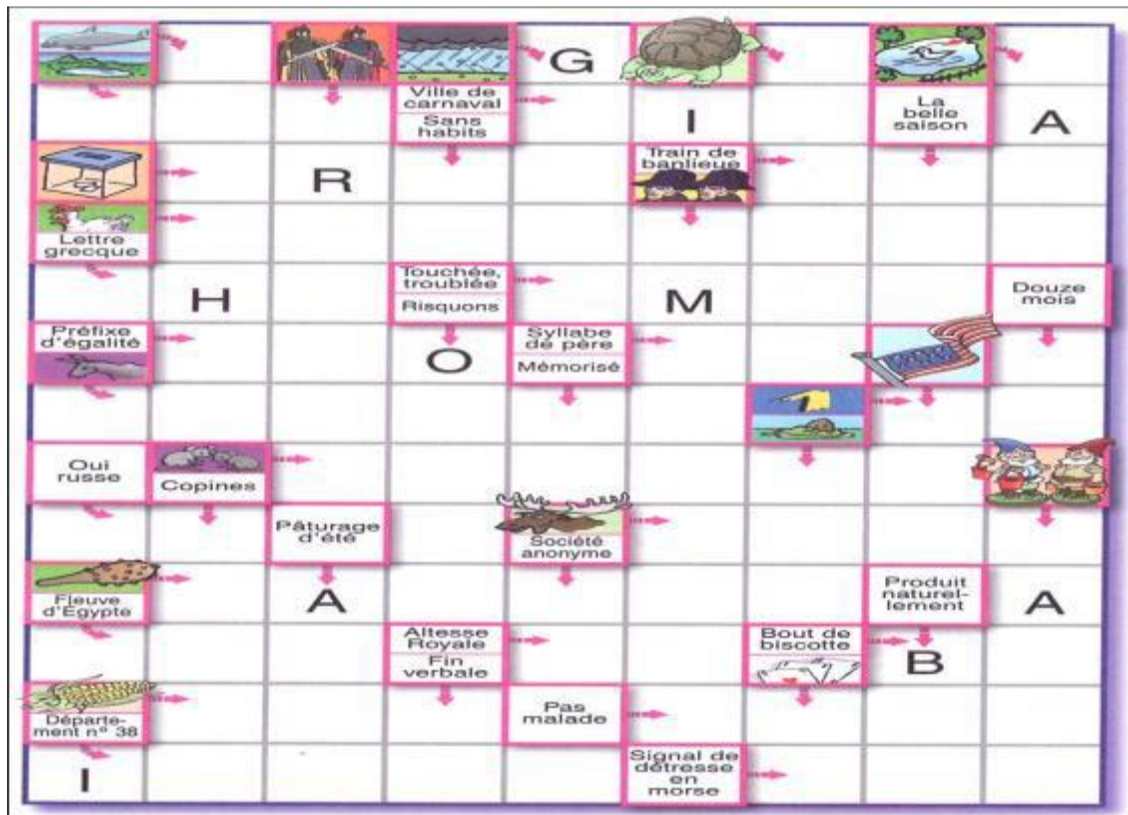
3. Je suis long et vert, qui suis-je ?

- Le concombre
- La laitue
- Le chou

4. Je suis en forme de lune, qui suis-je ?

- La pomme
- La carotte
- La banane

Annexes 03



[Tapez ici]

[Tapez ici]