

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE**

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR**

**ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE ABOU BEKR BELKAID**

**- TLEMCEEN-**

Faculté des Lettres et des Langues

Département de Français

Filière de Français

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master  
en didactique

**Thème :**

**LE ROLE DE L'ACTIVITE LUDIQUE DANS**

**L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DE FLE**

Le cas de la 4<sup>ème</sup> année primaire (Ecole MOMENE

Mohamed à SEBDOU)

**Soutenu par :** Guitoune Fatima Zohra

**Sous la direction**

**M<sup>r</sup> TAGMI Khaled**

**Les membres du jury :**

**Président :** M<sup>me</sup>. YALAOUI

**Rapporteur :** M<sup>r</sup>. TAGMI Khaled

**Examinatrice :** M<sup>elle</sup>. ZERDJEM

**Année universitaire : 2017-2018**

# *Remerciements*

Tout d'abord, je tiens à remercier particulièrement mon directeur de recherche **M<sup>r</sup> TAGMI Khaled** par leur soutien, et leur encouragements.

Ensuite, je remercier les membres de jury qu'ont eu l'amabilité d'examiner ce travail de recherche.

Enfin, Je remercie tous les enseignants qui m'ont répondu à mes questions ainsi que les élèves de l'école **MOMENE Mohamed** 4<sup>ème</sup> année primaire, qui m'ont gentiment accueilli dans leur classe.

# *Dédicace*

Je dédie ce travail de recherche :

A mes parents qu'Allah me les garde, qui m'ont encouragée dans ce travail par leur soutien morale.

A mon directeur de recherche qui m'a soutenu.

A tous mes camarades de notre promotion de la didactique.

# *Introduction*

En Algérie, l'enseignement/apprentissage des langues étrangères notamment le français représente une inquiétude dans nos écoles algériennes, pour cette raison les spécialistes en éducation et en didactiques des langues /cultures cherchent à développer une nouvelle pédagogie des langues qu'ont pour but: rendre l'apprentissage créatif et motivant grâce aux activités ludiques telle que : les comptines, les charades, les devinettes c.-à-d. jouer avec la substance des mots, le but ultime de l'enseignement des langues étrangères le développement et l'acquisition d'une aptitude communicative à l'écrit et à l'oral à travers la réalisation de ses activités ludiques. Selon le cadre commun de référence pour les langues (CECRL), « on constate que l'apprentissage d'une langue étrangère se fait lorsque l'élève s'engage dans des activités langagières : la compétence à communiquer langagièrment du sujet apprenant et mise en œuvre dans la réalisation d'activité langagière relevée de la réception, où de la production, de l'interaction ».<sup>1</sup>

Dans notre enfance, nous avons aimé jouer. Nous apprécions tout type d'activité amusante et qui nous plaisait, appuyons sur cette idée, nous avons constaté que l'emploi de jeu est une nécessité dans une classe de FLE, et représente un auxiliaire dans l'apprentissage sous forme ludique pour VYGOTSKI « le jeu se déroule dans une zone d'expérience proche de la réalité régie par des règles précises qu'il faut suivre, zone qu'il concentre symboliquement la vie elle-même ».

Notre travail de recherche s'inscrit dans le champ disciplinaire de la didactique des langues étrangères, ce qui nous intéresse si comment à travers l'approche ludique on peut développer des compétences d'ordre communicative, linguistique, lexicale et savoir choisir les activités adéquats avec la nature de ses compétences par ex :une compétence lexicale à travers :les jeux de mots, les charades et les devinettes.une compétence communicative par ex :jeux de rôles, produire et présenter une comptine oralement, les jeux de théâtre à condition que ce soit celui de la création ,la spontanéité, le gestuel.

Notre objectif de recherche c'est développer chez l'élève le potentiel langagière et lexical en encourageant le rapport entre ces activités , faciliter la communication et la prise de parole en classe, créer chez l'élève la motivation et la créativité en jouant avec les mots, développer chez l'élève l'esprit d'inventer, d'imaginer ,donner l'envie d'apprendre, installer la confiance chez l'enfant.

---

<sup>1</sup> Conseil de l'Europe : CECRL *pour l'apprentissage et l'enseignement des langues*, comité de l'éducation, Strasbourg, 1996, Didier, p18.

Cette réflexion nous oriente à poser la problématique suivante : ***Comment l'activité ludique contribue-t-elle à l'apprentissage de certaines compétences en FLE chez les apprenants de 4<sup>ème</sup> année primaire ?***

Cette problématique nous mène à poser les questions partielles suivantes :

- ✓ Est-ce que l'activité ludique constitue un support pédagogique créatif en classe de langue en primaire?
- ✓ Est-il possible de considérer l'activité ludique comme le premier démarche qui permet d'acquérir des compétences : communicative, lexicaux, linguistique en FLE notamment en primaire?
- ✓ Est-ce que cette approche va motiver les enseignants ou les élèves en priorité ?et quel jeu choisir pour les apprenants ?

Pour répondre à notre problématique nous avons proposé les hypothèses suivantes :

- ***D'abord***, l'intégration de l'activité ludique en classe de langue représente un support pédagogique créatif et une source de motivation.
- ***Ensuite***, Savoir choisir les activités adéquates avec la nature des compétences à installer à la fin de chaque séquence d'apprentissage.
- ***Enfin*** l'activité ludique leur principe c'est rendre l'apprentissage créatif et amusante pour l'élève d'une part, et facilite le travail de l'enseignant d'une autre part.

Nous avons reparti notre travail de recherche en deux parties: la première partie elle est réservée au cadre théorique pour interroger sur les concepts clés dans notre travail de recherche, ainsi, nous nous y intéressons d'abord aux notions : activité ludique, enseignement/apprentissage qui sont notre domaine de recherche, ainsi nous évoquerons les théoriciens qui traite le concept jeu dans leur travaux en se basons sur les domaines suivantes psychologie avec : jean Piaget.

Dans le domaine de la pédagogie : N .De GRANDMONT, Jean château, la deuxième partie comprend en fait deux volets: la première le cadre méthodologie :nous avons présenté la méthode adoptée pour collecter les données, l'enquête par questionnaire ensuite, nous analyserons les résultats obtenus à partir de questionnaire pour vérifier si les enseignants adoptent cette approche ludique dans leurs classes, la deuxième pour le cadre pratique nous avons proposée un recueil des activités proposé dans le manuel de 4<sup>ème</sup> année primaire et

d'autre que nous avons préparé ces activités qui pourront servir comme support dans l'apprentissage des compétences en FLE.

Cette partie pratique a été effectuée dans l'école primaire MOMENE Mohamed dans la région de SEBDOU, nous avons choisi comme objet d'étude des élèves d'une classe de 4<sup>ème</sup> année.

A propos de travail, nous avons proposé des activités ludiques telle que proposée des comptines vides à l'aide d'une boîte à poème son rôle c'est le domaine de la phonétique c.-à-d. la prononciation correcte des mots, et l'acquisition d'une compétence métalinguistique et poétique, les charades et les devinettes aident à avoir un vocabulaire riche et un répertoire lexical, l'orthographe, développer une compétence sémantique.

Au moment de la réalisation des activités on va noter les observations et on va corriger les activités avec l'aide de l'enseignant on mettra l'accent sur le rôle de l'activité ludique et son impact sur l'enseignement/apprentissage de FLE, ainsi nous avons analysé les résultats des activités avec l'enseignant(e) afin d'installer chez le jeune apprenant l'esprit de critique, l'importance de travailler en équipe ainsi.

En finir cette partie d'expérimentation par une brève conclusion consiste de comparer entre les résultats des deux parties des activités pour voir à quel degré le ludique peut-être un support essentiel dans l'acquisition d'une langue. Enfin, nous avons conclu notre travail de recherche par une conclusion pour expliquer d'une manière plus détaillée les résultats obtenus de la partie pratique et méthodologique après l'utilisation des activités ludiques en classe primaire les données collectées dans les deux parties vont nous permettre d'infirmer ou de confirmer nos hypothèses de départ quant à l'utilisation de jeu en classe de langue.

Le but de notre travail de recherche ce n'est pas de proposer un recueil de charade, devinette, jeux en français facilement utilisables pour la classe de langue. Ce qui nous intéresse était d'explorer plus à fond l'intégration du jeu à une procédure d'apprentissage de FLE, sensibiliser les enseignants qui disent que le jeu n'a aucune importance, pour eux le jeu c'est une perte de temps. et les encourager pour intégrer ses activités dans leurs classes pour faciliter l'acquisition de cette langue pour ses débutantes.

Première  
partie :

**Cadre théorique et  
Conceptuel**



Le sujet de l'activité ludique et son présence en classe de FLE représente un sujet primordial dans le champ de la pédagogie et la didactique.

En premier lieu on met l'accent sur la définition des concepts fondamentaux dans notre travail de recherche. Tout d'abord, l'activité ludique définitions, et ce que pensent les théoriciens sur la fonction ludique, en deuxième lieu le concept enseignement/apprentissage citant les objectifs de processus enseignement/apprentissage de FLE en primaire, le lien approche par compétences et activité ludique .

Par la suite on évoque la progression de terme jeu selon les pédagogues telle que : J-Huizinga, Piaget, N-De GRANDMONT et leur classification présentant par la suite le rapport jeu/enfant. Ensuite, définitions des notions motivation et créativité et leur lien avec l'activité ludique d'une manière générale.

Nous aborderons ensuite, la définition des deux notions motivation et créativité. En premier temps on va définir le terme motivation, que pensent les théoriciens à propos de ce processus son développement en psychologie, nous présentons l'évolution de ce terme en psychologie **C Prévost** et son impact en pédagogie ou en contexte scolaire, l'influence de ce processus dans l'acquisition des automatismes et le développement cognitif de l'apprenant. En deuxième temps, le concept créativité précisions terminologique, l'évolution de ce terme de créativité en pédagogie, psychologie, linguistique selon **DEBYSER** dans son ouvrage « *jeu, langage et créativité* » en citant quelque technique des jeux de créativité, ainsi, les objectifs des jeux de créativité en classe de langue, les conditions qui favorise le fonctionnement de ce processus, en finir, par la juxtaposition activité ludique/créativité.

## **I. la pédagogie de ludique dans l'enseignement/apprentissage de FLE :**

### **1.1 Qu'est ce qu'une activité ludique ?**

Selon le petit Robert :

« Le terme « ludique » dérivé de mot latin « LUDUS », adj. Relatif au jeu .désigne l'activité de jouer sous forme ludique.<sup>2</sup>

Désigne d'une manière générale l'action de jouer et se distraire, et dans notre travail il s'agit de l'exploitation de ce divertissement dans l'apprentissage.

Quant au dictionnaire de la didactique du français il donne la définition suivante : « Ludique » il est défini comme « une activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure (...), elle permet la communication entre les apprenants pour résoudre une situation-problème orientés vers un objectif d'apprentissage : il s'agit de l'utilisation de leurs savoirs verbaux dans une communication collective ».<sup>3</sup>

D'après ces différentes définitions tirées de dictionnaire on peut comprendre que l'activité ludique est un composant de jeu, et un outil efficace dans l'apprentissage par le plaisir qu'elle provoque chez l'apprenant D'abord, il invite l'apprenant à être créatif dans son apprentissage, l'activité ludique selon **Susan Helliwell** « l'activité ludique il s'agit d'un apprentissage implicite »<sup>4</sup> c.-à-d. qui focalise sur le jeu, au moment qu'il joue il mémorise chaque activité, c'est une façon pour développer la capacité de communiquer d'une façon naturelle tout dépend de la situation d'interaction.

### **1.2 L'évolution de terme ludique en pédagogie et en psychologie :**

Nous nous référons pour cela à orthopédagogue canadienne **N De GRANDMONT**, il définit l'activité ludique comme étant « l'activité libre par excellence » c.-à-d. au moment de jouer l'enfant il est dans une situation authentique, libre, non guidée et ouvre d'autres horizons telle que : la créativité et l'intelligence, comme nous avons dit précédemment que l'intérêt de

---

<sup>2</sup>Robert, Paul et Rey de BOVE « le nouveau petit robert de français, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française » Paris : SEJER, Mai 2011 p267.

<sup>3</sup> Cuq, J.P « dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde » clé international, 2003.

<sup>4</sup> Helliwell, S « enseigner l'anglais à l'école primaire » Longman, p6.

l'activité ludique rendre l'apprentissage amusant et que cette diversité des activités comme :les comptines, les charades, le dessin représente des supports déclencheurs dans une séance de langue d'après N-De GRANDMONT« *qu'il y a deux conditions à réunir pour qu'il ait apprentissage un élément déclencheur, et le désir de résoudre le problème liées à cette élément* ». <sup>5</sup>

Dans cette citation N De GRANDMONT, il nous montre que l'apprentissage il faut qu'il y a un élément déclencheur à travers *des jeux de mots, des comptines*, et le désir et que à travers ces activités sous forme ludique qu'on trouve cette envie d'apprendre.

Dans une autre citation il définit l'activité ludique comme « *l'activité ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité* ». Cela explique que l'activité ludique est une méthode de développer chez l'apprenant l'aptitude d'imaginer, d'inventer, de découvrir. Cette aptitude peut s'épanouir dans l'institution scolaire.

L'activité ludique elle met les apprenants dans une compétition que tout le monde doivent participer, se caractérisé par le gain, le plaisir. L'activité ludique c'est une compétition qui encourage à la socialisation et l'organisation coopérative, l'épanouissement de l'enfant et à son éducation.

**Jean Piaget** est un spécialiste en psychologie génétique, la majorité de ses ouvrages se caractérise par une intention moralisatrice a priori, qui est que ce genres des jeux ludiques élèvent l'enfant et le poussent vers l'âge adulte « *de la jouissance ludique à la jouissance morale* ». <sup>6</sup> Parce qu'ils sont une sorte d'un apprentissage « à l'effort », « au dépassement de soi », « acceptation des règles et de la discipline », « à la coopération dans l'ordre ».

## **2. Le concept enseignement/apprentissage :**

### **Étymologie des verbes :**

Enseigner : provient de verbe latin « ENSEIGNERER » qui veut dire éduquer .quant au verbe

Apprendre : dérivé de verbe latin : saisir.

---

<sup>5</sup> De GRANDMONT, N « *le jeu ludique, conseils et activités pratiques* » Québec : logiques, 1995 p170.

<sup>6</sup> Piaget, J « *la formation de symbole chez l'enfant* » paris : DELACHAUX et NIESTLE ,1945.

## 2.1 Définition de concept enseignement/apprentissage

Selon le petit robert le terme enseignement : « *Provient de verbe ENSEIGNER qui veut dire transmettre à un élève de façon qu'il comprenne et assimile des connaissances. Autrement dit, désigne l'action, l'art d'enseigner profession d'enseignant* ».

D'après le petit robert le concept apprentissage : « *Dérive de verbe apprendre qui signifié chercher à acquérir un ensemble des savoirs, celui qui reçoit ses savoirs on les appelle « apprenti ».*

Quant au dictionnaire Larousse enseignement/apprentissage : « *enseignement n.m ou profession de celui qui enseigne une matière ou une discipline par ex : le français* ». « *désigne l'art d'enseigner, ou le faite d'inculquer des savoirs à un apprenant dans un milieu scolaire, selon un contrat didactique<sup>7</sup>* » quant aux terme apprentissage « *désigne le temps pendant lequel un apprenti acquiert des savoirs, savoir-faire* ». autrement dit, le concept apprentissage « *désigne l'action d'apprendre une technique ou une métier manuel contrat d'apprentissage le cas de la relation entre enseignant/apprenant* ».

D'un point de vue psychologique le concept apprentissage :

« *L'acquisition de nouveaux comportements au cours de l'adaptation d'un être vivant à un milieu* » .cette définition correspond à celle de Jean Piaget qui définit l'apprentissage comme « *l'apprentissage est le fruit d'une interaction entre le sujet et le milieu* ».

D'après le dictionnaire de la didactique de français : il définit le terme apprentissage comme étant « *la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui à pour but l'appropriation des connaissances* ». ainsi que, il à définit le concept enseignement comme étant « *au début on les appelle précepte ou leçon qui désigne l'action de transmettre des connaissances* » Cela signifié que l'apprentissage est une démarche qui met l'apprenant au centre de son apprentissage, et construire ses propres connaissances dans un contexte bien déterminé, le milieu scolaire par le biais de l'enseignement.

---

<sup>7</sup> Dubois, J « *dictionnaire de la linguistique* » France, Larousse, 2008 P 21- 148.

Quant au dictionnaire de **GALISSON** et **COSTE** : <sup>8</sup>

*«Un modelage ou réglage d'un comportement adaptif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignants d'une procédure ».*

Ces définitions réunissent sur un même principe qui est la transmission des connaissances à des apprenants dans un milieu scolaire est accompagnés par un enseignant animateur et dispensateur des savoirs, est des apprenants récepteurs de ses savoirs mais il y a des facteurs qui favorise cette contrat d'apprentissage c'est la motivation, l'interaction, l'utilisation des supports ludiques, l'envie d'apprendre.

## **2.2 Le processus enseignement/apprentissage en didactique :**

Ainsi, nous avons référer aux théoriciens comme nous avons déjà présenté la définition de concept apprentissage selon Jean Piaget, ensuite **HELOT** qui définit *« l'apprentissage est la capacité de modifier de façon plus au moins stable le comportement sur la base de l'expérience, c'est l'aspect le plus plastique de l'adaptation de l'organisme humaine aux variations de milieu »*<sup>9</sup>.

Selon **J-P CUQ** et **GRUCA I** *« l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant »*.<sup>10</sup>

Les propos des deux didacticiens montrent que l'enseignement c'est cette relation qui existe entre l'objet d'apprentissage la langue, et celle qui apprend cette langue dans une zone scolaire, ils décrivent cette relation comme une réflexion approfondie pour réaliser la réussite scolaire.

Quant au didacticien **M<sup>r</sup> MEHIDDINE** il définit le terme enseignement comme étant *« soutenir l'élève dans son apprentissage »*<sup>11</sup>. Autrement dit *« un ensemble des conditions méthode, support mettre à la disposition à des apprenants pour qu'ils apprennent »*. Cela veut dire que cette opération pour qu'il y a une amélioration le rôle de l'enseignant est très

---

<sup>8</sup> GALISSON et COSTE « *dictionnaire des langues* » paris : Hachette, 1976 p198.

<sup>9</sup> HELOT, C : *théorie de l'apprentissage* PDF consulté le 4/6/18.

<sup>10</sup> Cuq .J.P et GRUCA.I « *cours de didactique du français langue étrangère et seconde* »ED, PUG, Grenoble, 2002p117.

<sup>11</sup>Le didacticien MEHIDDINE le concept enseignement/apprentissage c'est soutenir l'apprenant dans son apprentissage.

important il transmet des connaissances et à l'apprenant de les développer par la suite. Est défini le concept apprentissage « *un acte individuel qui se passe à l'intérieur de l'individu* ». La définition simple et claire l'apprentissage est centrée sur l'apprenant lui-même, l'enseignant se représente comme un guide c'est le principe de l'APC. Le développement de potentialité de l'individu telle que : le langage,

### **2.3 Les objectifs du processus enseignement/apprentissage de FLE en primaire :**

- ❖ Choisir des méthodes d'enseignement selon les besoins langagières et le niveau débutant des apprenants.
- ❖ Installer chez les jeunes apprenants l'esprit créatif et l'envie d'apprendre suivant leur âge, centre d'intérêt.
- ❖ Détecter les obstacles rencontrés en premier temps par les apprenants pour élaborer des remédiassions plus tard.
- ❖ Proposer des activités pour développer chez les apprenants en primaire une compétence de communication.
- ❖ Donner à l'apprenant l'occasion de participer, de donner leur opinion cela aide l'apprenant à la construction de ses savoirs.
- ❖ Conduit l'apprenant d'une langue étrangère d'un stade de départ de non-compétence à un stade de compétence plus au moins étendue selon la quantité et la qualité de l'acquisition réalisée.

### **2.4. L'approche par compétences dans une pédagogie ludique :**

#### **a. Définition de concept APC en didactique :**

Est une méthodologie développée par de **KETELE**, **ROGIERS** et le groupe du BIEF1. elle a été transposée dans le domaine de l'éducation après avoir été initialement appliquée dans la formation professionnelle au niveau des entreprises.

Mais avec le nouvelle réforme l'APC et appliquée dans les manuels, les programmes, la formation des enseignants et les systèmes d'évaluation pour de **KETELE** « *l'approche par compétences cherche à développer la possibilité par les apprenants de mobiliser un ensemble*

*intégré de ressources pour résoudre une situation-problème appartenant à une famille des situations* »<sup>12</sup>.donc, cette approche met en situation les apprentissages et elle permet aux apprenants de partager, d'échanger et de coopérer entre les participants lors des différents apprentissages la même chose pour l'activité ludique elle est centré sur le travail de groupe, leur finalité ce n'est pas le groupe mais l'efficacité des méthodes ludiques passe par le groupe ,la coopération ,la création des nouvelles idées réel le jeu est une activité qui représente la réalité de l'enfant ,l'APC relève de ce fait du même paradigme que le cadre de CECRL car les savoirs/savoirs-être/savoir-faire doivent être réinvestis dans des situations empruntées de la vie réelle.

Ainsi, nous avons penché à la définition de J-CUQ et GRUCA ils définissent comme étant « *un démarche qui met l'apprenant au cœur de son apprentissage, et le considérer comme étant un processus actif et inventeur dont le rythme dépend de la volonté de l'apprenant à apprendre* ».

### **b. le lien activité ludique et l'approche par compétences :**<sup>13</sup>

- Mettre l'accent sur ce que l'apprenant doit maîtriser à la fin de chaque année scolaire ,plutôt que sur ce que l'enseignant doit enseigner, le rôle de celui –ci est d'organiser les apprentissages de la meilleure manière pour transformer l'apprenant de simple récepteur, à un participant créateur et c'est le but major de l'activité ludique.
- Cette stratégie met l'accent sur l'apprenant c.-à-d.la centration sur l'apprenant, l'enseignante se représente en tant que guide.
- Donner du sens aux apprentissages, montré à l'apprenant à quoi sert tout ce qu'il apprend à l'école, même les activités ludiques ont pour but de donner du sens ,par le plaisir qu'elle provoque, la motivation.
- Certifier les acquis des apprenants en termes de résolution des situations ludiques, et comment les utiliser dans la vie active. Transformer les performances de l'apprenant en compétences par le jeu devient facile parce qu'on parle d'un apprentissage implicite, et que l'apprenant lorsqu'il joue il donne son maximum des performances.

---

<sup>12</sup> De KETELLE.R «*de la pédagogie par objectif à l'approche par compétences : migration de la notion de compétence*, in synergie, Chine n°9 2014, p143-153.

<sup>13</sup>SCALLON, G « *l'évaluation des apprentissages dans une approche par compétences* »Boeck, 1991.

L'approche par compétences cherche à rendre l'apprenant actif, créatif, autonome, motivant, concret, dans son apprentissage en fait appel à des activités ludiques dans ce cas.

## **II. Le jeu en classe de FLE :**

### **3. Le jeu :**

Selon le dictionnaire Larousse :<sup>14</sup>

« *Activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction, divertissement, récréation, ce qui sert à jouer* ». Autrement dit « *manière de jouer d'un instrument, d'interpréter un rôle : jeux de rôle, de théâtre, jeux de mots : il s'agit d'une plaisanterie fondée sur la ressemblance des mots* ».

D'après le dictionnaire de Robert : « *Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure, qui présente un ou plusieurs caractères du jeu gratuit, facilité cette activité organisé par des règles selon lesquelles on gagne ou on perd ex, le jeu de mots : allusion plaisante fondée sur l'équivoque des mots qu'a une ressemblance phonétique* ». Les notions plaisir, liberté, gratuité sont des mots fondamentaux de cette définition.

Ces définitions rejoignent sur une signification commune que le jeu désigne l'action de jouer d'une manière générale par un instrument, et dans notre cas l'instrument didactique et pédagogique c'est les jeux de mots, le jeu de rôle, les jeux de créativité pour but c'est l'acquisition du langage, la communication, par exemple les jeux de créativité ont pour fonction de développer le potentiel langagière des apprenants en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de forme, de sens, de phrases. Faire découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique. Le but de ces jeux faire éclater le langage, et acquérir une compétence orale.

---

<sup>14</sup>Le jeu est un synonyme de distraction, divertissement à partir d'un instrument par ex : jeu de mots.



### **3.1 Le jeu au sein des sciences humaines et sociales :**

#### **a. en pédagogie :**

Nous nous référons aux spécialistes dans le domaine de la pédagogie pour définir le concept « jeu » tout d'abord, selon *N De GRANDMONT* « le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité, de son action et par l'imprévisibilité de son contenu »<sup>15</sup>. C.-à-d. que le jeu est une activité libre, spontanée, non limitée ni dans le temps, ni dans l'espace.

Le jeu permet de développer la personnalité et comprendre leur entourage par la citation de *N De GRANDMONT* « le jeu permet d'organiser, de structurer et d'élaborer monde extérieur ». *Jean-Claude ARFFOUILLEX* « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construire ».<sup>16</sup>

Nous avons constaté que bien souvent la notion de jeu était opposée à celle de travail, le jeu est généralement synonyme de plaisir, de liberté et n'adrait aucune obligation ni contrainte à la différence du travail alors la motivation de l'enfant et son plaisir suscite par le jeu. Quant au spécialiste de jeu et de l'éducation de l'enfant **Jean Château** défend l'idée que le jeu se rapproche de travail « le jeu forme l'esprit au travail », ainsi que le jeu nécessite de développer les mêmes compétences que celle utilisées pour le travail à savoir le sérieux, le rigoureuse et la rentabilité.

Donc selon Jean Château que par le jeu l'enfant acquise des attitudes indispensables pour le travail et des valeurs tels que : le gout de l'effort, et la difficulté, le respect des autres, la responsabilité. <sup>17</sup> **Jean Château** li à écrit un ouvrage sur *les jeux de la cour de récréation*, il cherche à établir la valeur pédagogique de différentes classes de jeux au cours de développement de l'enfant, des jeux sensorimoteurs, et de ceux qui développent « *l'intelligence concrète* » aux jeux réglés favorisant l'abstraction, où aux jeux de compétition qui encouragent la socialisation et l'organisation coopérative.

---

<sup>15</sup> **Irréversibilité** : qui 'on peut suivre que dans une seule direction par ex ; le temps. **Imprévisibilité** : une action qui ne peut être prévu.

<sup>16</sup> ARFFOUILLEX.J.C « *l'entretien avec l'enfant, l'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin* », Privat, 1975.

<sup>17</sup> **Jean-château** défend l'idée que le jeu développe l'intelligence et l'esprit de l'imagination chez le jeune apprenant.

En ajoutant les propos de pédagogue **Célestin Freinet**, d'après lui « *toute pédagogie repose sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations* » selon lui l'éducation doit donner à l'enfant de véritable responsabilité et toutes ses notions sont des éléments essentiels dans le processus enseignement/apprentissage. **Freinet** pense qu'elle ne faut pas se réduire à des activités ludiques, mais il faut proposer aux jeunes apprenants des activités réelles à condition qu'elles soient en rapport avec leur âge, leurs motivations et leurs possibilités.

Ainsi, les spécialistes de la nouvelle pédagogie, et les méthodes actives surtout **Decroly et CLAPAREDE** pour eux pour que le jeu soit « *la clé de voute* » de l'école active, avaient pris la position inverse : toutefois on peut se demander si leur souci d'introduire le jeu dans la pratique pédagogique ne vient pas également à priori, selon lequel toute activité libératrice et plaisante est forcément éducative au lieu de pensée à introduire seulement ses méthodes dans les écoles maternelle, il faut pensée la même chose pour les écoles primaire<sup>18</sup>.

### **b. en sociologie :**

Les interrogations que se pose entre les sociologues et les philosophes humanistes portent sur le rapport entre le jeu, la représentation du monde et de la société. Pour certains, le jeu humain ou animal est une anticipation du monde des adultes et de ses activités ; la petite fille qui joue avec sa poupée, l'enfant avec un sabre de bois, n'apprennent-ils pas à jouer au sens vrai, mais à faire des représentations de la vie des adultes, et l'enfant voyait ses activités ludiques comme des préparations et d'entraînement à la vie de leur entourage : le jeu serait une sorte d'instinct éducatif inné.

Pour d'autres tel que : le sociologue et l'anthropologue **J-Huizinga** il considère le jeu comme « *le jeu est une action ou une activité volontaire accomplie dans certains limites fixées de temps et de lieux, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse pour vu d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tensions et de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante* »<sup>19</sup>.

Le sociologue **Huizinga** c'est le jeu qui acculture et socialise en enseignant la dialectique de la liberté et des règles, des conventions librement acceptées, et porte ainsi en

---

<sup>18</sup> DEBYSER.F.J M.CARE « *jeu, langage et créativité les jeux en classe de français* » paris : Hachette, Larousse, 1978p9.

<sup>19</sup> J-Huizinga, Gallimard, 1951

germe toute civilisation, et que par le jeu l'enfant découvre le soi, et son entourage. Dans le même contexte le sociologue et le philosophe **Georges GUSDORF** dans son ouvrage « *l'esprit des jeux* » il nous explique le rapport entre le jeu, la liberté, la civilisation. « *Le jeu n'est pas la négation pure et simple, la dérision du sérieux : du travail et de la loi, mais plutôt le signe de gage de la réconciliation, au sein du destin individuel et social, entre la norme et l'exception, entre la nécessité et la liberté. Le jeu est le sel de la civilisation* ». <sup>20</sup>Huizinga ajoute dans le même contexte, affirme que le jeu est plus ancien de la culture.

Le philosophe **Roger Caillois** tente de définir et de cerner la présence de l'activité ludique et propose une classification des jeux qui semble bien ouvrir la quasi-totalité du matériel considéré, repartit en quatre familles, les jeux de vertiges, de simulacre ce genre d'activités ont pour objectif de créer une atmosphère de confiance et détente et de relaxation dans le groupe de classe, favorise l'interaction<sup>21</sup> **DEBYSER** propose une variété de jeu qu'on pour fonction de développer le langage, le vocabulaire ses jeux peut être utile pour les apprenants de première année de scolarisation lorsqu'on besoin de se détendre le jeu est connu « *jacques a dit* ». <sup>22</sup>C'est un jeu verbale qui favorise l'acquisition du langage, des jeux de vocabulaire tel que : mots croisés partiels développe l'intelligence de l'enfant.

Ce genre de jeux il s'agit d'une Initiation à l'univers des jeux, sa classification permet de faire une place aux jeux qui touchent au langage et à la parole .Selon **R-Caillois** « *le jeu désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou fonctionnement d'un ensemble complexe* ».

Le jeu pour qu'il fonctionne il faut qu'il y un matériel. Et en didactique c'est le matériel linguistique les mots, les syllabes.et ajoute **Caillois** « *l'homme n'est pleinement homme que quand il joue* » .Dans le même contexte en ajoute les propos de pédagogues N-De GRANDMONT « *en jetant un coup d'œil rapide sur l'histoire de l'homme et sur ses liens avec le jeu, nous pourrions le situer à travers les âges, voir quel cheminement il a connu et quelle place il occupé dans la vie de l'homme, dans sa société et surtout ,dans le système scolaire* ».Cela explique que le jeu fait partie de l'évolution de l'homme.

---

<sup>20</sup> Jean-Marc CARE et Francis DEBYSER, 1999.p48-49

<sup>21</sup> Roger Caillois, Gallimard, 1958

### c. en psychologie :

Ensuite, nous avons s'intéressé au domaine de la psychologie notamment aux travaux de psychanalyse anglais **D. Winnicott** à formulé à propos du et de la créativité chez le petit enfant, un certain nombre d'hypothèse qui nous semblé fondamentales dans notre étude, selon Winnicott « *il existe pour l'enfant, une aire d'expérience qui ni tout à fait interne<sup>23</sup>, ni tout à fait extérieure<sup>24</sup>, mais intermédiaire « transitionnelle ».*<sup>25</sup>

Il essaye d'établir que le jeu existe comme espace potentiel c.-à-d. que le jeu développe la maturité de l'enfant<sup>26</sup> et que par l'acquisition de cette expérience cognitive, la capacité créative et que le jeu lorsqu'il met en place dans un aire intermédiaire de la réalité, il n'est plus une activité mais plutôt une manière d'être, une signification plus profonde de la vie réelle de l'être humain.

Et ajoute **Winnicott** que « *cette aire, est en continuité directe avec l'aire du jeu de petit enfant* » il décrit cette aire comme des objets transitionnels par ex : l'ours en peluche ou tel préféré jouet avec, se construit son expérience de soi, de l'autre, et du monde. Que l'enfant lorsque il commence à reprendre les chansons, les mélodies, tous ses comportements interviennent dans l'aire intermédiaire il se présente comme des phénomènes transitionnels il comprend que ses comportements font partie de la réalité extérieure. Plus loin encore, il développe deux hypothèses, la première selon laquelle l'aire transitionnelle est par excellence « *l'aire du jeu* », et que « *c'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme* ».

La seconde hypothèse est que cette aire du jeu est également celle de la créativité la définition que Winnicott donne à la créativité est large et peut même sembler floue, « *un mode créatif de perception* » il considère le jeu comme l'expérience réelle de l'enfant et que cette expérience va donner la naissance de la créativité, du développement cognitif.

---

<sup>23</sup> Réalité dedans, subjectivité

<sup>24</sup> Réalité du dehors, objectivité

<sup>25</sup> D. Winnicott .1971.

<sup>26</sup> Le côté affectif, émotionnel

### **3.2 Le jeu selon Jean-Piaget et son lien avec l'intelligence de l'enfant :**

Nous avons penché à la classification de psychologue génétique **Jean-Piaget** l'école de Genève qui ont fait les observations les plus fines et les plus solides sur le rôle du jeu dans le développement de l'intelligence, lui aussi propose une classification des Jeux en parallèle de la chronologie génétique du développement l'intelligence qui est au Centre de sa théorie par le tableau suivant :<sup>27</sup>

(1-2 ans)	(2-8 ans)	(8-12 ans)	(12-14 ans)
Jeux d'exercice	Jeux symbolique	Jeux de construction, jeux de règles.	Jeux de résolution d'une situation-problème.

Dans ce tableau **Piaget** il à bien expliquer le rapport intelligence et les jeux qui va avec l'âge et la nature des jeux on prend l'exemple : de la dernière catégorie s'agit des activités ludiques sérieuses.

La classification de Piaget semble pertinente pour dresser l'inventaire des jeux ; entre le simple jeu ludique aux jeux de réussite, saisit tout intellectuel qui redécouvre les jeux, mais elle présente un intérêt particulier qu'est de mettre en évidence la valeur éducative des activités ludiques, Piaget partisan des nouvelles méthodes, il insiste sur le rôle fondamental de tous ces jeux et la nécessité de les introduire à l'école. *«L'intelligence cette équilibre qui existe entre la réalité et le besoins de l'individu »* l'assimilation de réel aux besoins de l'individu ,autrement dit, l'impact de l'environnement naturel et de la vie sociale peut se passer du jeu, notamment<sup>28</sup> de jeu symbolique, ce dernier correspond à la fonction essentielle que le jeu remplit dans la vie de l'enfant...il est indispensable pour un équilibre affectif et intellectuel qu'il pousse disposer d'un secteur d'activité dont la motivation ne soit pas l'adaptation au réel sans contraintes ni sanctions.

**Piaget** défini le jeu symbolique comme le double intérêt d'être mis en relation entre à la fois avec le désir et le langage de l'enfant : *« dans son contenu il représente l'épanouissement des désirs par rapport à la réalité qui exprime des vérités communes ; le*

---

<sup>27</sup> Jean-Piaget il s'intéresse à l'étude de la psychologie de l'enfant, comment le jeu symbolique influence sur l'apprentissage de jeune apprenant, il à écrit un autre ouvrage qui intitulé *« la psychologie de l'enfant »*, Paris, éd, U.S.F, 1966.

<sup>28</sup> Jeux d'exercice

*symbole joué est à l'individu ce que le signe verbal est à la société* ».il veut transmettre dans cette définition de jeu symbolique désigne la science des signes qui repose sur une variété des symboles de caractère abstrait ou concret.la définition de Piaget de ce dernier simple il s'agit de la relation entre le désir d'évoluer et le langage de l'enfant et que par le symbole l'enfant apprennent.

Nous avons attaché à la classification de Piaget parce qu'elle est pertinente le choix des jeux par rapport à l'âge de l'enfant, le rôle de l'âge dans notre étude, l'influence de l'âge biologique des apprenants nous intéresse particulièrement puisque nous cherchons à savoir si les activités ludiques ayant un impact positif sur les apprentissages avec un public d'enfants donc c'est la majeur qui nous à orienté vers la classification de Piaget, les enfants de(2 - 8ans) ,c'est que par-delà l'utilité qu'ils présente pour développer la fonction sémiotiques de représentation du monde, ils contribuent autant à la constitution d'une personnalité équilibrée qu'au développement de l'intelligence cognitive proprement dite, **Bruno Bettelheim** ,avec une approche et des mots différents dit à peu la même chose que lorsqu'il étudie la fonction de l'imaginaire enfantin et procède à travers des contes imaginaires.

Pour notre part, nous sommes convaincus que les pratiques des jeux symboliques mimés ou jouées présente les conditions de cet épanouissement du jeu sémiotiques Piaget il dit « *l'apogée du jeu enfantin, que l'on ne craigne pas trop ce retour vers l'enfance, c'est aussi le retour vers la créativité* ». Il considère le jeu symbolique comme un moyen et non pas une pratique pour revenir à la période d'enfance mais beaucoup plus pour accéder à la créativité.

### **3.3 L'évolution de notion jeu en didactiques des langues :**

La pédagogie par l'ennui n'existe pas, mais il y a la naissance d'une nouvelle pédagogie il s'agit de la pédagogie de l'amusement et que leur clé et la motivation et par le biais de jeu pour cette raison les didacticiens insistent sur l'aspect ludique dans l'apprentissage de vocabulaire, la communication, la compréhension écrite/orales, la production.

Plus intéressante est l'idée que le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet la manipulation de certaines règles de la langue. L'utilisation récurrente de mot ou de règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique

même si le jeu est métalinguistique<sup>29</sup> que la répétition et la mémorisation par cœur du célèbre dialogue en situation tel que : la comptine.

L'utilisation de jeu en classe ont pour unique but de trouver l'attitude ludique de l'enfant apprenant inventeur du monde et de sens, que Winnicott, Piaget, Huizinga ont évoqué précédemment dans une classe engendrant la motivation, qui permet de créer un climat confortable à l'apprentissage et stimuler chez eux la communication, et que il y a deux conditions que l'enseignant mis en œuvre : *Tout d'abord*, la fixation des objectifs avant l'élaboration des activités ludiques, ensuite, le choix des activités adéquats avec les besoins de l'apprenant et l'intitulé de la séquence .

### **3.4 Les types de jeu en classe de langue :**

**DEBYSER** cite dans son ouvrage quelque type d'activités qu'on peut utiliser <sup>30</sup> dans une classe de FLE les mots croisée, le rébus, parce que l'enfant de 8 ans est un débutant en français déchiffreront sans difficultés un rébus syllabique comme : le rébus<sup>31</sup> suivante :

\*mon premier est un animal domestique doux à caresser

\* on met du vin ou des fleurs dans mon second

\*on met mon tout sur sa tête **la solution est chapeau.**

Et ajoute le jeu de dictionnaire qu'on peut exploiter en cours de compréhension, de vocabulaire dans le manuel il y a une rubrique qui porte la même titre « *je découvre les mots* », <sup>32</sup>le texte à trous, relier l'image/dessin à son mot, les syllabes manquées, le mot commun.

Dans son ouvrage il consacre un chapitre pour parler des jeux de mots<sup>33</sup> il définit ce dernier les mots ne sont pas des jouets, poupées, et pourtant on peut jouer avec, comme le dit **Daniel VEVER**« *jouer sans matériel*1976 ». l'immatérialité des mots fait que les jeux de mots sont difficiles à cerner, à définir, à classer. et que par le jeu de mots, les signes devient palpables on se rende compte que les mots ne sont pas seulement fait de phénomènes et de

---

<sup>29</sup>Le jeu Métalinguistique désigne les jeux verbaux tel que : les chansons, accompagnés par des gestes leur but C'est développer l'expression orale de l'apprenant

<sup>31</sup> Rebus : charades

<sup>32</sup> Les mots valises p123

<sup>33</sup> Des jeux de mots p34

graphèmes selon **François Weiss** «*le jeu de mot peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux apprenants de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissage, en prenant plaisir de jouer avec les mots, les textes, les phrases qu'il créeront individuellement ou collectivement* »c.-à-d.que le jeu de mot anime la classe de langue, invite l'apprenant à construire son apprentissage.

Donc, Jouer avec les mots devient alors jouer avec la substance de l'expression, sons, lettres, syllabes, rimes...et avec les accidents de forme et de sens qu'entraîne cette manipulation ludique ,et que le jeu de mot avec ses allusions, ses glissements de sens et ses codages subtiles implique un niveau de compétence lexicographie et culturelle qui n'est pas à la portée à des apprenants débutants.

au contraire **DEBYSER** dit dans le même contexte, il y a d'autres catégories de jeu qu'on peut l'exploité avec des débutants dans cette langue tel que :

**a .les jeux d'ordre lexicaux** : les manipulations des jeux formels ou l'on joue avec les lettres, former des mots, énumérer des mots, découvrir un mot caché ou encore modifier ou combiner des mots semblent plus simples ;tout dépend des règles et des contraintes que l'on donne ;certaines jeux sont à la portée d'un jeune enfant, ou d'un débutant en langue étrangère, par exemple donner le plus de noms d'animaux possibles commençant par la lettre c , ou rechercher l'anagramme c.-à-d. mot obtenu par transposition de lettres (ex. Marie devient aimer).et dans la poème suivante d'après C. Pierre1934.

### *Le jeu des mots*

Par le jeu des anagrammes,

Sans une lettre de trop,

Tu découvres la clé

Des mots qui font d'autres mots,

Mais croiras-tu si je m'écrie

Que toute **NEIGE** a du **GENIE** ?

Vas-tu prétendre que je triche

Si change ton **CHIEN** en **NICHE** ?



Me traiteras-tu de vantard

Si une **HARPE** devient **PHARE** ?

Grâce aux mots,

Tout est permis en poésie

**C .Pierre (1934)**

**J'affabule**

Ed. Hachette-jeunesses

**b.les jeux linguistiques :** <sup>34</sup> qu'ont pour objectif aident à accéder au sens, et avoir un répertoire lexicale riche, l'acquisition des nouveaux mots, les mots croisée partiels on peut l'exploité avec l'activité suivante : une classe de débutants a des difficultés avec le présent du verbe être, on veut faire un peu de révision sans lasser les uns qui savent, et encouragent ceux qu'ont des difficultés par la grille suivante :<sup>35</sup>

E					E				
S	O	M	M	E	S			T	
T				T				N	
				E				O	
				S	U	I		S	

L'enseignement des langues met de plus en plus l'accent sur la compétence de communication, l'objectif étant d'être capable de communiquer et non pas seulement de connaître les structures ou la grammaire d'une langue et dans notre cas on cherche à développer cette compétence par le biais de jeu ou l'activité ludique tel que :

**c.les jeux poétiques ou de communication :** ou bien les jeux verbaux tels que, les comptines, les actes de paroles, les jeux de rôles ,le jeu théâtral devrait favoriser d'avantage l'invention à l'aide des moyens comme :les gestes, l'intonation selon **Sophie MOIRAND** que « *le jeu de théâtre de l'unité didactique audio-visuelle est un modèle de communication qu'on imite, une*

<sup>34</sup> **Les jeux linguistiques** les charades, les devinettes, les lettres cachées, le mot commun.

<sup>35</sup> J-FIOT : *le français par les mots croisés*, « textes en français facile », Hachette, Paris.

*situation génératrice du langage* » il faut penser à intégrer ce type à la classe de langue comme activité préscolaire. Les dialogues ont pour but de mettre l'apprenant en situation d'énonciation adéquate de l'emploi fonctionnel de la langue dans des interactions langagières, l'apprenant a besoin de communiquer et par les jeux de rôles et les dialogues l'apprenant sera capable de s'exprimer pour comprendre et pour que les autres interlocuteurs le comprennent.

Dans cette perspective, les jeux de rôles et les dialogues apparaissent comme des techniques pédagogiques particulièrement adaptées pour faire expérimenter à l'apprenant des situations de communication ou les actes de parole<sup>36</sup>, la mise en scène des dialogues parce qu'il est plus aisé à jouer ; il permet davantage le réemploi des formes et des phrases apprises à l'avance par ex : téléphoner à une agence de voyage pour demander les horaires d'avions pour tel ou tel pays, les jeux de rôles plus faciles à programmer et à mettre en relation directe avec l'appropriation méthodique de formes grammaticales, de constructions et de vocabulaire, c'est-à-dire des moyens linguistiques nécessaires pour la production des actes de paroles déterminés dans une situation bien définie, est plus sécurisante que le jeu de rôles pour l'enseignant comme pour l'apprenant. Il permet également à l'apprenant d'essayer de se rapprocher consciemment d'un modèle réduit à improviser dans une situation de communication, comme dans les jeux de rôles.

Selon **Paul WALZALVITCH** « *on ne peut ne pas communiquer* » cela veut dire que la communication fait partie de l'évolution des relations humaines et sociales, **Sabine De GREAVE** pour elle « *communiquer ne désigne pas que l'acte de parlé mais il y a d'autres types de communication* »<sup>37</sup> les jeux poétiques et de communication ont pour but de toucher le côté oral, et un support déclencheur de plaisir de la manipulation verbale, la libération de l'expression trouve son terrain privilégié dans les jeux de rôles à condition que soit de la création et de la production individuelle, donnent au langage une fonction moins stricte référentielle dans la mesure où ils introduisent des types de discours plus variés, rationalisés ou affectifs, la confrontation de plusieurs points de vue ces genres d'activités engagent davantage la personnalité des participants pour cette raison, nous estimons que leur utilisation pour la classe de langue est particulièrement intéressante, facilite la prise de rôle et encourage l'expression.

---

<sup>36</sup> Les actes de parole se présentent, se saluer

<sup>37</sup> D'autres types de communication : les gestes, les mimiques, le silence, les comportements.

## **4. Le jeu selon N-De GRANDMONT :**

Lui aussi il propose une classification des jeux : ludique, éducatif et pédagogique, cette répartition nous apparaît important et correspond à ce qui concerne les changements subit au niveau de jeu, le jeu à commencé ludique, éducatif /pédagogique ce dernier nous intéresse par rapport à notre spécialité.<sup>38</sup>

### **4.1 Le jeu ludique :**

**Huizinga** cite par N-De GRANDMONT « *sous l'angle de la forme, on peut donc définir le jeu comme une action libre, fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute liberté qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonstants, se déroule avec ordre, selon des règles données et suscite dans la vie des relations du groupe s'entourant volontiers de mystère on accentuant par le déguisement leurs étrangeté vis-à-vis du monde habituel* ».

Donc, N-De GRANDMONT pense que le jeu ludique est une activité libre, censé être sans conditions, sans contraintes, il faut qu'elle provoque le gout de plaisir, de celui qu'il exerce, et selon le pédagogue lui que cette activité assure l'équilibre affectif, émotionnel. On peut dire que l'enfant joueur devient esclave de cette activité, ainsi il permet à l'enfant de vivre dans un monde imaginaire loin de la réalité.

### **4.2 Le jeu éducatif :**

Selon N-De GRANDMONT ce type de jeu ne ce diffère pas de jeu ludique, mais ce dernier c.-à-d.le jeu éducatif et conçu pour des fins de formation scolaire, et que le rôle de l'enseignant est très important d'une part, il faut choisir des jeux selon les objectifs d'apprentissage. D'une autre part, la cohérence entre les activités et les compétences à installer chez l'apprenant. Selon N-De GRANDMONT « *doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en l'intervenant en classe pour s'assurer qu'il correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissages visés* ».<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup>De GRANDMONT.N « *pédagogie de jeu, jouer pour apprendre* »Boeck, université .1997 P90.

<sup>39</sup> Ibid. P141

Le jeu éducatif permet de contrôler les acquis, évaluer les connaissances, observer les comportements des élèves N-De GRANDMONT « *le jeu éducatif constitue le premier pas vers la structure* ». Ainsi, ce type de jeu il favorise l'acquisition des nouvelles connaissances en se basant sur les prés-requis.<sup>40</sup>

### **4.3 Le jeu pédagogique :**

On trouve d'autres appellations qui nous semblent en lien avec notre spécialité telle que : jeu d'apprentissage, jeu didactique N-De GRANDMONT « *le créateur du jeu didactique est sommé de choisir entre la didactique qui tue et le plaisir et le jeu qui interdit l'appropriation systématisé et rentabilisé* ».

A travers cette citation on peut comprendre que la didactique « *est une science qui s'intéresse à l'étude des méthodes, moyens, techniques, qu'on destinées au processus d'enseignement/apprentissage et on peut le réinvesti au service de la formation de l'apprenant* », donc il faut que cette didactique donne aux apprenants l'envie et le plaisir d'apprendre et ne tue pas cette ambition<sup>41</sup>.

N-De GRANDMONT nous explique que lorsqu'il n'y a pas de nouveauté au niveau des méthodes didactiques ou d'enseignement, le jeu pédagogiques devient une solution à la portée de l'enseignant et au service de l'apprenant.

---

<sup>40</sup> Ibid. P66

<sup>41</sup> Le jeu est l'équivalent d'envie, éveille l'intérêt, l'ambition, le sentiment de plaisir.

#### 4.4 Les caractéristiques des trois types de jeu selon N-De GRANDMONT :<sup>42</sup>

<u>Jeu ludique</u>	<u>Jeu éducatif</u>	<u>jeu pédagogique</u>
<p>*N'impose pas des règles.</p> <p>* Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>°Esthétique</li> <li>°Prédéterminé</li> <li>°Perfectionné</li> </ul> <p>*Notions du plaisir</p> <p>*Nécessaire au développement de tout individu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>°Organiser</li> <li>°Structurer</li> <li>°élaborer le monde extérieur</li> </ul> <p>*Créer des liens pareil avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>°Le psychisme</li> <li>°L'émotif -affectif</li> <li>°Le cognitif</li> </ul>	<p>*Le premier pas vers la structure</p> <p>*Sert de contrôle aux acquis</p> <p>*Permet d'évaluer les connaissances</p> <p>*Permet d'observer les comportements de celui qu'il'exerce</p> <p>*Fait diminuer la notion du Plaisir intrinsèque</p> <p>Le <b>jeu éducatif</b> devrait être :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>**distayant</li> <li>**sans contraintes perceptible</li> <li>**axé sur les apprentissages</li> </ul> <p>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur</p>	<p>*Axé sur le devoir d'apprendre</p> <p>Le jeu pédagogique génère Habituellement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>°un apprentissage précis</li> <li>°un appel aux connaissances du compétiteur</li> <li>°Un constat des savoirs-faires à généraliser</li> </ul> <p>Le <b>jeu pédagogique</b> est souvent mécanique</p> <p>Le jeu pédagogique est un outil d'examiner</p> <p>Le jeu pédagogique à peu ou pas de plaisir intrinsèque</p>

En somme, ses jeux ils ont un intérêt sur l'animation de classe en créant un environnement spécial de créativité et de motivation, la communication, pour facilite le travail de l'enseignant selon les besoins de leurs apprenants.

<sup>42</sup> De GRANDMONT.N «*le jeu ludique, conseils et activités pratiques* »Québec, logiques 1995 p47-48

## **5. Que représente l'activité ludique (le jeu) pour l'enfant ?**

L'activité ludique se caractérise par la liberté et le plaisir et jouer et ces trois termes ce que l'enfant préfère dans leur vie quotidienne, par rapport à leur âge selon le philosophe Aristote « *il faut laisser les enfants jouer jusqu'aux cinq ans, sans aucune intervention de la part d'adulte pour ne pas nuire à leur croissance naturelle, ce qui a marqué l'apprentissage des jeux de connaissances, qui avaient pour vocation pour préparer les enfants aux différents métiers* »<sup>43</sup>.

Donc, les propos de philosophe Aristote cité par GRANDMONT donnent le droit aux enfants de jouer, dans le milieu familial, que le rôle des adultes c.-à-d. les parents leur rôle c'est suivre leurs enfants par le choix adéquats par rapport à leur âge, pour qu'il y a un influence positif sur leur éducation tel que : les jeux éducatifs.

Dans le milieu scolaire, l'activité ludique prépare l'enfant pour acquérir des nouvelles connaissances.

Ensuite, nous avons référer aux propos de Roger Caillois <sup>44</sup>« *le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, ou il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa façon, qu'il veut bien le donner* ». <sup>45</sup> Donc le jeu est une activité fondamentale dans la vie de l'enfant, et représente leur travail, un moyen pour découvrir les autres. Ainsi, le jeu représente un moyen efficace pour se débarrasser des sentiments de stress, panic, et accéder au sentiment de joie.

Enfin, le jeu il est considéré comme un support efficace dans l'apprentissage de l'enfant, il apprend vite par le jeu parce que lorsqu'il apprend une astuce sous forme ludique, il restera gravé dans sa mémoire, avec le jeu l'enfant apprend des comportements sociaux comme : la communication, la coopération, la compétition, par le jeu l'enfant développe ses idées personnelles, et ses expériences c'est à travers la réalisation des activités ludiques, l'enrichissement de vocabulaire, développe son langage, la prise de parole spontanée et en se débarrassant de la timidité, lorsque l'enfant joue avec ses parents sa facilite le dialogue. Le jeu rendre l'enfant créatif et intelligent.

---

<sup>43</sup> N de GRANDMONT p 23

<sup>44</sup> Roger Caillois : les jeux et les hommes. 1958p35

## **6. l'activité ludique facteur de motivation et de créativité :**

Dans l'enseignement des langues parmi les questions les plus posées dans les débats c'est comment rendre l'apprentissage motivant et créatif, et comment attirer l'attention des jeunes apprenants non pas à aimer les langues étrangères, mais le maîtriser d'une manière cohérente, pour cette raison les didacticiens affirment que le recours au ludique aide à la progression de concept motivation chez les apprenants en classe de langue parce que lorsque l'apprenant est motivé et créatif l'apprentissage devient facile dans cette partie nous essayons de définir les deux concepts.

### **6.1 Le jeu source de motivation :**

#### **a. Qu'est ce que la motivation ?**

L'étymologie de mot « *motivation* », vient du mot latin « *MOVERE* » qui signifie se « *déplacer* », donc, la motivation correspond à ce qu'il on veut faire.

Nous référons aux définitions des dictionnaires pour définir la notion de motivation : selon le dictionnaire du français Larousse il définit la motivation « *raison d'ordre intellectuel, affectif, qui porte à faire une chose, autrement dit, ce qui motive quelqu'un à produire un acte ou déclencher un comportement* ».

Le dictionnaire le Robert donne la définition suivante : « *Un ensemble des actions de forces conscientes ou inconscientes qui déterminent le comportement antonyme démotivation* » c.-à-d. ce qui pousse à agir dans son action, ou à provoquer chez lui une réaction puis cette réaction se transforme à un travail.

Le dictionnaire de la didactique des langues définit ce concept « *Il s'agit d'un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* ». <sup>46</sup>

Cela explique que la motivation ; fait pour quelqu'un d'être motivé. par ex quand les élèves de 4AP se rendent compte qu'ils arrivent à apprendre le verbe aimer de premier groupe en présent de l'indicatif, qu'ils n'avaient jamais réussi à mémoriser auparavant, leur confiance en eux est augmentée et ils sont motivés à apprendre les autres groupes, les trois définitions des dictionnaires se complètent sur un même sens que la motivation représente la clé de la

---

<sup>46</sup> La motivation en didactique le principe pour atteindre un but

réussite de toute action, et elle donne à l'individu l'envie et l'occasion de se développer, donner sens à son comportement.

Ainsi, nous avons orienté vers le domaine de la psychologie parce que la motivation est un concept psychologique avant tout. Selon **C. Prévost** dictionnaire de la psychologie il définit le terme motivation « *il englobe l'ensemble la fonction de relation qui existe pour l'étude du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, visée* »<sup>47</sup>.

Donc, la motivation c'est l'art de conduite de toute action, et son rapport avec l'activité ludique se réside dans le principe de cette activité centré sur l'envie d'apprendre c.-à-d. motivé les apprenants à apprendre, l'activité ludique donne la naissance de la motivation dans une classe de langue. D'une manière générale, la motivation est le premier élément chronologique de la conduite, c'est celle qui met l'organisme en mouvement, elle continue jusqu'à la diminution de la tension ou l'effort et surtout de l'ennui.

## **6.2 La motivation d'un point de vue behavioriste :**

Puis, nous avons intéressé au courant de behaviorisme pour savoir comment ils ont expliqué ce phénomène, tout d'abord, on va donner un bref aperçu sur ce courant psychologique : le behavioriste<sup>48</sup> en tant que théorie d'apprentissage s'intéresse à l'étude des comportements observables et mesurables cette courant est inspirés de la théorie Darwinienne qui étudie l'adaptation de l'individu à leur environnement, le terme behaviorisme apparu au début de 20<sup>e</sup> siècle ,introduit par la psychologie américain **John Watson(stimulus-réponses)**<sup>49</sup>.

Le courant behavioriste concernant la motivation il désigne « *l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action dans son orientation d'intensité et persistance* » on peut comprendre que le paramètre biologique un composant puissant de déclencher l'action de l'apprentissage.

En ajoute les propos de pédagogue et l'anthropologue **Gabriel Racle** « *la motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une imitation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu comme bon plaisant ,agréable de nature à satisfaire des*

---

<sup>47</sup> Prévost .c « *dictionnaire de la psychologie* »1991, p198.

<sup>48</sup> Behavioriste : désigne l'étude de comportement de l'individu

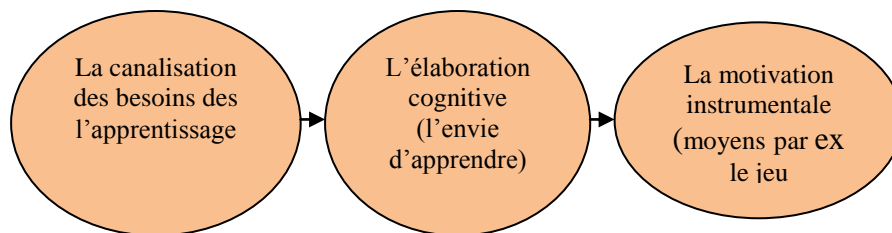
<sup>49</sup> La théorie de John –Watson stimulus-réponse



*besoins de l'individu* » la motivation par le plaisir qu'elle fournit, facilite l'appropriation des nouvelles connaissances par le biais de jeu, il suffit d'observer la réaction des apprenants lorsqu'on propose des jeux, le plaisir à être en classe. Le jeu source de motivation et les deux concepts se complètent.

### **6.3 Le développement de processus motivation en didactique :**

On peut le schématiser de cette façon pour simplifier la compréhension pour notre lecteur apprenant et chercheur : cette schémas à été proposé par C-Prévost



#### **L'explication de cette représentation :**

**C-Prévost** synthétise les composants de bases de ce processus, et explique que pour que ce phénomène évolue il faut impliquer les quatre éléments cité auparavant. Tout d'abord, la canalisation des besoins signifiés l'articulation de ces besoins d'apprendre et en le transforme en but, ce qui nous intéresse c'est l'élément trois qui est la motivation instrumentale c.-à-d.l'ensemble des moyens et des supports qui entre en jeu, en prend l'exemple des activités ludiques les jeux sont des supports pédagogiques qui donne la naissance de ce processus, ces activités aide pour entretenir la motivation.

ainsi, les jeux permettent de créer la motivation chez l'apprenant : l'autonomie, la volonté, l'ambition, la satisfaction et la réussite, le plaisir d'apprendre et avoir des bons résultats par ex :un enfant d'aujourd'hui souhaite toujours avoir une tablette mais le problème lorsque cette enfant est démotivé comment le rendre motivé, le support tablette c'est la solution, mais comment ?lorsque un parent promis son enfant qui est démotivé d'acheter cette tablette à condition il faut avoir des bons résultats donc, le tablette c'est l'élément motivant. Nous avons expliqué ce processus et comment l'activité ludique peut être utile pour déclencher ce processus.

## **6.4 La motivation au milieu scolaire :**

L'étude de cette élément nous oriente à mettre l'accent sur le rôle de l'enseignant parce que ce dernier peuvent être un élément motivant dans l'apprentissage de leur apprenant.

### **❖ Le rôle de l'enseignant :**

il faut d'abord que l'enseignant doit être motivé pour postuler à ce genre de travail comme enseignant avant tout, c'est un métier noble, demande beaucoup de passion, et amour de cette métier, un meneur de jeu gère le fonctionnement de la classe apprenants, d'une manière générale, leur rôle se situer ce n'est pas juste pour transmettre des connaissances, mais transmettre cette qualité de motivation chez les apprenants, mais dans une approche ludique leur rôle un meneur de jeu c.-à-d.gère le fonctionnement de la classe en donnant des consignes, des règles de la réalisation de ses activités, l'enseignant de FLE surtout en primaire, il est considéré comme « *la colonne vertébrale de la classe* » c'est lui qui est responsable de 50 % de la réussite, des apprenants toujours le concept motivation est liées avec la réussite scolaire dans ce contexte, nous avons jeter un coup d'œil d'un article qui intitulé « *la motivation et la réussite scolaire* », et un autre « *la motivation en contexte scolaire*<sup>50</sup> » la deuxième traite le rôle de l'enseignant comme facteur de motivation selon **R Viau** « *pour éveiller le désir d'apprendre, il ne faut pas que les apprenants perçoivent leurs enseignants démotivés ,qu'ils voient passionnés par leur travail, savent communiquer, créatif, traiter le pauvre, et le riche de la même façon* ».

La motivation elle est aussi liées à l'échec scolaire lorsque l'apprenant se trouve face à un enseignant démotivé tout la séance entraine de regardé à sa montre, ou utiliser portable surtout ces derniers années avec la création des réseaux sociaux, et pour qu'il n'entend rien il propose des exercices comme solution pour se débarrasser des bruit des apprenants, nous sommes pas entraine de critiquer les jeunes enseignants mais c'est la réalité, par l'expression<sup>51</sup> « *la réalité lorsqu'elle est juste, elle est dure* » tirés d'un proverbe algérien.

---

<sup>50</sup><http://WWW.Com> *LA motivation en conteste scolaire*, PDF Consulté le (12/4/18)

<sup>51</sup>« La réalité lorsqu'elle est juste, elle est dure » extrait d'un proverbe algérien

## **6.5 Les obstacles de la motivation en classe de FLE :**

Comme toute phénomène étudier il y à des facteurs qui assure leur fonctionnement, d'un autre coté il y a des facteurs d'ordre psychologique qui empêche, et cela on peut pratiquer même avec la motivation :

### **❖ La timidité :**

La majorité de nos apprenants souffrent de ce problème leur prétexte c'est la peur des critiques de leurs collègues, à l'avenir cette problème, il influe d'une manière négatif en premier lieu **sur leur personnalité** il déteste l'autre, et préfère la solitude, la manque de confiance chez les apprenants. En deuxième lieu, **sur leur apprentissage**, avoir des mauvais résultats surtout dans une situation de communication par ex : lors des exposée oraux, il faut apprend à accepter l'autre par ses ressemblances et ses divergences. Le problème de la timidité paralyse la prise de parole en classe de langue.

### **❖ L'incompétence :**

En entend toujours l'apprenant dit que je suis incompetent/incapable malgré qu'il ait des capacités, mais ils ne savent pas comment les développés dans son apprentissage dans ce cas il faut l'intervention des parents parce qu'il représente un élément qui favorise cette motivation, et ensuite les enseignants.

### **❖ L'ennuie :(le manque d'intérêt) :**

il y à une catégorie des apprenants qui préfèrent les séances des disciplines scientifique basé sur l'expérimentation, se caractérise par le mouvement, l'apprenant il est actif, dynamique, contrairement à la séance de français selon ses apprenants estime que l'ennuie se dessine à travers nos visages, donc, nous proposons les jeux comme une solution pour tuer cette ennui parce que lorsque le cours est ennuyeux, l'apprenant il acquiert rien, il faut changer la méthode d'enseignement et choisi, des activités selon leur centre d'intérêt.

## ❖ L'absence de contrat didactique<sup>52</sup>:

au début, Weiss traite le rapport entre le contrat didactique et la communication en classe de langue, selon lui, lorsqu'il y a une absence l'un de ses éléments on peut le considérer comme des obstacles majeurs dans l'évolution de ce processus de motivation, parce que la communication en classe de langue représente un point central dans l'apprentissage, et dans l'analyse de ce contrat, il faut qu'il se caractérise par la symétrie, l'égalité, l'enseignant en position « *haute* » par rapport au savoir qu'il transmet, la même chose pour l'apprenant : le respect, rendre compte de savoir transmis par l'enseignant.<sup>53</sup> Dans ce sens, Weiss il propose deux types qui nous semblent intéresser :

- ✓ **La communication simulée** : leur objectif : la rentabilisation des formes linguistiques dans des situations ouvertes, créatif, spontanés, ex la fabrication des dialogues.
- ✓ **La communication authentique** : objectif, l'apprenant initiative c.-à-d. Celui qui prend la parole au début de débat l'intervention personnelles, jeu de rôle.

Pour G.BROUSSEAU(1986) « *le contrat didactique met en jeu les comportements de l'enseignant attendus par les élèves, la même chose pour l'apprenant, les rapports des uns et des autres au savoir visé par l'apprentissage* ». donc, le contrat didactique renvoie à certaines normes qui régissent la relation enseignant/apprenant, il n'est donc pas possible d'analyser la communication en classe sans se référer à ce contrat.

## 7. l'activité ludique source de créativité :

La créativité est un concept assez flou, liés dans nos esprits à l'expression artistique mais dans l'éducation elle est liée à la création des nouveaux mots par le biais de jeu qui donne une image positive de l'enfant 'créateur', se caractérise par l'imagination, liberté, originalité. Fustier compare la créativité comme une sorte de gymnastique mentale propre à conserver à l'esprit à travers des jeux de la créativité qui nous permet d'améliorer nos relations avec nous-mêmes et avec les autres, pour parler un langage différent à l'aide des instruments tel que : le ludique favorise la créativité en classe, orientée vers le développement de l'aptitude créatrice. « *La joie la plus profonde que puisse éprouver l'homme, c'est de créer de nouvelles choses* » malheureusement que nos écoles sont des cathédrales d'ennui.

---

<sup>52</sup> Il désigne la relation qui existe entre l'enseignant et l'apprenant, projet commun d'apprentissage entre les deux.

<sup>53</sup> François Weiss : la communication en classe de langue, 1984.

La relation entre les deux c'est une relation de complémentarité, le résultat de jeu c'est rendre l'apprenant créatif.

## **7.1 La créativité : notion et définition:**

Le jeu il est à la fois source de motivation et de créativité, le lien entre jeu et créativité, le terme créativité : ce mot à été repoussé par l'académie française. On va définir ce concept selon le dictionnaire de robert « *N.m c'est une faculté innée chez qui désigne la capacité de créer, d'inventer, d'imaginer l'adj., créatif, ive* ».la créativité désigne d'une manière générale l'aptitude de l'esprit d'inventer des combinaisons nouvelles, on peut considérer que c'est le mot moderne pour imagination, cette aptitude évolue lorsque l'apprenant est motivé, intelligent, cultivé. Ainsi, le philosophe **Descartes** « *toute science humaine ne consiste qui à voir distinctement comment les natures simples concurrent à la composition des autre choses* »les idées se rapproches sur cette phénomène l'aptitude de combinaison.

D'après le dictionnaire de français Larousse comme :

« *N. f désigne le pouvoir de création, d'invention. Par ex le fait de monter une œuvre pour la première fois adj. créatif qui à du gout pour la création, et qui la favorise* ».

Ainsi, nous avons constaté les théoriciens dans le domaine de la pédagogie, la psychologie, la linguistique pour définir ce concept dans une approche ludique le pédagogue N-De GRANDMONT considère l'activité ludique comme un élément essentiel d'instaurer les potentialités de créativité, permet de vivre un degré intensif de créativité « *par l'activité ludique tout individu comprendre à apprivoiser, à créer leur monde personnelle, selon ses propres idées* ».la créativité fait partie de l'esprit de curiosité et de découverte et que l'exploitation de ses idées nouvelles constituent des facteurs fondamentaux dans le processus enseignement/apprentissage.

### **1. La créativité pour les pédagogues :**

«*La créativité n'est pas une propriété du langage, mais une aptitude de l'élève à imaginer, à inventer, à découvrir, à s'exprimer, à produire, cette aptitude peut s'épanouir ou s'étioler dans l'institution scolaire ; elle est stimulée par les méthodes actives, freinée ou étouffée par une pédagogie de simple transmission des connaissances et par des activités de répétition ou de pure imitation ; elle est stimulée par le travail individualisé ou en petits groupes, freinée par des tâches collectives indifférenciées données à l'ensemble du groupe*

*classe ; elle est stimulées par un climat permissif* »<sup>54</sup>. Donc, la créativité désigne la capacité de création elle est plus efficace dans un groupe, elle permet l'échange des nouvelles idées. Pour Moles<sup>55</sup> « *la créativité est une capacité particulière de l'esprit de réorganiser les éléments du champ de conscience d'une façon originale* »<sup>56</sup>.

## **2 .Pour les psychologues :**

« Surtout les américains qui se sont occupés de la créativité, tout en s'admettant également qu'il s'agit d'une aptitude, d'ailleurs « *distincte de l'intelligence* », ont préféré l'étudier empiriquement dans les conditions et les activités créatrices, leurs composants sont : *la fluidité, la flexibilité d'esprit, l'originalité*<sup>57</sup>, *l'aptitude à déstructurer et restructurer rapidement* : les données de l'expérience, les images, les concepts, jouent un rôle déterminent »

**Winnicott** définit ce concept comme « *la coloration de toute attitude face à la réalité extérieure* » il s'agit d'une représentation de monde, par la création des nouvelles idées et des expériences qui permet à l'évolution sociales et culturelle par ex ; la production des formes nouvelles dans la linguistique, lexicale : chaque année il y a la création des mots dans le dictionnaire.

## **3. la créativité pour les linguistes :**

«*Est une propriété inhérente elle liées aux langues naturelles, dans le FLE liée à l'acte d'énonciation qui permet au locuteur l'exploitation de ressources sémantiques considérables ,soit pour nuancer, décortiquer un sens linguistique d'un énoncé ,soit pour choisir la manière de communiquer du sens* »

Selon DEBYSER ce type de créativité on peut les développés par les jeux de mot – valise intéressent avec des groupes en raison de la prolifération des sens proposées : par ex :

---

<sup>54</sup> DEBYER .F et J-M CARE « *jeu, langage et créativité les jeux en classe de français* »Hachette, Larousse, 1978p117.

<sup>56</sup> Fustier Michel : *pratique de la créativité*, France, éd Lienhart et Cie, juillet 1985.il à écrit un autre ouvrage « la créativité à l'école »

<sup>57</sup> Par rapport aux idées reçus

La liste a	La liste b	La liste c
ARM –ESC-PANT- BA	A	LON-LIER-TEAU

C'est la combinaison entre ses syllabes pour former d'autres mots nouveaux qui donne la liste suivant : d pantalon-escalier- **ARMALON** qui est le nom de jeu, ce nom signifié « *petite compagnie de soldats des armées espagnoles de la renaissance* ».ce jeu consiste à inventer un sens fantaisie d'un mot réel à été utilisé dans le petit dictionnaire des mots retrouvés.

Les trois définitions se rejouent sur un même principe que la créativité ouvre d'avantage au développement du langage, et de vocabulaire par la création des mots, phrases infinie dans une langue par le biais des jeux de créativité. Dans ce cas on parle de la créativité linguistique désigne la capacité de produire un nombre infini des énoncés, ou des mots par ex : l'enfant à la capacité d'inventer des mots qui n'a jamais entendu et l'utiliser dans des situations adéquate à partir des données de son entourage.

## **7.2 Les techniques de créativité dans une classe de langue :**

Selon **DEBYSER** dans son ouvrage « *jeu, langage et créativité* » Les plus utilisées c'est le jeu de **L'ARMALON** et **BRAIN –STORMING** les deux techniques leurs principes la production rapide et collective d'idées nouvelles ;se caractérisant à la fois par une très forte dimension ludique et par l'intensité et la variété de la production langagière ,ces techniques et des jeux ont pour but d'activer ou de réactiver la simplicité verbale donc aident à la prise de parole comme objet transitionnel est à la base « *excitation orale et satisfaction* »p7.donc la parole est le support idéal des représentations ,est l'un des premiers jouets, c'est aussi un jouet qui se prête à une créativité infinie.

## **7.3 Les objectifs des jeux de créativité :**

Développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir des formes, de sens, de phrases, de discours ou de récits originaux, insolites, et de faire découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique de combinaison limitée on peut éclater le langage, stimulé l'activité créatrice chez l'enfant pour chercher l'attitude ludique chez l'enfant inventeur du monde et de sens et que l'efficacité des jeux de créativité passe par le groupe.

#### **7.4 Les conditions favorables à la créativité :**

- **Le travail en groupe :** et un élément favorable à la créativité car il favorise les échanges, la production et la diversification des idées, on ne prend pas de leçons de créativité par correspondance, ou dans un manuel mais à travers des jeux tel que : *L'ARMALON*.
- **Le climat de groupe :** gai, détendu, une atmosphère un peu fantaisie facilite la rupture avec l'absence de l'imagination, l'organisation de la salle.
- **L'absence de hiérarchie :** est nécessaire à la créativité dans les groupes, car les inégalités de statut empêchent ou inhibent l'inventivité : les bonnes idées dans les groupes hiérarchisés.
- **La levée de censures :** il s'agit critique, la routine brident l'imagination, peut être idéologique et culturelle, cette censure de l'imagination infinie créer chez l'individu l'autocensure,
- **La mise en commun :** lorsque quelqu'un a une idée, le voisin l'empare, l'autre le modifié, enfin on la transforme on quelque chose tout à fait différent.
- **Créativité et régression :** pour devenir créatif il faut certains éléments prioritaires : l'éducation, la maturité, la valorisation de logique Jean-Fustier pour devenir un créateur « *il faut savoir revenir aux sources originaux* ».

#### **8. La juxtaposition créativité et activité ludique dans l'acquisition de lexique :**

L'enseignement des langues donnent une grande importance au lexique parce que le lexique est une compétence fondamentale dans une classe de FLE en primaire, **FRANCIS VANOYE** définit cette aptitude comme « *désigne l'ensemble des mots d'une langue qui sont à la disposition du locuteur* » cette compétence on peut les développer à travers les jeux de créativité ou le jeu combinatoire, qui ont pour objectif la combinaison des mots qui va donner la création des nouvelles listes de mot qui enrichissent le lexique d'une langue. **EINSTEIN**<sup>58</sup> « *le jeu combinatoire paraît être la caractéristique essentielle de la pensée créatrice* ». donc, le jeu est un composant essentielle on peut dire même déclencheur dans la créativité et dans l'appropriation d'un répertoire lexicales aisé pour des débutants dans cette langue étrangère.

---

<sup>58</sup>FUSTIER.M « *pratique de la créativité* » paris, Lienhart et Cie, juillet 1985 p4-35



Deuxième  
partie :

## Cadre méthodologico- pratique

Le ludique dans le primaire  
(Le cas du 4<sup>ème</sup> année primaire)

Suite au première partie, que nous avons présenté précédemment nous avons exposé les théories et les définitions des notions clés dans notre travail de recherche.

Dans la deuxième partie, nous avons consacré à la partie pratique cette dernière est reparti en deux volet :

En premier volet, nous avons exposé la méthode de collecte des données il s'agit de la méthode par questionnaire nous avons exposé le public destinés, l'analyse des données dégagé par le questionnaire, à la fin, nous avons interprété les résultats obtenus de questionnaire en se basent sur le principe de l'approche par compétences, l'approche actionnelle parce que les activités ludiques exigent que les apprenants sont toujours en action ,mouvement.

En second volet , nous avons réservé à l'enquête de terrain cette dernière nous avons élaboré dans la région de **SEBDOU** dans l'école **MOMENE Mohamed**, cette partie nous avons organisé en trois étapes : l'entretien avec l'enseignant qui à pour but de connaître les lacunes des élèves, les obstacles qui rencontre l'enseignant dans son travail, la place de ludique dans leurs classes ,ses éléments représente notre point de départ pour élaborer des activités selon ses lacunes et pour le remédier sous forme de jeux, l'observation en classe, la description des activités , l'analyse des résultats après la réalisation de ses activités.

A la fin, nous avons donné une conclusion pour montrer le rôle de l'activité ludique dans l'acquisition des compétences ainsi, à travers cette expérience pour vérifier l'impact des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage de FLE en primaire notamment avec une classe de **4<sup>ème</sup>année primaire**.

## **1. partie méthodologique :**

### **a. l'enquête par questionnaire :**

Afin de mieux organiser notre partie méthodologique-pratique, nous avons la reparti en deux volets : nous avons consacré le premier volet pour présenter la méthode de collecte de données, nous avons adoptées l'outil méthodologique qui est l'enquête par questionnaire. Tout d'abord, ce questionnaire il est destiné aux enseignants de cycle primaire, nous avons distribuées 30 questionnaires, récupérer que 25 parce que il y à des enseignants qu'ont refusé de répondre, le questionnaire est distribué dans la commune de SEBDOU. Nous avons structuré cette partie en trois étapes : présenter la méthodologie de questionnaire, le public, l'analyse des données, les noms des établissements que nous avons distribués le questionnaire.

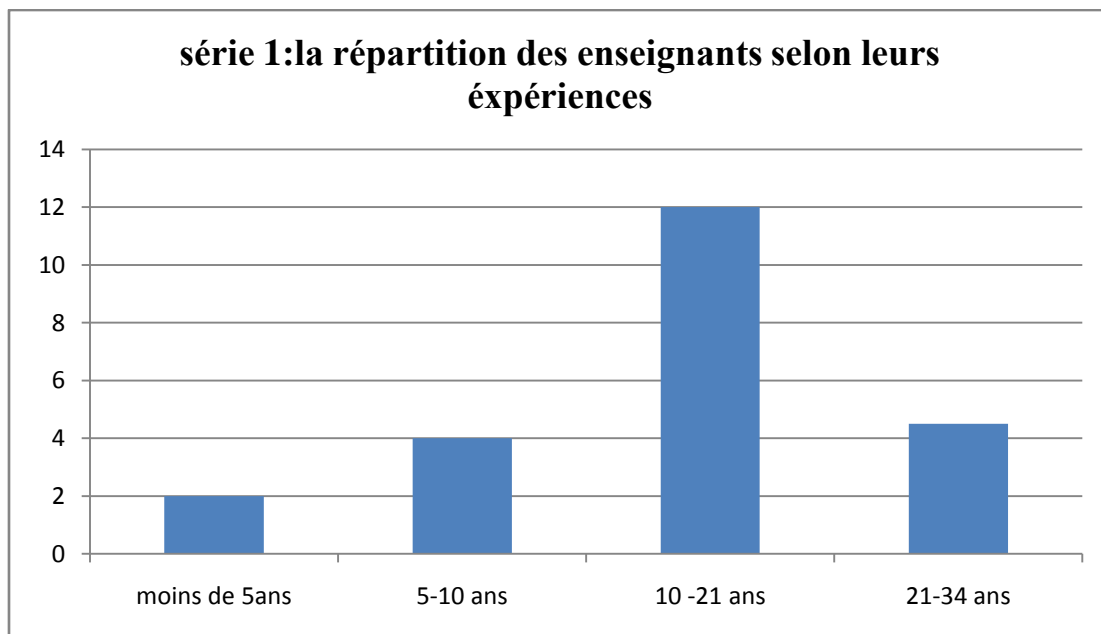
#### b. présentation de questionnaire :

Ce questionnaire contient une série de 10 questions que nous avons regroupées en (05) questions fermés, (05) questions ouverts nous avons les reparti d'une façon équitable d'ordre qualitatif et quantitatif pour mieux cerner le phénomène étudiés. Nous avons commencé de distribué le questionnaire de le dimanche 25 février jusqu'au le 11 mars.

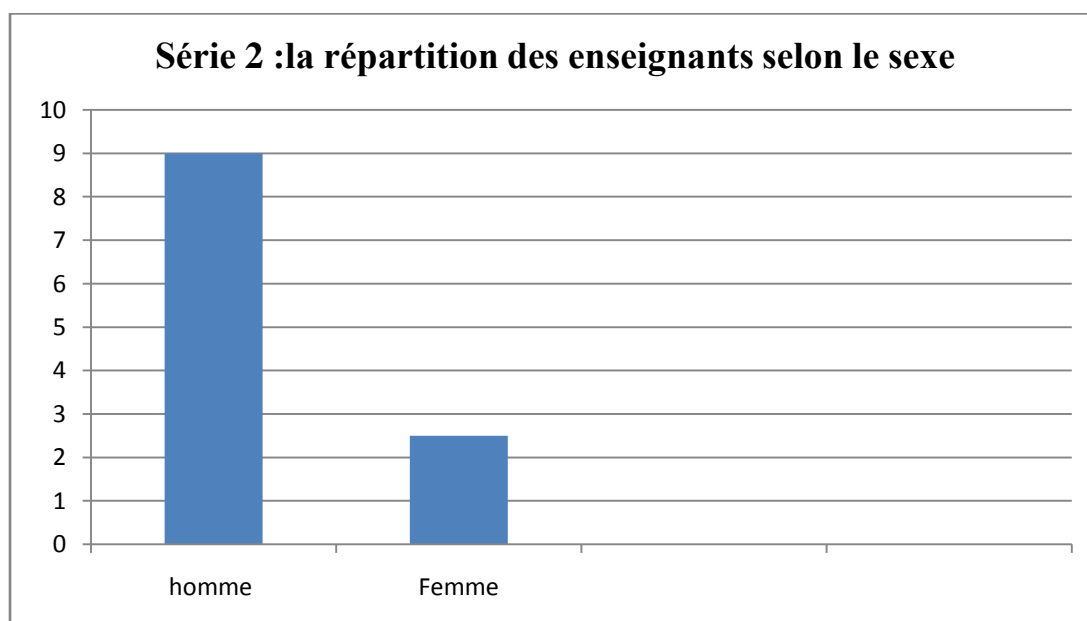
### **c. présentation de public destiné :**

Il s'agit d'un ensemble des enseignants de cycle primaire de différentes sexes parmi eux il y a 16 femme et 9 homme, d'après cette constat nous avons constaté que la plupart des enseignants sont des jeunes enseignants qu'ont de (2-21ans) d'expérience, tandis qu'il y à des enseignants qu'ont plus de (21-34 ans) enseignants le tableau suivant résume tout :

<b>Expériences</b>	<b>Nombre d'enseignants</b>	<b>%</b>
<b>Moins de 5ans</b>	2	<b>8%</b>
<b>5-10 ans</b>	4	<b>16%</b>
<b>10-21 ans</b>	12	<b>48%</b>
<b>21-34 ans</b>	7	<b>28%</b>
<b>La somme des enseignants</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



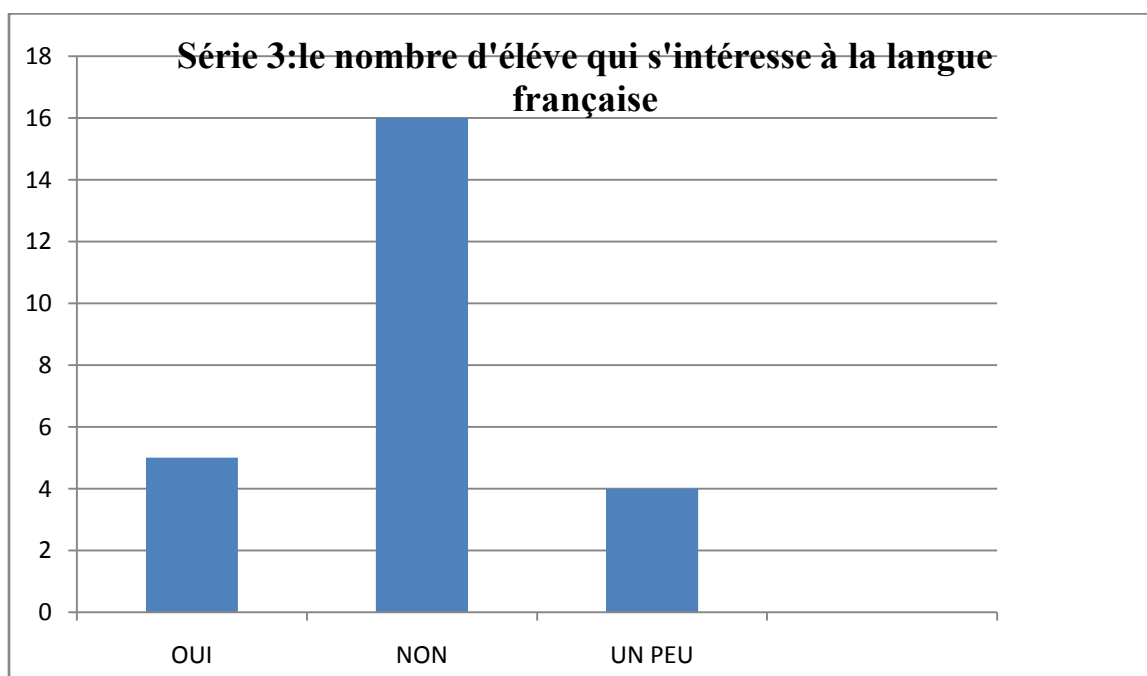
Sexe	Nombre	%
<b>Homme</b>	09	36%
<b>Femme</b>	16	64%
<b>Le total d'enseignants</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



#### **d. analyse et interprétation des données :**

**Question n°1 : vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?**

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	%
Oui	05	20%
non	16	64%
Un peu	04	16%
<b>Le total des enseignants</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



A partir de ce graphique nous pouvons constater qu'il y a un nombre considérable des apprenants qui ne s'intéressent pas à cette langue donc la situation de la langue française est inquiétante cela est prouvée par les réponses de caractère négatif pour eux, les raisons principales, c'est l'entourage familial, le programme ennuyeux, les activités proposées ne répondent pas aux capacités des apprenants à laquelle nous devons y remédier, l'importance de cette langue dans leur cursus scolaire, ce qui nous oriente à proposer une nouvelle approche ludique donc, le rôle de l'enseignant intervient dans ce cas adopte qui permet à l'apprenant pour aimer cette langue, tandis que, les réponses de caractère positif on peut dire que se sont les apprenants qui sont motivés, curieux pour découvrir cette langue.

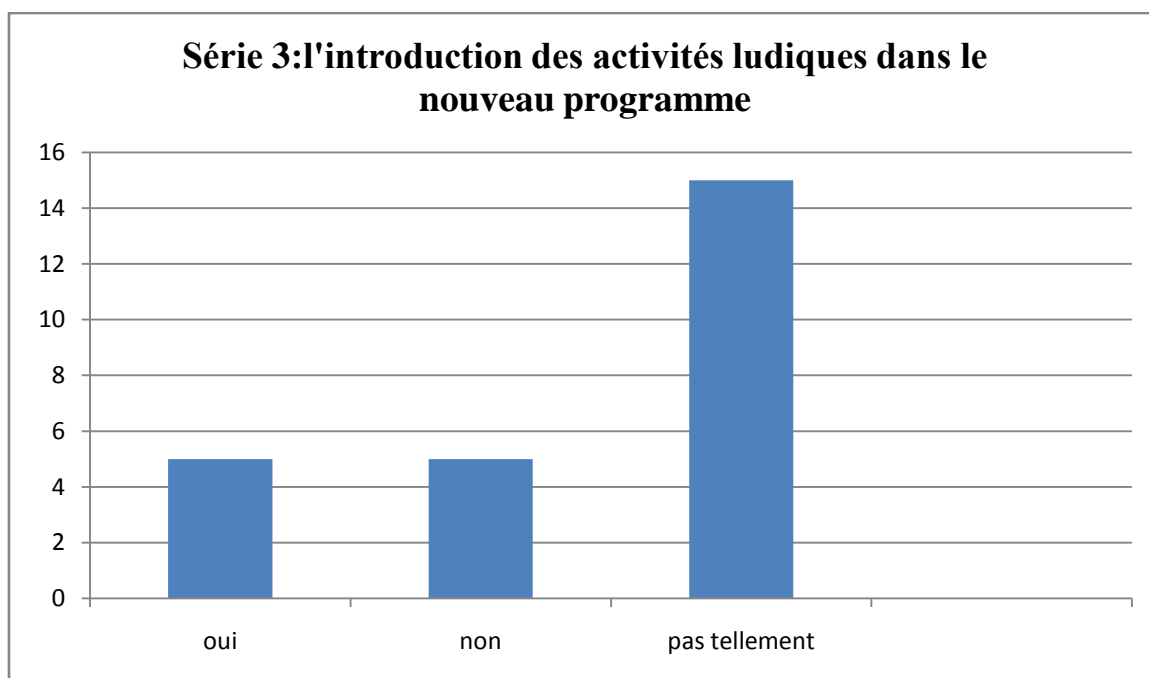
**Question n° 2 : que pensez-vous aux activités proposées dans le nouveau programme de 4<sup>ème</sup> AP par rapport aux objectifs à atteindre ?**

Cette question est de caractère qualitatif la majorité des enseignants que nous avons interrogés il confirme que le nouveau manuel de 4<sup>ème</sup> année primaire, et notamment le programme privilège les activités oraux tel que : les dialogues, comment présenter, saluer pour certaines qu'ont répondu négativement ils défendent cette idée ils présentent les arguments suivantes : tout d'abord, les activités proposées par rapport aux objectifs il y a des difficultés par rapport aux capacités des apprenants, ensuite, les activités proposés sont insuffisantes ,mais l'enseignant fait tout pour atteindre ses objectifs, enfin, les activités ne sont pas accessibles à la majorité des apprenants d'après ses enseignants que les élèves qui ne savent pas les alphabets, et en le propose de former une phrase.

Par contre, les autres, ils ont déclaré qu'il y a une adéquation d'une part, elles sont en lien avec le programme, d'autre part, le nouveau programme propose des activités intéressantes qui aide à installer des compétences oraux/écrit, linguistique, lexicale à la fin de projet didactique. Ce qui concerne l'activité ludique elle est présent avec un peu d'activités comme : les comptines, les jeux de lettres et des syllabes.

**Question n°3 : est ce que les activités ludiques sont introduit dans le nouveau programme ?**

<b>Nature des réponses</b>	<b>Nombre d'enseignants</b>	<b>%</b>
<b>Oui</b>	05	20%
<b>Non</b>	05	20%
<b>Pas tellement</b>	15	60%
<b>Total d'enseignants</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



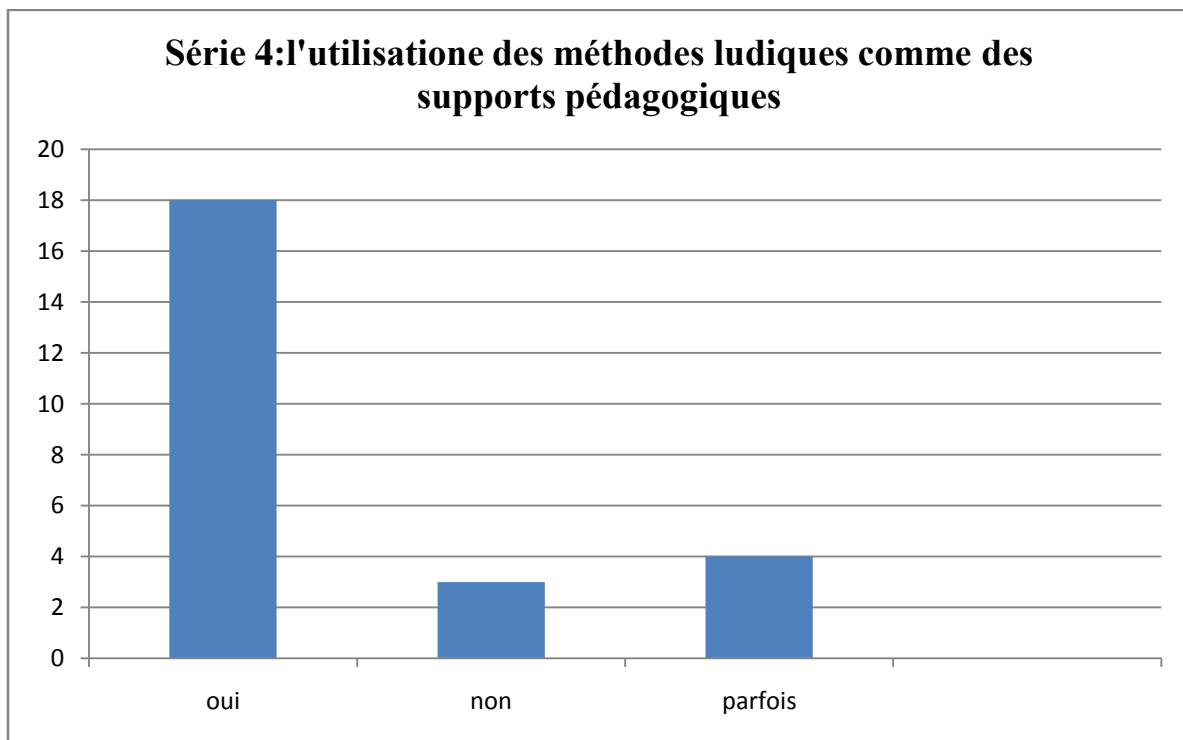
A partir de ce graphe, on peut comprendre que le ludique est exclu dans le nouveau programme la majorité des réponses confirment cette idée par le pourcentage (15), d'après eux, c'est par manque de moyen parce que, ce type de pratique pédagogique demande une variété de support telle que : des manuels, des étiquètes pour apprendre les alphabets, un autre raison, le temps insuffisant pour exploiter ses types d'activités.une minorité des enseignants (05) qui introduit ses activités dans leur pratique pédagogique pour ses enseignants le ludique servent à motiver les apprenants à apprendre ,et que c'est une sorte de complémentarité ou un auxiliaire qui gère la progression de la leçon, permet aux apprenants de participer oralement.

**Question n°4 :d'après votre expérience, les activités ludiques sont des moyens qu'intéresse à la langue française ?**

La plupart des enseignants dans leurs pratiques ils donnent une grande importance à ses activités surtout les jeunes enseignants d'après eux, ses activités représente des supports déclencheurs pour éveille l'intérêt de l'apprenant au début de séance, parce que l'apprenant s'intéresse toujours au langage de jeu, les activités ludiques sont des moyens qui facilite la tache à l'apprenant, l'apprenant aime faire sons travail sous forme ludique ça facilite la compréhension, l'apprenant il s'amuse, il rit, la plus important il apprend des nouvelles astuces, l'enrichissement vocabulaire à l'aide de jeu de mots, les jeux de syllabe.

**Question n°5 : en tant qu'enseignant dans le cycle primaire, est-ce que vous utilisez ses méthodes de divertissement comme des supports pédagogiques ?**

Nature des réponses	Nombre d'enseignant	%
<b>Oui</b>	18	72%
<b>Non</b>	03	12%
<b>Parfois</b>	04	16%
<b>Total d'enseignant</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

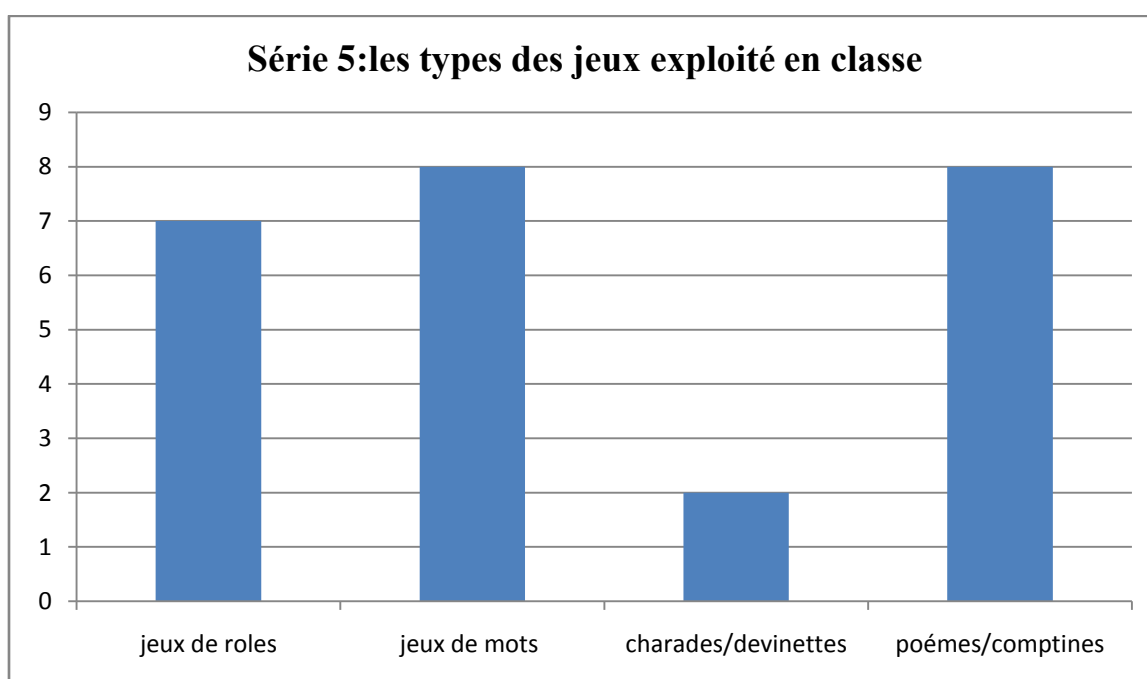


L'ensemble des enseignants interrogés utilisent ses activités ludiques comme des supports pédagogiques,ils présentent les arguments suivantes :améliore et enrichit les acquis,faciliter le fonctionnement de la méthode à l'apprenant,l'apprenant attend toujours la séance de français,rendre l'apprenant créatif et motivant puisqu'elle s'exprime par le langage de jeu et de plaisanterie donc l'élève il s'intéresse beaucoup,le reste des enseignants utilise ses activités que rarement (04) lorsque les apprenants ne comprend pas la leçons donc ses enseignants il se réfère à ce genre d'activités pour une cas d'urgence,une nécessité pour transmettre l'information.



### **Question n°05 :quels types d'activités ludiques utilisz-vous en classe ?**

<b>Nature des réponses</b>	<b>Nombre d'enseignants</b>	<b>%</b>
<b>Jeux de roles</b>	07	28%
<b>Jeux de mots</b>	08	32%
<b>Charades /devinettes</b>	02	08%
<b>Poèmes et comptines</b>	08	32%
<b>Total d'enseignants</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



Nous avons remarqué que un nombre élevé des enseignants à qui nous avons distribué le questionnaire privilège les jeux de roles ,parce que le programme la majorité des activités oraux il s'agit des dialogues à remplir ou regarder le déssein et complète le dialogue (14)dans le manuel scolaire ,ses activities ont pour but de développer l'expresstion orale, la compétence de communiquer quant aux autres enseignants il préfèrent utiliser les poèmes et les comptines (08) cela explique que la majorité des enseignants utilisent ses supports comme un auxiliaire qui aide à l'apprentissage ,et surtout pour avoir une prononciation correcte lorsque les apprenants répètent les vers de la comptine,

il y a d'autres qui utilise même les enregistrements sonores faire écouter la poème et à l'apprenant de mémoriser les vers de la comptines pour reconstituer fabriquer une nouvelle chanson,il mémorise chaque sons, d'après ses enseignants ses comptines on l'utilise même pour apprendre un temps par ex : le présent de l'indicatif,par contre les charades et les devinettes (02)sont rarement utilisé parce que ses genres de jeux sont difficile à exploité avec des débutants dans cette langue ,malgré sont efficacité pour acquérir des nouveaux mots,ils restent d'autres qui utilisent toute sorte d'activités ludiques en classe.

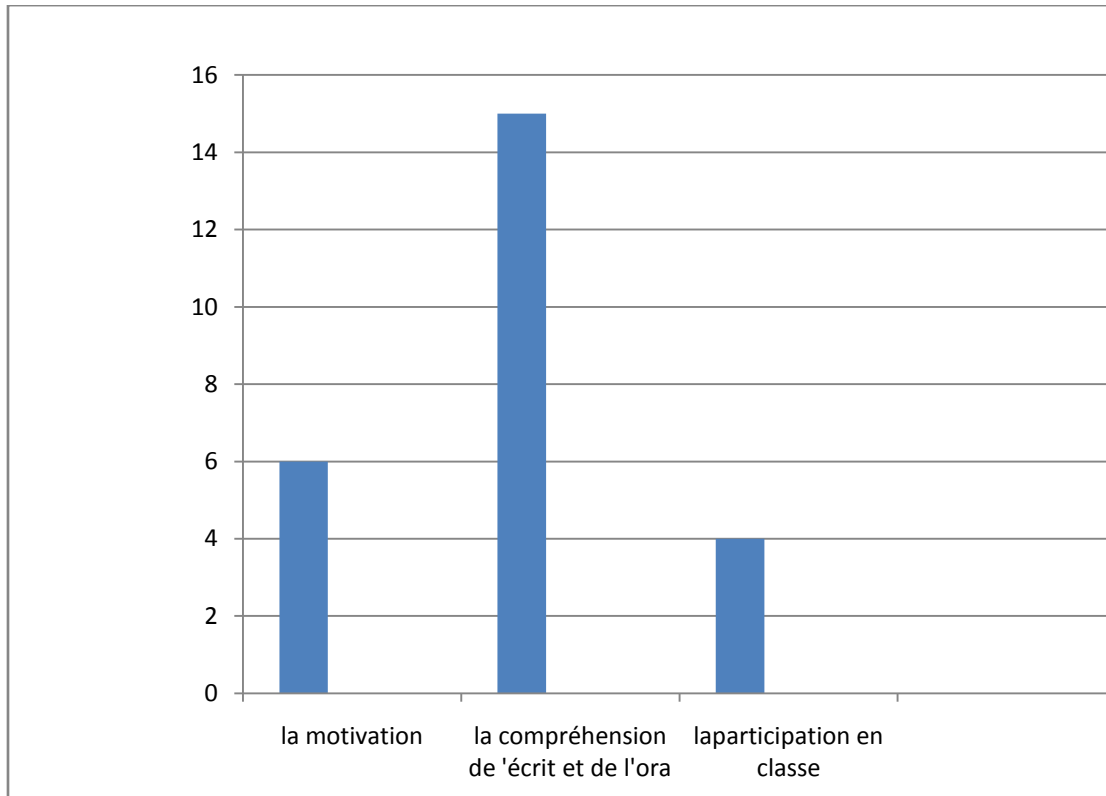
**Question n°06 : pensez –vous que l'intégration de jeu en classe va motiver les apprenants à prendre la parole d'une façon spontanée ?**

D'après les données que nous avons récupérées, la plupart des enseignants défendent l'idée que le rôle de l'activité ludique en classe de langue est un élément primordial pour certaines, ils recommandent vivement le jeu en classe car il motive les apprenants, et attire leur attention même ceux qui sont désintéressés, le jeu pousse l'apprenant à participer et à parler par l'activité de (jeux de rôles) ça aide à se débarrassé de la timidité et la peur de critique en face de public, créer chez l'apprenant la confiance en soi , prendre conscience qu'il a des connaissances qui le permet de donner leur opinion d'une façon naturel.

**Question n°07 : quelle type d'amélioration percevez-vous après l'utilisation des activités ludiques ?**

<b>Nature des réponses</b>	<b>Nombre d'enseignant</b>	<b>%</b>
<b>La motivation</b>	<b>06</b>	<b>24</b>
<b>La compréhension de l'écrit et de l'oral</b>	<b>15</b>	<b>60</b>
<b>La participation en classe</b>	<b>04</b>	<b>16</b>
<b>Total d'enseignant</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

## Série : les types d'amélioration après l'utilisation des activités ludiques



Après l'utilisation des activités ludiques la plupart des enseignants confirment qu'il y a des changements positifs qui se situent au niveau de la compréhension de l'écrit et de l'oral par le pourcentage (15), parce que ses activités représentent des supports déclencheurs avant de proposer les activités de compréhension permettent de mettre les apprenants dans le bain de sujet, ainsi, pour mettre des hypothèses.

Donc ,ses activités favorise la compréhension d'une activité écrite ou orale, tandis que les autres enseignants considère que après l'utilisation l'apprenant devient motivant donc l'activité ludique origine de motivation pour susciter l'intérêt de l'apprenant et cela est montré dans le tableau ,et d'autres déclarent que après l'intégration de ludique en classe les élèves prendre la parole d'une façon spontanées et de participer en inspirant dans cette analyse sur le principe de l'APC cherche à développer cette compétence de participer oralement la centration sur l'apprenant, malgré le nouveau programme qui présente une variété des activités oraux qui permet à l'apprenant de s'exprimer librement sans contraintes avec une minorité qui prendre la parole même avec le ludique ,l'enseignement de l'oral devient impossible.

### **e. conclusion de l'enquête :**

Cette enquête par questionnaire nous a permis de connaître que la majorité des enseignants insistent sur le rôle de l'activité ludique dans leur pratique comme enseignant d'une langue étrangère et surtout en primaire dans un cadre scolaire bien déterminé.

Ensuite, cette enquête nous a donné la chance de connaître un nombre important d'enseignant dans la commune de SEBDOU et ses environs, nous avons rencontrés des enseignants formidable avec leurs expérience nous avons compris que le terrain est une autre chose, différent de que nous sommes entraîne d'apprendre dans l'université, par contre il y a qu' sont carrément refusé de répondre à nos questions, ainsi, ce qui concerne les difficultés rencontrés dans cette enquête sont énorme d'une part, celle des enseignants qui refuse de répondre, malgré ses obstacles mais nous avons continué.

Pour finir, l'activité ludique en classe de langue est un outil d'apprentissage par excellence .tout d'abord, le ludique motive l'apprenant, découvrir cette langue avec sa culture.

Ensuite, le ludique permis à l'apprenant à accéder au sens d'un mot c.-à-d.à la compréhension des cours quelque soit à l'écrit ou à l'oral parce que ses activités rendre l'apprenant acteurs et joueurs dans son apprentissage, et 'enseignant meneur de jeu, puis, l'exploitation des mots acquise pendant la réalisation de ses activités dans la production écrite/orales pour cette raison, les enseignants préconise le retour à ses activités et l'effet positif sur l'apprenant.

## **2.Le ludique dans le manuel scolaire de 4AP :**

### **a. les activités :**

avant tout le manuel scolaire est un auxiliaire pour l'enseignant pour réaliser ses objectifs à la fin de chaque projet didactique, le nouveau manuel de 4AP propose une variété des activités, les textes sont illustrés par des desseins, les couleurs pour but d'attirer l'attention des apprenants ,pour créer la motivation chez l'apprenant pour cette raison, Nous avons intéressé aux activités présenter dans le manuel pour extraire les activités de genre ludique, nous avons constaté que la majorité des activités de nature oraux, en fait appel aux objectifs de L'APC qui cherche à installer une compétence de communication chez le jeune apprenant/débutant le tableau suivant présente ses activités :

<b>La nature des activités ludique</b>	<b>L'objectif</b>
<b>La comptine</b>	La prononciation correcte des mots Développer l'écoute
<b>Dialogue/jeux de rôle/saynètes</b>	Développer l'esprit de communiquer, interagir dans une situation bien précise
<b>Relie le mot à l'image/dessein</b>	L'apprenant est toujours attiré par ce genre d'activités, l'image c'est une illustration pour accéder au mot.
<b>Le jeu de lettre et de syllabe/phrase</b>	L'acquisition de vocabulaire. La capacité de construire des phrases
<b>Le mot commun et l'intrus, la liste de mot</b>	L'aptitude de se combiner entre les mots pour créer des nouvelles listes des mots.
<b>Imaginer le conte à travers la BD</b>	Développer la faculté de l'imagination chez l'apprenant.

### **b.le programme :**

Ainsi, nous avons intéressé au programme qui encourage la mise en place d'une pédagogie différenciée la ou il y a la centration sur l'apprenant qui permet à celui-ci de construire de manière consciente ses avoirs et savoir-faire par le biais d'une démarche s'appuyant sur l'observation, l'interaction, pourquoi pas le ludique pour casser la routine qui est implacable aux apprenants que pour l'enseignant, la pédagogie par modèle c.-à-d. observation d'un texte modèle, étude des points des langues enfin, la restitution par les apprenants du modèle à travers une rédaction avec cette pédagogie ni la découverte ,ni la curiosité des apprenants, ni la participation créative des enseignants n'étaient sollicités.

### **3. partie de l'expérimentation :**

Afin de mieux progresser dans notre travail de recherche nous avons choisi comme deuxième méthode de pratique, il s'agit de réaliser une enquête de terrain c.-à-d. proposer un ensemble d'activités. L'expérimentation se déroule dans l'école MOMENE Mohamed nous avons choisi comme échantillon des apprenants de 4AP.

Nous avons repartie la partie de l'expérimentation en trois étapes : la première nous avons consacré pour réaliser un entretien avec l'enseignant responsable de cette classe cette étape représente une référence pour nous pour connaître le niveau des apprenants, nous aide beaucoup pour se renseigner sur les lacunes, les difficultés des apprenants pour choisir des activités qui apporte quelque chose de bien pour eux. La deuxième étape : l'observation en classe qui à pour but de vivre la situation et pour examiner l'efficacité des activités ludiques, la dernière étape proposer des activités.

Notre but à travers cette enquête de terrain infirmer ou confirmer nos hypothèse de départ, particulièrement pour observer la pratique de ludique en classe de primaire, et pour consolider les résultats récoltés par le questionnaire. Pour cette raison nous avons assisté à des séances où l'activité ludique est inclus plus précisément nous avons assisté à la rubrique de (*je découvre les mots*) là où l'enseignant adopte cette méthode de ludique.

#### **a. l'entretien avec l'enseignant :**

Cette étape nous permis de connaître les difficultés qui rencontre l'enseignant dans son travail : d'après lui, le problème major c'est le nombre élevé des apprenants (39), provoque une atmosphère de bruit, de l'incohérence, le bavardage des apprenants entre eux, les apprenants ne sont pas intéressée à l'apprentissage de la langue française, l'hétérogénéité tout ses obstacles nous empêche de prendre en charge chaque apprenant, ce qui concerne les difficultés des apprenants sont énorme parmi eux ; l'association des mots ,des syllabes, la construction des phrases, les alphabets. Et ce qui concerne la place de ludique dans notre classe personnellement j'encourage l'intégration de jeu en classe surtout avec mes élèves, il y a des comptines qui font partie de ludique, il y a une rubrique dans le manuel « *je découvre les mots* » dans cette rubrique j'utilise les jeux de mots pour objectif d'acquérir des nouveaux mots lexicaux, grâce aux ludique l'apprenant devient amoureux de cette langue et aime faire

son travail d'apprentissage, et apprendre la leçon sous forme de jeux ça améliore la compréhension, se motiver et le pousser à se progresser et enrichit leur répertoire lexical.

En somme, cet entretien nous a permis de choisir les activités adéquates selon le niveau des apprenants et ses lacunes pour le remédier à travers la réalisation des activités, notre but c'est de vérifier l'efficacité de ludique dans l'enseignement /apprentissage de FLE.

### **b. l'observation en classe :**

Avant tout nous avons présenté l'école, la classe, l'enseignant : se sont des considérations pédagogiques pour réaliser un travail de pratique :

- **Présentation de l'école :**

L'école MOMENE Mohamed se situe au centre de la commune de SEBDOU, rue LATI hadj Ahmed, dans un quartier populaire à côté d'un centre commerciale. L'école contient de 07 classes, le nombre total des apprenants scolarisés (200) repartit en 95 garçons et 105 filles. il ya 04 enseignante femme d'arabe, et un enseignant homme de français.

- **Présentation de la classe :**

Nous avons choisi les apprenants de 4AP de l'école MOMENE Mohamed à SEBDOU, la classe contient 39 apprenants sont divisés entre 28 filles et 11 garçons âgés de 9 à 10 ans, cette classe est prise en charge par deux enseignants une enseignante pour la matière d'arabe et un enseignant pour le français ce que nous avons remarqué que les deux travaillent en collaboration malgré que les deux enseignent deux langues différentes, ce qui concerne le volume horaire de français pour une classe de 4AP (04) séance par semaine.

nous avons remarqué qu'il y a un petit coin qui contient les travaux artistiques des apprenants nous avons confirmé que cet enseignant est créatif dans son travail, ça facilite le déroulement dans notre enquête, les murs de la classe pleins des alphabets en couleurs, la classe contient 04 rangés bien structurés, malheureusement qu'il ya deux absences.

- **Présentation de l'enseignant :**

Nous avons déjà rencontré dans l'entretien il nous a renseignés sur leur expérience 20 ans d'expérience l'enseignant de cette classe il a commencé le travail en 1998, titulaire d'une licence système classique.

### **c. les activités ludiques en classe et l'observation en classe :**

Nous avons proposé quatre activités lexicales dans la phase d'anticipation élément déclencheur cette étape pour mettre les apprenants dans le vif du sujet, pour détecter les lacunes des apprenants, et diagnostiquer le niveau des élèves pour confirmer sur terrain les propos de l'enseignant dans l'entretien, cette étape nous a aidé pour proposer des activités adéquates : nous avons passé de simple vers le complexe notre but à travers ses activités c'est développer chez l'apprenant une compétence lexicale :

#### **Partie n°1 : idées des activités ludiques :**

**Activité n°1 :** le jeu d'étiquette ou jeu de lettre

Heure : 30 minutes

Support : étiquette

#### **Objectifs visés :**

\*l'apprenant sera capable d'identifier les lettres de l'alphabet d'une manière correcte pour les investir dans la construction des mots, des phrases, paragraphes.

\*développer chez l'apprenant la capacité de prononcer les mots correctement.

\*apprendre les différents couleurs qui contiennent le mot.

\*l'apprenant sera capable de connaître les noms des fruits ou des légumes sous forme ludique.

\*permettre de corriger les défauts de prononciation et de l'écriture des lettres.

\*l'acquisition des nouveaux mots.

**Activité n°2 :** je montre l'étiquette ou je vois 'n' :

NADIA

DOMINO

MUR

MAMAN



## Déroulement de l'activité :

Nous avons collé ses étiquètes au tableau malheureusement qu'il y a deux absences nous avons demandé aux apprenants de passer au tableau et nous montre ou se trouve le mot qui contient la lettre 'n', et identifier la couleur de l'étiquète, puis, nous avons demandé d'utilisez se mot dans une phrase personnel à condition que les meilleures phrases seront écrit sur le tableau.

Ensuite, nous avons demandé aux apprenants de fabriquer une liste des prénoms des apprenants qui contient la lettre 'n' par ex : AMINE, NESRINE ; pour faciliter d'apprendre la lettre 'n' et surtout avec leurs prénoms, dans ses l'apprenant apprennent les lettres suivantes : N, O, A.

## L'observation :

Nous avons remarqué que la majorité des apprenants souhaitent passer aux tableaux même les timides, il y a deux qui sont d'après l'enseignant que sont les apprenants désintéressé il participe pour écrit ses phrases. L'enseignant était étonné de ses apprenants qui ne sont jamais participé.

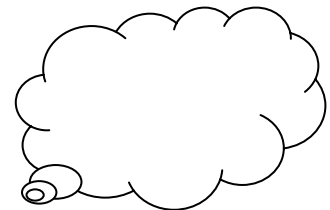
Nous avons remarqué que la salle de classe est devenue comme une salle de compétition les apprenants sont les joueurs, l'entraîneur qui est l'enseignant notre but c'est permet à l'apprenant d'apprendre en s'amusant avec les lettres.

Exemple des phrases récoltées par les apprenants dans cette activité :

- ✓ Ma sœur s'appelle Nadia.
- ✓ Mon père joue le domino.
- ✓ Maman prépare le gâteau.

## Activité n°2 : dans ce nuage classer les noms des fruits ou de légume qui contient la lettre 'o' :

- ❖ La liste des noms des fruits : orange, pomme, poire, banane
- ❖ La liste des noms des légumes : carotte, olive, tomate, aubergine



## Le déroulement de l'activité :

Nous avons dessiné ce nuage sur le tableau et demandé de chaque élève de classer les noms de fruits et de légumes qui contient la lettre 'o', nous avons observé qu'il y a certain apprenant qui ne différence pas entre l'écriture de cahier et de livre des lettres, et entre la lettre 'i' et 'u' dans la prononciation, pour cette raison nous avons choisi ce type des activités de base nous espérons que ses activités apporte quelque chose pour ses apprenants.

### Activité n°3 :

support : tableau à remplir

objectif visés :

\*l'apprenant sera capable de connaitre la lettre 'a', et l'utilisé dans divers situations de production. Compléter le tableau comme dans l'exemple : Afrique, amine, ardoise, âne, avion, ananas/abricot.

<b>Pays</b>	<b>Prénom</b>	<b>Objet</b>
<b>Transport</b>	<b>Fruit/légume</b>	<b>Animal</b>

### Observation :

Nous avons observé que les apprenants trouvent des difficultés dans la recherche des mots même lorsqu'on donne un exemple, la chose qu'est étonnant qu'il y a certains apprenant qui nous demande d'expliquer l'activité en langue maternelle normalement dans cette étape de scolarisation le retour à la langue maternelle est interdit, il faut accéder à d'autre méthodes pour expliquer la leçon par ex ;les gestes. Pour eux, apprendre une langue étrangère il faut passer de L1 pour arrive à L2.

B. réunis les lettres de chaque « bull » pour former un mot pour compléter le tableau :



Moins de l'année	Nom d'un fruit	Saison de l'année

**Activité n°4 :** les lettres cachées

**l'objectif visé :**

\*inviter l'apprenant à réfléchir de trouver la lettre, à l'aide des définitions.

**\*Voici les lettres : G, P, H**

...OMME sert à effacer.

...OMME fruit jaune ou rouge.

...OMME le masculin de femme.

**Observation :**

Dans cette activité des lettres cachées nous avons remarqué que la plupart des apprenants sont compris l'activité sans contraintes, et sans posé trop de questions, nous avons observé qu'il y a deux apprenants de nature curieux dans chaque activité ils utilisent le dictionnaire sans que nous demande, nous avons compris que c'est l'enseignant qui habitue ses apprenants lorsque vous trouvez un mot difficile, utilisez le dictionnaire pour accéder au sens du mot, pour le mémorisé ce jeu est plus avantageux pour faire participer les apprenants.

**Partie n° 2 : idées des activités ludiques :**

Dans la deuxième partie, d'idées d'activités ludiques en classe, nous avons proposé une série d'activités ludiques de nature lexicale le vocabulaire, communicatif plus complexe mais efficace. Notre objectif principal consiste de faire une étude comparative entre la première phase et la seconde. D'une part, pour vérifier l'efficacité de l'activité ludique dans le processus enseignement/apprentissage de FLE, d'autre part, pour valider les données récoltées par l'enquête par questionnaire. le choix des activités ludiques c'est en adéquation et en parallèle avec les contenus de manuel scolaire et avec les objectifs tracés par l'enseignant à la fin de chaque séquence.

**Activité n°1 :** Les charades et les devinettes :

**\*Présentation de l'activité :**

C'est quoi une charade ?

Une charade selon le petit robert «*il s'agit d'un jeu ou l'on doit retrouver un mot par la définition de ses syllabes* ». ce type de jeu à pour but qu'est l'acquisition de vocabulaire ou de nouveaux mots et l'enrichissement de lexique.

**\*Les objectifs visés de ce type d'activité :**

- ✓ l'appropriation des nouveaux mots, et la capacité de construire des mots et des phrases.
- ✓ favorise l'interaction et la capacité de communiquer entre les participants.

**a. des charades pour connaître les noms des animaux :**

**Exemple 1 :**

Mon premier est un pronom personnel qui désigne le féminin

Mon deuxième est un produit alimentaire il est fait avec de la farine

Mon tout est un animal domestique de grandes oreilles, qui préfèrent manger de carottes

Je suis le **lapin**.

**Exemple n° 2 :**

Mon premier est un animal domestique doux à caresser

On met du lait ou des fleurs dans mon second

Mon tout on le met sur la tête

**Chat + pot = chapeau**

**Exemple n°3 :**

Mon 1<sup>er</sup> est le contraire de raison

Mon deuxième est le verbe TUER

Mon tout est un animal qui est **la torture**

A travers ses charades les apprenants seront capables d'identifier les noms des animaux par la définition de ses syllabes telle que : chat, lapin, tortue.

On trouve mêmes des charades ou des devinettes accompagné d'un dessin d'un dessin .l'enfant apprenant par sa nature il adore dessiner on va l'intégrer dans notre étude, le dessin c'est un forme ludique qui aide à la compréhension de l'écrit et de l'oral.

### b. Des charades pour apprendre les noms des oiseaux :

#### exemple n°1 :

Mon 1<sup>er</sup> est la partie physique de l'être humain

Mon second est le contraire de mauvais

Mon tout est un grand oiseau au plumage noir ou gris

**Corps+beau le corbeau**

### C. Des charades pour apprendre les noms des fruits :

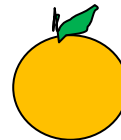
Pour t'aider, voici une suite de noms de fruits qui se cachent derrière les charades et les devinettes : citron, orange, pomme, cerise, pastèque, fraise.

#### Exemple n°1 :

Or +ange=orange

Mon tout est un fruit juteux et délicieux

Je suis **l'orange**



**Devinette** : un type de jeu il s'agit d'une question dont il faut deviner la réponse

#### Exemple n°2 :

J'ai la forme d'un cœur et je suis riche de sucre

On me trouve partout dans tes salades de fruits.

Ou dans vos tartes d'anniversaires

Je suis adorée par les enfants .devine que je suis ?

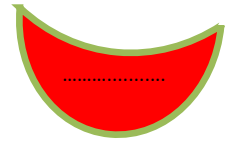
Je suis le **Fraise**

**Exemple n°3 :**

Drôle de maison, vert au dehors

Rouge en dedans et les habitants

Portent des costumes noirs, devine que je suis ?



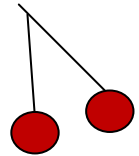
**Je suis la pastèque**

**Exemple n°4 :**

Pour commencer, j'ai le teint blanc

Pour continuer, je deviens vert

Pour finir, je suis rouge –sang qui est ma couleur



**Je suis les cerises**

**Le déroulement :**

L'apprenant par la définition des syllabes il sera capable de former et deviner le mot exact les charades sous forme dessein sont accessible pour des débutants en langue française, le dessein représente une illustration pour déchiffrer la réponse.

**L'observation :**

Nous avons reparti la classe en trois groupe parce que ce genre d'activités sont utile lorsqu'ils sont travaillé en groupe, pour partager les idées, créer chez les membres de groupe l'esprit de l'équipe nous avons met une condition le premier qui devine la réponse il gagne, nous avons remarqué que malgré que cette activité demande une répertoire lexicale plus élevé que les charades et les devinettes ne sont pas trop utilisé en classe de langue surtout avec des débutants, dans notre expérience .

nous avons proposé d'ers charades et des devinettes mais accompagné avec des images et des listes des mots pour faciliter le travail de l'apprenant , nous avons observé que chaque groupe essaye de trouver la réponse en premier ils utilisent le dictionnaire, ils demande de l'enseignant de l'aide, l'essentiel ce que nous avons pousser les apprenants à réfléchir, à réagir, à travers ses charades l'apprenant sera capable de connaitre les noms des animaux,

oiseaux, fruit mais sous forme des jeux , malgré que la majorité des enseignants ignorent son efficacité cela est preuve par le taux d'exploitation des charades et devinettes dans le questionnaire.

**Activité n°2** : Le mot intrus :

**Les objectifs visés :**

- Renforcer l'appropriation des mots
- Déterminer l'intrus dans la phrase
- Repérer des noms des métiers, des objets de classe, les noms des animaux avec leurs catégories.

**Exemple n°1 :**

\*télévision ; chat ; lapin ; cheval, chien

\*plage ; policier ; maitresse ; pompier

\*trousse ; cartable ; livre, assiette

\*orange ; banane ; fraise ; pomme de terre

**Exemple n°2 :** Chez le boulanger il y a :

- Le pain-les croissants-la brioche-la viande


**Activité n°3 :** Le texte lacunaire

**Les objectifs visés à travers cette activité :**

- développer chez l'apprenant une aptitude de compréhension par le passage du connaître un simple mot vers une phrase plus complexe.
- Ce jeu permet la mémorisation des mots appris, utiliser ses mots dans vos rédactions personnelle plus tard.

**Texte :**

Pendant la ..... les amis dansent..... et avec..... C'est le ;  
Moment d'ouvrir les .....c'est le jour .....de .....



Chantent ;  
fête jouent ; joie ;  
cadeaux ;  
anniversaire ; Lina

## Activité n°4 :

Support : comptine

### Les objectifs visés :

- Développer l'audition et la mémorisation des mots chez l'apprenant.
- Avoir une bonne prononciation et ponctuation des sons et des lettres.
- Déterminer c'est quoi une strophe, une vers, un rime dans une comptine.
- La capacité de déchiffrer une information orale.
- Identifier les caractéristiques d'une chanson et les exploités dans une séance de compréhension orale.
- Evoluer la faculté de l'imagination poétique chez l'apprenant.

Comptine n°1 : compléter la comptine à l'aide des mots qui se trouve dans cette nuage :

Je marche .....ment

Je respire .....ment

**Tout lentement**

Tout .....ment

**Je marche calmement**

L'air de la rue



**Rachid BOUJEDRA**, pour ne plus  
rêver, ENA, 1965, p13

Comptine n°2 : Compléter à l'aide des mots dans le nuage

**Le vert** pour les .....

**Le jaune** pour le .....et les .....

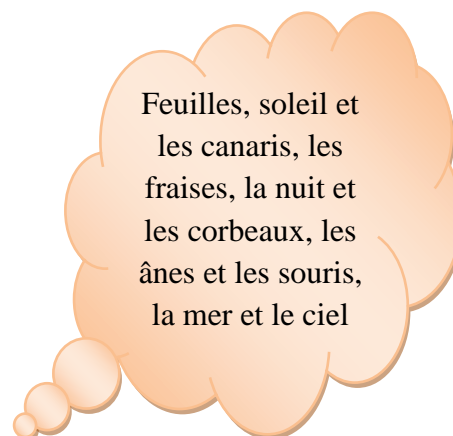
**Le rouge** pour les .....

**Le noir** pour la .....et les .....

Le gris pour les .....et les .....

**Le bleu** pour la .....

Et toutes les couleurs pour colorier le monde



Chantal COULIOU



### **Comptine n°3 :**

#### *Pour la fête*

Je te donne pour la fête

Un chapeau de noisettes

Un petit sac de satin

Pour le tenir à la main

Des souliers couleur orange

Un collier, des bijoux

Jacqueline pierre, comptines

**En liberté, NATHAN, 1948**

### **Le déroulement de l'activité :**

Nous avons proposé trois comptines deux sont vide mais à l'aide d'un boîte à poème, la deuxième pour but d'apprendre les différents couleurs parce que dans le programme identifier les couleurs, la troisième complet nous avons écrit sur tableau nous avons laissé les apprenants 10 à 15 minutes pour rappeler les mots de la comptine ,puis en efface les mots et à l'apprenant de le trouver, notre but c'est encourager les apprenants à participer et à communiquer oralement, la comptine n°1 est un outil efficace pour apprendre les adverbes sont inclus dans le nouveau programme, la deuxième est un support efficace pour apprendre les couleurs, les apprenants participent directement au jeu ,c'est aussi pour eux c'est le moment vrai pour s'exprimer par le fait de chanter.

Ce jeu permet de travailler de façon équilibrée l'expression orale ainsi que la compréhension et l'expression écrite d'un poème, à travers ses activités l'apprenant sera capable d'identifier les caractéristiques et la structure des comptines, on s'attachera à ce que les interactions verbales entre les apprenants se fassent en français, c'est aussi l'occasion de travailler deux compétence à la fois une compétence phonétique par l'étude des sons, une compétence sémantique étudier le sens des mots qui compose les vers de la comptine.

Donc, ce jeu représente une véritable création collective d'une comptine, on peut dire même c'est un effort de créativité verbale, et développer la créativité langagière, faire redécouvrir l'usage des sons.

## **Les observations :**

Les trois activités de mot intrus, le texte lacunaire, comptine, nous avons ressentie comme si les apprenants sont préparé les activités auparavant, nous avons juste annoncé le titre ,et les apprenants sont curieux d'entendre les phrases ,la majorité des apprenants sont réagi avec nous même les plus faibles, sont participé même sans prendre la peine de lever les mains, mais vraiment ses trois types nous à preuve le contraire sur leurs niveaux, sans demandé l'équivalent de mot en arabe ,l'activité de la comptine et cela est preuve dans la graphie qui représente le pourcentage des activités les plus investie en classe lorsque nous avons proposé les deux comptines nous avons remarqué que cette peur de passer au tableau était disparu, la seul problème qu'ils n'arrive pas à mémoriser très vite.

Ce qui concerne l'activité de texte lacunaire pour but d'aboutir à la compréhension du texte, nous avons invité les apprenants à remplir les vides à l'aide d'une liste des mots, il ne suffit pas de se limiter au texte, mais il faut que les apprenants inventent le dialogue, l'interaction à partir de texte. c'est aussi c'est une occasion de travailler avec eux le lexique des mots pour arriver à déchiffrer le sens de texte plus tard par posé des questions de genre de choix multiples ,des QCM sur le contenus de texte par ex ; le texte parle de :

- a. l'anniversaire de Lina
- b. le jour de l'aïd

## **Activité n°5 :**

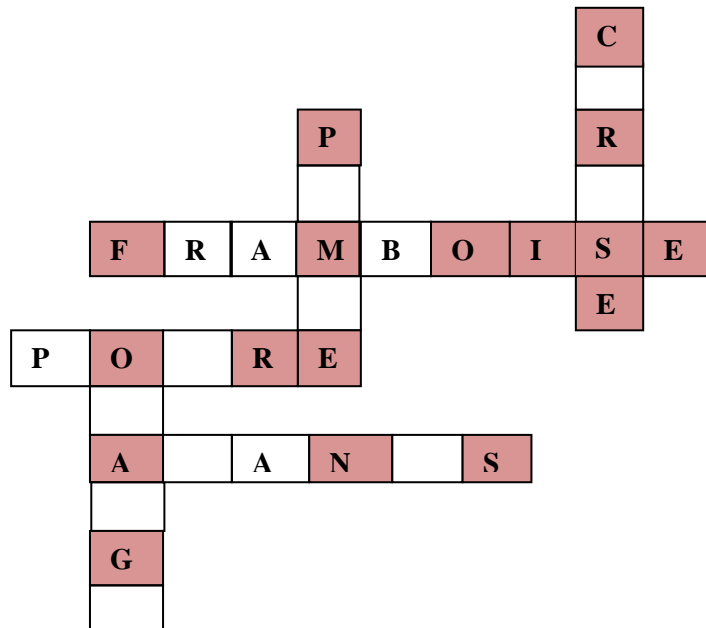
### **Support : mot croisés**

### **Objectifs visés :**

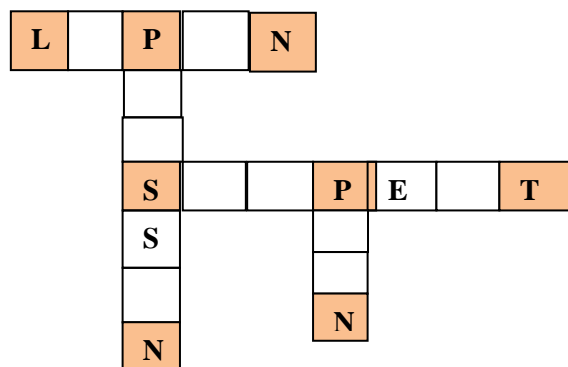
- Développer chez l'apprenant la curiosité de trouver les mots à l'aide des lettres initiales.
- L'enrichissement de vocabulaire et le lexique thématique des noms des animaux, fruit.
- Ce jeu permet aux apprenants de communiquer entre eux.
- Développer chez l'apprenant une compétence sémantique.

Les exemples des mots croisés proposés : aide-toi des mots des fruits suivants :

Exemple n°1 : ANANAS-POIRE-CERISE-FRAMBOISE-ORANGE-POMME

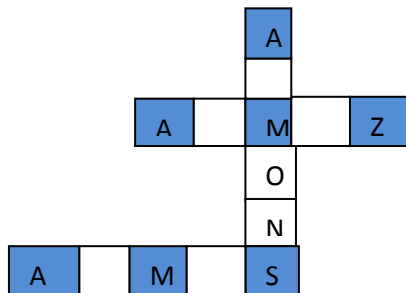


Exemple n°2 : voici des animaux : LAPIN –POUSSIN –PAON - SERPENT



Exemple n°3 : conjuguer le verbe « AIMER » au présent de l'indicatif :

voici la conjugaison : j'aime, aimes, aime, aimons, aimez, aiment



## Le déroulement de l'activité :

Nous avons proposés trois exemplaires en parallèle avec le lexique étudiés dans le programme dans le projet n°3 la séquence n°2 par l'intitulé nommer les noms des animaux de la mer et de nord, nommer les noms des fruits, la troisième le verbe « AIMER » dans le présent de l'indicatif .

L'activité à été réalisé sur le tableau, nous avons aidé les apprenants par les mots et les lettres pour faciliter le travail pour les apprenants nous avons remarqué que la majorité des apprenants ont apprécié cette activité ,nous avons entendu les apprenants discutés entre eux que ce jeu ressemble aux jeux qui se trouve dans les journaux ,l'essentiel dans cette travail que nous avons observé une réaction et les apprenants participe naturellement, même ce genre d'activité on peut les réinvestir pour l'apprentissage des points de langue telle que :les adjectifs, les adverbes, le présent de l'indicatif.

Donc, par le biais de l'activité ludique l'apprenant il réagir, apprendre, amuser avec les points de la langue.

D'après l'enseignant de cette classe que les apprenants ils n'arrivent pas à assimiler la conjugaison au présent de l'indicatif dans l'entretien que nous avons réalisé comme une première étape dans le cadre pratique ,pour cette raison nous avons préparé le verbe « **aimer** » au présent de l'indicatif sous forme des mots croisés pour les aidé apprendre ce temps, nous avons observé que les apprenants sont impliqué dans le jeu et à la fin ils ont réussi à mémoriser la conjugaison ,en dépassent la méthode traditionnelle il s'agit de la répétition et l'apprentissage par cœur.

Donc le ludique devient une nécessité dans nos écoles primaires, il faut juste l'intégré.

### **Analyse et interprétation des activités :**

Nous avons fait une étude comparative entre les activités de la phase d'anticipation, et l'activité proposée dans la deuxième des activités ludiques voici les deux synthétise les résultats des activités expérimentés lors de cette expérience :

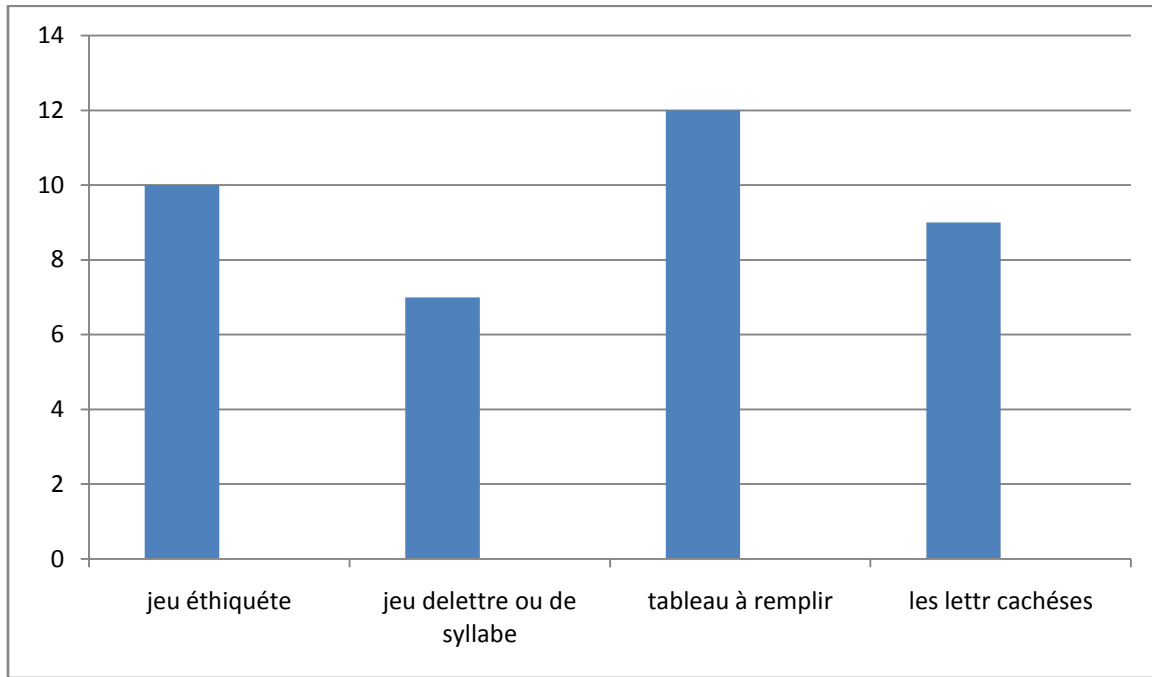
#### **Tableau°1 :La phase d'anticipation**

<b>Catégories d'activités</b>	<b>Bonne réponse</b>
Jeu d'étiquète	10%
Jeu de lettre et de syllabes	07%
Tableau à remplir	12%
Les lettres cachées	09%

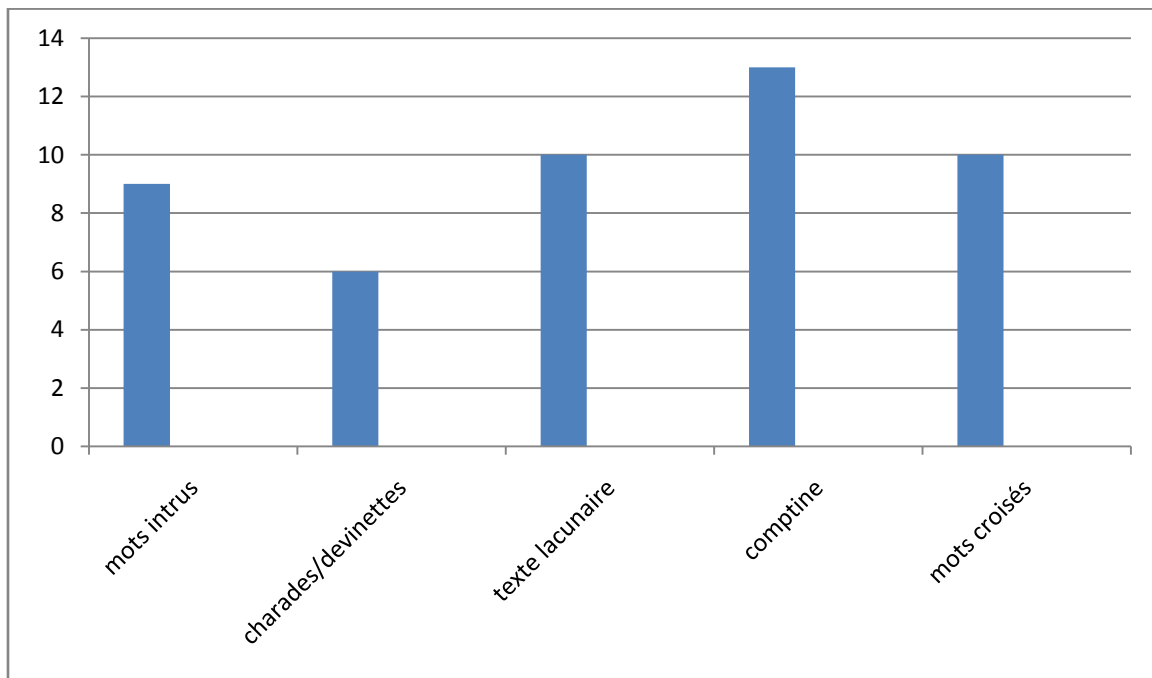
#### **Tableau n°2 :des activités ludiques de la deuxième partie :**

<b>Catégorie des activités</b>	<b>Bonne réponses</b>
Mot intrus	09%
Charades /devinettes	06%
Texte lacunaire	10%
Comptines	13%
Mots croisés	10%

**Série n°1 : les résultats des activités ludiques de la première partie**



**Série n°2 : les résultats des activités ludiques de la deuxième partie**



## Conclusion de cadre pratique :

Nous avons remarqué que les résultats des activités de la première phase sont de pourcentage limité parce que les apprenants ils ont des difficultés au niveau des lettres, la construction des phrases, l'association des mots par ex : jeu d'étiquette (10), contrairement à l'activité tableau à remplir il y a des résultats positif par le pourcentage (13), nous avons remarqué que l'activité de jeu de lettre et de syllabe les bonnes réponses sont réduite à le chiffre(08) parce que les apprenants ils ont des difficultés de connaître les lettres ,et ne mémorise pas les lettres.

contrairement à la deuxième partie, nous avons remarqué qu'il y a une progression par le pourcentage qui est de caractère positif par ex :les comptines (13) en s'appuyant sur l'objectif de l'approche par compétences qui cherche à développer une compétence de communication, encourage la prise de parole, la mise en œuvre des savoir-faire en situation d'expression orale ,la comptine favorise la mémorisation des unités sonores de la langue ,les apprenants ils ont trouver les mots ou les vers manqués facilement ,ils ont même réciter la comptine complet sans que nous le demande.

Ainsi, nous avons remarqué que les apprenants savent prononcer le mot mais dans l'écriture trouve des problèmes, ce qui concerne les charades et les devinettes une minorité(06) qu'ils ont réussi à trouver la réponse juste grâce aux images illustré par le charade /devinette ou la liste des mots nous avons choisi ce genre d'activité ludique pour fonction de faciliter l'appropriation des mots ,des unités lexicales.

Pour finir, le choix des activités à été effectuée par rapport aux contenus de programme et le niveau des apprenants, nous avons constaté que le niveau de français est très faible ce n'est pas un jugement de valeur mais c'est une réalité vécu dans nos classes primaire, et dans nos écoles.

La mise en commun de toutes les remarques et les corrections à apporter après cette expérience vont permettre de consolider le rôle primordial de ludique en classe de langue particulièrement, et dans la méthodologie de la didactique des langues, mais le ludique reste on peut dire utilisé par une minorité des enseignants qui sont de caractère motivant et créative et cela est prouvé dans les données de questionnaire et confirmé par les propos de **FONTIER Génévrière** et **CUNEF Madeleine** dans l'article «*jeu et enseignement de français* »p45.croient que «*l'activité ludique constitue une sorte de parenthèse dans la réalité*

*scolaire, en particulier à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent ce gain/la victoire ,l'amusement/le plaisir ».*

Cela explique que l'activité ludique dans un milieu scolaire n'entre que par la petite porte à cause de manque de matériaux, c.-à-d. que l'activité ludique il est rarement utilisé par les enseignants, malgré son efficacité dans un contexte scolaire.



## **Conclusion :**

Notre problématique de départ consiste de confirmer comment et à quels degrés l'activité ludique peuvent-elles favoriser l'apprentissage de FLE ? Et nous avons choisi comme objet d'étude les apprenants de 4<sup>e</sup> année primaire.

Notre enquête de pratique c'est pour but de prouver l'efficacité et le rôle fondamental de ludique dans l'acquisition d'une langue étrangère avec ses règles de grammaire et de lexique, le choix adéquat des activités ludiques par rapport le niveau des apprenants, la nature de ses compétences.

Notre objectif comment intégrer le ludique et le considérer comme outil pédagogique par excellence dans la pratique des enseignants et surtout les jeunes enseignants en partant par l'idée que le jeu fait partie de réel, de concret de l'enfant, dans ce travail nous avons rencontrés des difficultés énormes .tout d'abord, les enseignants qu'ont refusé de répondre à notre questionnaire nous avons pas compris même étonné par ce geste non civilisé ,par contre, nous avons rencontrés des enseignants qui nous ont aidé, même ils ont soutenu moralement avec leurs gentillesse dans leurs classes sans oublier les directeurs des écoles que nous avons distribués le questionnaire et dans l'annexe vous trouvez les noms des écoles .ensuite, la motivation c'est personnel donc nous avons stressé est –ce que en va terminer ?la documentation sur se thème.

En revenant au principe dans notre sujet de travail que nous avons entraine de l'étudié, nous avons constaté tout au long de cette étude expérimentale que les résultats sont satisfaisant par rapport au niveau des apprenants, l'effet positif de l'exploitation de ludique en classe est un support pédagogique par excellence, et un outil pour acquérir une compétence de communication parce que le ludique met l'apprenant dans une situation de communication authentique par les jeux de rôles, les dialogues, saynettes.et non pas une perte de temps comme certains le disent.

le ludique permet de créer chez l'apprenant le sentiment de plaisir, et de joie, l'envie d'étudier, la plus important rendre l'apprenant créatif et motivant, donc, le ludique c'est un source de motivation et de créativité ,et un outil efficace de communication pour confirmer nos hypothèses de départ en fait appel toujours aux objectifs de L'APC que le processus enseignement/apprentissage des langues met l'apprenant aux centre de son apprentissage et par le ludique il joue ,il participe, il communique, l'apprenant est toujours en action, en

mouvement, l'apprenant il participe dans la construction de ses savoirs, il ne représente pas comme un simple spectateur passif, mais un acteur, joueur ,actif, créatif .

Le ludique il est bénéfique pour l'enseignant et l'apprenant, pour l'apprenant il est considéré comme un support déclencheur et au service des apprentissages surtout des langues étrangères.

Dans notre travail, nous avons basé sur le rôle de ludique dans l'acquisition de lexique par le biais des jeux de charades et des devinettes, la grammaire par les mots croisés, l'expression orale à travers les comptines, les dialogues, les jeux de rôles en cherchant à construire un apprenant citoyen qui communique les langues, non pas juste maîtrisé ses règles et le réciter par cœur.

Nous soulignons que le ludique est un processus important dans le développement cognitif et intellectuel de l'enfant et Jean -Piaget il a bien expliqué dans son ouvrage « *la formation de symbole chez l'enfant* », le lien activité ludique et intelligence.

Nous avons à la fin de notre travail de recherche arriver à collecter les points essentiels après l'intégration de l'activité ludique en classe on peut le résumer dans ses éléments :

- ✓ Le jeu est un support pédagogique qui facilite la compréhension écrite et orale.
- ✓ Le jeu est un élément essentiel pour créer chez les apprenants la motivation et la créativité.
- ✓ Le jeu est un outil pour favoriser la prise de parole et la participation en classe et la communication.
- ✓ Le jeu permet de donner aux apprenants le goût d'apprendre le français, créer chez les apprenants le plaisir.
- ✓ Le jeu permet aux apprenants d'être responsables, motivant, curieux, autonome, dans ses apprentissages.
- ✓ Par le biais de jeu, les apprenants apprennent le goût de l'effort et de travail.
- ✓ Le jeu ludique est un moyen pour développer une compétence lexicale et vocabulaire

# Conclusion

# *Table des matières*

Remerciements

Dédicace

Introduction.....03

## **Première partie : Cadre théorique et conceptuel**

### **I :La pédagogie de ludique dans l'enseignement/apprentissage de FLE :**

1.1 Qu'est ce qu'une activité ludique ?.....04

1.2 L'évolution de terme ludique :

a. en pédagogie .....04

b. en psychologie.....05

2. Définition de concept enseignement/apprentissage.....06

2.1 Définition de concept enseignement en didactique.....07

2.2 Les objectifs d'enseignement/apprentissage de FLE en primaire.....08

2.3 L'approche par compétences dans une pédagogie ludique :

a. Définition de concept APC en didactique.....08

b. le lien activité ludique et l'approche par compétences .....09

### **II : Le jeu en classe de FLE**

3. Le jeu étymologie et définition.....10

3.1 Le jeu au sein des sciences humaines et sociales :

a. en pédagogie..... 11

b. en sociologie ..... 12

c. en psychologie..... 13

3.2 le jeu selon Jean-Piaget et son lien avec l'intelligence de l'enfant..... 15

3.3 L'évolution de notion jeu en didactique des langues.....16

3.4 Les types de jeu en classe de langue .....	17
a. les jeux d'ordre lexicaux.....	18
b. les jeux linguistiques .....	19
c. les jeux poétiques et de communication.....	20

#### **4. le jeu selon N de GRANDMONT :**

4.1 le jeu ludique .....	21
4.2 Le jeu éducatif .....	21
4.3 Le jeu pédagogique.....	22
4.4 les caractéristiques des trois types de jeu selon N de GRANDMONT.....	23
5 que représente le jeu pour l'enfant .....	24

#### **6. L'activité ludique facteur de motivation et de créativité :**

6.1 l'activité ludique source de motivation .....	25
a. Qu'est ce que la motivation ?.....	26
6.2 la motivation d'un point de vue behavioriste.....	26
6.3 la progression de processus motivation en didactique .....	26
6.4 la motivation au milieu scolaire .....	27
a. le rôle de l'enseignant.....	27
6.5 les obstacles de la motivation en classe de FLE.....	28
1. la timidité.....	28
2. l'incompétence .....	28
3. l'ennui .....	28
4. l'absence de contrat didactique .....	29
7. l'activité ludique source de créativité.....	30
7.1 la créativité : notions et définitions .....	30
a. pour les pédagogues .....	31
b. pour les psychologues .....	31

c.pour les linguistes .....	32
7.2 les techniques de la créativité dans une classe de langue.....	32
7.3 les objectifs de jeux de créativité.....	33
7.4 les conditions favorables à la créativité .....	33
8. la juxtaposition créativité et activité ludique dans l'acquisition de lexique et la prise de parole .....	34

## **Deuxième partie : cadre méthodologico – pratique :**

### **L'activité ludique en classe de primaire le cas de 4<sup>ème</sup> année primaire**

#### **Partie 1 : cadre méthodologique**

a. Présentation de l'enquête par questionnaire :.....	35
b. présentation de questionnaire.....	35
c. présentation de public enquêté.....	36
d. analyse et interprétation des données.....	37
e. conclusion de l'enquête.....	43

#### **Le ludique dans le manuel scolaire :**

a. description des activités du manuel .....	44
3.partie de l'expérimentation.....	45
✓ L'entretien avec l'enseignant :.....	46
L'observation en classe .....	47
✓ Présentation de l'école .....	47
✓ Présentation de la classe.....	47
✓ Présentation de l'enseignant .....	47

## **c.les activités ludique en classe et l’observation directe en classe :**

### **la première partie :**

1. le jeu d’étiquètes ou le jeu de lettre .....	48
2. la liste des mots .....	49
3. tableau à remplir .....	50
4. les lettres cachés .....	50

### **La deuxième partie :**

1.les charades et les devinettes .....	53
2lemot intrus.....	54
3. le texte lacunaire .....	55
4.la comptine .....	56
5.les mots croisés.....	58
*les observations.....	59

<b>Analyse et interprétation des activités .....</b>	<b>61</b>
--	-----------

Conclusion de cadre pratique .....	63
------------------------------------	----

Conclusion .....	.66
------------------	-----

Références bibliographiques

Tables des matières

Annexe(1) Questionnaire+les noms des établissements

Le résumé du travail

# Annexes



Annexe n°1 : questionnaire

1/sexes :

Homme                       femme

2/ quel est le nombre d'années d'enseignement ?

.....

3/vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

Oui                       non                       un peu

4/que pensez-vous aux activités proposées dans le nouveau programme par rapport aux objectifs à atteindre ?

.....

5/est-ce que les activités ludiques sont introduits dans le nouveau programme ?

Oui                       non                       pas tellement

6/ d'après votre expérience, les activités ludiques sont des moyens qu'intéressent l'élève à la langue ?

.....

7/en tant qu'enseignant dans le cycle primaire, est-ce que vous utilisez ses méthodes de divertissement comme des supports pédagogiques ?pourquoi ?

Oui                       non                       parfois

.....

8/quels types d'activités ludiques utilisez-vous en classe ?

Jeux de rôles    jeux de mots

Charades et devinettes    poèmes et comptines

9/pensez-vous que l'intégration de jeu en classe va motiver les élèves à prendre la parole d'une façon spontanés ?

.....

10/quelle type d'amélioration percevez-vous après l'utilisation des activités ludiques ?

**Les noms des établissements à qui nous avons distribués le questionnaire :**

1. Ecole MOMENE Mohamed
2. Ecole LATTI Hadj Ahmed
3. Ecole Ben mensour kadour
4. Ecole Dahou boumedienne
5. Bensaha AMAR
6. Boumedane Mohamed
7. Ibn badis
8. Ecole de MERCHICHE

Remarque:

Nous avons trouvé deux ou trois enseignant du français dans chaque école.

*Références*

*Bibliographiques*

## **Bibliographie :**

### **a. ouvrage :**

1. ARFFOULLUX, J « *l'entretien avec l'enfant, l'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin* »Privat, 1975.
2. Bettelheim, B « *le besoin de magie chez l'enfant* ».Paris : robert Laffont, 1976.
3. BEAUDOT, A : *vers une pédagogie de la créativité* .Paris :E.S.F, 1977.dans le même édition : *la créativité à l'école* ,1968.
4. BOUGERE, G : *jeu et éducation*, Paris, l'harmattan ,1995.
5. CUQ, J et GRUCA I « *cours de la didactique du français langue étrangère et seconde* » Grenoble : PUG, 2002, p117.
6. Caillois, R « *les jeux et les hommes* »Paris : Gallimard, 1958.
7. Conseil de l'Europe CECERL : « *pour l'apprentissage et l'enseignement des langues* » : Strasbourg, comité de l'éducation ,1996.Didier, p18.
8. Château « *le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant, essai sur une genèse de l'imagination* »Paris : VRIN, 1946.
9. De GRANDMONT, N « *pédagogie de jeu : jouer pour apprendre* »Boeck université, 1997, p47-48.
10. De GRANDMONT, N « *le jeu ludique, conseils et activités pratiques* » Québec : logiques, 1995.
11. DEBYSER F, J, M CARE « *jeu, langage et créativité les jeux en classe de français* »Paris : hachette Larousse, 1978.p8-29-117.
12. De GREAVE, S « *apprendre par les jeux, outils pour enseigner* »De Boeck, 2006, p122.
13. Fustier, M « *pratique de la créativité* »Paris : Lienhart et Cie, juillet1985 p4-35.
14. GUIRAND, P : *les jeux de mots*, Paris : P.U.F, 1996, p5
15. Huizinga, J « *homo LUDENS, essai sur la fonction social de jeu* »Gallimard, 1971.
16. Helliwell, S « *enseigner l'anglais à l'école primaire* »Longman, p6.

17. Piaget « *la formation de symbole chez l'enfant* » Paris : DELACHAUX et NIESTLE ,1945.
18. SCALLON, G « *l'évaluation des apprentissages dans une approche par compétences* » Boeck, 1991.
19. Viau, R « *la motivation chez l'enfant* » 1997, p120
20. Winnicott, D « *jeu et réalité* » Paris : Gallimard, l'espace potentiel, 1971.
21. Weiss, F « *jouer, communiquer et apprendre* » Paris : hachette, 2001. et une autre édition « *jeu et activités communicatives dans la classe de langue, les jeux et les exercices de créativité* » collection pratique pédagogiques, Hachette, 1983 p8.
22. le manuel scolaire de français de 4<sup>ème</sup> année primaire, ministère de l'éducation 2017.

## **b. Dictionnaire :**

1. Cuq, J. P « *dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde* » clé international, 2003
2. Dubois, J « *dictionnaire de la linguistique* » France, Larousse, 2008
3. GALISON et COSTE « *dictionnaire des langues* » Paris : hachette, 1976.p198.
4. Prévost, C « *dictionnaire de la psychologie* » 1991, p198
5. Robert, Paul et Rey de BOVE « *le nouveau petit robert de français, dictionnaire alphabétique et analogiques de la langue française* » Paris : SEJER, mai 2011 p 267.

## **c. Article :**

- 1 .Ait Amar, O : *de la pédagogie par objectif à l'approche par compétence : migration de la notion de compétence*, in synergie, Chine n°9 2014 p143 -153.
2. DEBYSER, F « *article introductif : les jeux du langage et du plaisir* » 1978, p4-5
3. KOZANTIS, A : *les principaux courants théoriques de l'enseignement et de l'apprentissage*, bureau d'appui pédagogique, septembre 2005, p53
4. Weiss, F « *les types de communication en classe de langue* » 1984, p2-3
5. YVES, R « *enseigner et apprendre par les jeux poétiques* » Paris : collection didactique du Français, E.S.F 1996 p3

6. le français dans le monde « *jeu et enseignement de français* » Paris : Larousse, numéro spécial, 1976 p 45

### **SITOGRAPHIE :**

<http://www.com> article PDF « *la motivation en contexte scolaire ou la motivation scolaire et la réussite scolaire* » consulté le 12/4/18

<http://www.com> Racle « *la motivation, définitions et notions* »PDF, 2008.consulté le 22/4/18

<http://www.cairn.info> FERHANI Fatma « *Algérie, l'enseignement du français à la lumière de a réforme* »le français aujourd'hui, Arman Colin, 2006/3n°154.P11-18

NONON Elisabeth « *la didactique du lexique et l'enseignement du lexique* »la mise en ligne le 15 septembre 2014 p46

### **Mémoire :**

1. BENHAMIDA Amina « *le rôle de jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE le cas de 3<sup>ème</sup> année primaire* »l'université de Tlemcen, consulté le 24/10/18

2 .NEKHAI Karima, DJDAR Amel « *le jeu ludique dans l'enseignement/apprentissage de la langue française le cas du 4<sup>ème</sup> année primaire* »2015-2016 consulté le 20/10/18

3. HAMAIZI Belgacem « *le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalités : et pistes didactiques* »université de Sétif, 2016-2017 PDF consulté le 4/5/18

4. TAGHEZOUT AHLEM « *l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère le cas du 4<sup>ème</sup> année primaire* »université d'Oran, 2008-2009, PDF. Consulté le 5/6/18

## **Résumé :**

Ce travail de recherche consiste d'étudier le rôle primordial de l'approche ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire et son impact sur l'acquisition d'une compétence communicative et linguistique (vocabulaire, grammaire).

Donc, le recours à l'activité ludique est une nécessité dans les écoles primaires, mais il faut bien choisir les activités selon le niveau des apprenants pour obtenir des résultats satisfaisants.

L'activité ludique et son lien avec le processus enseignement/apprentissage est une relation particulière dans le champ disciplinaire de la méthodologie de la didactique des langues, le ludique synonyme de créativité, motivation, autonomie.

## **SUMARIZE:**

This research work consist to study the roll important of the approach by the game in the system of the teaching and learning of the FLE specially in the primary school and here influence about the appropriation of the competence of the communication and linguistic ,vocabulary, grammar.

Come on, the recourse of the game activity represent a necessity in the primary school ,but, you must choose adequately the activities according to the level of the students that why to get a satisfactory result.

Game activity they are related with the process of teaching and learning, he is a particular relation in the field of the method of the disciplinary from the didactic of the language, and the game are the synonym of the creativity, motivation, autonomy.

## **ملخص:**

موضوع البحث يتمحور حول الدور المهم للمقاربة بالألعاب في تعليم اللغة الفرنسية و تأثيره على اكتساب كفاءات لغوية و تواصلية ضرورية في المدارس الابتدائية للحصول على نتائج مرضية فعلاقتها بالتعليم علاقة خاصة تتمثل في منهجيتها التعليمية للغات فهي مرادف للإبداع التحفيز و الاستقلالية.