

République Algérienne démocratique et populaire
Ministère de L'enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Abou Bekr Belkaid Tlemcen
Faculté des Lettres et des Langues
Département de français
Filière : langue française

Mémoire de fin de cycle
Pour l'obtention du diplôme de Master
Option : didactique du FLE

Thème

Le rôle du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Cas de la 3^{ème} année du cycle primaire.

Présenté par :

BENHADDA Amina

Sous la direction de :

ZERDJEM Anissa

Membres de jury :

.....(Président)

.....(Rapporteur)

.....(Examineur)

Année universitaire :

2016/ 2017

Remerciements

Je remercie Mlle ZERDJEM Anisa qui a bien voulu assurer la Direction de cette recherche et sans lequel ce modeste travail N'aurait pu être achevé.

Je remercie également mes enseignants qui m'ont accompagné durant mon parcours universitaire.

Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui

Ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Je remercie plus particulièrement, la directrice de l'école primaire à Temouchent, de m'avoir bien reçue dans son établissement.

Je tiens aussi à remercier l'enseignante Mme MHAMDI et les élèves qui m'ont reçue dans leurs classes, et deux autres enseignantes Mme BENMOUSSAT Souhila et Mme SEDDIK Rahima qui m'ont encouragé tout au long de ce travail.

Je remercie tous mes amis pour leur patience, conseil Quand fatigue et désespoir m'ont pris au piège.

Merci également à tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin à la Réalisation de ce travail de recherche.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail

*Aux deux personnes les plus chères au monde pour moi qui m'ont soutenu et
encourager depuis toujours*

Mon père et ma mère

À mes frères et sœurs et

À tous mes amis de l'université

Tous ceux que je connais

Merci beaucoup

« BENHADDA Amina »

Table des matières

REMERCIEMENT

DEDIECACE

INTRODUCTION.....1

CHAPITRE I : cadre théorique et approche d'analyse

I. L'enseignement du français en Algérie.....	4
1. L'enseignement du FLE en cycle 3ème primaire.....	5
1.1.Profil d'entrée.....	6
1.2.Profil de sortie.....	6
II. Conception du terme jeu.....	7
1. Définition du terme jeu.....	7
2. Histoire du jeu.....	7
3. L'évolution du terme « jeu » en pédagogie.....	8
3.1.Le jeu ludique.....	8
3.2.Le jeu éducatif.....	8
3.3.Le jeu pédagogique.....	8
4. Les diversifications des activités ludiques.....	9
4.1.Le jeu linguistique.....	9
4.2.Le jeu de créativité.....	9
4.3.Le jeu culturel.....	9
4.4.Les jeux dérivés du théâtre.....	9
III. L'intérêt du jeu en classe de fle.....	10
1. Caractéristiques du jeu de l'enfant.....	11
2. Pourquoi l'enfant joue-t-il ?.....	12
3. La place du jeu dans le manuel scolaire de 3 eme AP.....	13
IV. La fonction du jeu en classe de FLE.....	13
1. Le développement de la personnalité.....	13
2. La motivation.....	14
3. La communication.....	14
4. L'acquisition.....	14
V. Le rôle et la créativité de l'enseignant.....	15
1. Rôle de l'enseignant.....	15
2. Créativité de l'enseignant.....	16

VI. Le jeu et les apprentissages.....	16
1. Les atouts.....	17
2. Les limites.....	17

CHAPITRE II : descriptif du corpus et choix méthodologique

I. Présentation des méthodes de travail.....	19
II. Enquête auprès des enseignants.....	20
1. L'échantillon.....	23
2. L'expérimentation.....	23
2.1. Lieu d'expérimentation.....	23
2.2. Le choix d'expérimentation.....	23
2.3. Le choix du corpus.....	23
2.4. Le groupe expérimental.....	23
3. la démarche l'expérimentation.....	23
3.1. L'observation de la classe.....	24
3.1.1. Déroulement d'une leçon.....	24
3.1.2. Activités ludique.....	25

CHAPITRE III : Analyse et commentaire

I. Présentation et analyse des résultats.....	28
II. Analyse de l'expérimentation.....	55
<i>CONCLUSION</i>.....	58
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	
<i>ANNEXES</i>	

Introduction

L'enseignement/l'apprentissage du français langue étrangère à l'école primaire représente une grande préoccupation dans le système éducatif, cependant depuis les années 1990 l'enseignement des langues a bénéficié d'une structure mieux adaptée qui a permis un apprentissage plus efficace.

L'étude du FLE demande une forme variée de méthodes nécessaires pour aboutir aux attentes et aux besoins des apprenants d'une part, sans oublier les objectifs à atteindre d'une autre part.

Pour l'enseignant de FLE son premier objectif qui doit être atteint est d'apprendre aux élèves à communiquer mais il doit d'abord passer par quatre compétences de communication à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit.

Désormais le but principal dans l'apprentissage des langues n'est plus d'acquiescer un savoir académique, mais son utilisation dans la vie quotidienne de l'individu c'est-à-dire de comprendre et répondre à ce qui se dit, réagir et donner son opinion.

L'enseignant a la lourde tâche de favoriser cet apprentissage par la mise en place de séances de langues afin d'attirer l'attention de l'apprenant et l'encourager à participer dans une langue autre que sa langue maternelle.

Donc l'enseignant doit développer une démarche pédagogique qui correspond mieux à la psychologie de ses apprenants, sans oublier que l'élève est un enfant et que chaque enfant est attiré par l'attraction et l'amusement. Quand on dit attraction nous faisons allusion au jeu puisque dès son jeune âge l'enfant est attiré par ces situations.

Le jeu est une forme d'activité essentielle pour l'enfant, non seulement c'est un élément nécessaire à son équilibre mais aussi un moyen pour son développement global, psychologique et affectif. Pour l'enfant, jouer n'est jamais une perte de temps, quand-il joue il le fait avec sérieux, en se donnant à fond pour jouer tout en respectant les règles du jeu.

Le jeu est employé comme moyen pédagogique à l'école primaire, en effet cette dernière le considère comme une activité sérieuse sous forme ludique, c'est pourquoi son utilisation est nécessaire.

Tout en motivant ses apprenants, l'enseignant va devoir approfondir leur langage ainsi de construire du sens dans les apprentissages.

Pour former l'homme de demain, il est important pour tout enseignant de « qualité » de commencer par la base. Pour proposer aux enfants un enseignement adéquat à leurs besoins d'une manière souple et moins lassante en prenant en considération leurs désirs, nous avons voulu accéder dans leur monde, un monde de rêve, de conte de fées, d'image, de couleur, de jeux et d'innocence. Expression empruntée à un vieil adage dont l'auteur est inconnu :

« Si les enfants ne peuvent apprendre de la façon dont nous enseignons, enseignons-leur la façon dont ils peuvent apprendre ».

Des auteurs comme H. Silva, J. M. Caré, E. Debyser, S. Halliwell, N. De Grandmont et d'autres ont encouragés l'utilisation des activités ludiques comme support pédagogique et moyen d'apprentissage.

Après plusieurs recherches et lecture nous avons cerné la problématique suivante : *le jeu facilite-il l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire ?*

Pour pousser l'élève à prendre du plaisir et à participer, le jeu aide-t-il dans l'apprentissage ? Est-ce que nous pouvons améliorer la participation des élèves par le biais des jeux ?

Pour répondre à ces questions nous avons dégagé les hypothèses suivantes :

- Le jeu est un outil primordial dans l'apprentissage du FLE à l'école.
- Il est facteur de motivation et permet d'accroître la communication.
- Il est pour l'enseignant une formidable source d'exploitation.

Nous avons choisi ce thème parce qu'il nous a particulièrement attiré notre attention tant que futurs enseignants, mais aussi en tant qu'anciennes élèves, puisque nous même nous serons confrontés à des situations de classe motivantes ou bien démotivantes.

L'objectif de cette recherche est de prouver que le jeu est un moyen qui permet de créer des situations nouvelles, de sortir de la méthode traditionnelle, facilite l'apprentissage et le rendre agréable, aussi motive l'apprenant à faire des efforts en participant à son apprentissage.

Notre mémoire se compose de trois chapitres : Dans le premier chapitre qui est le cadre conceptuel et/ou théorique nous allons introduire les notions de l'enseignement/apprentissage du FLE en général, ensuite, définir le concept du jeu en se basant sur des théories et mieux le cerner puis donner quelques types de jeux et voir leurs impacts sur les élèves et leurs emplois dans la classe du FLE.

Le second chapitre nous allons présenter l'enquête du terrain que nous avons menée au sein du primaire **dix-huit février** dans la ville d'**Ain Temouchent**, et le public que nous avons visé sont les élèves de la 3^{ème} année primaire.

Le troisième chapitre, nous allons analyser les résultats obtenus suite aux questionnaires proposés aux enseignants et présenter les grilles d'observations des séances.

Chapitre I

**Cadre théorique et
approches d'analyses**

Dans le chapitre qui suit, nous allons aborder l'un des principaux sujets de notre enquête. Celui-ci portera sur le jeu et plus particulièrement l'utilisation du jeu en situation d'apprentissage, la définition de ce concept, sa progression en pédagogie et ces variétés. Enfin nous étudierons sa place en sein de l'enseignement/apprentissage du FLE en se basant sur les propos de plusieurs chercheurs et spécialistes.

I. L'enseignement de français en Algérie :

L'enseignement/apprentissage en Algérie représente l'une des principales préoccupations dans le domaine de la formation scolaire ainsi son intérêt sur le plan social qui est bénéfique dans les rapports de communication quotidiens que partage cette langue avec l'orale.

Avant la mise en place du système fondamental, le français avait un statut d'une langue seconde dans notre système éducatif. C'est qu'à partir de 1987 que le français est devenu langue étrangère au même titre que l'anglais.

La langue française occupe une place capitale dans le système éducatif et dans les différents niveaux d'enseignements. Elle reprend petit à petit le statut qu'elle avait après l'indépendance et maintient une fréquente influence surtout dans les domaines éducatifs, sociaux, économiques, culturels... .

Depuis l'année 2005 l'introduction de nouveaux programmes fixe comme le but la réforme du système éducatif algérien. Ce dernier engendre une amélioration qualitative en prenant en considération la fonction des changements fréquents que rencontrent notre pays et le monde général, mondialisation, économique, culturels...

L'objectif de l'enseignement du FLE est d'élargir les horizons culturels des apprenants par la découverte d'autre littérature et d'autre civilisation.

L'enseignement du FLE a pour but de formaliser le jeune apprenant à la langue afin de l'utiliser pour s'exprimer. Ainsi à travers cet apprentissage commence à se former et il commence acquière des connaissances. Ces dernières seront réutilisées par l'apprenant pour qu'il puisse accéder aux différentes informations, s'ouvrir sur le monde extérieur et acquérir un seuil linguistique irréversible. D'après **la Loi d'orientation sur l'éducation nationale (n°08-04 du 23 janvier 2008)**, l'école doit notamment : *« permettre la maîtrise de moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la*

documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères » **Chapitre II, article. 4.**

1. L'enseignement du FLE au primaire :

Afin que l'élève s'exprime spontanément et clairement à l'oral comme à l'écrit l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire a pour objectif d'instaurer chez ces jeunes apprenants des compétences de communication qui correspondent à leurs développements cognitifs.

L'enseignement du FLE est régi par les objectifs fixé par la **loi d'orientation sur l'éducation nationale (n°8-04-du 23 janvier 2008)** et qui définit les finalités de l'éducation de la manière suivante : « *L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle* » **Chapitre I, article 2**

« *L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire). Dans le 2^{ème} palier de l'école primaire ou palier d'approfondissement, l'élève ayant déjà eu 2 ans de scolarité en langue arabe, sera initiée à la langue étrangère 1. Il sera amené progressivement à communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif* » **Direction de l'enseignement fondamental, programme du français 3^{ème} primaire, Ed, O.N.P.S, Alger, 2011, p03**

Dans ce cadre les objectifs visés par le programme officiel au niveau de la 3^{ème} année primaire sont les suivants :

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

1.1 Profil d'entrée

Le profil d'entrée étant défini comme la synthèse des acquis des élèves au seuil d'un palier ou d'un cycle, il est important de la décrire pour amorcer les nouveaux apprentissages.

Au plan psychologique : l'enfant de 8/9 ans est un esprit curieux et éveillé.

Parvenu à une bonne maîtrise du langage, il est en mesure de s'exprimer et d'exprimer son avis et ses sentiments. À l'aise dans la vie du groupe, il aime les activités partagées et manifeste un bon esprit d'équipe tout en respectant les exigences du travail collectif. Ses capacités cognitives lui permettent déjà de se définir en tant qu'individu et exprimer sa personnalité. Mis en situation, il peut développer différentes formes de raisonnement et différents modes d'expression.

Au plan pédagogique : l'élève de 3° AP vient d'achever le premier palier du cycle primaire.

Il a développé des savoirs, des savoir-faire et un savoir-être durant les deux premières années d'apprentissage. Placé au centre de la relation pédagogique, c'est un apprenant exigeant. Il connaît déjà quelques supports de l'écrit et leurs usages. Il est familiarisé avec des consignes de classe et de travail.

Les compétences qu'il a déjà acquises représentent un socle premier qui facilitera le développement de nouvelles compétences, l'enseignement d'une langue étrangère se fondant sur les acquis (d'ordre communicatif, l'enseignement d'une langue étrangère collectif et personnel) antérieurs (scolaire et extra-scolaire). L'apprentissage se module par rapport aux capacités de réception et de production de l'élève dans le cadre des activités prévues dans le programme.

1.2. Profil de sortie

La définition du profil de sortie met en relation les compétences transversales, les compétences disciplinaires et les différents domaines de connaissances. Le profil de sortie ainsi sur le plan méthodologique, de structurer les apprentissages par cycle et par année. Il fournit par ailleurs les critères et les indicateurs de l'évaluation certificative terminale.

Pour chaque année du cycle, l'OII (Objectif Intermédiaire d'Intégration) définit ce qui est attendu de l'élève à la fin de la 3°AP :

« OII : Au terme de la 3^oAP, mis dans une situation de communication significative, l'élève sera capable de produire un énoncé mettant en œuvre deux actes de parole à l'oral et à l'écrit » 3^{ème}.AP - SALAH-EDDINE - Ecole primaire - Youscribe

II. Conception du terme jeu :

1. Définition du jeu

Commençons d'abord par donner la définition du terme jeu, selon **Le Dictionnaire Encyclopédique p 854**, qui décrit le jeu comme « *activité physique ou intellectuelle non imposée et gratuite, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir [...] une activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnants et perdants, et où interviennent les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté ou le hasard* ».

À partir de cela nous pouvons dire que le jeu se compose de deux éléments :

Le premier élément est de considérer le jeu comme une activité, comme un effort physique, et une réactivité ou effort mental de la sorte une reconstruction de l'acte proposé sans contrainte de temps ou de l'espace.

D'autre part, le jeu est positionné pour être adapté à des principes qui sont manipulés et accomplies par l'individu qui l'exerce.

De ce fait nous appuyons cette définition par la citation de **H. Silva, 2008 p.14** qui dit : « *le jeu [...] est un phénomène complexe, et toute parole sur le jeu doit être conçue comme une œuvre sociale de désignation et d'interprétation* » Le jeu en classe de langue. Cette spécialiste explique dans ce passage que le jeu simplifie la compréhension de l'information et sa réalisation demande un certain savoir-faire.

2. Histoire du jeu

Le jeu existe depuis l'antiquité et n'avait aucun caractère sérieux jusqu'au 18^{ème} siècle, il était unis à la détente et au divertissement. Pour l'homme, toutes activités relevant du sérieux étaient considérées comme utile et bénéfique.

De plus, la notion du jeu était rattachée à l'enfant, il faut savoir que la valeur de ce dernier avait moins d'estime que de nos jours. Le jeu était aussi lié au jeu d'argent (jeu de hasard) qui avait une très mauvaise réputation.

L'introduction du jeu dans les pratiques pédagogiques débutera qu'à partir de la Renaissance et sera présent en premier lieu dans les écoles religieuses ainsi que dans les éducations des petits princes. Le latin ayant une approche complexe, les éducateurs usèrent du jeu afin de simplifier l'apprentissage de la langue.

Enfin, il faudra attendre l'époque Romantique pour observer les principaux changements. La représentation négative du jeu fut abandonnée, faisant place à une représentation complètement objective étant liée au sérieux et contribuant ainsi au développement naturel de l'enfant.

3. L'évolution du concept « jeu » en pédagogie

Dans l'ouvrage **N. DE GRANDMONT 1997** : p. 106, selon **Jean- Laurent Pluies** le jeu est exprimé en trois niveaux essentiels et complémentaires dans l'action pédagogique, dont elle avance : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]*» (PEDAGOGIE DU JEU. Jouer pour apprendre). À partir de cette révélation nous suggérons la présentation des niveaux cités ci-dessus en ajoutant d'autre type de jeux :

3.1. Le jeu ludique

Selon **Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-La-Neuve** :

Le jeu est une activité libre « *qui répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* » (les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir) la formatrice attribue aux jeux ludiques certaines qualités comme : favoriser le développement intellectuel, affectif et ces principaux caractères sont la liberté et le plaisir.

Dans une situation pédagogique, les jeux ludiques permettent d'explorer ses connaissances et favorisent la motivation.

3.2. Le jeu éducatif

D'après **Nicole De Gramont, 1997** : p.66 « *Si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sans contraintes perceptibles*» (PEDAGOGIE DU JEU. Jouer pour apprendre). De ce fait le jeu favorise l'acquisition la connaissance et l'apprentissage de la règle avec le plaisir et le divertissement, sans la centration sur l'apprentissage.

Il ne faut pas confondre entre (jeu d'exercice) et (jeu éducatif) ce dernier n'est pas synonyme d'exercice de répétition ou d'épuisement, plutôt un moment d'apprendre en jouant et en s'amusant, sans préciser le but de l'activité.

3.3. Le jeu pédagogique :

Cette notion est définie par **Nicole De Gramont, 1997 p. 66** : comme « *une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages* » (*PEDAGOGIE DU JEU. Jouer pour apprendre*). Certes le jeu pédagogique favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer qui sont vérifiées et renforcées, alors que les buts des jeux éducatifs sont moins déclarés.

4. Les diversifications des activités ludiques

Le jeu en pédagogie est un moyen efficace et original qui conduit l'apprenant vers l'acquisition des connaissances linguistique, communicatives et culturelles, et qui fait naître l'ambiance, la distraction et la motivation.

Il existe plusieurs typologies des activités ludiques qui se différencient selon le domaine (la sociologie, la didactique ou la pédagogie) aussi selon les théoriciens, nous avons choisie de retenir celle de **Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca, et J.M Caré et F.D**

4.1. Le jeu linguistique

Il permet aux élèves d'apprendre la langue à partir des lettres afin de construire des énoncés, il adapte une nouvelle étape pour surmonter et faciliter l'acquisition de la grammaire et la conjugaison, selon **Cuq, Jean. Pierre et Isabelle Gruca, 2003 p 417** « *Les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* » (Cours de didactique de français langue étrangère et seconde). Il est à la fois un moyen de divertissement pour les élèves mais il permet aussi la mémorisation et la créativité.

4.2. Le jeu de créativité

Selon **J.M Caré et F.D, 1987 p116** « *Ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention de la production pour le plaisir de formes de sens, de phrases, de discours...* » (JEU ET CREATIVITE : Les jeux dans la classe de français, V créativité, Edition n6).

Ce jeu fait appel à l'imagination et la créativité pour la réalisation d'une situation d'énonciation.

4.3. Le jeu culturel

Il a pour but d'accroître l'intégration d'aptitude orale d'informations chez l'enfant. Il vise à développer la culture de l'apprenant et l'ouverture de son esprit.

Ce jeu, dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposée par les cases, la forme du tableau est comme ceci :

Pays	Ville	Musicien	Plat typique
France	Franconville	J.Ferrat	Foie gras

4.4. Les jeux dérivés du théâtre

Selon **J.P Cuq** et **Isabel Guca**, 2003, p418 « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui soit sur l'improvisation [...] directivité, [...] la dramatisation* » (Cours de didactique de français langue étrangère et seconde).

Ce type de jeu à nature théâtrale a comme motif la stimulation des apprenants ou la réinvention d'un univers fictif et le plus réel possible afin de doter les apprenants d'une compétence communicative et pragmatique et investir leurs connaissances.

Les activités du théâtre varient selon le principe suivant :

L'improvisation : dans ce cas l'apprenant va envisager des situations immédiates après une série de consigne ou une proposition de son enseignant par exemple ça commence par une situation banale.

De directivité : est basé sur deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidé par leur maître).

Dramatisation : Selon **J.M Carré et F.D**, 1987, p.64 « *c'est la mise en scène avec les personnages d'un récit ou d'un compte* » (JEU ET CREATIVITE : Les jeux dans la classe de français : DU mime au drame. Edition n6). L'élève produit un dialogue de n'importe quel texte en mobilisant ses connaissances pragmatiques.

III. L'intérêt du jeu en classe de fle

Insérer le jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicative et actionnelle, en suggérant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulants, concept de défis) et incitant la prise de parole et l'interaction.

Tous d'abord nous allons faire un petit rappel des différentes compétences à suivre en classe de langue :

Compétence linguistique : on utilisera un lexique qui renvoi à la vie quotidienne d'un enfant et les principales fonctions langagières seront abordées : parler de soi, parler aux autres, parler des autres et du monde, s'exprimer pour participer au sein de la classe, reconnaître et utiliser quelques repères spatio-temporels.

Compétence culturel : l'enseignant choisira des activités motivantes et la mise en situation de ces activités qui concerne quelques éléments qui renvoi à la culture du pays dont l'enfant étudie la langue (vie quotidienne, fêtes et traditions, géographie...).

Compétence pragmatique : en effet il ne faut pas se contenter que de l'enseignement des compétences linguistiques puisque le contact avec une langue étrangère permet de renforcer des capacités générales telles que la capacité d'écoute, la capacité de rétention mémorielle, la capacité renforcée de verbalisation et l'aptitude à découvrir les mécanismes de fonctionnement d'une langue.

Compétence narrative : elle vise la capacité de l'apprenant à pouvoir faire des choix langagiers (type de texte produit : narratif, descriptif, argumentatif, ...) en fonction de la situation de communication dans laquelle il est placé (lieu, moment de l'interlocution, identité de l'interlocuteur, etc.).

1. Caractéristiques du jeu de l'enfant

Les auteurs **Pierre FERRAN**, **François MARTINET** et **Louis PORCHER**, et d'autres comme **H.WALLON** ont essayés d'éclaircir les traits essentiels constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposé six traits psychologiques du jeu de l'enfant (Pierre FERRAN, François MARTINET et Louis PORCHER, à l'école du jeu, Bordas, 1978)

- **La fiction** : d'après **H.WALLON** p7 « *elle fait naturellement partie du jeu, puisqu'elle est ce qui s'oppose à la réalité présente* » (Approche théorique par le jeu). Faire semblant part toujours de la réalité, le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité.
- **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 toujours contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable* ». à travers le jeu l'enfant apprend à se protéger du monde extérieur.
- **L'exploration** : « *jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle* ». l'action par le jeu fait que l'enfant découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même.
- **La socialisation** : « *le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, l'antagonisme et de la coopération [...] parce que le jeu est fiction, l'affrontement y est symbolique* ». à travers le jeu l'enfant communique, d'être constamment en contact avec des partenaires, ce qu'il va lui permettre de construire sa propre personnalité.
- **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* ».

l'enfant joue pour réussir et il peut aussi perdre mais il doit garder l'espoir d'obtenir la victoire.

- **La règle** : le jeu dispose de règles qui sont indispensables pour ça structure, et ces règles poussent l'enfant à apprendre, à respecter et se faire respecter. « *l'enfant comme l'adulte s'y découvre comme un être social et unique à la fois gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond* ».

2. Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

La manière dont un enfant fonctionne c'est par le jeu et à travers de ce dernier que l'enfant se développe harmonieusement.

Selon **WINNICOT**, p 01 (Le jeu en pédagogie) l'enfant joue :

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

Dans une classe, le jeu permet aux élèves de lâcher du lest avant/après une activité plus lourde et qui suscite des efforts et aussi de briser la glace dans un groupe peu communicatif, qui ne se connaît pas encore. En d'autres termes, en tirant parti de sa facette ludique il permet de créer une véritable dynamique de groupe, en prenant en considération les objectifs qui s'inscrivent dans la séquence pédagogique.

Il permet également d'éviter les besoins instrumentaux souvent présenté qui sont généralement peu motivants et qui ne visent pas toujours les objectifs spécifiques vis-à-vis du français. Dans le même ordre d'idée, l'activité ludique permet par ailleurs d'abandonner ces objectifs purement fonctionnels, afin de débloquent la prise de parole face aux confrontations des enjeux émotionnels tels que la face, ou du regard de l'autre au sein de la classe.

Quand l'enfant apprend avec son propre mode d'exercice, il va acquérir l'information plus vite et la mémoriser.

L'apprentissage par le jeu va permettre à l'enfant d'enrichir son vocabulaire, l'échange des propos et l'initiation des paroles.

Sur le plan social, l'enfant quand il joue avec ses parents, ça lui permettra de favoriser une socialisation et de développement de sa personnalité.

Le jeu est un moyen d'échange entre l'enfant et son environnement puisqu'il permet de comprendre la réalité et de discerner les règles de son environnement, il participe de la même façon pour influencer les acteurs de la scène pédagogique.

La construction des liens entre les élèves pendant le jeu va aider l'enfant à surmonter ses problèmes et à apprendre en groupe, et d'oublier son égoïsme.

Toutefois, le principal avantage des jeux par rapport aux théories de la cognition qui est la motivation et permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives* ». (J.P. Cuq : 2003, p. 160).

3. La place du jeu dans le manuel scolaire de 3^{ème} AP

Le manuel scolaire de la troisième année qui est proposé par le Ministère de l'Education National est officialisé par des décisions datées du 19-07-2008.

En remarque que le contenu du manuel accorde beaucoup d'importance aux couleurs et aux illustrations ce qui est indispensable pour des enfants. Malgré qu'il y ait une absence totale de jeu, ce livre se base surtout sur les bandes dessinées, des textes et des exercices. En effet le contenu représente toujours un texte à comprendre ou un exercice à résoudre, le manuel figure une source de tâches pour l'élève à accomplir, malheureusement il n'y a pas un espace de loisir et de jeu.

Il est clair que le jeu pour l'apprentissage de la langue française au primaire reste une initiative personnelle de l'enseignant, car nous avons été informés que depuis très peu de temps les enseignants bénéficient de quelques séminaires de formations pour les orienter et leurs permettre d'utiliser le jeu comme méthode d'apprentissage, sa construction demande beaucoup de recherche et de créativité de la part de l'enseignant en prenant en considération les objectifs à atteindre, le niveau des élèves le temps et l'espace.

IV. La fonction du jeu en classe de FLE

1. Le développement de la personnalité

Le jeu permet à l'enfant de se construire une personnalité et le prépare au monde d'adulte. Le but du jeu n'est pas de passer des moments plaisants avec des amis, il permet à l'enfant de découvrir le monde ainsi que de l'appréhender, de s'aventurer afin d'apprendre la vie en communauté. De ce point de vue, Aristote, cité par **S. De Graeve**, 1996, p13 déclare « *les choses qu'il faut attendre pour les faire c'est en les faisant que nous les apprenons* » (Apprendre par le jeu).

De plus, les intérêts du jeu ne s'arrêtent pas là. A travers l'identification et la projection, le jeu permet à l'enfant d'exprimer sa différence avec l'autre, d'exprimer la singularité, ainsi que le contrôle et le dépassement de soi, comme l'indique Jacques Henriot : « *pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre conscience de soi, à la fois dans ce qu'on est et dans ce que l'on veut être* » (Le jeu dans le développement de l'enfant).

2. La motivation

La motivation c'est ce sens de créer, d'éveiller des réactions susceptibles, et de favoriser l'apprentissage

L'enfant n'acquière que ce qui éveille sa curiosité et son intérêt et affecte ces organes de sens, il apprend réellement qu'il a choisi de le faire.

Au moment où l'enfant prend plaisir à apprendre l'enseignant ne doit pas le freiner mais ça ne veut pas dire qu'il abandonne.

Pour éveiller la motivation chez l'élève et prend part à son apprentissage comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout du plaisir et c'est cela qui est la plus puissantes des composantes de la motivation.

Weiss.F, 1983,p8 note que le jeu « *peut grandement contribuer à animer les classes de langues et permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement* » (Jeux et activités communicatives dans la classe des langues, collection pratique pédagogique).

3. La communication

La classe de langue est le lieu qui favorise la communication entre l'enseignant et ses élèves. L'échange langagier se déroule sous forme d'une interaction d'une part entre l'enseignant et l'élève, d'après **Rabéa Benamar**, 2009. p65 « *en classe de langue il y a nécessairement une asymétrie c'est-à-dire qu'un locuteur est compétant face à un ou des locuteurs qui sont là pour apprendre* » (Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE).

Cette notion d'asymétrie qui permet à l'enseignant d'intervenir lorsque l'élève se retrouve en difficulté.

4. L'acquisition

Non seulement il est un facteur de motivation et de communication, le jeu est aussi un moyen d'acquisition. **Décuré, Frager & ALI**, 1985. p16 « *S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'autonomie)* » (Help ! Exercices et Jeux pour la classe d'Anglais. Toulouse : CRDP)

Avec le jeu l'apprenant arrive à mémoriser mieux, et il s'implique d'avantage ; joue ; échoue puis rejoue de nouveau. Cette répétition qui se fait de façon naturelle aide l'apprenant à garder l'information dans sa mémoire. Le jeu est outil efficace pour travailler

V. Le rôle et la créativité de l'enseignant

1. Rôle de l'enseignant

Selon **Francis DEBYSER**, 1996, l'enseignant a un rôle multiple dans le cadre des stimulations globales :

- Il est le maître de jeu ;
- Il prévoit la répartition du travail collectif, en sous-groupe, ou individuel ;
- Il aménage l'espace de la classe pour diverses activités ;
- Les jeux de rôles, affichage de certaines productions ;
- Il conseille les activités en évitant de la diriger ;
- Il gère la mise en forme des productions, leur mise en commun et leur conservation ;
- Il prépare certaines activités par un travail linguistique ;
- Il propose des documents complémentaires ;
- Il aide à la correction des productions orales ;
- Il évalue certaines productions ;
- Il reste vigilant en ce qui concerne la dynamique du groupe classe, des sous-groupes, les dérives psychologiques possibles, les stéréotypes culturels et la qualité du travail. (L'immeuble, Hachette FLE/CIEP, préface).

Dans la pédagogie de projet, l'adulte c'est cette personne qui observe le joueur jouer. En effet, l'enseignant est censé se priver de ses pouvoirs de chef d'orchestre parce que le travail d'équipe est un climat où règne une liberté d'expression, une franchise et une tolérance, cela encourage chaque apprenant à participer et où les chances sont identiques pour tous les membres d'équipe.

Certes, au moment où l'élève s'implique dans le jeu, l'enseignant se contente de l'observer et de ne pas intervenir afin de réutiliser ces observations pour modifier le jeu et

l'adapter aux objectifs des besoins. Ainsi en classe de langue, l'enseignant doit se tenir à l'écart mais sans disparaître pour autant. Il est le médiateur qui met en place les activités, qui introduit les situations.

Son rôle est fondamental car c'est lui qui choisit les activités qui correspondent aux objectifs qu'il se fixe, et il prévoit le développement de ces activités mais tout en se faisant discret pendant les activités ludiques elle-même.

Les activités ludiques demandent une organisation de petits groupes et ce qui est intéressant et que cela permet de réduire la domination de l'enseignant ainsi c'est plus facile pour l'élève de demander de l'aide au maître puisqu'il change de fonction.

Un enseignant qui aborde ces apprenants avec modération et souplesse, éveille chez eux un comportement positif, tandis qu'un enseignant ardu éveille chez eux des attitudes agressives. Donc la qualité de l'adulte ne se situe pas dans l'acquisition par la méthode mais dans le reflet de son équilibre personnel de son épanouissement de l'amour qu'il approuve à la vie et à l'autre.

2. Créativité de l'enseignant

Les activités ludiques ne peuvent être employées que si elles correspondent au niveau des élèves et permettent d'atteindre les objectifs voulu.

Au moment de la préparation d'un jeu, l'enseignant doit prendre en considération certains facteurs (la classe, le nombre d'élèves, le niveau de ces élèves, et les objectifs fixés) à ce moment l'enseignant fait appel à sa créativité.

La créativité est importante dans l'enseignement du FLE car le métier d'enseignant est un métier de création puisque l'enseignant fait appel à sa créativité que ce soit dans l'élaboration des jeux ou bien dans la préparation du cours, afin de créer et d'inventer des situations nouvelles et aussi pour intéresser ses apprenants et les amener à l'apprentissage.

La créativité est une forme de pensées qui permet à l'enseignant de se libérer des méthodes traditionnelles et de s'engager vers de nouvelles voies afin d'améliorer les choses.

VI. Le jeu et les apprentissages

Il faut savoir que l'enfant a besoin de s'exprimer, de répéter, de jouer, et de faire jouer sa langue, à ce propos **J.M. Carré**, 1992, p87 déclare que : « le jeu, mieux que beaucoup d'exercices permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole est l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie » (Stimulations globales : in le français dans le monde). Ces jeux camouflent les activités scolaires traditionnellement rejetées comme un travail imposant et contraignant, en effet, l'enseignant essaye de motiver ces élèves et attire leurs attentions par des stratégies amusante afin d'atteindre les objectifs fixés du cours. C'est une des raisons qui ont poussées beaucoup de pédagogues et de didacticiens se sont penchés dès le début du XX e siècle sur l'intérêt du jeu à l'école. Le jeu comme préexercice peut mener au travail puisque jouer c'est se permettre d'accomplir une tâche.

1. Les atouts

Un des premiers aspects du jeu de l'enfant est la spontanéité. Tout au long de son développement l'enfant joue très souvent.

A travers le jeu l'enfant prend conscience du monde qui l'entoure et acquière peu à peu des actions nouvelles, conquiert son autonomie : il réussit.

Le jeu est le meilleur élément pour la construction de la personnalité, il est aussi une source de motivation et de plaisir.

Le jeu motive l'enfant à aller vers le travail, donc accomplir des efforts afin de vaincre des difficultés.

Il est donc important d'envisager des temps de jeu et des temps de travail, parce que grâce au jeu l'enfant pourra s'intégrer dans un groupe et favorise des changements d'attitude et la réussite du jeu procure à l'enfant le soulagement de réussir. Chaque individu qui joue a envie de réussir, l'adulte ou l'enfant jouent afin de vaincre et gagner.

De plus quand un enfant désire réussir, toute sa personnalité est fixée par cet objectif. Il réfléchit, met au point une tactique, prévoit une autre stratégie si la première est voué à l'échec. En d'autre terme la participation dans le jeu déclenche des qualités intellectuelles que le travail scolaire ne le déclenche pas toujours.

2. Les limites

Le jeu pose des difficultés pour évaluer les élèves. La plupart des jeux se passent à l'oral et évaluer à l'oral n'est pas chose facile.

Surtout si l'on est en présence d'un groupe classe tout entier, il n'est pas évident de mesurer la participation de chacun, pas plus que les acquis individuels des élèves. Lors d'une séance tous les enfants n'ont pas forcément l'occasion de tous s'exprimer, en se contentant de faire des jeux, l'enseignant ne peut vérifier si tous les élèves ont bien compris ou s'ils prononcent bien.

De plus, aborder par le jeu une matière, qui est nouvelle, peut lui faire perdre de sa crédibilité et empêcher les enfants de la prendre au sérieux. Organiser des séances uniquement basées sur le jeu risquerait de provoquer une lassitude de la part des élèves et ceux-ci risqueraient d'assimiler cette discipline à un moment de détente, un moment récréatif.

Ce risque vient sans doute du fait que les enfants ne « se rendent pas compte » qu'ils travaillent, ils associent la séance de français avec un moment de jeu où l'on s'amuse, rit, voire parfois où l'on chahute ! Il faut donc bien s'interroger sur le choix du jeu, essayé de créer un enjeu véritable, et fixer des objectifs précis.

Les jeux peuvent parfois également provoquer l'ennui. En effet, en dépit de toute l'énergie déployée par le maître pour mettre en place des activités ludiques attractives, il peut arriver que l'accueil que leur réservent les enfants ne soit pas forcément celui attendu.

Le jeu en classe de langue apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant. Le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter lassitude ou frustration, pour être productif. La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple ou demander un réel investissement en temps et en imagination. Mieux vaut pour la cohérence et l'efficacité, considérer le jeu seulement comme un instrument pédagogique, utilisable comme les autres et mieux que d'autres pour atteindre les objectifs éducatifs.

Durant le présent chapitre, nous avons insisté sur le fait que le jeu en classe est à la fois utile et rentable. Il génère chez les apprenants le désir, le besoin ainsi que l'envie de découvrir la langue française.

Plusieurs études ont été réalisées sur le jeu afin de mettre au clair les différentes interrogations concernant le ludique. Ces réflexions permettent d'encourager l'adoption du jeu par les enseignants.

De plus nous avons retenu que le jeu s'apprend par la mise en pratique mais aussi demande une certaine planification de la part de l'enseignant et de la fixation sur les objectifs à atteindre pour avoir un résultat positif.

Chapitre II

Descriptif du corpus et choix méthodologique

Afin de mesurer l'apport des activités ludiques dans le milieu scolaire, nous allons procéder à la récolte des informations en distribuant un questionnaire aux enseignants de primaire. Cette méthode nous permettra de préciser la juste place qu'occupe le jeu au sein d'une classe de langue, ainsi que de voir la fréquence d'utilisation de celui-ci par les enseignants.

Ensuite nous allons effectuer une observation dans une classe de 3^{ème} année primaire.

Enfin notre présence dans une classe nous permettra de constater la différence entre le déroulement d'un cours traditionnel et un cours qui inclus le jeu.

I. Présentation des méthodes d'enquête de terrain

L'observation : c'est une méthode d'enquête par laquelle nous observons directement en étant présent sur le terrain, afin d'étudier les phénomènes sociaux.

Dans une enquête par observation, on alternant des séances d'observation (moment où on est effectivement sur le terrain) et des moments de réflexion et des prises de notes sur ce qu'on observe.

L'observation-non-participante : dans ce type d'observation, l'observateur ne fait pas partie du groupe, il garde une certaine distance, il ne prend pas parole et ne participe pas aux activités.

Fiche pédagogique : c'est une référence d'enseignement pour que les processus d'apprentissage atteignent le but du cours, elle permet de se situer dans un cours, et elle comprend des éléments importants dans l'apprentissage :

- Niveau des apprenants
- Nom de l'activité : il s'agit de l'intitulé du cours aborder ;
- Durée de la séance : temps consacrer pour présenter le cours dans une classe ;
- Support : sur quel outil l'enseignants se base pour faire son cours ;
- Objectif du cours : le but du processus de l'apprentissage ;
- Déroulement du cours : qui indique de quelle manière l'enseignant présente le cours.

Le questionnaire : c'est une méthode qui permet le recueil des informations, afin de comprendre et d'expliquer les faits.

Le questionnaire est une méthode quantitative qui s'applique à un ensemble (échantillon) qui doit permettre des inférences statistiques.

La grille d'observation : elle recense l'absence ou la présence de l'ensemble de concepts, d'habilités ou d'attitude.

Les observations permettent d'appréhender une réalité vécue, plutôt que d'en obtenir un écho éventuellement déformé à travers des représentations que les gens s'en forge.

II. Enquête auprès des enseignants

Notre enquête de terrain a pour objectif de vérifier les hypothèses du départ. Nous avons opté pour le questionnaire afin d'avoir leur avis sur l'apport des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE. La contribution des sujets questionnés ainsi les élèves de la 3ème année primaire nous a été d'une grande importance.

Grâce à cela, il nous semble important de comprendre comment et pourquoi les jeux peuvent être utiles à la réussite de l'enseignement/apprentissage du français à l'école primaire. C'est à travers cela que nous allons décrire le rôle de l'activité ludique.

La collecte des données par le biais du questionnaire s'est étalée sur deux semaines et demie (12 au 27 février 2017) auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

Il s'agit d'un questionnaire qui se compose de 18 questions variées, c'est-à-dire des questions fermées et ouvertes.

Nous avons distribué 30 questionnaires et le même nombre a été récupéré.

Il faut noter aussi que les enseignants questionnés avaient pour consigne de s'inscrire dans la liberté de donner des réponses car il était important pour nous de reprendre des éléments de réponses qui pourront nous conduire à mieux nous situer dans notre recherche.

1. Questionnaire

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

- Très bon
- Bon
- Moyen
- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral
- le fonctionnement de la langue
- Production orale
- Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent
- Parfois
- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

- Oui
- Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

8-Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Ecriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ?.....

.....

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

.....

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

- Jeux de rôles
- Jeu de mots
- Charades et devinettes
- Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant -Motivant -Inutile

12-Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui -Non

13-Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui -Non

14-Pensez-vous que l'enseignement ludique à un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui -Non

Pourquoi ?.....
.....
.....

15-Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale -l'apprentissage de mots nouveaux
-l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce- que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

.....
.....
.....

2. L'expérimentation

2.1. Lieu d'expérimentation

La présente enquête a eu lieu dans un établissement primaire au niveau de la wilaya de **Ain Temouchent**, cette école primaire se situe dans le quartier les castors, cet établissement s'appelle **dix-huit février**.

2.2. Le choix d'expérimentation

Après une longue réflexion sur le lieu de la présente enquête, notre choix s'est porté sur l'école primaire **dix-huit février**, nous avons rencontré des difficultés pour trouver un établissement où le jeu est utilisé comme activité d'enseignement/ apprentissage du FLE. Donc nous avons choisi l'établissement cité qui se trouve dans un milieu urbain.

2.3. Le choix du corpus

Pour recueillir des informations susceptibles de nous aider dans notre recherche, nous estimons que les apprenants de la troisième année primaire constituent le meilleur corpus pour la réalisation de notre enquête, afin d'atteindre nos objectifs et répondre à nos hypothèses.

De plus, comme nous l'avons avancé dans le cadre théorique, les activités ludiques dans une classe de langue étrangère doivent être structurées par niveau et doivent être adaptées et ajustées selon le public cible. De ce fait, nous avons décidé de réaliser notre travail d'expérimentation avec les apprenants de la troisième année primaire, parce qu'ils constituent un public jeune et sensible aux jeux.

2.4. Le groupe expérimental

Avant de commencer notre champ expérimental et de soulever le voile sur les objectifs que nous projetons d'atteindre, il est important de décrire le groupe classe avec lequel nous avons travaillé et qui nous a servi comme moyen de collecte des données. Le groupe sélectionné sera représentatif des élèves de 3AP de l'école : **Dix-Huit Février** qui se situe dans un quartier aisé, avec des apprenants de niveau que nous avons jugé moyen.

Le groupe sélectionné pour l'expérimentation se compose de 24 apprenants, 10 garçons et 14 filles. La moyenne d'âge des apprenants du groupe expérimental varie entre huit ans à neuf ans.

3. La démarche d'expérimentation

Pour mener à bien notre enquête, nous avons sélectionné les méthodes qui peuvent nous aider et qui nous facilitent le déroulement de notre recherche, en particulier notre travail pratique. Ces méthodes doivent être en adéquation avec la nature du sujet étudié.

Pour réaliser l'enquête de la présente recherche, nous avons opté pour les méthodes suivantes : la technique d'observation de classe, la méthode analytique et comparative, et finalement nous interprétons les résultats et nous présentons des commentaires.

Nous avons opté aussi pour la méthode quantitative qui est un questionnaire destiné aux enseignants du FLE au primaire qui se porte sur le déroulement des cours et le comportement des élèves.

3.1. L'observation de la classe

Parmi les méthodes choisies pour la réalisation de notre enquête figure la technique d'observation de classe. Nous avons opté pour cette technique qui nous permettra de recueillir des observations concernant: l'organisation de la classe, les activités proposées aux apprenants, l'attitude des apprenants, le type de la participation et les interactions entre les apprenants . . . etc.

Pour ce qui est de notre recherche, cette technique nous a offert la possibilité d'observer et de suivre le déroulement d'un cours de FLE dans la classe étudiée, dans deux situations, selon deux aspects, **d'une part** la participation des élèves lors d'une leçon de l'orale imposée par le manuel scolaire de la troisième année primaire.

D'autre part, l'observation nous permettra de recueillir des informations lors de la réalisation des activités ludique. La nécessité de recourir aux activités ludiques considérées comme compte dans cette étude varie entre 8 et 9 ans.

- **L'activité : fixation des actes de parole**

L'objectif de cette activité d'amener l'élève à participer et de tester ses prérequis, et leur faire acquérir de nouvelles notions avec de la répétition.

- **Le jeu de présentation général (mon passeport)**

Ce jeu est utilisé à la finalité du projet il est présent sous forme d'une fiche à remplir par les élèves, le but de cette activité n'est pas seulement de faire une révision du projet mais aussi de situer l'élève dans cette apprentissage et de voir les lacunes rencontrées pour ensuite y remédier.

- **Jeu d'étiquette**

Ce type de jeu consiste à faire acquérir aux apprenants de nouveaux mots, la mémorisation, et aussi de motiver l'élève et le pousser à participer.

3.1.1. Déroulement d'une leçon

Fiche pédagogique n°1

Nom de l'activité	Fixation des actes de parole
Classe (niveau)	Des élèves de la troisième année primaire
supports	Des images
Temps accordé	25 min
L'objectif	-les élèves doivent répondre aux questions posées concernant les images.
Objectif spécifique	- Acquérir aux élèves de nouvelles notions avec de la répétition. -Les élèves doivent construire une phrase simple avec la variante « je dois ».
Déroulement de la séance	-Tout d'abord on présente une image. -Les élèves décrivent le contenu de l'image. -Ensuite on présente d'autres images mais les élèves ne connaissent pas l'appellation des dessins, alors on les aide en donnant la réponse et on demande à l'élève de répéter pour qu'ils retiennent les nouvelles notions. -Enfin on demande de construire une phrase avec la variante « je dois ».

3.1.2. Activités ludique

Fiche pédagogique n°2

Nom de l'activité	La finalité du projet : situation d'intégration
Classe (niveau)	Les élèves de troisième année primaire
support	Fiche à remplir (mon passeport)
Temps accordé	25 minutes
Objectif	Les élèves doivent remplir une fiche
Objectif spécifique	-Faire une révision générale des trois séquences : séquence1 : se présenter et présenter son école ; Séquence2 : présenter des camarades ; Séquence3 : exprimer ses préférences. -Evaluer les élèves et remédier à des lacunes.

Déroulement de la séance	<ul style="list-style-type: none"> -faire un rappel des trois séquences en se basant sur des images et les prérequis des élèves. -Certains élèves prennent la parole mais d'autre non, alors on essaye de solliciter l'ensemble de la classe en demandant aux élèves de répéter. - puis on distribue les fiches que les élèves doivent compléter avec des informations sur soi-même.
--------------------------	---

Fiche pédagogique n°3

Nom de l'activité	Lecture synthèse1
Classe (niveau)	Les élèves de troisième année primaire
support	Mots affichettes, gravure, objets illustrant
Temps accordé	25 minutes
Objectif	-L'élève va essayer de former des mots
Objectif spécifique	-plus l'élève formera des mots et plus y aura enrichissement de son vocabulaire
Déroulement de la séance	<ul style="list-style-type: none"> -dicter des syllabes comme prérequis. -Présentations des syllabes ciblées dans une icône. -lecture des syllabes isolées. - Proposition de gravures et l'identification se fait de la part des apprenants. -Présentation de l'activité ludique à savoir : formation du mot correspondant à l'image à partir des syllabes vues précédemment

Fiche pédagogique n°4 :

Nom de l'activité	Extraction du son
Classe (niveau)	Les élèves de 3eme année primaire
support	Fiche de coloriage
Temps accordé	25 minutes
objectif	Reconnaître la lettre « S » et « Z » dans un mot
Objectif spécifique	<ul style="list-style-type: none"> -Découpage des mots et souligner la syllabe S et Z. -Former des nouveaux mots avec les deux lettres. -Employer les mots dans une phrase simple.

Dérroulement de la séance	<ul style="list-style-type: none"> -Au début, quelques apprenants lisent les deux phrases écrites sur le tableau. -Ensuite ils écrivent les derniers mots sur leurs ardoises désigner sur le tableau. - Puis ils découpent les deux mots en deux parties, après ils effacent la deuxième partie. -après ils écrivent sur leurs ardoises les deux premières lettres de chaque mot. - On leur demande de proposer des mots qui contiennent les deux lettres S et Z. -Enfin on leurs propose une activité de coloriage afin de distingué les deux lettres.
---------------------------	---

L'enseignante fournissait des efforts constants, afin d'aider les apprenants malgré les différentes contraintes et complications rencontrées par les apprenants durant leurs enseignements.

Une reconsidération devrait être appliquée en ce qui concerne le déroulement à travers les activités ludiques visant à installer chez les élèves toutes ces diverses pratiques, écrites et orales. Il est nécessaire qu'il soit disposé selon le jeu dans la motivation de l'élève, ainsi que dans l'apprentissage des compétences ciblées par le programme établie dans les manuels scolaires.

La présente recherche a été pour nous une grande opportunité. Elle nous a permis de prendre conscience sur la difficulté de l'apprentissage pour le ludique, puisque la préparation de cette dernière doit répondre à certain critère en prenant en considération le niveau de élèves, le milieu, et les moyen pédagogique.

Chapitre III

Analyse et commentaire

L'utilisation du questionnaire comme outil d'investigation et l'expérience que nous avons menés au sein d'une classe de FLE nous a été bénéfique.

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier plan conçu des tableaux et des graphiques pour décrire interpréter synthétiser les déclarations données pour chaque question.

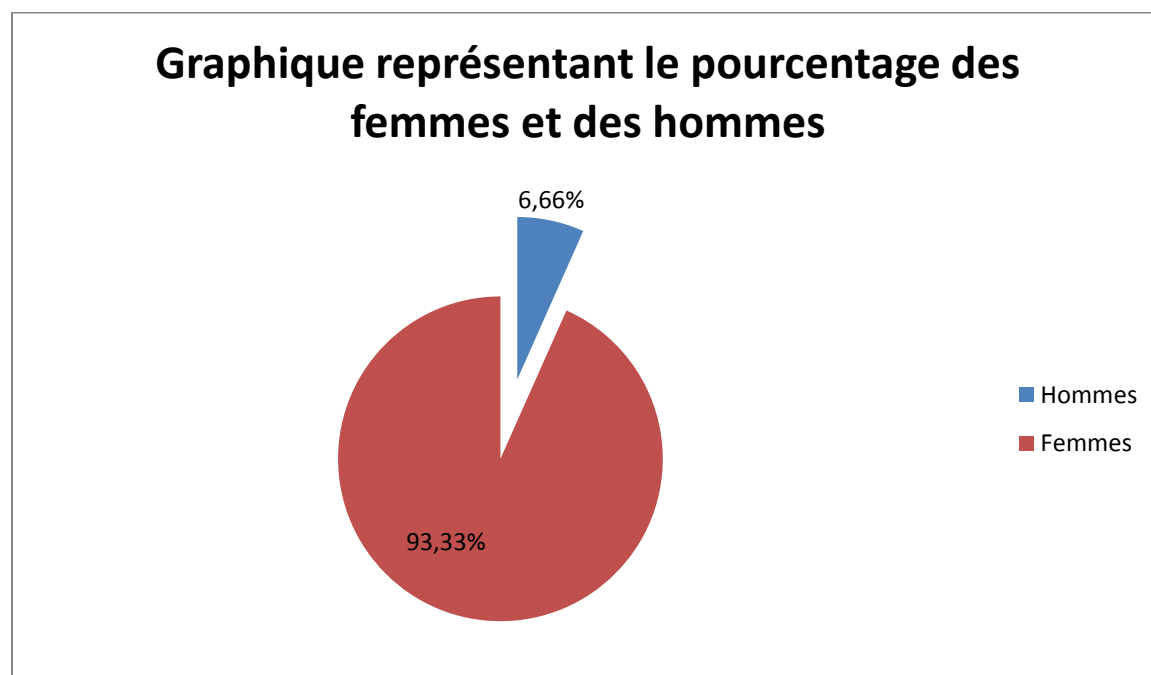
Dans le second plan nous avons élaborés des grilles d'observations qui décrivent en détails les activités employé dans la classe de FLE

I. Analyse des données

1. Description de l'échantillon

Le public ciblé, se compose des deux sexes avec un grand avantage pour le sexe féminin, dont leurs expériences sont variées.

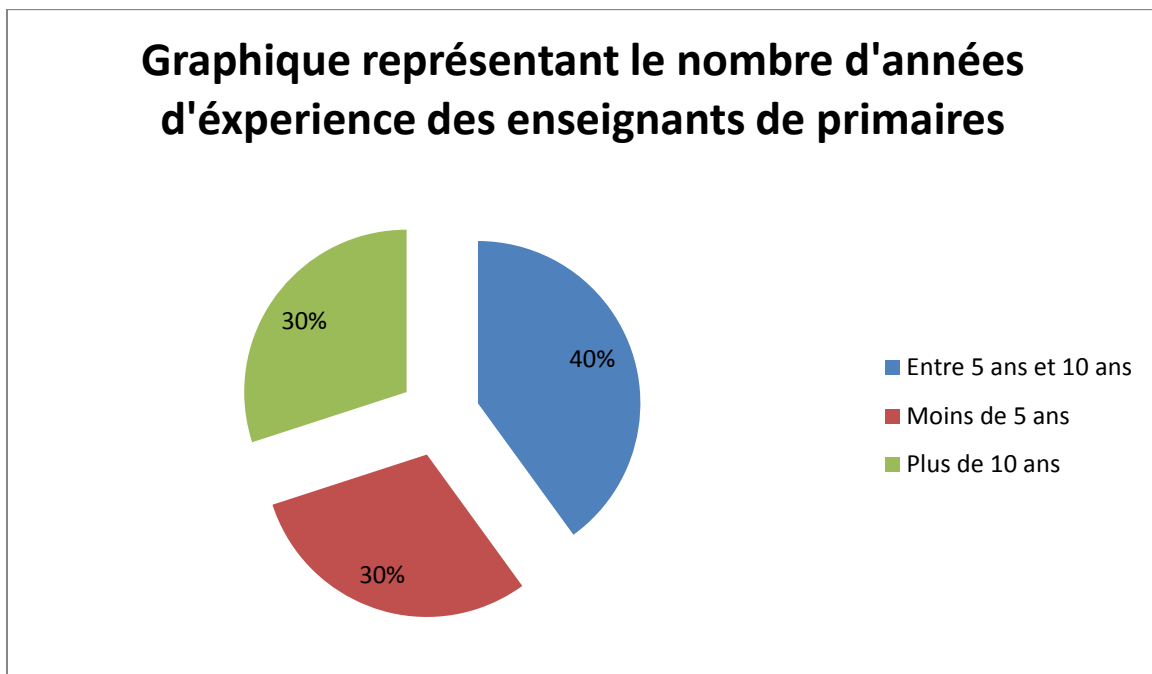
	Nombre de questionnés	pourcentage
Homme	2	6,66%
Femme	28	93,33%



2. Analyse des données du questionnaire

Tableau n°1 : Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Entre 5 et 10 ans	12	40%
Moins de 5 ans	9	30%
Plus de 10 ans	9	30%



a. Présentation des données

Dans la première question, nous avons voulu avoir une idée sur les années d'expériences des enseignants afin de situer leurs réponses par rapport à leurs années d'activités. Les enseignants ayant entre 5 et 10 ans d'expérience sont au nombre de 12 (40%). Tandis que ceux ayant moins de 5 ans sont au nombre de 9 (30%) Alors que, les enseignants ayant plus de 10 ans sont aussi au nombre de 9 (30%).

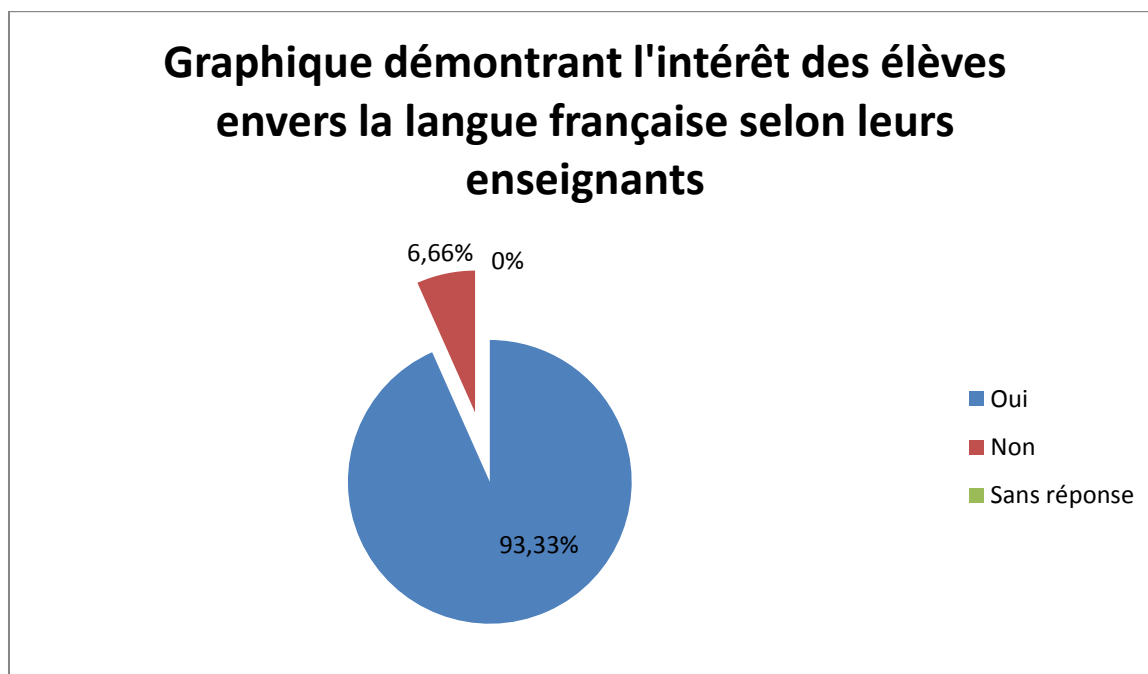
b. Analyse des résultats

À partir des résultats obtenus, nous avons voulu faire ce constat pour avoir une idée sur l'expérience de nos questionné et nous avons constaté que les expériences des enseignants

sont hétérogènes. Donc cela va nous permettre d'obtenir une grande variété de réponses à nos questions.

Tableau n°2 : Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

	Nombre des questionnés	Pourcentage
Oui	28	93,33%
Non	2	6,66%
Sans réponse	0	0%



a. Présentation des résultats

Les résultats obtenus à cette question, 28 (93,33%) des questionnés ont confirmés que leurs élèves s'intéressent à la langue, alors que 2 (6,66%) des questionnés pense que leurs élèves ne sont pas intéressés par la langue française.

b. Analyse des résultats

D'après les résultats obtenus, nous constatons qu'une grande partie des apprenants apprécient le cours de français et ils sont motivés dans leurs apprentissages.

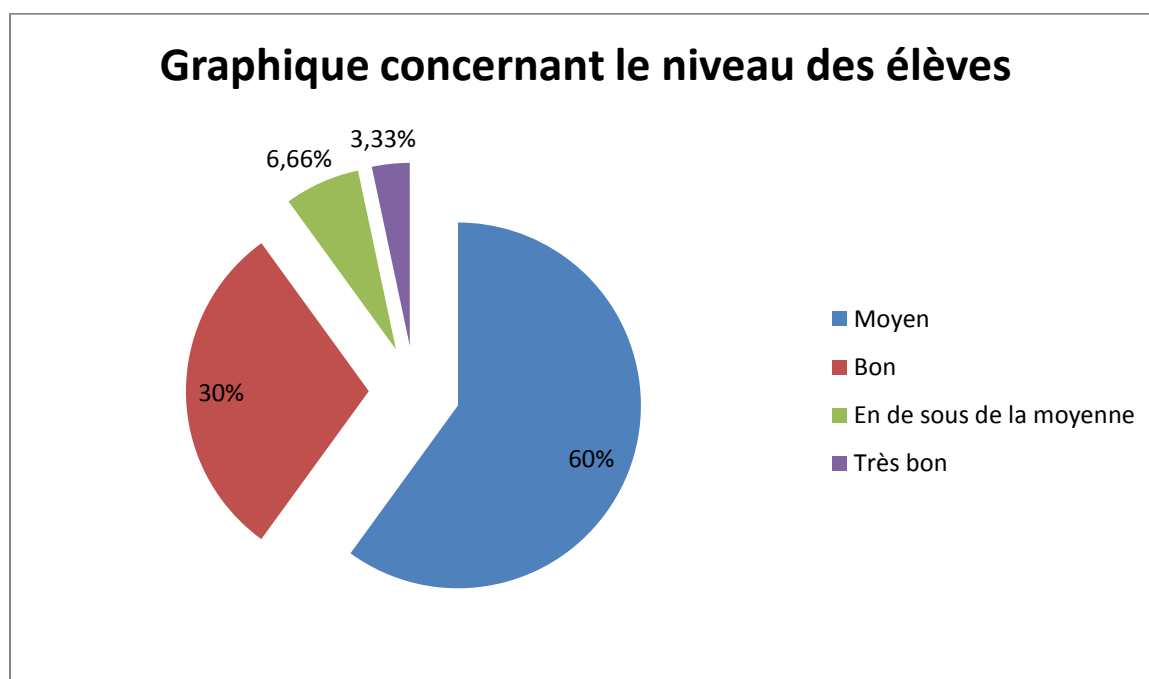
Il est vrai que le français est une langue étrangère mais elle occupe une place importante dans l'enseignement et dans la vie au quotidien, c'est pourquoi les apprenants doivent s'intéresser d'avantage à cette langue.

Donc pour que l'élève reste impliquer dans cet apprentissage, l'enseignant doit proposer de nouveaux procédés afin d'aider les jeunes apprenants et le pousser à aller plus loin dans leurs apprentissage grâce à des activités motivantes.

En effet, le rôle de l'enseignant est d'éveiller l'intérêt des apprenants à l'apprentissage du FLE.

Tableau n°3 : Le niveau des élèves est-il : très bon, bon, moyen ou en de sous de la moyenne ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Moyen	18	60%
Bon	9	30%
En de sous de la moyenne	2	6,66%
Très bon	1	3,33%



a. Présentation des résultats

D'une part les réponses de cette question sont différentes, 18 (60%) des questionnés trouvent que leurs élèves ont un niveau moyen, tandis que 9 (30%) des questionnés pensent que les niveaux de leurs apprenants est bon, alors que 2 (6,66%) affirment que leurs élèves ont un niveau en dessous de la moyenne en français, mais 1 (3,33%) des questionnés pense que ces élèves ont un très bon niveau en langue française.

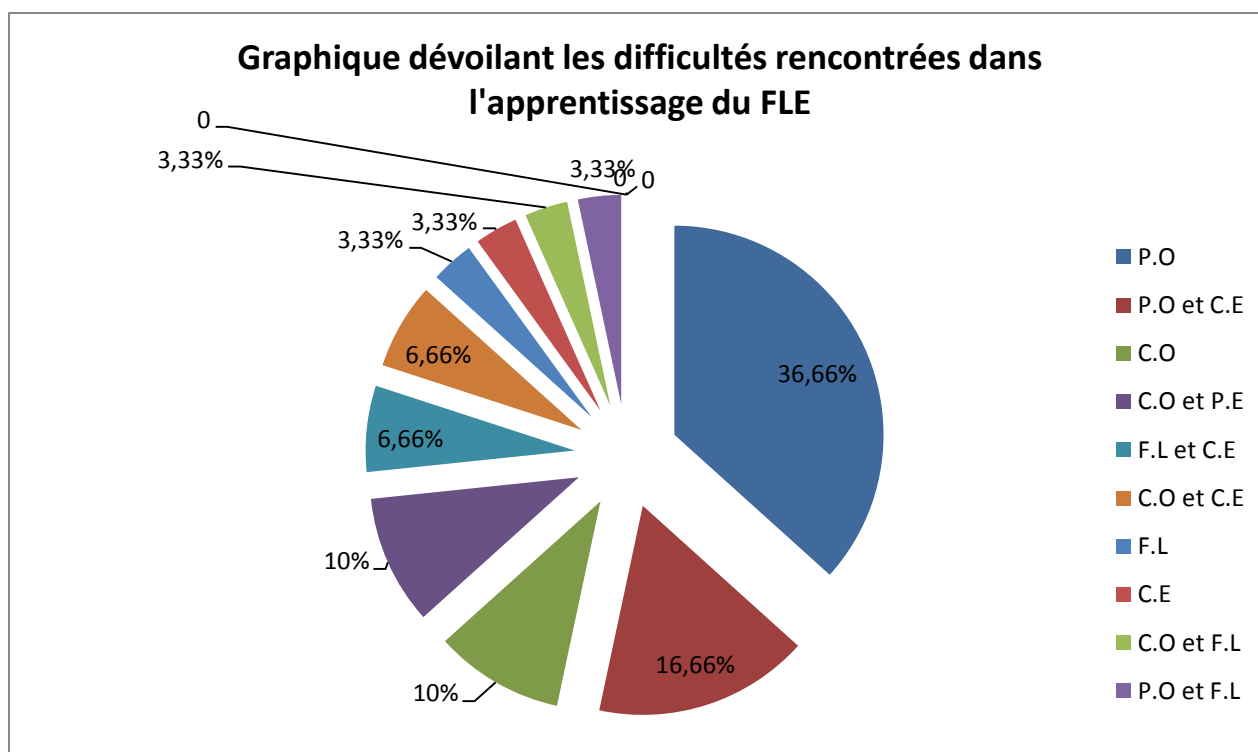
b. Analyse des résultats

Les données indiquées dans ce tableau montrent que les majeures parties ont un niveau intermédiaire (ce qui ne se relève pas d'impossible).

Nous pouvons en conclure que les apprenants sont aptes à apprendre et à perfectionner leurs apprentissages, dans la mesure où nous mettons en place divers procédés et techniques, ainsi que de nouvelles approches. Ces méthodes sont bien évidemment adaptées à leurs âges, rythmes et leurs milieux en exploitant simultanément leurs ressources affectives, sociales et cognitives.

Tableau n°4 : Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

	Nombre des questionnés	Pourcentage
Production de l'oral	11	36,66%
Production de l'oral et la compréhension de l'écrit	5	16,66
Compréhension de l'oral	3	10%
Compréhension de l'oral et la production l'écrit	3	10%
Fonctionnement de la langue et la compréhension de l'écrit	2	6,66%
La compréhension de l'oral et de l'écrit	2	6,66%
Fonctionnement de la langue	1	3,33%
Compréhension de l'écrit	1	3,33%
Compréhension de l'oral et le fonctionnement de la langue	1	3,33%
Production de l'oral et fonctionnement de la langue	1	3,33%



a. Présentation des résultats

Tous d'abord certains ont choisis plus d'une réponse et d'autres se sont contentés de choisir une seule réponse. 10 (33,33%) des questionnés trouvent que leurs élèves ont des difficultés dans la production orale, or 5 (16,66%) pensent que les difficultés sont rencontrées en production orale et dans la compréhension de l'écrit.

3 (10%) de nos questionnés disent que la compréhension ainsi que la production de l'oral sont toutes les deux un obstacle pour leurs apprenants, 3 (10%) de nos questionnés la compréhension de l'oral, et 2 (6,66%) des enseignants trouvent que leurs apprenants ont des difficultés dans le fonctionnement de la langue et la compréhension de l'écrit. Tandis que 2 (6,66%) des questionnés pensent que l'élève se retrouve en difficulté dans la compréhension de l'oral et de l'écrit et 1 (3,33%) des personnes pense que les élèves ont des difficultés en compréhension de l'oral, alors que 1 (3,33%) trouve que leurs élèves ont des difficultés dans le fonctionnement de la langue, 1 (3,33%) pense que ses apprenants ont des difficultés dans la compréhension de l'écrit, 1 (3,33%) rencontre des lacunes de compréhension de l'orale et le fonctionnement de la langue. Le même nombre dit que leurs apprenants ont des difficultés en production de l'oral et fonctionnement de la langue.

b. Analyse des résultats

Nous pouvons observer grâce aux résultats obtenus de cette question, qu'il existe des défaillances chez les apprenants. D'après nos résultats, nous avons remarqué que la plus

grande insuffisance se trouve au niveau de la production orale, en somme, c'est le moment où l'apprenant est confronté à produire un discours.

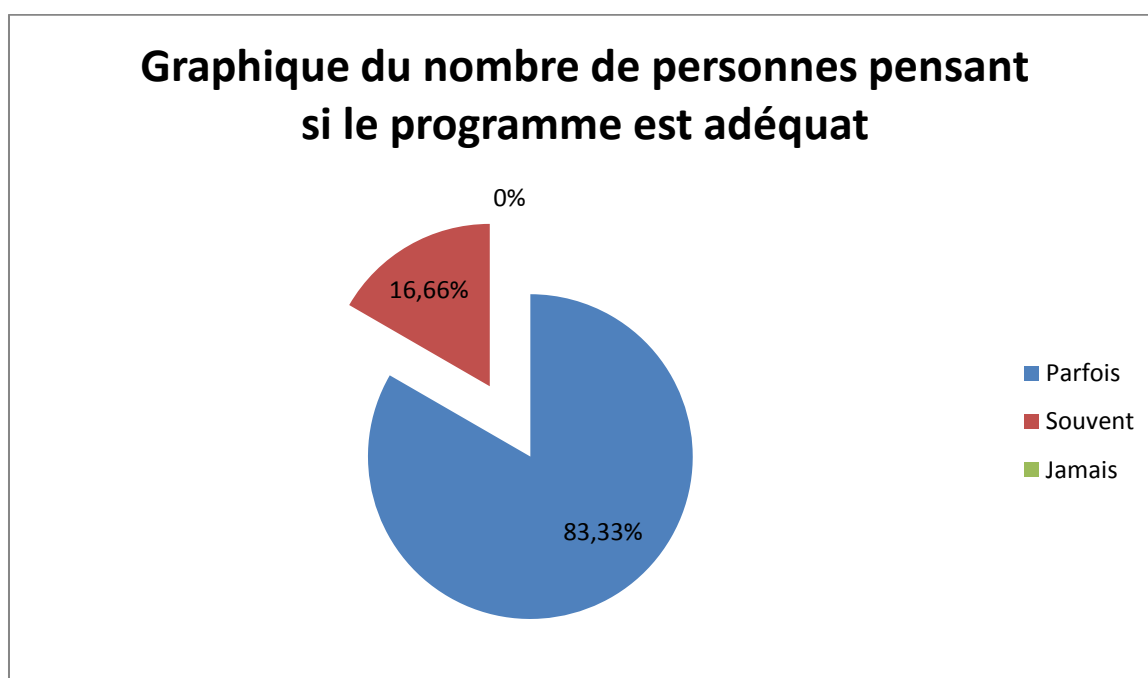
C'est que nous pouvons admettre, est que la production est une source de désintéressement et de délaissement d'une activité lorsqu'elle est difficile à construire pour l'apprenant.

Le problème de production revient aussi au manque d'enrichissement de vocabulaire qui ne lui permet pas de communiquer, alors il se voit démotivé et préfère dévier son intérêt vers quelque chose d'autre que l'activité en question.

Donc pour permettre aux apprenants à produire un discours, il faut que l'enseignant se base sur des activités de production orale.

Tableau n°5 : Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

	Nombre des questionnés	Pourcentage
Parfois	25	83,33%
Souvent	5	16,66%
Jamais	0	0



a. Présentation des résultats

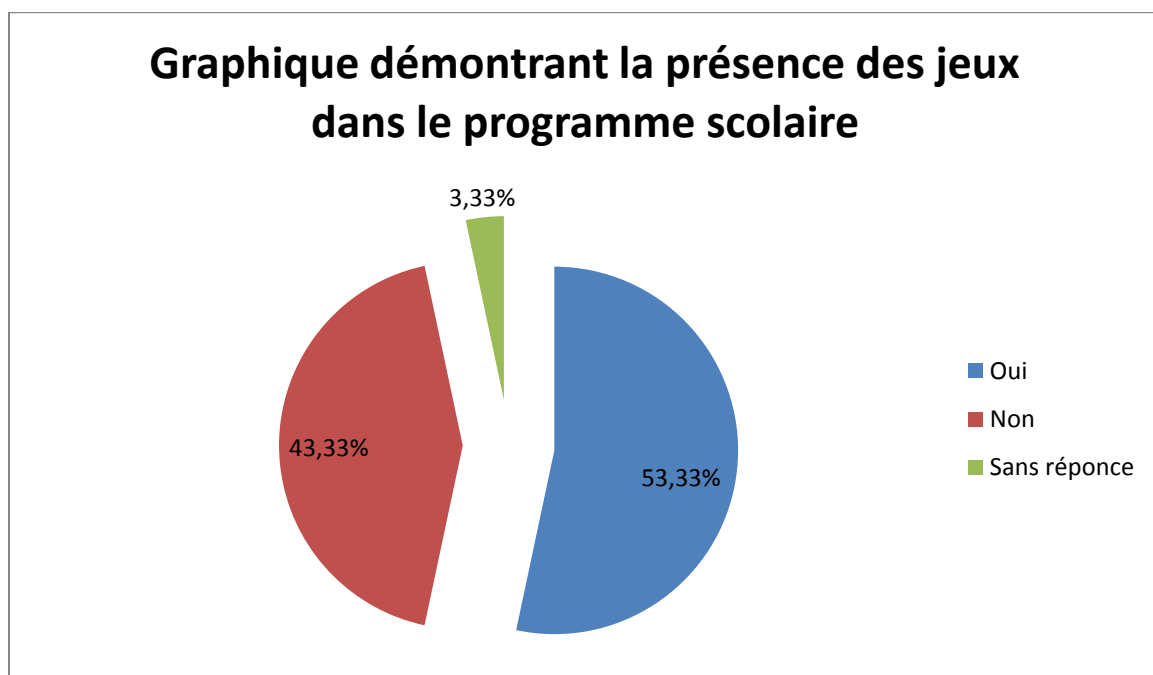
Sur ce point, 25 (83,33%) des questionnés trouvent que parfois le programme est adéquat selon les objectifs fixés et par rapport aux niveaux des élèves, alors que 5 (16,66%) des questionnés trouvent que le programme est souvent adéquat.

b. Analyse des résultats

Nous pouvons voir que les avis sur cette question ne sont pas partagés. En effet, la charge du nouveau programme est beaucoup plus importante que celui de l'ancien. Certains peuvent être qu'ils ont du mal à s'adapter à ces changements mais d'autres n'ont aucun problème dans ces situations et exploitent le programme du mieux qu'ils peuvent afin de transmettre un savoir à leurs apprenants.

Tableau n°6 : Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

	Nombres des questionnés	Pourcentage
Non	16	53,33%
Oui	13	43,33%
Pas de réponse	1	3,33%



a. Présentation des résultats

Sur l'ensemble de notre échantillon 16 (53,33%) des questionnés confirment que les jeux ne sont pas inclus dans le programme, or 13 (43,33%) des enseignants sont persuadés que les jeux sont inclus dans le programme, mais 1 (3,33%) n'ont donné aucune réponse pour des raisons qu'on ignore.

b. Analyse des résultats

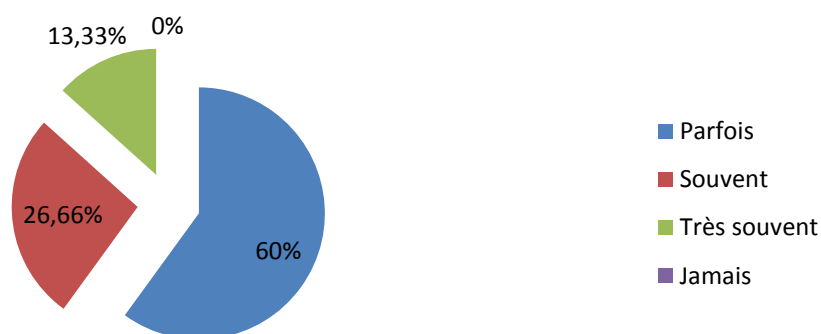
D'après les avis des enseignants, le jeu a une place dans le programme alors que d'autre son contre et ces derniers pensent que si ils veulent faire un jeu, il faut qu'ils fassent appel à leurs créativité.

La confection du jeu demande beaucoup de travail et de recherche, l'enseignant doit fixer les objectifs à atteindre et sans oublier que le jeu doit correspondre au niveau des apprenants. Il est clair que le jeu demande des efforts considérables dans son élaboration et même son emploi dans la classe avec ses apprenants.

Tableau n°7 : Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Parfois	18	60%
Souvent	8	26,66%
Très souvent	4	13,33%
Jamais	0	0%

Graphique présentant l'utilisation des jeux par les enseignants dans la classe



a. Présentation des résultats

Les résultats obtenus dans la présente question sont variés, 18 (60%) des questionnés nous informent que parfois ils font recours aux jeux, alors que 8 (26,66%) des enseignants confirment que souvent ils font appel aux jeux, tandis que 4 (13,33%) des questionnés disent que très souvent ils ont recours aux jeux, donc tous nos questionnés utilisent le jeu comme support d'apprentissage.

b. Analyse des résultats

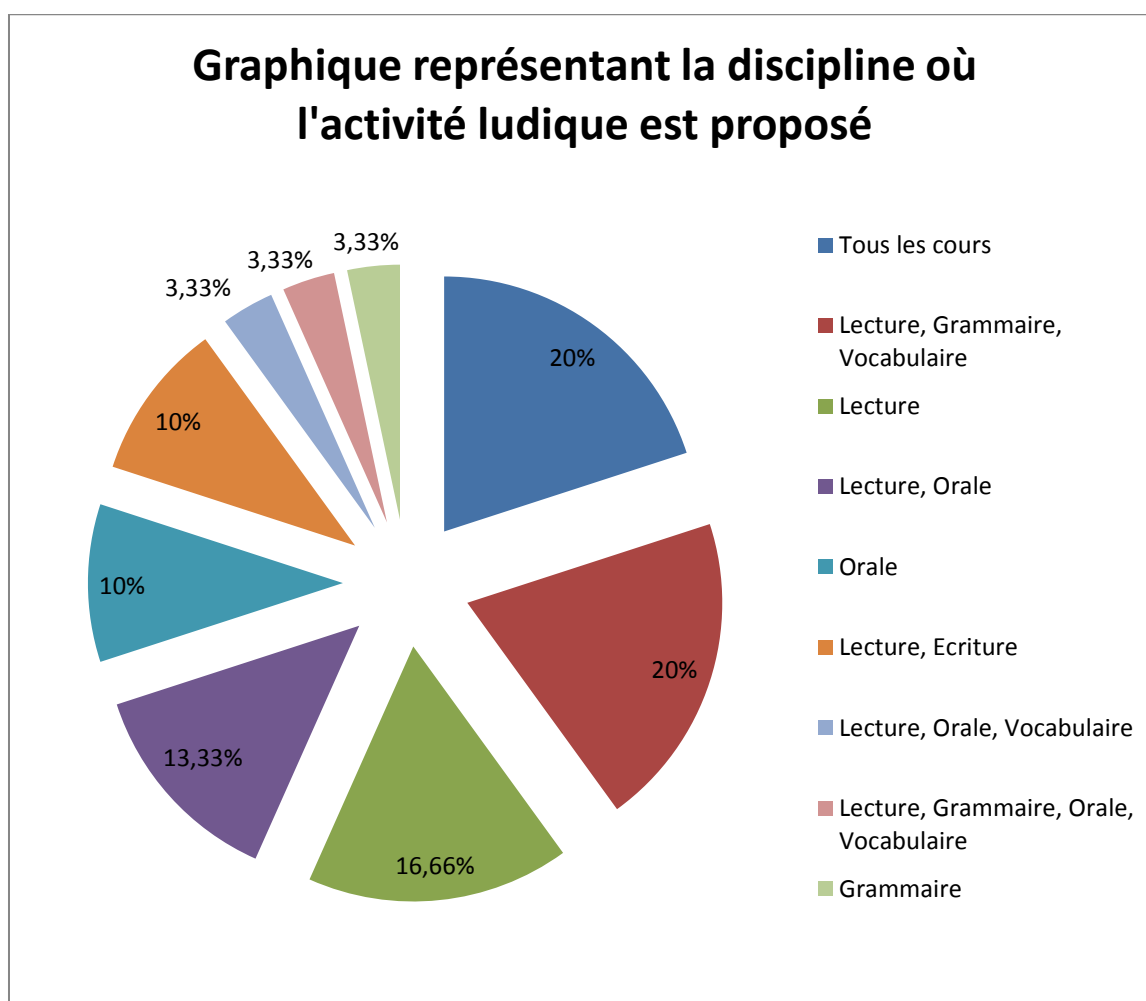
À travers les résultats obtenus, nous pouvons constater que les avis sont assez différents pour cette question. Tous nos questionnés utilisent le jeu, mais ils n'ont pas le même rythme de travail, son utilisation dépend du cours donné, et du temps réservé à la séance.

L'utilisation du jeu permet non seulement de faciliter l'apprentissage mais aussi implique un changement de l'atmosphère de la classe pouvant la rendre plus agréable.

Tableau n°8 : Dans quelles disciplines proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ? Pourquoi ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Tous les cours	6	20%
Lecture, Grammaire, Vocabulaire	6	20%
Lecture	5	16,66%
Lecture, Orale	4	13,33%

Orale	3	10%
Lecture, Ecriture	3	10%
Lecture, Oraie, Vocabulaire	1	3,33%
Lecture, Grammaire, Oraie, Vocabulaire	1	3,33%
Grammaire	1	3,33%



a. Présentation des résultats

À propos de cette question qui se présente avec un choix de réponses en argumentant leurs choix, certains de nos questionnés ont choisis plusieurs réponses, d'autres se sont contentés d'une seule réponse, bien évidemment chaque'un a son choix sur l'emploi de l'activité ludique.

20% de nos questionnés proposent le jeu dans tous les cours et selon leurs explications cela permet de faciliter l'apprentissage.

20% présentent l'activité ludique dans la séance de lecture, de grammaire, et de vocabulaire afin de faciliter la compréhension et rendre les cours plus attrayant.

16,66% des questionnés utilisent le jeu uniquement dans la séance de lecture pour motiver les apprenants, attirer leurs attentions et améliorer la lecture.

13,33% présentent le jeu dans la séance de lecture, et d'oral afin que les apprenants se sentent à l'aise, communiquent naturellement et exercent leurs talents.

10% des enseignants proposent l'activité ludique seulement dans la séance d'oral, dans le but d'améliorer la prononciation des apprenants afin qu'ils s'approprient la langue.

10% exploitent le jeu dans la séance de la lecture et l'écriture, pour permettre à leurs apprenants de construire un savoir.

3,33% des questionnés utilisent l'activité ludique dans la séance de lecture, d'oral et de vocabulaire afin de motiver les apprenants.

Le même pourcentage de questionnés présentent le jeu dans la séance de la lecture de grammaire, d'oral, et de vocabulaire.

Enfin 3,33% proposent le jeu dans la séance d'oral dans le but de faciliter la compréhension et l'acquisition.

b. Analyse des résultats

À partir de ces données, nous remarquons qu'il y a un choix dans l'utilisation du jeu et parmi tous les choix nous avons remarqués que l'utilisation du jeu dans tous les cours et dans les séances de lecture de grammaire et de vocabulaire sont plus nombreux que d'autre.

Il est clair que l'emploi du jeu dans la classe du FLE est bénéfique, et le fait de l'utiliser dans tous les cours prouve que ces enseignants ont une certaine expérience et une total maitrise de leurs temps et leurs classe.

Certes même si d'autre l'utilise dans leurs séances de lecture de grammaire et de vocabulaire, sa reste très important, puisque le jeu est très utile dans ces trois discipline, il

permet à l'élève d'acquérir un lexique, enrichir son vocabulaire et simplifie l'apprentissage des règles grammaticales.

Quel que soit la discipline où l'enseignant utilise l'activité ludique, le plus important est de faire passer le message, et permettre aux apprenants d'acquérir des compétences.

Question 9 n° : A quel moment du cours programmez-vous le jeu ?

a. Présentation des résultats

Tout d'abord nous n'avons pas proposés des réponses pour cette question puisqu'il s'agit d'une question ouverte.

En analysant toutes les réponses données, nous avons remarqués que les réponses sont différentes puisque chaque un a donné son avis.

Il y a ceux qui proposent le jeu au début de la séance, d'autres le proposent aux milieux ainsi que certains à la fin de la séance.

Nous avons aussi constaté pour d'autres le jeu est utilisé dans les séances de remédiation.

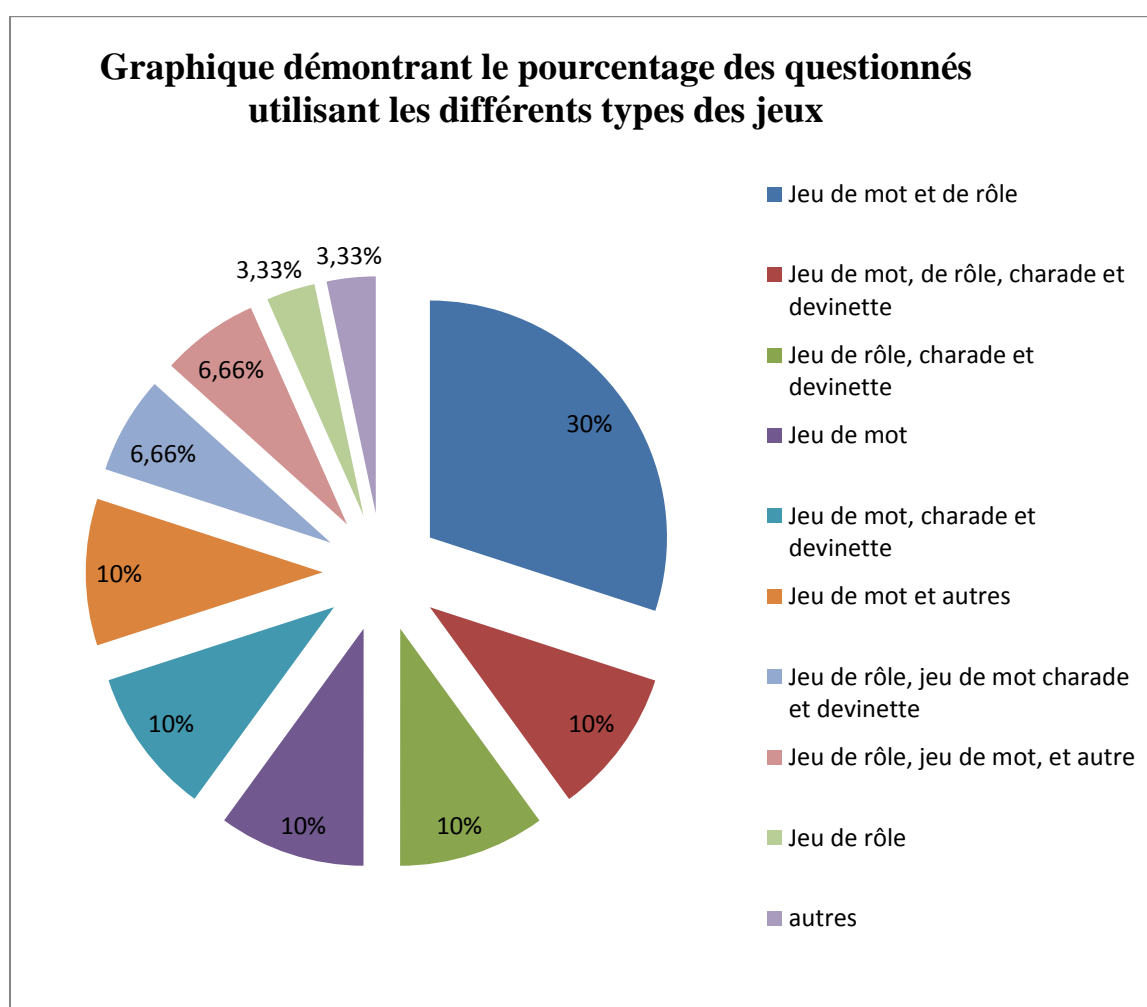
b. Analyse des résultats

Nous pouvons observés que les avis sur cette question sont variées, et ce que nous pouvons retenir de ces avis que chaque un a une méthode propre à lui, avec un environnement différent et surtout des apprenant avec un niveau différent. Alors l'emploi du jeu dépend de l'atmosphère et aussi son intérêt pédagogique.

Tableau n°10 : Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

	Nombre des questionnés	Pourcentage
Jeu de mots et de rôle	8	26,66%
Jeu de mots, jeu de rôle, charade et devinette	3	10%
Jeu de rôle, charade et devinette	3	10%
Jeu de mots	3	10%

Jeu de mots, charade et devinette	3	10%
Jeu de mots et autres	3	10%
Jeu de rôle, jeu de mots, charade et devinette et autre	2	6,66%
Jeu de rôle, jeu de mots, autre	2	6,66%
Jeu de rôle	1	3,33%
Autres	1	3,33%



a. Présentation des résultats

Dans la présente question qui est à choix de réponses qui concerne les types de jeux utilisés en classe.

30% des enseignants utilisent dans la classe le jeu de rôle, tandis que 10% proposent à leurs apprenants le jeu de mots, jeu de rôle, charade et devinette.

10% de nos questionnés emploient dans la classe le jeu de mots, charade et devinette, alors que 10% des enseignants utilisent uniquement le jeu de mots.

10% des questionnés exploitent le jeu de mots, charade et devinette tandis que 10% appliquent dans la classe le jeu de mots et d'autre jeu comme détecter les mots dans le texte.

6,66% de nos questionnés proposent à leurs apprenants le jeu de rôle, jeu de mots, charade et devinette et autre jeu comme jeu de lecture et anagramme. Or le même pourcentage est enregistré pour ceux qui utilisent le jeu de rôle, le jeu de mots et autre (jeu de pâte à modeler, jeu de son).

Enfin 3,33% des enseignants utilisent seulement le jeu de rôle, tandis que 3,33% restants utilisent d'autres jeux comme : jeu de lecture.

b. Analyse des résultats

Nous constatons selon les résultats obtenus, le jeu de mot et le jeu de rôle sont les plus utilisés par les enseignants.

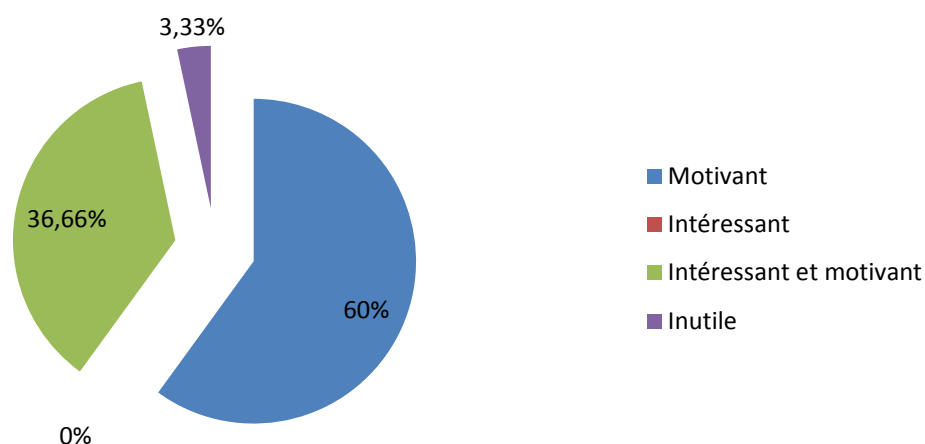
Rappelons que le jeu de rôle et le jeu de mot aident l'apprenant à développer ces capacités d'imagination et de communication, mais aussi il permet l'enrichissement du vocabulaire et l'appropriation de la langue, puisque ce type d'activité se base sur l'oral, il est donc important que l'apprenant s'exerce sur ses compétence communicative.

Il est vrai que l'utilisation de ces deux activités ludiques seront non seulement un point positif pour l'enseignant afin d'attirer l'attention de ses apprenants mais aussi pour les motiver dans leurs apprentissage.

Tableau n°11 : Pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est : Intéressant ou motivant ou bien inutile ?

	Nombre des questionnés	Pourcentage
Motivant	18	60%
Intéressant	0%	0%
Intéressant et motivant	11	36,66%
Inutile	1	3,33%

Graphique démontrant la qualité du jeu à travers l'enseignement du FLE



a. Présentation des résultats

À la lumière de cette question avec un choix de réponses, 18 (60%) des questionnés trouvent que l'enseignement par le jeu est motivant, alors que 11 (36,66%) pensent que le jeu est non seulement motivant mais aussi intéressant, tandis que 1 (3,33%) disent que le jeu est inutile, probablement pour eux il est une perte de temps où bien leurs apprenants assimilent bien les cours.

b. Analyse des résultats

D'après les résultats de cette question, nous constatons que le jeu exerce un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du FLE et l'enseignant lui accorde un grand intérêt. Il voit que le jeu est un outil voir un support rentable dans sa pratique.

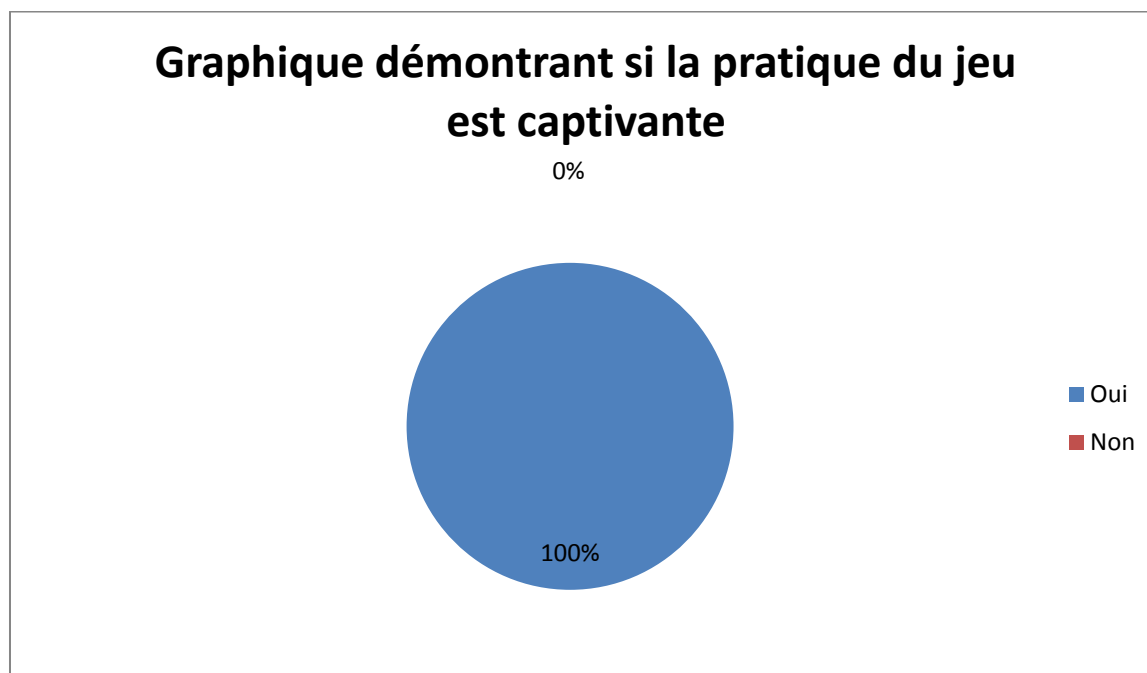
Selon les statistiques, nous pouvons dire que l'enseignement par le jeu est doté d'un attrait remarquable qui détient plusieurs avantages pour l'enseignant.

Nous constatons aussi, suite à ce résultat, que cet outil a prouvé qu'il a son effet positif sur les élèves et contribue dans l'apprentissage.

Tableau n°12 : Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui	30	100%

Non	0	0%
-----	---	----



a. Présentation des résultats

À propos de cette question qui est un choix de réponses (oui/non), nous remarquons que 30 (100%) de nos questionnés sont d'accords du fait que les activités ludiques attirent l'attention des élèves.

b. Analyse des résultats

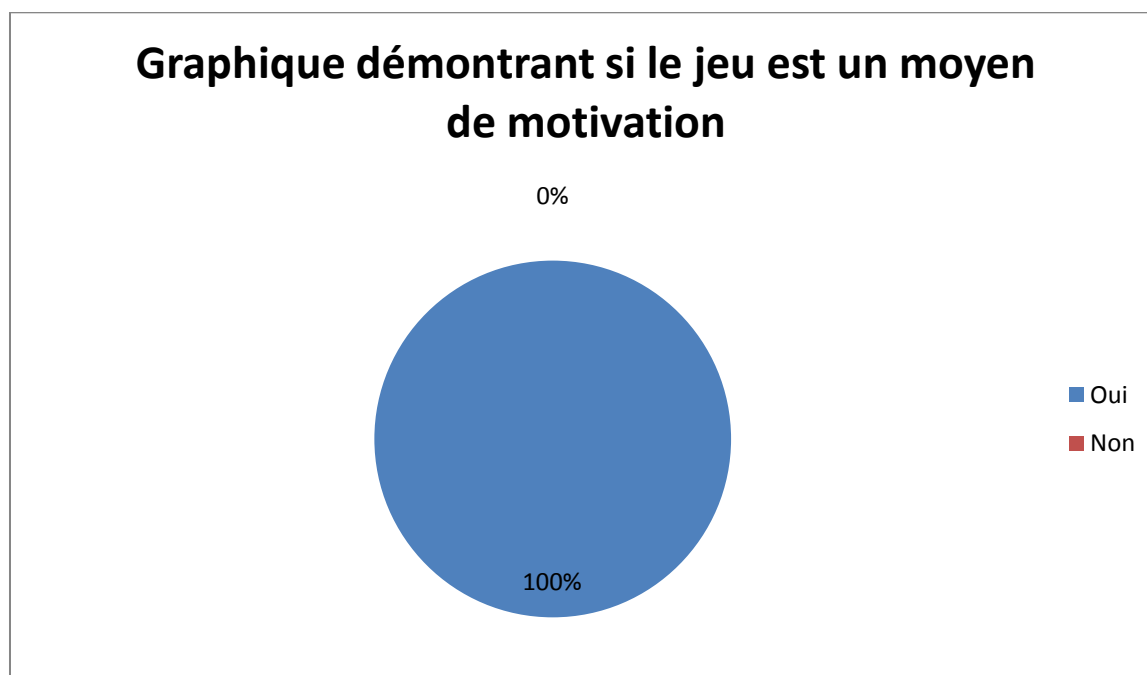
Le résultat obtenu suite à cette question n'a rien de surprenant, il est évident que l'utilisation du jeu en classe attire l'attention de nos jeunes apprenants, car il ne faut pas oublier que c'est des enfants avant tous.

L'application du jeu du ludique en classe permettra non seulement de détendre l'atmosphère, mais aussi ça va permettre également de motiver l'apprenant et de mobiliser son énergie et ses facultés intellectuelle pour l'accomplissement de l'activité.

Tableau n°13 : Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui	30	100%

Non	0	0%
-----	---	----



a. Présentation des résultats

Pour la présente question qui est aussi à choix de réponses (oui/non), 30 (100%) de nos questionnés sont convaincus que l'enseignement par le ludique est un facteur de motivation en classe

b. Analyse des résultats

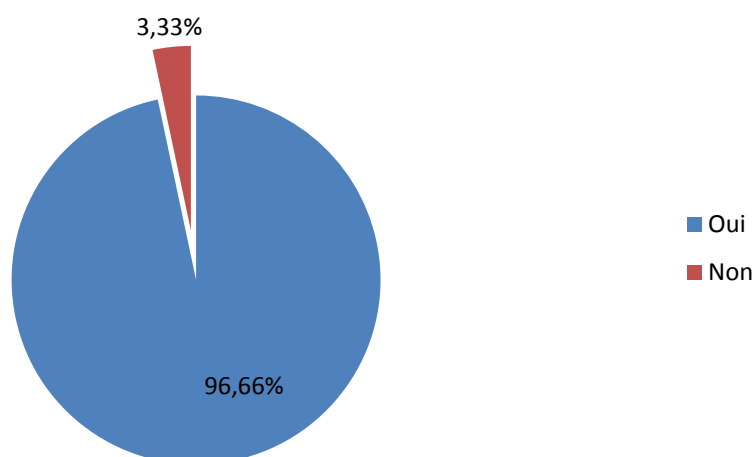
D'après les résultats obtenus suite à cette question, il est clair que le jeu est un facteur motivant dans l'apprentissage. Il suscite l'envie d'apprendre chez les apprenants et leurs faits découvrir le monde et aussi il permet de rendre l'apprentissage agréable.

Il faut savoir qu'un élève motivé peut acquérir l'apprentissage facilement et il a plus de chance de réussite ce qu'il entretien.

Tableau n°14 : Pensez-vous l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui	29	96,66%
Non	1	3,33%

Graphique démontrant l'impact de l'enseignement ludique sur les apprenants



a. Présentation des résultats

À propos de cette question dont un choix de réponses est donné, 29 (96,66%) des enseignants pensent que l'enseignement ludique a un impact positif sur leurs apprenants, tandis que 1 (3,33%) pensent le contraire, peut être ces derniers trouvent que le ludique bloque la progression de leurs apprenants.

b. Analyse des résultats

Nous constatons que les avis sont affirmatifs, donc ça confirme que l'activité ludique a un impact positif sur les apprenants. La motivation engendrée par le ludique accroche l'attention de l'apprenant, l'implique facilement et efficacement dans l'apprentissage.

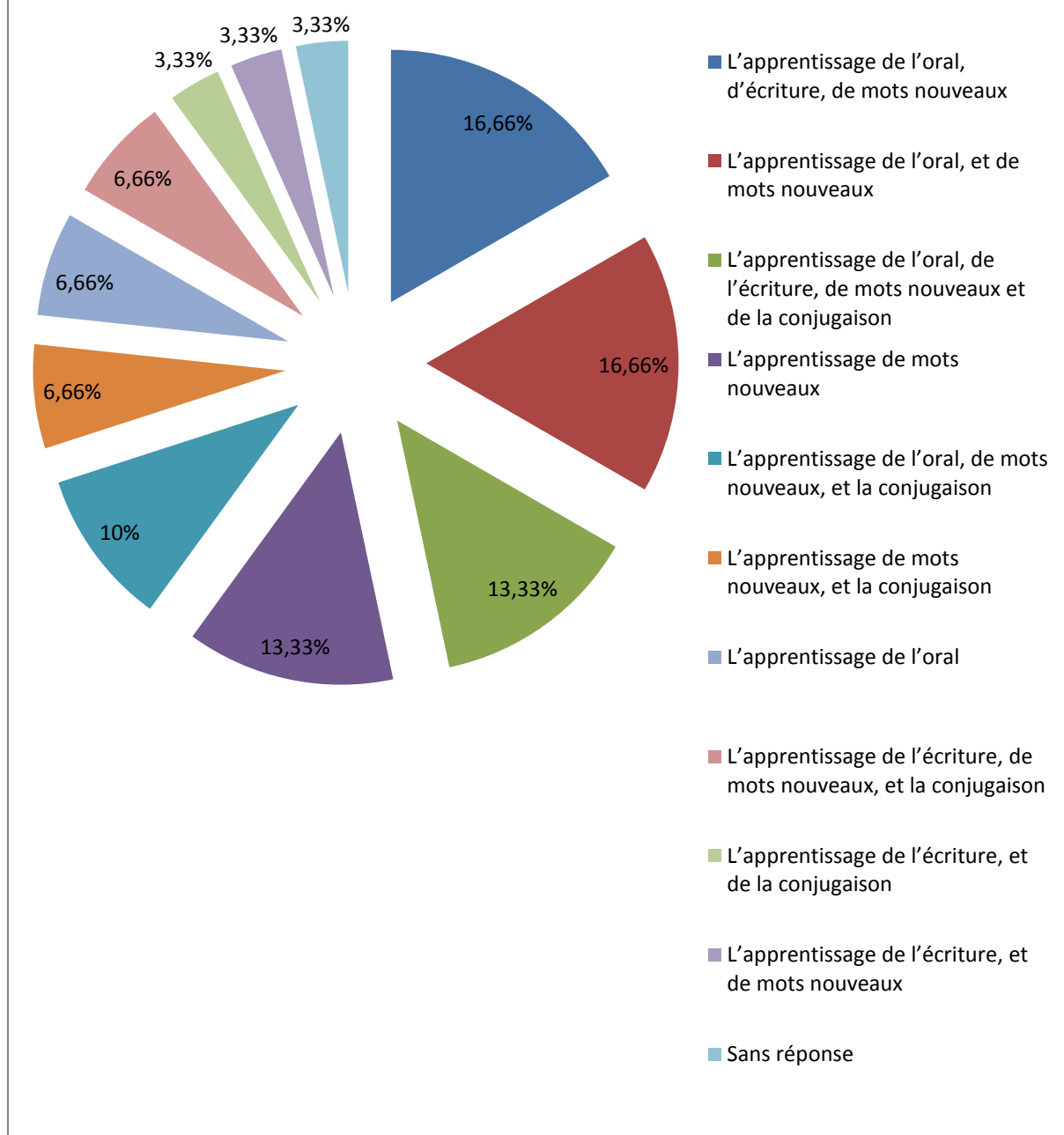
L'enseignement par le jeu permet à l'élève d'exploiter les différentes pistes pour l'aider dans son apprentissage et accroître ses expériences.

Tableau n°15 : Sur quel aspect le jeu exerce-t-il une influence ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
L'apprentissage de l'oral, d'écriture, de mots nouveaux	5	16,66%
L'apprentissage de l'oral, et de mots nouveaux	5	16,66%
L'apprentissage de l'oral, de l'écriture, de mots nouveaux et de la conjugaison	4	13,33%

L'apprentissage de mots nouveaux	4	13,33%
L'apprentissage de l'oral, de mots nouveaux, et la conjugaison	3	10%
L'apprentissage de mots nouveaux, et la conjugaison	2	6,66%
L'apprentissage de l'oral	2	6,66%
L'apprentissage de l'écriture, de mots nouveaux, et la conjugaison	2	6,66%
L'apprentissage de l'écriture, et de la conjugaison	1	3,33%
L'apprentissage de l'écriture, et de mots nouveaux	1	3,33%
Sans réponse	1	3,33%

Graphique montrant les aspects que le jeu influence



a. Présentation des résultats

À la lumière de cette question, nous avons proposés plusieurs réponses pour permettre aux questionnés la liberté du choix.

D'abord, 16,66% de nos questionnés trouvent que le jeu exerce une influence dans l'apprentissage de l'oral, de l'écriture et de mots nouveaux. Tandis que le même pourcentage a optés pour l'apprentissage de l'oral et de mots nouveaux.

Par ailleurs, 13,33% pensent que le jeu est utile dans l'apprentissage de l'oral, de l'écriture, de mots nouveaux ainsi que la conjugaison. Or 13,33% trouvent que le jeu a une influence uniquement sur l'apprentissage de l'oral.

10% des questionnés font recours au jeu dans l'apprentissage de l'oral, de mots nouveaux et la conjugaison, mais 6,66% des enseignants l'utilisent seulement dans l'apprentissage de l'oral.

En outre, 6,66% de nos questionnés font appel au jeu dans l'apprentissage de mots nouveaux et la conjugaison, le même pourcentage trouvent que le jeu est plus efficace dans l'apprentissage de l'écriture de mots nouveaux, et la conjugaison.

3,33% des questionnés préfèrent utiliser le jeu dans l'apprentissage de l'écriture et la conjugaison, alors que 3,33% l'utilisent dans l'apprentissage de mots nouveaux.

Toutefois nous avons remarqués que 3,33% des questionnés n'ont donné aucune réponse, probablement que cette catégorie n'utilise pas le jeu dans ces apprentissages, ou bien l'utilise autrement.

b. Analyse des résultats

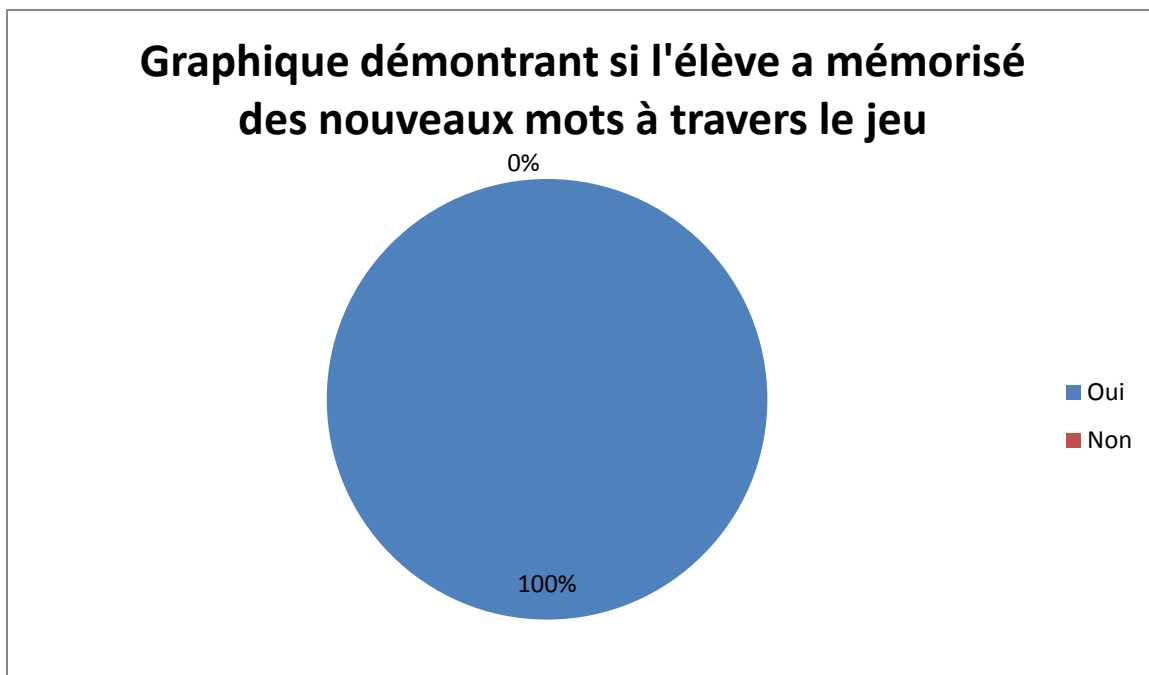
En consultant ces données, nous pouvons observer que le jeu n'influence pas les différentes disciplines de la même façon.

L'apprentissage de l'oral, de l'écriture et de mots nouveaux sont les trois aspects particulièrement influencés par le jeu, ce qui montre que ce dernier contribue efficacement dans la pratique de chacune des trois activités.

Donc le jeu a plus de chance de réussite dans l'apprentissage de l'oral, de l'écriture et de mots nouveaux, ainsi qu'il rapport de bon résultats à travers ces trois activités.

Tableau n°16 : Est-ce que l'élève a mémorisé de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui	30	100%
Non	0	0%



a. Présentation des résultats

Pour ce qui concerne cette question, nous avons souhaités de savoir si l'activité ludique permettrait la mémorisation des mots nouveaux et évidemment tout le monde, c'est-à-dire 30 (100%) de nos questionnés confirment que le jeu est le meilleur moyen qui permet à l'élève de mémoriser de mots nouveaux.

b. Analyse des résultats

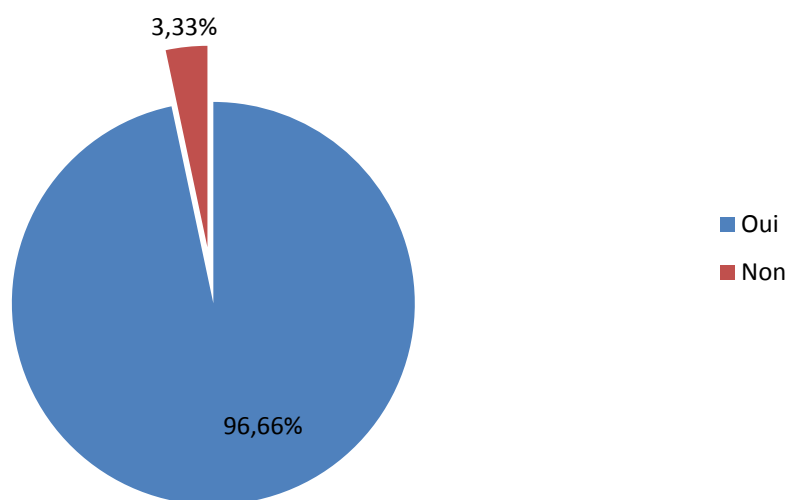
Pour la totalité des enseignants, les jeux accentuent la mémorisation de mots nouveaux. Les activités ludiques ont un rôle important dans l'acquisition du vocabulaire et plus particulièrement s'il s'agit d'une langue étrangère.

La compréhension du sens des mots, ainsi que leurs assimilations est simplifiée aux jeunes apprenants grâce à la pratique du jeu. En effet la compréhension détient un rôle prédominant pour la mémorisation, elle l'aide à personnaliser ses expériences, ce qui va permettre de favoriser une bonne mémorisation vu que la personne est pleinement impliquée.

Tableau n°17 : Le jeu peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

	Nombre de questionnés	Pourcentage
Oui	29	96,66%
Non	1	3,33%

Graphique présentant le pourcentage des avis sur l'assimilation de mots nouveaux



a. Présentation des résultats

À travers cette question, nous avons tenté de connaître l'avis de nos questionnés sur l'assimilation de mots nouveaux par le biais du jeu.

Effectivement, la majorité qui compte 29 (96,66%) des questionnés sont d'accord sur ce point, par contre 1 (3,33%) sont contre le fait que le jeu facilite l'assimilation de mots nouveaux, probablement que ces derniers n'arrivent pas à atteindre cet objectif et que leurs élèves pensent uniquement à s'amuser.

b. Analyse des résultats

Grâce aux données recueillies, nous pouvons affirmer que le jeu détient un rôle important au sien de l'enseignement/apprentissage de la langue étrangère. Cette méthode de travail insiste sur l'assimilation du vocabulaire ainsi l'apprenant pourra s'exprimer facilement et rapidement à l'oral comme à l'écrit.

Question n°18 : pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

a. Analyse des données

L'intérêt de cette question, était d'avoir l'avis de nos questionnés sur l'utilisation de l'activité ludique en classe de FLE.

Après une analyse des réponses recueillies, nous avons conclu que l'activité ludique est un élément important pour l'acquisition de mots nouveaux et des compétences.

Il facilite la compréhension et contribue à l'épanouissement de l'enfant, en plus c'est un moyen qui favorise la participation en classe et la communication, mais encore il contribue à la mémorisation.

Non seulement le jeu est un brise-glace, mais aussi il manifeste chez les enfants un bon esprit d'équipe et installe un esprit compétitif.

Ce qui est favorable dans l'utilisation du jeu en classe c'est de rendre les séances moins monotones, puisque les apprenants ne s'intéressent pas aux cours magistraux, mais ils sont attirés plutôt par l'attraction et l'amusement, en sachant que le jeu demande une grande préparation dont les objectifs des cours seront inclus.

En somme notre analyse s'est portée sur l'utilisation du jeu en classe de Fle au cycle primaire et quel est l'impact qu'il pourrait avoir sur les jeunes apprenants de l'école primaire.

Tout au long de cette analyse, nous avons constaté que le jeu est un moyen de motivation, ce dernier est un facteur très important dans le domaine scolaire et surtout dans l'apprentissage du FLE. D'ailleurs pour **R.Viau**, (1994, p7) la motivation est « *un concept dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à préserver dans son accomplissement afin d'atteindre un but* » (La motivation en contexte scolaire). Il est clair qu'un apprenant motivé peut apprendre beaucoup plus vite qu'un apprenant démotivé et cela grâce aux jeux.

Selon J-P. Cuq, 2003, le jeu « *permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative [...] l'ensemble de leurs ressources verbales et communicative* » (dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde). Le jeu pousse l'apprenant à prendre plaisir à communiquer avec les autres.

Pour conclure, Les activités ludiques ont convaincus la majorité des enseignants interrogés grâce à leurs efficacités dans l'apprentissage / enseignement du fle, elles sont un outil pédagogique qui rend l'apprentissage agréable et attrayant.

II. Analyse de l'expérimentation

Grille d'observation n°1

Ces observations sont recueillies lors de la réalisation d'une leçon en classe de la troisième année primaire. (Annexe) II

Remarque sur :	Observation
L'organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none">-La classe est d'une dimension moyenne-Les murs de la classe sont peints en jaune, décorés par des images.-La classe comporte deux grandes fenêtres à gauche et deux grandes à droite.-La classe est organisée en quatre rangées, chaque rangée comporte quatre tables disposées l'une derrière l'autre.-Un tableau contre le mur, il est composé de trois parties.-Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie droite de la classe.-La classe est bien éclairée.
Déroulement des séances	<ul style="list-style-type: none">-Tout d'abord l'enseignante présente une image, puis elle leurs demande de dire ce que ils voient.-Les élèves décrivent le contenu de l'image.-Ensuite l'enseignante présente d'autres images mais les élèves ne connaissent pas l'appellation des dessins, alors elle les aide en donnant la réponse et on demande aux élèves de répéter pour qu'ils retiennent les nouvelles notions.-Enfin elle leur demande de construire une phrase avec la variante « je dois ».
Attitude et motivation des apprenants	<ul style="list-style-type: none">-Le comportement des élèves reflète une certaine motivation au début de la première image et la deuxième.-Mais les autres photos freinent les élèves malgré que les signes soient familiers.

	-Pour la construction de la phrase seulement les bons élèves participent.
Le rôle de l'enseignante	-L'enseignante essaye de jouer le rôle d'un guide. -L'enseignante pose des questions, attendait les réponses et intervient lors d'un blocage. -L'enseignante incite l'élève à participer et le félicite. -L'enseignante leurs demande de répéter pour qu'ils acquièrent et mémorise les nouvelles notions.

1.1. Commentaire :

Les observations établies dans la grille sont collectées au cours de la réalisation d'une leçon d'expression orale avec des apprenants de troisième année primaire. Notons que la leçon programmée par l'enseignante est tirée du manuel scolaire, et au moment de cette observation nous avons recueilli les données suivantes :

D'abord, nous avons remarqué lors du déroulement de la séance, seulement les bon élèves participaient régulièrement, ils étaient attentif et répondaient aux questions avec enthousiasme, donc la motivation n'était présente que chez quelques apprenants.

Malgré que la minorité des apprenants étaient motivés, les autres étaient désintéressés et inattentif, ce qui n'empêchait pas l'enseignante à solliciter l'ensemble de la classe.

Le rôle de l'enseignante était de favoriser les échanges et les prises de parole entre eux, aussi d'intervenir en cas où les apprenants rencontrent des difficultés.

Donc à travers ces observations, nous avons remarqué que le comportement des apprenants reflétait peu de motivation malgré que la leçon ne fût pas motivante car elle a été présentée sous forme traditionnelle.

Grille d'observation n°2

Ces observations sont recueillies lors de la réalisation des activités ludiques en classe de la présente enquête, durant la présentation des 3 activités à savoir (jeu de présentation, d'étiquettes, de l'alphabet). (Annexe II)

Remarque sur	Observation
L'organisation de la classe	-La classe est d'une dimension moyenne -Les murs de la classe sont peints en jaune, décorés par des images.

	<p>-La classe comporte deux grandes fenêtres à gauche et deux grandes à droite.</p> <p>-La classe est organisée en quatre rangées, chaque rangée comporte quatre tables disposées l'une derrière l'autre.</p> <p>-Un tableau contre le mur, il est composé de trois parties.</p> <p>-Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie droite de la classe.</p> <p>-La classe est bien éclairée.</p>
Déroulement de la séance	<p>-Chaque séance est commencée par un éveil de l'intérêt, l'enseignante mène une brève révision ou bien une leçon.</p> <p>-D'abord l'enseignante présente le support pour chaque activité, dont elle annonce l'utilité.</p> <p>-Ensuite, elle explique aux apprenants la consigne de chaque jeu.</p> <p>-Enfin c'est aux élèves qui d'accomplir le travail.</p>
Attitude et motivation des apprenants	<p>- Les comportements des élèves indiquent qu'ils sont motivés.</p> <p>-Tous les élèves sont intéressés et attentifs.</p> <p>-L'atmosphère de la classe était dynamique, tous les élèves travaillaient avec joie, plaisir et ambition.</p> <p>-Les activités ludiques ont motivés les élèves.</p> <p>-Durant les séances des activités ludiques les élèves ont mobilisés leurs prérequis.</p> <p>-Chaque apprenant a partagé ses connaissances avec ses camarades.</p>
Le rôle de l'enseignante	<p>-L'enseignant a joué le rôle d'un guide au moment de la réalisation de chaque activités ludiques.</p> <p>-L'enseignant intervenait uniquement quand l'élève le réclame.</p>

2.1. Le commentaire

Les observations établies dans cette deuxième grille, sont collectées au cours de la présentation des activités ludiques, nous avons constatés dans ces moments que :

D'abord, la présentation du « jeu de l'alphabet » et « jeu de présentation » ont été programmés vers la fin de la séance et représente un moyen de renforcement, alors que « le jeu d'étiquette » est présenté au début de la séance comme moyen pour entamer le cours.

Certes la programmation des trois activités est différente, mais elles ont un but commun : rendre l'atmosphère agréable et l'apprentissage favorable.

Du côté des apprenants, les activités ludiques ont eu non seulement un impact positif sur eux, mais elles ont aussi attirées leurs attentions, éveillées leurs curiosités et les pousser à travailler avec enthousiasme. En plus, les jeux ont motivés les apprenants afin qu'ils prennent part à leurs apprentissage, et facilite l'acquisition pour communiquer avec assurance.

Enfin, le rôle de l'enseignante était de guider et d'orienter ses apprenants en leurs expliquant les consignes de chaque activité, elle a su aussi gérer le temps de la réalisation du jeu bien comme il le faut afin d'expliquer, de corriger et d'aider les plus faible.

En ce qui concerne l'expérience du jeu, c'est un succès bien qu'elle reste incomplète. Les apprenants réclamaient avec impatience des séances de jeu, afin de découvrir et de créer. Cette expérience ludique nous a permis de comprendre qu'il est souhaitable pour un enseignant de langue, lors des situations d'apprentissage, de partir du vécu des apprenants surtout de son entourage immédiat. Cela lui permettra d'élargir ses horizons en allant dans un premier temps à la rencontre de son voisin et de ses camarades de classe.

Conclusion

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de répondre à notre problématique et à nos questionnements du départ, ainsi de déterminer le rôle du jeu plus précisément comme moyen d'enseignement/apprentissage du FLE.

À travers cette recherche qui consiste à intégrer des jeux en classe de FLE comme une nouvelle situation pédagogique, nous avons pu constater que ce genre d'activités suscitant la motivation chez les apprenants en participant à leurs apprentissages.

En plus, il ressort de cette étude que le jeu permet à l'apprenant de libérer ces propos et l'implication avantageuse de la réalisation des tâches demandées.

En effet, les résultats de notre étude sur l'utilisation des activités ludiques nous a permis de constater que ces derniers peuvent être des supports précieux pour faciliter l'appropriation du vocabulaire et l'acquisition de la langue dans un contexte favorable et agréable.

D'une part, nous évaluons positivement les effets des activités ludiques afin de rendre l'atmosphère pédagogique plus agréable et d'une autre part, le jeu permet à l'enseignant de sortir des méthodes traditionnelles et créer des situations nouvelles afin de favoriser la centration sur l'apprenant et lui accordait une autonomie dans le processus d'apprentissage.

Donc, à travers les résultats obtenus et en prenant les informations recueillis, nous somme parvenue à confirmer nos hypothèses de départ.

- Le jeu est un outil majeur dans l'apprentissage du FLE à l'école primaire.
- Il est facteur de motivation et permet d'accroître la communication.
- Il est pour l'enseignant une formidable source d'exploitation.

L'utilisation du jeu reste un enjeu risqué dans certains cas, car il nécessite une bonne méthodologie de la part de l'enseignant, en effet, la qualité de l'activité ludique dépend de l'aptitude et la capacité de cette dernière dans le domaine des quatre régions métaphorique : le matériel, la structure, le contexte ainsi que l'aptitude de l'enseignant et de l'apprenant. Mais si le jeu fait défaut, il peut contraindre l'enseignant dans la réalisation de ses objectifs.

L'emploi du ludique dans l'apprentissage des langues est à la fois un défi et un enjeu. Nous ne pouvons pas trouver un procédé mieux que le jeu pour distraire l'enfant. Alors, il est important de donner plus d'importance à ce procédé d'apprentissage et encourager de l'adapté dans les classe de langues et dans les programmes scolaires.

Compte tenu des limites de cette étude, nous n'avons pas pu analyser ce sujet très vaste. Cependant, il nous semblerait intéressant, dans l'avenir, d'explorer d'autres pistes de recherche, en se penchant sur le collaborateur pédagogique celui de l'enseignant et d'insister sur son rôle dans l'application de ces activités ludiques dans le palier primaire.

Bibliographie

Références bibliographiques

- ❖ CARE, J-M & DEBYSER, F. (1987). Jeu, langage et créativité : Les jeux dans la classe de français. Paris, Edition n°6.
- ❖ CARE, J-M. (1992). Stimulation global : in français dans le monde.
- ❖ CUQ, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris, CLE international.
- ❖ CUQ, J-P. GRUGA, Isabelle. (2003). Cours de didactique de français langue étrangère et seconde. Presse universitaire de Grenoble.
- ❖ DE GRANDMONT, N. (1997). Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre.
- ❖ DE GRAEVE, Sabine. (1996). Apprendre par le jeu. Bruxelles.
- ❖ DECURE. FRAGER & ALI. (1985). Help ! exercice et jeux pour la classe d'anglais. Toulouse : CRDP.
- ❖ Dictionnaire encyclopédique universel. (2000) France.
- ❖ FERRAN, P. MARTINET & PORCHER. (1978). A l'école du jeu. Bordas.
- ❖ Programme de française 3^{ème} année primaire. (2011). Ed, O.N.P.S Alger.
- ❖ VIAU, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Bruxelles : De Boeck Université. 3eme Edition.
- ❖ WEISS, François. (1983). Jeux et activités communicatives dans a classe de langue, collection pratique pédagogique. Hachette.

Document en ligne:

- ❖ 3ème.AP. Salah-Eddin. Youscribe. Consulté le 27/02/2017. Disponible sur :
www.youscribe.com/catalogue/tous/education/ecole-primaire/3eme-ap-1898209
- ❖ BENAMAR, Rabéa. (2009). Les stratégies d'aide à la production orales en classe de FLE. Consulté le 20/01/2017
<https://gerflint.fr/Base/Algerie8/rabea.pdf>
- ❖ Chapitre III démarche pédagogique. Consulté 10/04/2017. Disponible sur :
http://repository.upi.edu/16379/4/S_PRS_0800655_Chapter_3.pdf
- ❖ Etudes et conseils : démarche et outils. Consulté le 10/04/2017. Disponible sur :
http://ekldata.com/Dsr8UyzzimB_6LkNmJkTtv-mcU.pdf
- ❖ HENRIOT, Jacques. Jeu et développement de l'enfant. Consulté le 25/01/2017. Disponible sur :

http://www2.aclyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Jeu_et_developpement_de_l-enfant.pdf

- ❖ Le jeu en pédagogie. Consulté le 25/10/2016. Disponible sur :
www.ac-nice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux.../Le_jeu_en_pedagogie.pdf
- ❖ Méthodologie de l'observation. Consulté le 10/04/2017. Disponible sur :
http://www.stes-apes.med.ulg.ac.be/Documents_electroniques/MET/MET-DON/ELE%20MET-DON%208166.pdf
- ❖ RENARD, Christine. Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Consulté le 15/12/2016. Disponible sur :
http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf
- ❖ REVILLARD, Anne. Observation directe et enquête de terrain. Consulté le 06/04/2017. Disponible sur : <https://annerevillard.com/observation-directe-et-enquete-de-terrain/>

Mémoires :

- ❖ CASTELLO, Claire. (2001). En quoi le jeu facilite-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? Académie de Montpellier.
- ❖ DHIF, Amina. (2012). Compétence communicative et simulation globale en classe de FLE. Mémoire de Master. Université de Biskra.
- ❖ GUERNI, Sabrina. (2011). L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques. Mémoire de Master. Université de Biskra.
- ❖ HAMAIZI, B. (2016). Le jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques. Mémoire de Magister. Université de Sétif.
- ❖ HARKOU, Lilia. (2007). La mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu. Mémoire de Magister. Université de Biskra.
- ❖ ZEKRI, Leila. (2016). L'activité ludique comme facteur de motivation et d'acquisition à l'école primaire. Mémoire de Master. Université de Tlemcen.

Annexes I

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui -Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais Parfois -Souvent -Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture L'orale Ecriture Grammaire Vocabulaire Tous les cours

Pourquoi ? *Pour assurer l'élève a*
comprendre le cours

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

au début du cours

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles Jeu de mots

-Charades et devinettes -Autres

Citez les : *cherche des mots dans un texte*

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant Motivant -Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui -Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui -Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

Oui -Non

Pourquoi ? *Il attire l'attention de l'apprenant*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

..... Les jeux aident à apprendre à assimiler...
..... rapidement des nouveaux mots... mais... dans...
..... un temps précis.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes des français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

- Moins de 5 ans.

- Entre 5 ans et 10 ans.

- Plus de 10 ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

- Oui

- Non

3- Le niveau de vos élèves est :

- Très bon

- Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral

- le fonctionnement de la langue

- Production orale

- Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent

- Parfois

- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'orale / Ecriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ?

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Moment de découverte

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *c'est motivant*

.....

.....

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale -l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

... Je pense que le jeu s'est motivant surtout par les.....
3 A.P.....

17

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture

L'oral

Ecriture

Grammaire

Vocabulaire

Tous les cours

Pourquoi ? ... parce que si on traverse les jeux ...

l'enfant va se rappeler et mémoriser les sons facilement

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

à tous moments

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? ... Les enfants aiment jouer

ils apprennent en jouant

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

L'apprentissage de l'oral

L'apprentissage de mots nouveaux

L'apprentissage de l'écriture

L'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui

Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

Oui

Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Il fait utiliser le jeu en classe. C'est très
nécessaire et motivant mais il faut
que l'enseignant soit capable d'utiliser ce moyen
correctement et au bon moment.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

~~-Homme~~

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le F.L.E ?

- Moins de 5ans.

- Entre 5ans et 10ans.

- Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

- Oui

- Non

3- Le niveau de vos élèves est :

- Très bon

- Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral

- le fonctionnement de la langue

- Production orale

- Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent

- Parfois

- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture L'oral Ecriture Grammaire Vocabulaire Tous les cours

Pourquoi ? Pour amener l'apprenant à
mieux comprendre et participer au cours.....

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

..... A la fin d'un cours.....

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : de lettres, les mots dans le texte.....

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? Il attire l'attention de l'élève et le
met dans une situation d'apprentissage pratique.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le F.L.E ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Ecriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? Les deux activités aident l'élève à
construire son savoir.....

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Pendant la séance de remédiation.....

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : Jeu de mots et autres.....

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? L'enseignement ludique facilite l'apprentissage
des apprenants. C'est une activité assez riche.....

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- l'apprentissage de l'oral ✚
- l'apprentissage de mots nouveaux ✚
- l'apprentissage de l'écriture ✚
- l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

- Oui ✚
- Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

- Oui ✚
- Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

L'usage des jeux ludiques est vraiment pertinent pour les apprenants car ils leur aident à comprendre, à mémoriser et surtout à participer en classe.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

~~-Homme~~

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

~~-Moins de 5ans.~~

~~-Entre 5ans et 10ans.~~

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

~

3- Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue ✓

-Production orale

-Compréhension de l'écrit ✓

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois ✓

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ? non

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture

L'orale

Ecriture

Grammaire

Vocabulaire

Tous les cours

Pourquoi ? *Surtout en lecture pour le motiver*

et rendre elle-même plus attrayante si difficile

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Cela dépend de la leçon en général au début pour déclencher

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *les apprenants sont toujours dans l'attente d'une nouvelle activité ludique et donc ils sont motivés*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Le jeu aide l'enfant à s'épanouir dans son apprentissage, il le motive et l'aide à se faire de ses peurs et sa timidité.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme -Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui -Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon -Bon-Moyen - En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral -le fonctionnement de la langue

-Production orale -Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent -Parfois -Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'oral / Ecriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? ... Inclure les activités ludiques permet de rendre la séance plus attrayante

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

au moment de la mise en situation, de la découverte et au moment de l'évaluation

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : jeux de coloriage, d'appariement d'images au mots ou aux phrases.

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? ... L'élève adhère mieux quand la séance est présentée en forme de jeu

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale -l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Les activités ludiques sont indispensables dans le développement et une séance de jeu la rend plus amusante et plus motivante.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'orale / Ecriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? *pour motiver les apprenants*

déjà en classe

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

À l'entrée de la séance

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

Oui

-Non

Pourquoi ? *il donne l'envie à l'apprenant de faire des*

efforts et aimer la matière

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-l'apprentissage de l'oral

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Le jeu peut motiver l'enfant, lui donner l'envie de
travailler, fixer le langage chez l'élève.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le F.L.E ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Ecriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? *Pour faciliter la compréhension*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Au milieu du cours

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ?

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-L'apprentissage de mots nouveaux

-L'apprentissage de l'écriture

-L'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

..... Le jeu en classe motive les apprenants et facilite
l'acquisition et la compréhension.....
.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes des français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3- Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

-En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture

/L'orale

/Ecriture

/Grammaire

/Vocabulaire

/Tous les cours

Pourquoi ?

L'apprenant est attiré par ce genre d'activité, donc il est plus motivé.

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Au début.

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *L'enfant aime les jeux donc, il s'intéresse et il éprouve de l'intérêt et de la curiosité.*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

L'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- Le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Parfois, le jeu en classe rend l'apprenant plus passionné d'apprendre des choses nouvelles, et encore plus motivé.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

Homme

Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

- Moins de 5ans.

- Entre 5ans et 10ans.

- Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

- Oui

- Non

3- Le niveau de vos élèves est :

- Très bon

- Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral

- le fonctionnement de la langue

- Production orale

- Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent

- Parfois

- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture

(L'orale)

(Ecriture

(Grammaire

(Vocabulaire

Tous les cours

Pourquoi ? ... Elle facilite l'apprentissage et la

compréhension (le message passe vite)

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

selon le besoin

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? ... L'apprenant reste motivé et intéressé

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- l'apprentissage de l'orale -l'apprentissage de mots nouveaux
 -l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

- Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

- Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

*L'enfant a besoin de jouer alors faisons de ce jeu
un moyen d'apprentissage et même une méthode d'apprentissage
reste à l'élaborer par la science et la didactique.*

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme -femme

1-Depuis quand enseignez-vous le F.L.E ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui -Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon -Bon-Moyen - En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral -le fonctionnement de la langue

-Production orale -Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent -Parfois -Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture L'orale /Ecriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ?

Parce que les élèves s'intéressent au jeu.

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

au début et à la fin du cours.

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *Les apprenants sont encore petits ils aiment jouer. Ils apprennent en jouant c'est pourquoi les activités ludiques les aident à apprendre.*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-l'apprentissage de l'oral

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

.....
.....
.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Écriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? pour facilité la acquisition et apprentissage

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

.....

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique à un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? Il apprenent apprend rapidement que le par le jeu

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

L'activité ludique est utile en apprentissage et elle est considérée comme un élément important à l'assimilation des informations pour atteindre notre but.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui -Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais -Parfois -Souvent -Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Ecriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? *Afin de motiver les élèves*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Au début du cours

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

Jeux de rôles Jeu de mots

-Charades et devinettes -Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

Inintéressant Motivant Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui -Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui -Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

Oui -Non

Pourquoi ? *c'est motivant et pousse l'élève à communiquer*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- l'apprentissage de l'orale

- l'apprentissage de mots nouveaux

- l'apprentissage de l'écriture

- l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

- Oui

- Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

Oui

- Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Puisque dans le jeu il y a toujours un gagnant et un perdant dans ce cas, il motive les apprenants et permet d'avoir un esprit compétitif.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme -Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui -Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon -Bon -Moyen - En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral -le fonctionnement de la langue

-Production orale -Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent -Parfois -Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui -Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais -Parfois -Souvent -Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Ecriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? *Les activités ludiques stimulent les enfants, donc il faut les introduire à tout moment pour avoir de bons résultats.*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Au début du cours et pendant l'évaluation

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles -Jeu de mots
-Charades et devinettes -Autres (*Anagrammes*)

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant -Motivant -Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui -Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui -Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui -Non

Pourquoi ? *L'élève aime apprendre par le jeu. c'est un enfant qui aime le jeu, alors profitons en dans un cadre pédagogique.*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'oral

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Le jeu éducatif est un moyen pédagogique qui assure une assimilation plus rapide. Il permet d'enrichir les compétences : C.O./E.O./C.E.I.E.E

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

-En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'oral / Écriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? *Parce qu'elle aide l'élève à mémoriser les mots et à bien lire les phrases*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Au milieu du cours

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : *jeux de rôles, charades et devinettes*

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *Parce qu'ils sont motivés et veulent apprendre beaucoup plus*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'orale -l'apprentissage de mots nouveaux
-l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

- Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

- Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

*Le jeu est nécessaire en classe pour améliorer l'oral
et motiver les apprenants*

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques en primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le F.L.E ?

- Moins de 5 ans.

- Entre 5 ans et 10 ans.

- Plus de 10 ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

- Oui

- Non

3- Le niveau de vos élèves est :

- Très bon

- Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral

- Le fonctionnement de la langue

- Production orale

- Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent

- Parfois

- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'orale / Ecriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? ... Pour faciliter l'acquisition et la compréhension

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

~~à~~ Au début, à la fin et aussi dans les séances de remédiation

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : Jeu de son

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? Parce que c'est motivant, et ^{pour} ~~parce~~ les élèves a communiqué

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Le jeu demande une grande préparation de la part de l'enseignant pour pouvoir atteindre les objectifs fixés et son utilisation permet de briser la glace et motiver l'élève à participer et lui donner une confiance en lui-même.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

-En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposés dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / /Orale / /Écriture / /Grammaire / /Vocabulaire / /Tous les cours

Pourquoi ? *Ça donne une motivation aux élèves et (aider les élèves à lire rapidement les mots.)*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Généralement, au début

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *parce qu'il stimule l'attention et les aide à surmonter leurs difficultés d'apprentissage.*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Pour moi le jeu est nécessaire. Les apprenants trouvent pendant le jeu en classe un espace d'épanouissement, de joie et de détente ainsi qu'un apprentissage et une acquisition facile de la langue

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

- Moins de 5ans.

- Entre 5ans et 10ans.

- Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3- Le niveau de vos élèves est :

- Très bon

- Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral

- le fonctionnement de la langue

- Production orale

- Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent

- Parfois

- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture T. orale / Ecriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? *Parce que l'apprenant se sent à l'aise dans la communication naturelle au sein de la classe, il faut lui donner la possibilité d'exercer ses talents.*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

- C'est activités peuvent être intégrées à la fin du cours pour que chacun puisse se détendre ou peuvent faire l'objet d'un cours à part entière.

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : *travailler le vocabulaire des verbes à l'aide des images en associant elles-ci à l'image correspondant.*

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *Parce que le jeu provoque l'interaction dans laquelle l'apprenant est à la fois récepteur, producteur et où il doit exercer sa capacité d'interaction sociale.*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

- Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social. Donc, l'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire, et l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez l'apprenant une compétence langagière par le biais du jeu.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le F.L.E. ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'oral / Écriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? ... pour amener l'apprenant à

... s'approprier la langue, en le motivant par des jeux

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Dans le cas où l'élève n'est pas motivé, on essaye de créer une situation amusante.

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Aujes

Citez les : jeux de mots, charades et devinettes

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? L'enseignement du primaire concerne les enfants et donc un enfant a toujours besoin de jouer, donc il faut le motiver par ce qui l'intéresse

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral
- L'apprentissage de mots nouveaux
- L'apprentissage de l'écriture
- L'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

- Oui
- Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

- Oui
- Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Pour motiver un enfant, il faut toujours créer des situations comiques, apporter des nouveautés parce que la monotonie le rend passif, inactif et désintéressé. Parmi ces situations : le jeu, tout en restant dans le cadre de l'apprentissage et du but qu'on veut atteindre.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

- Moins de 5ans.

- Entre 5ans et 10ans.

- Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3- Le niveau de vos élèves est :

- Très bon

- Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral

- le fonctionnement de la langue

- Production orale

- Compréhension de l'écrit.

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent

- Parfois

- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'oral / Ecriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? ... Surtout la lecture

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

... Au moment de l'apprentissage

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : ... Exercice et pratique

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? ... Parce que le jeu est toujours motivant

... pour les enfants

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

- L'apprentissage de l'oral -l'apprentissage de mots nouveaux
-l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

- Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

- Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

..... L'enfant a besoin des activités ludiques dans son
..... apprentissage pour pouvoir fuir la routine
.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme -Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui -Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon -Bon-Moyen -En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral -le fonctionnement de la langue

-Production orale -Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent -Parfois -Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Ecriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? *Parce que les jeux attire l'attention des élèves pour faire une bonne lecture.*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

au moment d'évaluation

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les : *Jeux de lecture*

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ?

Le jeu attire l'attention des apprenants c'est une sorte de motivation.

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale -l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

L'utilisation du jeu est très nécessaire dans les...
...activités différentes dans la classe... (conjugaison, grammaire
lecture...) et surtout dans la motivation, mais avec le temps
peut-être qu'on a, moi j'arrive pas à utiliser les jeux dans
mes cours.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1- Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

- Moins de 5ans.

- Entre 5ans et 10ans.

- Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

- Oui

- Non

3- Le niveau de vos élèves est :

- Très bon

- Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

- La compréhension de l'oral

- le fonctionnement de la langue

- Production orale

- Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

- Souvent

- Parfois

- Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

-Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Écriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? *Car, je tiens toujours à l'approche
action.*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

En cas de blocage compréhensif.

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles

-Jeu de mots

-Charades et devinettes

-Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

-Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui

-Non

Pourquoi ? *Parce que, l'enseignement ludique
n'est pas fondamental au palier
primaire, on doit s'occuper en primo
de d'autres priorités.*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale -l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture -l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui -Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui -Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

le jeu n'est pas nécessaire à tous les moments car il y a autant d'activités qui prime sur cela à mon avis.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLR ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui -Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais -Parfois -Souvent -Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture / L'orale Ecriture / Grammaire / Vocabulaire / Tous les cours

Pourquoi ? *En points de langue, je trouve que le temps n'est pas suffisant, comme en lecture compréhension et à l'oral. Donc je propose des jeux dans les activités de lecture suivie et d'écriture*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Le moment d'apprentissage

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles -Jeu de mots

-Charades et devinettes -Autres

Citez les : *la pâte à modeler (3 AP)*

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant -Motivant -Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui -Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui -Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui -Non

Pourquoi ? *Un enfant adore jouer mais il ne réagit pas si on l'oblige de faire quelque chose. Au moment des apprentissages il est souvent passif.*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-L'apprentissage de l'orale

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

L'utilisation des jeux en classe est souvent nécessaire. Mais elle ne l'est pas pour tous les niveaux. Personnellement je pense qu'elle est nécessaire pour les 3AP mais pas vraiment pour les autres niveaux.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme -Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui -Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon -Bon-Moyen - En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-Le fonctionnement de la langue

-Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui -Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais -Parfois -Souvent -Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture L'orale Ecriture Grammaire Vocabulaire Tous les cours

Pourquoi ?

L'enfant est motivé par le jeu

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Après le pré-requis (Au début)

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

Jeux de rôles Jeu de mots

Charades et devinettes Autres

Citez les : *Jeux de lecture (lire une phrase et sauter une)*

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant -Motivant -Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui -Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui -Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui -Non

Pourquoi ?

Les activités ludiques attirent tous les enfants

.....
.....

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans.

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

Oui

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

Bon-Moyen

-En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

Production orale

-Compréhension de l'écrit

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

Parfois

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui

Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais

-Parfois

Souvent

-Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Ecriture /Grammaire Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? *lecture pour entraîner les élèves à la bonne articulation de manière compétitive et en vocabulaire pour apprendre de nouveaux mots*

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

Au moment de l'évaluation

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

Jeux de rôles

-Jeu de mots

Charades et devinettes

-Autres

Citez les : *la recherche d'un mot dans un dictionnaire*

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant

Motivant

-Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

-Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

Oui

-Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

Oui

-Non

Pourquoi ? *parce qu'il les incite à travailler, à participer et à gagner. Ça crée une certaine concurrence en classe*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

L'apprentissage de l'orale

L'apprentissage de mots nouveaux

L'apprentissage de l'écriture

L'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui

Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

Oui

Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Les activités ludiques sont devenues une nécessité dans une classe de FLE car ça permet l'épanouissement des élèves, à les motiver et à sortir de la monotonie. Les activités ludiques permettent à l'enseignant d'avoir de meilleurs résultats.

Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire est réalisé pour un mémoire de recherche en français. Afin d'atteindre notre but nous faisons cette petite enquête concernant « l'utilisation des activités ludiques au primaire » qui s'adresse aux enseignants/enseignantes de français au cycle primaire. Je vous prie de bien répondre aux questions suivantes.

Sexe :

-Homme

-Femme

1-Depuis quand enseignez-vous le FLE ?

-Moins de 5ans.

-Entre 5ans et 10ans. ✓

-Plus de 10ans.

2- Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

-Oui ✓

-Non

3-Le niveau de vos élèves est :

-Très bon

-Bon-Moyen ✓

- En de sous de la moyenne

4- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves ?

-La compréhension de l'oral

-le fonctionnement de la langue

-Production orale ✓

-Compréhension de l'écrit ✓

5- Pensez-vous que l'ensemble des activités proposées dans le programme sont adéquates par rapport aux objectifs fixés et le niveau des apprenants ?

-Souvent

-Parfois ✓

-Jamais

6- Est-ce que les jeux sont inclus dans le programme ?

-Oui -Non

7- Est-ce que vous utilisez les jeux comme support pédagogique ?

-Jamais -Parfois -Souvent -Très souvent

8- Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Lecture /L'orale /Écriture /Grammaire /Vocabulaire /Tous les cours

Pourquoi ? *pour faciliter la lecture*
pour améliorer

9- A quel moment du cours vous programmez le jeu ?

au début de l'activité

10- Quels sont les supports pédagogiques à caractère ludique que vous utilisez en classe ?

-Jeux de rôles -Jeu de mots

-Charades et devinettes -Autres

Citez les :

11- pensez-vous que l'enseignement à travers le jeu est :

-Intéressant -Motivant -Inutile

12- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

-Oui -Non

13- Considérez-vous les activités ludiques comme un facteur de motivation en classe ?

-Oui -Non

14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur vos apprenants ?

-Oui -Non

Pourquoi ? *les apprenants seront plus motivés*

15- Sur quel aspect, le jeu exerce-t-il une influence ?

-l'apprentissage de l'oral

-l'apprentissage de mots nouveaux

-l'apprentissage de l'écriture

-l'apprentissage de la conjugaison

16- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

-Oui

-Non

17- le jeu, peut-il aider à assimiler facilement des mots nouveaux ?

-Oui

-Non

18- Pouvez-vous nous donner votre avis personnel et professionnel sur l'utilisation du jeu et sa nécessité dans la classe ?

Le jeu est un moyen qui nécessite beaucoup de préparation pour pouvoir atteindre les objectifs de l'activité, on doit le intégrer dans toutes les activités possibles.

Annexes II

Mon passeport



Mon jeu préféré est la marelle (au pays des merveilles)



Mon livre préféré est Alice au pays des merveilles





Plus tard, j'aimerais être : docteur



Ma musique préférée est : l'andalous

☺ Je suis (une qualité) : généreuse et timide

☹ J'ai aussi un défaut : gênée

J'ai 1 sœurs  et 2 frères. 

Ce que j'aime le plus à l'école : le dessin



Je suis capable d'écrire mon prénom :

(Maha) Maliba

Voici quelques mots que je sais écrire :

une date

un animal

le dimanche

un prénom

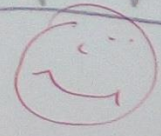
Deux choses que j'aimerais découvrir cette année...



lire couramment

chanter en français

Mon passeport



Mon jeu préféré est: la marelle

Mon livre préféré est: Le petit chaperon rouge

Plus tard, j'aimerais être: docteur

Ma musique préférée est: la raï

Je suis (une qualité): gentille et gracieuse

J'ai aussi un défaut: gênée

J'ai 0 sœurs et 1 frères.

Ce que j'aime le plus à l'école: le dessin

Je suis capable d'écrire mon prénom:

Afiane

Voici quelques mots que je sais écrire:

un domino

une tortue

la lune

la fête

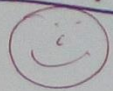
Deux choses que j'aimerais découvrir cette année...

lire couramment

le monde des animaux



Mon passeport



Mon jeu préféré est : cache cache

Mon livre préféré est : Le petit chapeau rouge

Plus tard, j'aimerais être : pilote

Ma musique préférée est : la malouf

Je suis (une qualité) : gentille

J'ai aussi un défaut : méchante

J'ai 0 sœurs et 4 frères.

Ce que j'aime le plus à l'école : la lecture

Je suis capable d'écrire mon prénom :

Amina

Voici quelques mots que je sais écrire :

mama
mami

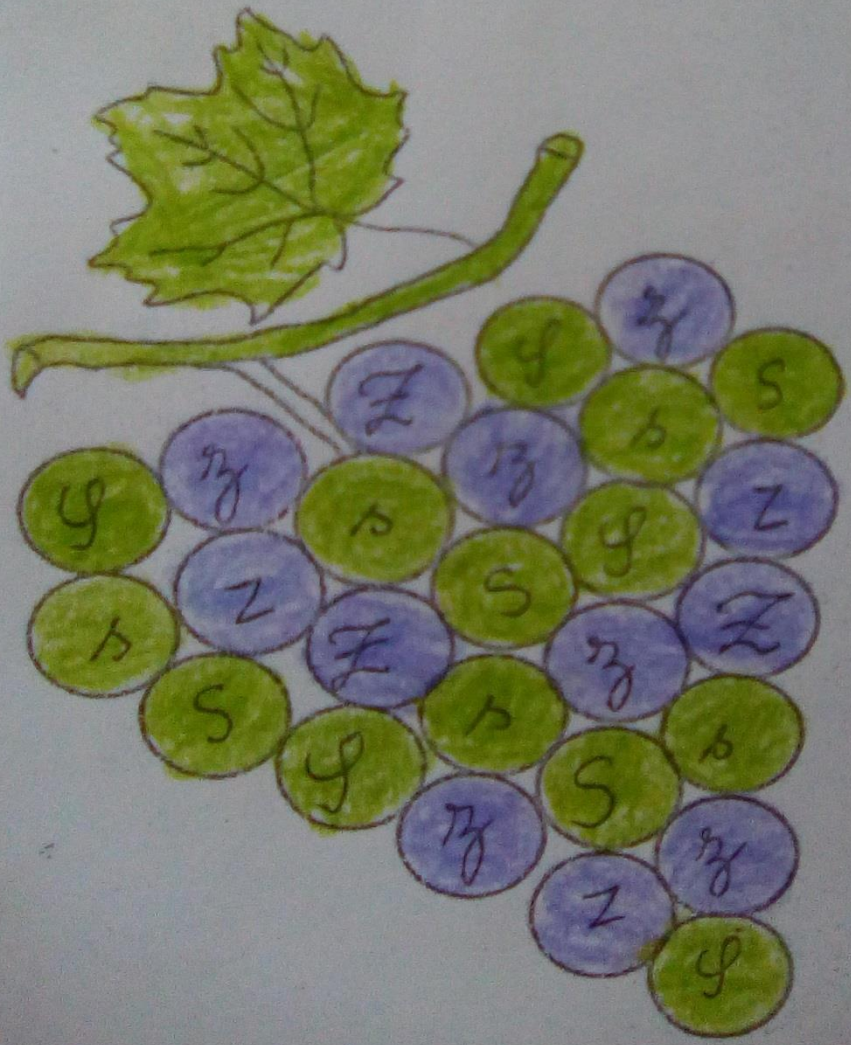
Aima
tata

Deux choses que j'aimerais découvrir cette année...



lire couramment
le théâtre

43 *Clavier*
Colorie selon le code
s : vert z : violet



peau

un ch

un ca

un dra

un kla

teau

un gâ

deau

scou

un ch

peau

un dra

peau

un kla

son

un gâ

teau

un ca

deau

RÉSUMÉ

Ce travail de recherche aborde la participation de l'activité ludique dans la progression du français langue étrangère au cycle primaire, aussi bien que sur le plan linguistique que sur le pan cognitif.

L'emploi du jeu comme outil d'apprentissage nous paraît être une méthode pertinente pour éveiller le goût et le plaisir d'apprendre une langue et rendre l'apprentissage à l'école primaire plus agréable et accessible à tous.

Il s'avère que le jeu offre aux jeunes apprenants un climat motivant et favorable à la communication ; en plus il détermine pour l'enseignant une source inépuisable d'exploitation.

Chaque outil pédagogique détient des limites tout comme le jeu, qui est une pratique facilitant l'apprentissage, mais qui a du mal à prendre une place dans la société algérienne. Il peut être contraignant pour l'enseignant si ce dernier ne se fixe pas les objectifs à atteindre au moment de la réalisation du jeu.

الملخص:

يتمحور موضوع هذا البحث حول مساهمة المقاربة عن طريق الالعباب في التدرج اللغة الفرنسية كلغة اجنبية في الابتدائي على المستوى اللغوي و الادراكي المعرفي

استخدام اللعبة كأداة تمهين بدا لنا نهج سديد لتيقظ دوق و متعة التعلم اللغة و جعل التعليم في الابتدائي ممتع و التمكن من الوصول اليه . هذا يثبت ان اللعبة تعرض على التلميذ مناخ مشوق و ملائم للتعبير بالإضافة انه يحدد للمعلم مصدر تشغيل لا نهاية له .

كل اداة تعليمية لها حدود مثل اللعبة التي هي وسيلة لتسهيل التعليم ولكن لديه صعوبة في اتخاذ مكانة في المجتمع الجزائري. قد يكون ملزما للمعلم اذا كان هذا الاخير لا يحدد الاهداف التي يجب الوصول اليها عند تحقيق اللعبة .

Abstract

This research activity involves the participation of ludic activity in the progression of French as a foreign language in the primary cycle, as well as linguistically and cognitively.

The use of gambling as a learning tool appears to be relevant method for a rousing the tats and pleasure of learning language and making learning at primary school enjoyable and accessible to all. It turns out that the game provide young learners with a climate that is motivating and conducive to communication, in addition it determines for the teacher an inexhaustible source of exploitation.

Each teaching to have its limits, as is play, which is a practice that facilitates learning, but which has difficulty taking a place in Algerians society. It can binding for a teacher if the teacher does not set the objectives to be reached at the time of the realization.

