

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université ABOU BEKR BELKAID-Tlemcen
Faculté de Lettres et Langues Étrangères
Département de Français



Spécialité : Didactique

Mémoire pour l'obtention du diplôme de Master en

Thème

Les activités ludiques en classe de FLE.

Cas 2^{ème} année moyenne.

Présenté par : Mlle. DAHMANI Yousra

Membres du jury :

Président : Mr. HASSAR Abdelkader Salim

Examineur : Mme. MANSOURI Esma

Rapporteur : Mme. BEMMOUSSAT Amel

Année Universitaire : 2021-2022

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier Dieu le tout puissant et miséricordieux, qui m'a donné la force et la patience d'accomplir ce modeste travail.

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance et mon immense gratitude à ma directrice Mme BEMMOUSSAT Amel.

Mes vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à ma recherche en acceptant d'examiner ce travail et de l'enrichir par leurs propositions.

Je remercie le directeur du collège « BENMANSOUR », Mr BABA

Ainsi, l'enseignante Mme BOURICHE

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail

Aux deux personnes les plus chères au monde « mon père et ma mère »

À ma sœur « Hadjer » pour son aide et son soutien

À mes sœurs, « Kouki » et « Amina »

À mes frères, « Ibrahim », « Ismail » et mon petit « Rachad »

A ma petite princesse « Rosia »

À tous ceux qui m'ont encouragé de près ou de loin pour réaliser ce travail

Merci d'être toujours là pour moi

Sommaire

REMERCIEMENTS	2
DEDICACES.....	3
SOMMAIRE	4
INTRODUCTION GENERALE	5
CHAPITRE I : LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE FLE.....	8
1. LE JEU :.....	9
2. L'ACTIVITE LUDIQUE.....	24
CHAPITRE II : <u>L'EXPERIMENTATION DES JEUX EN CLASSE</u>	36
1. PRESENTATION DE L'ETABLISSEMENT D'ACCUEIL.....	37
2. LES ENTRETIENS.....	39
3. LES OBSERVATIONS DE CLASSES :	40
4. LE CHOIX DES JEUX	42
5. L'EXPERIMENTATION DU JEU	43
6. PRESENTATION ET INTERPRETATION DES GRILLES D'OBSERVATION	44
CHAPITRE III : L'ANALYSE QUANTITATIVE A TRAVERS LE QUESTIONNAIRE	48
1. LE QUESTIONNAIRE.....	49
2. LES OBJECTIFS VISES PAR LES DEUX QUESTIONNAIRES	54
3. ANALYSE DES REPONSES DU QUESTIONNAIRE N°1	54
4 ANALYSE DES REPONSES DU QUESTIONNAIRE N°2	64
5. SYNTHESE DES RESULTATS	70
CONCLUSION	72
CONCLUSION GENERALE.....	73
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	77
TABLE DES MATIERES.....	82
ANNEXES	85
RESUME :.....	110

Introduction générale

Maintenir l'attention des apprenants est toujours un objectif primordial des pédagogues, mais aujourd'hui maintenir cette attention ne peut pas toujours se faire avec des moyens traditionnels puisque nous sommes dans une société qui bouge.

L'élève d'aujourd'hui est un élève internaute qui est entouré des nouvelles technologies (Internet, mobile, réseaux sociaux,...). Il ressent donc un certain enfermement lorsqu'il se retrouve dans l'espace de la classe d'un établissement d'enseignement classique. En revanche, il développe une certaine curiosité et compétence en dehors de la salle de classe parce qu'il est capable de trouver de l'information ailleurs et sous d'autres formats.

L'un des objectifs majeurs de tout le système éducatif est de faire de l'apprenant un acteur social en connexion avec les autres et pour cela il doit d'abord être un apprenant motivé. Les didacticiens tentent de trouver de nouveaux moyens pour augmenter la motivation des apprenants, notamment dans la classe de langue étrangère. Ils s'efforcent également de les faire participer activement en classe afin d'améliorer l'interaction et par conséquent l'appropriation de la langue étrangère.

L'un des moyens utilisés dans les approches les plus récentes et sur lesquelles les nouvelles didactiques mettent l'accent est le jeu. Les activités ludiques présentent un large éventail d'avantages pour l'acquisition d'une langue étrangère. Par conséquent, les enseignants exploitent et intègrent les jeux dans leur enseignement. Ce qui donne à cette pratique une place centrale notamment dans le processus d'enseignement du français langue étrangère. En effet, les jeux ont une dimension sociale. De plus ils apportent un secours motivationnel et développent différentes compétences chez les apprenants.

De ce fait, nous avons choisi de porter l'attention sur l'efficacité du jeu en classe FLE. La problématique qui sous-tend notre réflexion est : quel est le degré d'efficacité des jeux en classe de FLE ?

L'objectif central de notre travail est d'avoir une idée précise, vivante et palpable de la place du jeu en classe de FLE. Nous souhaitons savoir jusqu'à quel point le jeu pourrait être un moyen efficace pour l'enseignement-apprentissage du FLE. Comment parvient-il à maintenir l'attention chez l'apprenant et lui permettre de développer les quatre compétences communicatives.

Pour atteindre nos objectifs, nous avons réalisé notre recherche tout en suivant une démarche méthodologique descriptive et analytique en classe de deuxième année moyenne au sein du collège *Benmansour Boumediene* situé dans la commune de Sabra.

Afin d'affirmer l'importance et l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère nous allons nous baser dans notre premier chapitre sur les concepts théoriques. Nous nous intéresserons à la place du jeu dans le développement de l'individu avant d'aborder les activités ludiques dans un contexte didactique.

Dans le deuxième chapitre, nous allons décrire et rendre compte de notre première démarche d'enquête qui concerne l'expérimentation de jeux en classe après entretiens avec l'enseignante en charge du public choisi et observations de classes. Cette expérimentation a été menée à l'aide d'une grille d'observation.

Il y a lieu de signaler qu'avec l'état exceptionnel que nous avons vécu durant cette période à cause de la pandémie du covid-19, c'était compliqué de réaliser ce travail puisque le troisième trimestre est court et que les examens finaux ont été avancés. Nous avons donc dû réagir très rapidement et avons pu quand même tester des jeux. Pour cela, nous devions choisir des activités en lien avec l'objectif des dernières séances, c'est-à-dire des jeux qui permettent la révision des leçons. Deux jeux ont été choisis : Grimper à l'arbre et un quiz.

Dans le troisième chapitre, nous présenterons notre deuxième outil d'analyse, le questionnaire en expliquant le choix des contenus et les étapes qui nous ont amenés à le finaliser. Ensuite, nous passerons au recueil des données et à leur interprétation.

Chapitre I :
Les activités ludiques en
classe FLE

1. Le jeu :

1.1. Définition de jeu :

Avant de donner une définition précise de jeu, nous voulons expliquer que ce vocable comme notion ou comme activité, a beaucoup intéressé les spécialistes de différentes disciplines tels que les sociologues, les linguistes et les didacticiens comme le confirme B. Silverberg-Villez que : « *Le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes* »¹

Tout d'abord, selon le dictionnaire de français LAROUSSE, le jeu est défini comme : « une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir »². Ainsi, Le jeu selon le dictionnaire Latin Français, est « *plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant* »³. Il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale. Autrement, le dictionnaire didactique définit le jeu comme « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* »⁴. Quant au dictionnaire Flammarion précise que « Le jeu est une activité récréative abaissant à certaines règles plus ou nom strictes »⁵. En dernier, le petit Robert le définit comme :
A/« ...activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ».

B/ « ... Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain ou une perte »⁶.

Le jeu est une notion complexe, elle échappe à toute tentative visant à lui attribuer une définition unique et cadrée.

J. Piaget affirme que « Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exécuter sans contrainte ses schémas à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels »⁷.

¹ Silverberg-Villez, B. (1994). L'activité de jouer et ses conséquences dans l'apprentissage des langues. Thèse de doctorat. Université Paris III. p. 3

² Dictionnaire Larousse site internet : [<https://www.larousse.fr/dictionnaires/franc>] consulté le 22/04/2022 à 22.00

³ GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

⁴ CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, Paris, 2003, p.106

⁵ Dictionnaire Flammarion (1963, p862).

⁶ Dictionnaire petit Robert (1981, p1046).

⁷ J. Château, éd, Du scarabée, Paris, 1954

Quant à Nicole De Grandmont le jeu est «*une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit*⁸». Nous pouvons ajouter la définition de Johan Huizinga, le jeu « est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'«être autrement» que dans la «vie courante» »⁹. À cette définition, Jean-Claude Arfouilloux précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, c'est « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit ¹⁰». Tandis, Roger Caillois a défini le jeu en montrant une interaction entre les constituants du jeu et les constituants de l'institution sociale. Selon Caillois, le jeu a pour but la socialisation. Il a défini le jeu comme une activité libre (il n'y a pas d'obligation quant au choix de l'activité, dans le cas contraire, l'activité n'est plus ludique), séparée (il y a une limite de temps et d'espace fixée au préalable), incertaine (on ne connaît pas la finalité), improductive (la situation finale reste la même que la situation initiale, aucune production de bien ou de richesse), réglée (par la règle du jeu) et fictive (« accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde ¹¹».

Après avoir vu ces définitions proposées pour le concept du jeu nous pouvons dire qu'il n'est pas facile d'opter pour une définition précise.

Nous constatons que cette activité est favorisée et choisie par l'enfant. Elle est introduite dans la classe comme source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

1.2. La nature de jeu

G. Brougère présente la nature du jeu en cinq critères¹² :

⁸ Nicole De Grandmont, *pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, édition 1997, p.83.

⁹ Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2016, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044>

¹⁰ Jean-Claude Arfouilloux « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat, 1975.

¹¹ Elodi Coutou, *jeu et apprentissage*, université de Nante, p.10.

¹² Christine Delory-Momberger, « G. Brougère. Jouer/Apprendre », *L'orientation scolaire et professionnelle*, 35/3 | 2006, 479-481.

- **La fiction « réelle » ou de second degré :** l'enfant « joue pour de faux ». Les joueurs transmettent le message « c'est un jeu ». Il peut y avoir des risques de confusions si les acteurs ne se sont pas mis d'accord au préalable.
- **L'adhésion, jouer c'est décider :** Si un des joueurs est « forcé » de jouer, il n'y a plus « jeu ». Toutefois, un joueur « obligé » de jouer peut se prendre au jeu et par conséquent l'activité devient un jeu.
- **La règle :** un jeu sans règle n'existe pas. La règle est indispensable au jeu.
- **La frivolité :** l'activité est « gratuite » et sans conséquence sur la réalité.
- **L'incertitude :** on ne connaît pas la finalité du jeu. Le jeu se déroule au fur et à mesure de l'avancement.

1.3. Les types de jeu :

Nicole de Grandmont détaille les différents types de jeu selon une classification que nous présentons ci-dessous.

1.3.1. Le jeu ludique :

Est par définition une activité libre et gratuite, essentielle au plaisir et nécessaire au développement de tout individu.

Nicole De Grandmont, précise également dans son livre « *Pédagogie du jeu* » que « 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 »¹³ c'est-à-dire le jeu est une activité libre, spontanée, non limitée ni dans le temps, ni dans l'espace. Elle souligne également l'importance des notions de plaisir, de gratuité et de créativité d'où l'explication qu'elle propose : « Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité »¹⁴, elle ajoute que « Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace. »¹⁵. Cette définition permet de montrer que c'est le joueur qui décide de l'utilisation du jeu, ce qui rejoint le caractère « libre » du jeu évoqué par R. Caillois et J. Huizinga.

En fait, le jeu ludique représente une composante essentielle de la vie de l'homme. C'est un moyen d'exploration qui est très important pour le

¹³ Nicole de Grandmont, *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed Boeck université 1997. p47-48

¹⁴ Idem

¹⁵ Idem

développement de l'individu, cela se rapproche à la définition du jeu, avancée par Jean Château qui voit dans le jeu un moyen de se représenter le monde extérieur et d'appréhender la réalité.

A. Rabaly¹⁶, aussi, trouve que l'activité ludique est le territoire essentiel des apprentissages de l'enfant et où s'actualisent les potentialités personnelles de créativité et de création. Donc, il y a une motivation intrinsèque dans le jeu ludique qui consiste à réaliser une activité essentiellement pour le plaisir et la satisfaction qu'on en retire.

Le jeu ludique à plusieurs rôles :

- Structurer sans structure préétablie, n'imposant pas des règles.
- Servir à organiser, élaborer son monde intérieur et extérieur.
- Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur.

1.3.2. Le jeu éducatif

Ce type de jeu désigne comme son nom l'indique, une valeur éducative. Selon Grandmont : « le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir, il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort d'apprendre, non pas que l'effort soit absent, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant ».¹⁷

Lorsque le jeu est employé comme activité libre et gratuite n'ayant ni raison d'être ni but, diminue au fur et à mesure qu'on s'approche du jeu éducatif. Il peut paraître bien contradictoire si nous tenterons de l'associer à un quelconque apprentissage.

« Les mots *jeu, éducation* renferment au départ une contradiction dans les termes. En effet, à partir du moment où il devient éducatif, le jeu, activité gratuite par excellence, sans autre but qu'elle-même et que le divertissement qu'elle entraîne, cesse en réalité d'être un jeu. »¹⁸.

Le jeu éducatif a pour rôles :

- De cadrer par des structures préétablies.
- De supporter par le désir d'apprendre du joueur.

¹⁶ Rabaly A, cité par N.De. Grandmont.

¹⁷ De.Grandmont. N, Pédagogie du jeu, joué pour apprendre, Éd. Boeck université, Paris, 1997, page 66

¹⁸ Rabecq - Maillard, 1999, cité par N.De.Grandmont.

- De servir à mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur.
- De favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur.

1.3.3. Le jeu pédagogique :

Le jeu pédagogique à quant à lui à plusieurs définitions. Tout d'abord il s'agit d'une activité axée sur le devoir d'apprendre, une sorte de « testing » des habiletés généralisées, et un plaisir de se performer. Le jeu pédagogique génère un apprentissage précis.

Le jeu pédagogique a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages comme le souligne N. De. Grandmont. Le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifié de « pédagogie de jeu ». Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'apprenant de sorte que le plaisir devient travail.

1.3.4. Le jeu coopératif :

Il est caractérisé par un objectif commun et collectif, une action et réaction de la part de tous les membres du jeu, un critère de jeu et une évaluation collective. Le jeu coopératif peut se voir ajouter des possibilités d'entraides.

Le jeu collectif est particulièrement présent dans les domaines ayant un lien avec l'enfance. Ils favorisent la socialisation et incitent à l'entraide, à la place d'affronter et d'être en concurrence avec autrui.

Les jeux coopératifs sont soit divisés selon la qualité de coopération (coopération totale ou coopération partielle), soit divisés selon des critères plus habituels (l'aire de jeu, l'âge, le matériel nécessaire, le nombre et l'organisation des joueurs, la durée).

1.4. Les Quatre régions métaphoriques du jeu selon Haydée Silva

Haydée Silva, dans son fameux ouvrage consacré intitulé « *Le jeu en classe de langue* » (2008: 14-15/16-17), propose de regrouper les divers usages du jeu en quatre catégories et ce, dans le but de mieux cerner la complexité du réseau sémantique qui sous-entend

l'utilisation de ce terme. Elle a proposé quatre catégories appelées « Les régions métaphoriques du jeu » :

- * Le matériel ludique ;
- * Les structures ludiques ;
- * Le contexte ludique ;
- * L'attitude ludique.

L'enseignant de langue doit donc prendre en considération ces quatre catégories, sans lesquelles le jeu serait un simple exercice inefficace car en classe, il ne s'agit pas seulement de jouer, mais de créer les conditions favorables au jeu pour en tirer profit dans la mobilisation des compétences de communication.

1.4.1. Le matériel ludique :

La première région métaphorique concerne « le matériel ludique ». C'est tout simplement ce avec quoi on joue. Le jeu en tant que matériel concerne les objets ou ensembles d'objets généralement concrets. Hors les objets destinés aux jeux, il y a une infinité d'objets susceptibles de devenir supports de jeux même s'ils n'appartiennent pas à la sphère ludique comme les images, les vêtements, des fruits, le corps, etc.

1.4.2. La structure ludique

La seconde catégorie concerne « la structure ludique » : grâce cette structure on reconnaît ce à quoi l'on joue. Elle donne forme pour exploiter pleinement le matériel de jeu. H. Silva pense que pour que l'enseignant de FLE puisse exploiter pleinement le matériel, il doit :

« Avoir une bonne connaissance des structures ludiques, des plus abstraites aux plus concrètes, des plus générales aux plus singulières. La maîtrise des règles ludiques implique la réflexion autour de quatre types de structure que nous appellerons ici les structures constitutives, les structures normatives, les structures évolutives et les structures méta-ludiques »¹⁹.

❖ Les structures constitutives

Les structures constitutives sont propres à un jeu spécifique ; elle sont formulées et acquises de manière explicite. Ce sont des systèmes de règles spécifiques à chaque jeu.

¹⁹ HAYDEE, Silva, 2005, op, cit. p. 5

Elles constituent sa spécificité. Ne pas s'y conformer dénie le jeu de son caractère distinctif. Les structures constitutives sont donc un ensemble de systèmes et de dispositions formulés d'une manière très objective qui préexistent à la pratique du jeu. C'est le cas par exemple de certains jeux populaires dont presque tout le monde connaît les règles : jeu de sept familles, jeu d'échecs, etc.

❖ Les structures normatives

Ces structures correspondent à des combinaisons de règles et disposition à caractère technique à considérer mais qui ne sont pas obligatoires. Ne pas donc les prendre en compte ne signifie pas " Hors-jeu " mais simplement " Mal jouer ". Ce sont donc des règles qui guident le bon joueur car il y a des choses qui sont permises par la règle mais qui ne sont pas très efficaces (rentables).

Les structures normatives concernent quant à elles des dispositions plus techniques, non obligatoires mais respectées par la plupart des joueurs. Ne pas les observer n'équivaut pas à sortir du jeu, mais simplement à mal jouer : qui n'a pas hésité un jour sur la manière de distribuer les tours de jeu, par exemple ? Un néophyte peut respecter scrupuleusement les règles du Scrabble et perdre tout aussi systématiquement car il n'a pas compris qu'il faut chercher les mots les plus longs avec les lettres à plus forte valeur. La maîtrise des structures normatives permet à l'enseignant d'orienter les apprenants-joueurs, de préserver la motivation, de moduler les niveaux de difficulté de l'activité, de mieux gérer le temps et l'espace...

❖ Les structures évolutives

Ce genre de structures renvoient aux différentes attitudes et stratégies qu'appliquent et adoptent les joueurs lors d'un jeu. Autrement dit, ce sont les règles telles qu'elles sont appliquées par les joueurs. A ce stade-là, la tâche de l'enseignant-animateur consistera à bien observer les stratégies et les différentes approches de ses apprenants afin d'en tirer des enseignements parmi lesquels reste celui de comment équilibrer les possibilités de gagner entre des joueurs de niveaux différents tout en encourageant les procédures les plus rentables. Durant ce temps, l'enseignant ne devra pas perdre les objectifs d'apprentissage.

Les structures évolutives renvoient quant à elles aux actualisations singulières du jeu ; ce sont elles qui régissent les règles effectivement appliquées au cours de la partie, dans la mesure où elles font appel à la capacité à utiliser de façon pertinente une infinité de combinaisons différentes.

❖ Les structures méta-ludiques

Ce sont celles qui régissent un ensemble de jeu : règles historiques et culturelles. En effet, l'enseignant qui conçoit des jeux devrait se poser tant de questions avant même de passer à l'action ; quelle est la règle générale des jeux ? Tel jeu sert-il ou au contraire nuit-il à mon intention pédagogique ? Qu'est-ce qui fait que tel jeu est meilleur que d'autres ?

Et c'est la connaissance de ces structures méta-ludiques qui permettra au professeur de répondre. En ce sens, il nous semble que les activités ludiques en classe de FLE, devraient rassembler trois caractéristiques majeures, pour qu'elles soient rentables : réjouissante, elle plait aux enfants, séduisante, elle préserve et renouvelle la motivation des élèves, et fructueuse ; elle n'est pas gratuite, au contraire elle répond pertinemment à un besoin d'apprentissage et à une intention pédagogique.

Les structures méta-ludiques sont celles relatives à la conception d'un type de jeu ; elles sont communes à différents jeux appartenant à une même famille.

1.4.3. Le contexte ludique

La troisième région métaphorique, c'est "le contexte ludique " qui représente l'ensemble de circonstances extérieures au jeu, comme les conditions matérielles, les rapports entre les joueurs ou le possible conflit avec l'environnement scolaire. L'enseignant doit toujours créer d'abord une atmosphère propice au jeu.

1.4.4. L'attitude ludique

La quatrième région métaphorique, c'est *l'attitude ludique*. C'est un état d'esprit du joueur, sa conviction intime du sens du jeu. On l'obtient en travaillant d'une manière équilibrée sur le matériel, la structure et le contexte. Il est impossible de la programmer ou de l'imposer et pourtant, il est nécessaire que l'enseignant endosse et propage cette attitude pour en imprégner ses élèves.

1.5. Les différentes théories du jeu en classe de FLE :

1.5.1. D'après Johan Huizinga

Johan Huizinga était un historien aristocrate néerlandais productif durant les années 1930-60, connu pour avoir développé le concept d'*homo ludens* (L'Homme jouant). Pour sa

définition du jeu, Huizinga rejette immédiatement les explications psychologiques et physiologiques, car elles ne répondent pas à la question qu'il se pose « Qu'est-ce que le jeu ? ».

D'une part, une partie importante du travail de Huizinga consistera à donner au jeu une définition cohérente et satisfaisante capable d'englober toutes les espèces de jeux.

D'autre part, il veut démontrer que la culture a ses racines dans le jeu.

Donc il propose une des principales définitions théoriques du jeu :

« Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience, d'être autrement » que dans la « vie courante »²⁰ ; Cela veut dire que le jeu est fait pour le plaisir, l'apprenant joue d'une manière libre il n'est pas obligé de suivre ou respecter les règles.

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme 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 utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel»²¹.

Ces six caractéristiques contiennent les grandes lignes de la définition du jeu selon Huizinga.

Le jeu est :

- Une action libre ;
- Une action située en dehors de la vie ordinaire ;
- Une action auto-rémunératrice ;
- Une action limitée dans le temps et dans l'espace ;
- Une action réglée ;
- Une action qui suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystères.

²⁰ Huizinga, Johan. 1955. « Homo Ludens: A study of the play element in culture ». Boston : Beacon. Page 51.

²¹ Caillois, Roger. 1958. "Les Jeux et Les Hommes (Le Masque et Le Vertige)". Gallimard. Page 14.

Ces critères (*Liberté, fiction, séparation spatiale et temporelle de la vie quotidienne, gratuité, règles, ...*) sont quasi canoniques et sont encore invoquées aujourd'hui, même si les limites d'une définition à la fois si vaste et si restrictive mènent, comme l'explique Roger Caillois²², à exclure a priori des objets ou des pratiques de fait considérés comme des jeux.

1.5.2. D'après Roger Caillois

L'apport principal que Roger Caillois va faire par rapport à *Homo Ludens* est de s'intéresser aux *attitudes mentales* que l'on adopte lorsque l'on joue, et à leur variation selon les types de jeu auxquels on joue. Il va reprendre en les précisant certains points de la définition de Johan Huizinga²³ et y ajouter les notions d'incertitude et d'improductivité²⁴.

Caillois nous offre sa propre définition du jeu, qui, nous devons bien l'admettre, est une version remaniée, presque calquée de Huizinga.

Le jeu est une activité :

- Libre
- Séparée
- Incertaine
- Improductive
- Réglée
- Fictive

Pour déterminer les différents types de jeux, **Caillois** propose de se concentrer sur l'état recherché par le joueur plutôt que sur des aspects matériels (environnement, équipement utilisé, nombre de joueurs) :

« On ne peut pas classer les jeux, à la manière des encyclopédies, en fonction du lieu où ils se jouent (la distinction " jeu de plein air " - " jeux d'intérieur " n'est guère pertinente, par exemple) ou du matériel qu'ils utilisent (les billes peuvent être le moyen d'un jeu d'adresse ou l'enjeu d'un pari), il faut classer les jeux selon l'attitude fondamentale du joueur ». ²⁵

C'est en partie pour répondre à cette lacune que Roger Caillois a conçu une typologie de jeux, dans un essai paru en 1958 : une matrice capable d'intégrer, découper et appréhender

²² Caillois. Op cite. Page15.

²³ « le jeu est libre, sépare de la vie courante, règle et fictif »

²⁴ Di Filippo Laurent, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », Questions de communication, vol. 25, n°1, 2014, page 300.

²⁵ Duflo Colas, Jouer et philosopher, Paris, Presses Universitaires de France. Page 27.

sans *a priori* les différents jeux. Il établit quatre catégories fondamentales :

- ❖ Agon : les jeux inscrits sous la rubrique *agôn* sont les jeux de compétition. Ce type de jeux se termine soit par un gagnant ou par un perdant. Cela pousse le joueur à bien s'entraîner et à consacrer ses efforts afin d'être plus fort que son adversaire.
- ❖ Alea : les jeux ou le hasard (ou *chance*) est au centre du processus ludique. Racine latine de *aléatoire*, *alea* est le nom générique des jeux de hasard, des jeux où la chance, et non l'effort des participants, apporte la victoire ou la défaite. Nous pouvons trouver ce type de jeu dans les loteries, le dé, la roulette, les jeux des cartes et les jeux de pile ou face.
- ❖ Mimicry : basée sur l'imitation (ou *simulacre*). C'est à l'anglais qu'emprunte Caillois sa troisième appellation. *Mimicry* comme mimique, faire semblant, faire «comme si », jouer un rôle. Cette catégorie de jeux s'articule autour de l'imagination, de la fiction et de l'imitation. Son but principal est de fasciner le spectateur. Les jeux de rôles, les jeux d'illusions, les poupées, le théâtre et d'autres sont présents dans cette catégorie.
- ❖ Ilinx : qui représente la recherche de sensations, de risque (qu'il appelle *vertige*). Tourbillon d'eau chez les Grecs, *l'ilinx* est associé au vertige que procurent tous ces jeux de manèges, ces sports acrobatiques et toutes ces autres activités physiques riches en émotions fortes. CAILLOIS les considère comme une « *Tentative de détruire pour un instant la perception de la stabilité et d'infliger à conscience lucide une sorte de transport voluptueux qui est en même temps un désarroi, tantôt organique, tantôt psychique.* ».
- ❖ Ces quatre catégories sont elles-mêmes des paradigmes qu'il utilise pour caractériser des types de sociétés. Il y rajoute deux principes, *paidia* et *ludus*, qui lui permettent d'établir « une gradation qui va du moins au plus organisé dans le jeu ».
- ❖ Paidia : désigne des jeux a priori sans règles, improvisés et proches de ceux des enfants, qui savent jouer sans cadre ou but précis.
- ❖ Ludus : est une forme de jeu sous contraintes, avec des buts et des règles prédéfinies, intrinsèques et constituantes de ces jeux (des mots croisés aux échecs en passant par le football), ainsi que des limites temporelles et spatiales ludique de ces jeux, et non pas l'invention, l'imitation (*etc.*) plus ou moins improvisés et adaptés au fil du jeu.

A partir de ces quatre catégories (*agon, alea, mimicry* et *ilinx*) et de ces deux principes

(*paidia* et *ludus*), il produit un tableau flexible censé permettre de caractériser tous les jeux. Ce tableau reste cela dit ambigu car il inclut des pratiques culturelles comme le théâtre et le chant de *comptines*, et des pratiques sportives telles que le *ski* et l'*athlétisme*, qui a priori ne sont pas des jeux en eux-mêmes.

LA CLASSIFICATION DES JEUX DE ROGER CAILLOIS

R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Éd. Gallimard, « Idées », rééd. 1967, p. 91

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou rire	courses } luttres } non etc. } réglées athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe } escrime } billard football } dames compétitions } échecs sportives en } général	pari roulette	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓		loteries simples composées ou à report		

N. B — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

TABLEAU 1 : TABLEAU DE CLASSIFICATION DES JEUX DE ROGER CAILLOIS.²⁶

1.5.3. D'après J. PIAGET

Selon PIAGET, le jeu est un moyen d'exploration pour l'enfant, il lui permet de découvrir le monde qui l'entoure. Il accorde à chaque stade d'intelligence un jeu qui répond à un besoin précis. Dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin, PIAGET répartit les jeux comme suit :

1.5.3.1. Les jeux d'exercices avec le mouvement, appelés jeux de fonctionnement

Ce type de jeu distingue le stade de l'intelligence sensori-motrice, où l'enfant commence à découvrir son corps et ses capacités, ainsi que le monde qui l'entoure, à l'aide d'un objet par le biais d'une activité physique. Cela lui permet de progresser au niveau moteur et cognitif. Ces jeux apparaissent dès les 18 premiers mois. Piaget donne l'exemple des jeux de formes géométriques qui consistent à faire entrer chaque forme (cercle, rectangle,

²⁶ Julia Moutiez. 2020. Du jeu, modèle pour étudier les sociétés humaines au jeu, outil de gestion, de conception et de médiation. SUD volumes critiques n° 4, ENSA-Marseille. Page 5.

triangle, etc.) à sa place dans une boîte.

1.5.3.2. Les jeux de fictions, symboliques et de représentations

Ils caractérisent le stade préopératoire (la période représentative). Ces jeux ont une importance dans l'amélioration du niveau psychologique. D'où l'enfant dépasse la période de jouer avec les objets et il accède au symbolisme à partir de 2 ans. Il commence à employer son imagination en jouant aux jeux de rôles, sa créativité en inventant des histoires, et sa capacité en représentant les choses.

1.5.3.3. Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale)

Ils correspondent au stade de l'intelligence logique (la période des opérations concrètes). Où l'aspect social du jeu contribue à la maturité intellectuelle et psychologique de l'enfant. Ce jeu consiste à respecter les règles imposées par les joueurs. Ces jeux sont destinés aux enfants âgés entre 4 et 7 ans et surtout entre 7 et 11 ans.

1.5.4. D'après H. WALLON

Henry WALLON considère le jeu comme un moyen de divertissement, d'amusement permettant d'échapper à la dure réalité, à l'aide de l'imagination. Pour lui, « *La fiction fait naturellement partie du jeu, puisqu'elle est ce qui s'oppose à la réalité pesante* ».

Selon WALLON, il existe différents stades de développement de l'enfant dont chaque stade comprend un certain type de jeu. Les jeux sont classés selon lui sous 4 catégories :

1.5.4.1. Jeux fonctionnels

Ce type de jeux apparaît dans les premiers mois c'est seulement pour le plaisir et l'exploration de l'entourage. Où il permet à l'enfant de découvrir ses sens en effectuant des mouvements simples ou en produisant des sons.

1.5.4.2. Jeux de fictions

Ceux sont les jeux qui stimulent l'imagination de l'enfant. En effet, quand il joue, il abandonne son monde réel en entrant dans un monde virtuel créé par lui-même. Où il rencontre des personnages fictifs inventés par son imagination. Prenant l'exemple des

filles quand elles jouent ensemble ou même avec les poupées elles prennent le rôle de la maman presque tout le temps.

1.5.4.3. Jeux d'acquisition

Dans ces jeux, l'enfant fait appel à tous ses sens pour acquérir de nouvelles compétences, ce qui lui donne le goût d'apprendre afin de se développer pour accomplir le jeu. Un tel exemple des jeux de vidéo où le joueur doit avoir certaines capacités qui le qualifient pour passer à un autre niveau.

1.5.4.4. Jeux de fabrication

Ils permettent au joueur d'employer sa créativité en créant, construisant, des objets et en les démontant et en les réinstallant d'une autre manière, comme les jeux de construction LEGO.

1.5.5. D'après Thomas S. Henricks :

A ce titre, dans son ouvrage *Play Reconsidered*, Thomas S. Henricks prolonge cette reconceptualisation du jeu comme une modalité de l'approche du monde. En s'inspirant tantôt de la conception marxiste du travail, du rituel durkheimien ou encore de l'interactionnisme de Goffman, Henricks cherche à décrire le jeu davantage comme une forme de l'expression humaine, à la fois « transformative », soit une posture face au monde qui vise à « confronter et donner forme au monde »²⁷, comme le travail, où l'état psychologique et le comportement sont les fins en soi de l'action, comme les réunions de sociabilité. Pour Henricks, le jeu se définit aussi par l'engagement qu'il produit, qu'il décrit comme « contestive » (basé sur l'opposition), et par la direction que prend cet engagement, qu'il décrit comme « unpredictable »²⁸.

L'intérêt principal de cette théorie, est de décloisonner le jeu, de le sortir d'une rhétorique d'une activité quasi-mystique, circonscrite à un « cercle magique ». Peu importe leur forme, les pratiques ludiques existent en relation à d'autres agencements de l'expression humaine. Henricks insiste d'ailleurs sur la nature compréhensive de son outil, et de la

²⁷ Henricks, Thomas S. 2006. "Play reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression". University of Illinois Press. Page 193.

²⁸ Idem page 203.

porosité de ces catégories. Il permet surtout de présenter des lignes de tensions entre ces dernières, et poser des hypothèses sur le lien entre jeu et travail, par exemple.

1.5.6. D'après Henriot

L'originalité et la perspicacité de Henriot s'affirment lorsqu'il remet en cause le terme même de jeu, lorsqu'il analyse *l'architecture* du jeu. Ainsi, il propose une approche perspectiviste du jeu pour dissiper l'ambiguïté qui l'entoure. La réflexion se fera sur trois aspects du jeu. Le jeu est :

- Ce à quoi joue le joueur.
- Ce que fait celui qui joue.
- Ce qui fait que le joueur joue.²⁹

²⁹ Jacques Henriot, Le jeu. Page 17-18.

2. L'activité ludique

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

Le mot « ludique » ; c'est un dérivé du mot latin « lu dus » qui signifie relatif au jeu.

Selon le dictionnaire *Grand Robert* le ludique est tout ce qui : « *c'est relatif au jeu.* »³⁰.

N. De. Grandmont définit le ludique comme étant « *l'activité libre par excellence* »³¹.

Quant au dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme suit : « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* »³².

Selon B.CORD Maunoury, les activités ludiques sont : des « *activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec* »³³. Aussi, l'activité ludique représente un élément essentiel de la vie de l'homme, elle est très importante dans le développement de l'individu. Selon Nicole De Grandmont, l'activité ludique permet « *de structurer, d'organiser et d'élaborer le monde extérieure* »³⁴.

Donc, les activités ludiques sont liées à tout ce qui constitue des jeux et leur but principal est d'inciter les élèves à apprendre de façon amusante en suivant les règles du jeu et en déterminant le gagnant à la fin du jeu.

2.2. Types d'activités ludiques :

Il s'agit d'un ensemble différent de jeux exploitables en classe de langue. Cuquet Grula distinguent quatre groupes de jeux :

2.2.1. Les jeux culturels : qui font davantage la référence à la culture et aux connaissances des apprenants.

2.2.2. Les jeux linguistiques : qui regroupent les jeux morphologiques, syntaxiques ou lexicaux qui permettent la découverte des structures et des caractéristiques de la langue ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement.

³⁰ Le dictionnaire Grand Robert, 2001.

³¹ DE GRANDMONT, Nicole. Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec 1995, p.15

³² CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.16

³³ Edufrance.com

³⁴ Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997 p.48

2.2.3. Les jeux de créativité : il s'agit d'une réflexion personnelle, orale ou écrite de l'apprenant, l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales.

2.2.4. Les jeux dérivés du théâtre : il s'agit de la transformation de la salle de classe. Transformation qui repose sur la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation.

2.3. Les avantages des activités ludiques

Dans l'enseignement/apprentissage scolaire, les jeux font partie de la journée scolaire. Ils permettent à un temps de sortir de la monotonie de la classe, expérimenter, chanter, créer, imaginer et résoudre des problèmes. Parce que jouer, c'est vivre dans un autre monde qui rend l'élève très content, il génère de l'énergie et l'activité, cela rend l'élève inventif. Autrement dit, les jeux poussent l'élève à créer des choses nouvelles par une grande motivation.

Les activités ludiques par leurs caractéristiques (plaisir, gratuité, spontanéité et créativité) répondent à un besoin de découverte et d'exploration de l'individu. Elles sont nécessaires pour rendre l'enseignement/l'apprentissage du FLE plus attractif et moins ennuyeux. En effet, les enseignants ont appelé aux « jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue ». ³⁵

2.3.1. Un vecteur de communication :

L'usage de l'activité ludique comme médiateur d'apprentissage semble être une approche importante pour inciter le plaisir et le goût d'apprendre une langue étrangère. Ainsi, c'est un moyen de communication puissant qui favorise les interactions et les échanges des entre élèves, comme le confirme Martine Kervvan « Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un but précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer

³⁵ Boadiwaa Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants d'asanteman senior high school, yaa asantewaa girls senior high school et opoku ware senior high school master of philosophy (french ; march), 2015, p. 24

efficacement et gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans situation motivante et naturelle ».³⁶

L'activité ludique est un excellent moyen pour inciter l'élève à communiquer avec les autres, afin d'arriver à résoudre ses problèmes de langue. Haydée Silva signale dans un entretien que : « le fait de passer par la médiation ludique aide parfois à lever des blocages conscients ou inconscients. Lors que le changement de rôle au sein de la scène pédagogique permet de rendre l'initiative et la parole aux apprenants, tout en leur offrant un cadre à la fois souple et fortement structuré »³⁷. Elle ajoute aussi : « C'est pourquoi les activités ludiques exploitées à bon escient peuvent, entre autres choses, sur le plan pédagogique tel que vous le concevez, faciliter le travail dans les classes hétérogènes ; contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe ; développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse ; aider à dédramatiser l'erreur ; promouvoir la prise de conscience de soi ; rendre possible la mise e place d'une pédagogie différenciée »³⁸.

2.3.2. Un moyen de brise la glace

Ce type d'activité permet de briser la glace au sein de la classe, et encourage les élèves à prendre la parole et mobiliser leurs connaissances, l'objectif de l'enseignement de FLE n'est pas d'apprendre des compétences linguistiques et décontextualiser seulement, mais aussi « agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère »³⁹.

Ce qui confirme Fontier Génévrière et Le Cunef Madelène « [...] 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, peuvent être inversés, et ou deux mobiles à l'action existent (temporairement) le gain/la victoire et l'amusement/ le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin »⁴⁰.

³⁶ Martine Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, Bordas, 2002, cité par : Ahlem taghezout, les activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benamar, université d'Oran, 2009, p.40

³⁷ Haydée Silva, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, p.1

³⁸ Ibid, p.1

³⁹ Weiss, op. cit., page 7

⁴⁰ « Jeu et enseignement du français » in Le français dans le monde. NUMERO SPECIAL. Paris. Larousse.1976.p.45.

L'intérêt essentiel des activités ludiques et d'intégrer l'élève dans des situations proches de la réalité, et de développer chez eux la capacité de résoudre des conflits et des problèmes.

2.3.3. Un élément de motivation

Selon René RICHTERICHÉ, la motivation est : « l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé »⁴¹ ; où le degré de motivation influe sur les différents comportements de l'être humain et sur ses rapports avec le monde.

Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation est sentie à par le biais du choix des méthodes pédagogiques les plus adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre et la volonté à réussir dans tous les niveaux. Les jeux présentent une source importante d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des apprenants, parce que l'apprentissage devient facile sans avoir la pression et l'ennui. Le jeu ne peut qu'aiguiser leur curiosité ; plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile. C'est un moyen d'apprentissage indirect comme l'affirme Weiss dans son livre « *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue* » : « Le jeu peut grandement contribuer à animer les classes de langues et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »⁴².

L'auteur Susan Helliwell parle d'un « apprentissage direct » lorsqu'on joue, on travaille ensemble sans en avoir l'impression et on précise que : les jeux sont bien d'avantage, ils fournissent l'occasion de construire des phrases, on peut dire que c'est un moyen très efficace d'apprentissage direct donc il ne faudrait pas considérer comme le bouche trou à la fin du cours ou comme une récompense après un vrai travail, le jeu est la place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue⁴³.

⁴¹ RICHTERICHÉ. René, Système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes, cité par : BOUACHA.A, la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris, 1985, P102

⁴² Weiss F, Jeux et activités communicatives, Paris, Hachette, p.08

⁴³ HALLIWELL Susan Enseigner l'anglais à l'école primaire 1995 Longman, p5.

Les plus grands défis de l'enseignement actuel c'est la motivation des apprenants, cela implique l'enseignant dans une double tâche ; la première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre. La seconde tâche consiste à donner envie et entretenir le désir.

Donc, le jeu est un instrument majeur dans les classes de langues étant à la fois facteur de motivation qui permet de rendre l'élève plus actif et responsable de son apprentissage.

2.3.4. Un outil du travail du groupe :

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout de plaisir et d'amusement. Il suffit d'observer la réaction des apprenants lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

Le développement du travail d'équipe et de l'esprit d'équipe par le jeu est l'un des points forts et des objectifs d'intégration des jeux en classe comme l'affirme J-P QUC dans son dictionnaire, les activités ludiques permettent «aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »⁴⁴. L'utilisation des jeux est synonyme de partage, de coexistence et de moments de bonheur commun entre apprenants. C'est aussi une véritable source d'apprentissage en favorisant un esprit de groupe fort de solidarité et d'entraide. Le travail d'équipe se manifeste à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec les autres apprenants.

Cette notion de jeu, vecteur de partage et d'interconnaissance est à la base d'apprentissages sociaux majeurs. Le jeu apparaît alors comme médiateur pour une approche psychosociale des enfants à travers le développement de la gestion de soi, de ses relations à l'autre et en groupe. Ainsi les jeux vont favoriser et inculquer aux élèves des valeurs et notions fortes telles que l'entraide, la cohésion, en valorisant la diversité exprimée dans la différence, la singularité, comme les richesses des ressemblances.

2.3.5. Développement harmonieux de la personne

Dans la classe, l'enseignant joue son rôle comme animateur ou facilitateur de l'apprentissage et entre temps utilise des moyens qui permettent aux apprenants de participer à la construction de leur savoir, parce que l'apprenant est influencé par le

⁴⁴ J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p.16

comportement de son enseignant et par le support didactique adopté lors de son processus d'apprentissage comme les jeux.

Le jeu pour l'enfant est une vie en miniature, c'est une phase préparatoire à la vie d'adulte, il ne consiste pas uniquement à un temps de détente et de loisir mais va au-delà, quand il joue, l'enfant explore, découvre et s'intègre dans le monde, il apprend à connaître de nouveaux horizons.

L'enfant mesure ses aptitudes, ses capacités, en jouant avec d'autres enfants, il se rend compte des différences et des similitudes, il s'aperçoit des attitudes de son entourage, de ses propres points forts et faibles.

2.3.6. Développement de la créativité et de l'imaginaire

L'enfant naît avec un grand nombre de neurones. L'importance est qui s'établissent des contacts entre ses neurones par l'intermédiaire du réseau synaptique. Développer le réseau synaptique de l'enfant, c'est accroître ses capacités mentales par exemple le fait de toucher, de froter ou de bouger,... de bruits, de sons, de rythmes. Il refait les opérations et s'améliore à chaque fois, crée de nouvelles structures rythmiques. C'est donc dans et à travers son imagination, sa créativité, son invention que son réseau synaptique s'améliore et devient plus performant.

Dans cette construction de soi, le jeu apparaît comme une activité de première importance et comme le meilleur avantage pour assurer le développement de l'adulte de demain.

Selon De Grandmont : «aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie »⁴⁵.

2.3.7. Le jeu facteur d'acquisition :

Le jeu est un facteur d'acquisition, il est à la fois source de motivation et de communication, quant à Weiss« les jeux et les exercices de réactivité» permettent aux apprenants « d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte de la situation dans lesquelles il les ont appris»⁴⁶.

⁴⁵ Ibid, p.90

⁴⁶ Virtuel corpus .unv-Msila.dz /faculté-11/...mémoire-master-français.2015

A travers l'utilisation des activités ludiques, l'apprenant arrive à mémoriser mieux les informations.

2.3.8. Le jeu aide à acquérir des compétences :

Les jeux permettent de gérer le travail dans la classe hétérogène ils permettent de réaliser l'équilibre entre «les bons élèves et les autres», le jeu incite l'apprenant à interagir avec les autres, l'élève communique, essaye, se trompe, réessaye tous les barrières arrivent à banaliser ses problèmes de langue toutes ces barrières entre l'individu et la communication s'établissent dans un esprit de coopération entre un membre de groupe dans un climat de confiance et de sécurité.

2.4. Rôle de l'enseignant dans une approche ludique

Quel que soit sa typologie, son but, sa durée, son lieu, l'intérêt du jeu dépend essentiellement de l'attitude de l'enseignant qui devient cette fois-ci animateur. Son rôle est prépondérant quant à la mise en place et au déroulement du jeu. Selon les données du terrain ; classe, nombre d'élèves présents, matériel disponible, etc. L'animateur, dans un jeu, peut adopter, à ce qu'il nous paraît, l'une des attitudes suivantes :

2.4.1. Faire jouer

L'enseignant est le meneur de jeu, il arbitre et démontre.

2.4.2. Donner à jouer

Pour cela l'animateur offre aux apprenants un milieu et une atmosphère favorable à leurs jeux. Il leur fournit également un matériel stimulant, ainsi il incite mais n'impose pas.

2.4.3. Laisser jouer

Après avoir organisé et mis en place le jeu, l'animateur n'intervient pas dans le jeu des apprenants, mais il reste à leur disposition. Et c'est aux apprenants de choisir et organiser leur activité parmi une variété de jeux proposés par l'enseignant, car rappelons-le, il ne s'agit pas pour notre cas, de jouer pour jouer mais jouer pour apprendre le FLE.

2.4.4. Jouer avec

L'enseignant est alors un participant comme ses apprenants ; partenaire ou adversaire. Donc, il n'aura pas le droit d'échapper aux contraintes du jeu, car s'il abuse de son statut d'adulte-enseignant, l'apprenant ne lui pardonnera pas cela.

Faut-il rappeler que l'enseignant, avant de proposer un jeu ou en conçoit un, il doit, d'abord, définir ses objectifs d'apprentissage à travers le jeu retenu, ensuite, voir si le jeu qui fera l'objet du cours répond aux mieux aux attentes et aux besoins de ses apprenants.

2.5. Exemples d'activités ludiques :

Il est toutefois nécessaire de rappeler que le jeu fait appel aux quatre compétences énoncées dans les programmes scolaires : la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite. Ainsi certains jeux faciliteront l'acquisition du vocabulaire d'autres celle des structures grammaticales et de la prononciation ou encore ils permettent de découvrir une culture étrangère.

Deux grandes familles de jeux émergent :

2.5.1. Les jeux linguistiques

Cette catégorie de jeux concerne tous les savoirs portant sur la langue objet d'apprentissage. Il s'agit principalement de jeux de prononciation, d'acquisition de nouveaux vocabulaires et de l'appropriation de quelques expressions et structures grammaticales comme des charades, devinettes, etc...

2.5.1.1. Jeux travaillant la prononciation

Les apprenants éprouvent des difficultés à pratiquer la prononciation de la langue française. C'est pourquoi il est enrichissant de recourir aux activités ludiques diverses afin de les familiariser avec la prononciation et la rythmicité des phrases et énoncés français. En voici quelques exemples :

- *Le bingo*

Ce jeu consiste à ce que le meneur de jeu (enseignant ou élève) pioche un carton et lit à haute voix le nom de l'aliment- thème de la nourriture- et note celui-ci sur le tableau, le reste de la classe devra retrouver la case correspondante et l'associer à la bonne image dessinée sur la grille de Bingo. Le premier qui arrive à le faire crie « Bingo ». Et le jeu se poursuit. Ici le travail de prononciation n'est réalisé que par un seul élève ; le meneur de jeu. Tandis que celui des autres consistera en la reconnaissance phonographique du mot entendu.

- *Chansons et comptines*

Certaines comptines traditionnelles favorisent l'acquisition du rythme et des sons grâce à la répétition des sonorités, comme par exemple, celles de : *Frère Jacques, Au clair de la lune, Cher Elise, Alouette* et la liste reste ouverte.

Une autre technique pourrait s'avérer meilleure si ces chansonnettes et ces comptines seront mimées pour stimuler l'intérêt et capter excellemment l'attention des apprenants et ainsi les inciter à lire dans les lèvres de celui qui mime (enseignant) puis passer à la répétition des paroles et des gestes. Cela va plaire aux enfants.

2.5.1.2. Jeux travaillant le lexique

Ce type de jeu, fait, en plus de sa contribution dans la construction d'un bagage lexical, travailler la compétence de la compréhension orale des apprenants et celle-ci se manifeste par une action. Ce jeu permet également de travailler différents thèmes : le lexique des couleurs, des objets, etc., comme il permet aussi de travailler le lexique du corps humain ; les noms des différentes parties du corps.

- Le jeu de Baccalauréat.

Son principe consiste, en partant d'un thème bien précis, à trouver des

mots qui correspondent aux initiales proposées. En guise d'exemples, l'enseignant pourra demander à l'apprenant, dans le thème retenu, « objet », de trouver trois mots commençant par : T, B, S (Table/tableau, Bureau, Stylo).

Pareillement ici, le jeu de Bingo peut être exploité pour faire apprendre de nouveaux mots aux apprenants.

2.5.1.3. Jeux travaillant les structures grammaticales

Il est important de mettre en place des activités au cours desquelles les structures grammaticales auront un sens aux yeux des apprenants « *de manière implicite et en situation* »⁴⁷, note Kervran M. En effet, l'emploi autonome de la langue passe inévitablement par l'acquisition de la connaissance syntaxique. C'est pourquoi, nous privilégions ce type d'activité/ jeu.

Par exemple, à partir des photos des élèves de la classe, l'enseignant pourra travailler la présentation d'un camarade. Il fait défiler devant les apprenants les photos une à une en demandant chaque fois « qu'est-ce/ c'est qui ? » et les apprenants à leur tour devront répondre tout en respectant la formule : « c'est ... ».

2.5.2. Les jeux de communication

Les jeux de communication permettant, quant à eux, de mener un échange riche et motivant et de mettre en œuvre une réelle communication. Ils prodiguent aux apprenants la possibilité d'utiliser de façon nouvelle le vocabulaire et les structures acquises lors de la leçon dans des contextes inédits.

Aux questions concernant la méthodologie de la mise en œuvre d'un jeu en classe de langue : comment s'y prendre ? À qui ? Quand ? Lesquels ? Dans quel but ? J. Suso Lopez précise que :

L'utilisation didactique du jeu communicatif doit prendre en compte

⁴⁷ KERVRAN, Martine. L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Armand Colin. 1996. p. 85

plusieurs éléments. Une première prévention consiste à savoir que pas tous les jeux, avec leurs variantes multiples, peuvent être utilisés dans n'importe quelle situation d'apprentissage. Il faut savoir à quel type de public nous destinons tel jeu ou tel autre et à quel moment de la classe [...] certains jeux conviennent à l'enseignement précoce des langues, et ne conviennent pas aux adolescents [...] d'autres jeux exigent des capacités logiques ou bien une connaissance du monde. Les enfants de 7 à 11 ans sont fortement imaginatifs et montreront en principe beaucoup moins de contraintes psychologiques envers un comportement « naturel » en classe [...]. »⁴⁸ C'est la raison pour laquelle, Lopez incite les enseignants de FLE à « habituer les élèves à jouer en classe de langue, pour qu'ils réagissent face au jeu d'une manière normale [...]».⁴⁹

Quant au F. Weiss, il met entre les mains des enseignants une multitude d'activités ludiques servant principalement à la communication⁵⁰.

- *La remue ménage*

De par son étymologie, il s'agit d'un mot anglais « brainstorming ». Pour Weiss, il s'agit de « mobiliser rapidement des solutions pour résoudre un problème ou un conflit. »⁵¹. C'est une réunion où chacun des participants est invité à exposer des idées, à formuler des propositions qui sont ensuite discuté en commun. Ce jeu convient parfaitement à ce qu'exige et préconise l'approche par les compétences (mettre l'élève dans une situation-problème).

- *La chasse au trésor*

Son principe de jeu consiste à dire aux apprenants qu'il y a un trésor caché dans un endroit bien déterminé dans la salle de classe, et pour le

⁴⁸ LOPEZ, Javier Suso. « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». R. Ruiz et al. Granada. 1998 p. 15-16.

(https://www.academia.edu/8407859/JEUX_COMMUNICATIFS_ET_ENSEIGNEMENT_APPRENTIS_SAGE_DES_LANGUES_%C3%89TRANG%C3%88RES?auto=download). (Consulté le : 21/05/2021).

⁴⁹ Idem .p.16

⁵⁰ WEISS, François. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette. 1983. Page 8.

⁵¹ WEISS, François, 1983, op.cit. p. 13.

découvrir, ils sont obligés de formuler des questions auxquelles l'enseignant répond par OUI ou bien NON.

- *Le jeu de rôle*

Il aide les apprenants à « *s'entraîner à réagir spontanément dans différentes situations de communication.* ». Ainsi, l'apprenant apprend à se comporter selon le contexte dans n'importe quelle situation authentique de la vie quotidienne.

Les mimes et les sketches, toujours selon Weiss, sont aussi des activités qui favorisent et stimulent la créativité (mot, phrase, petit récit).

Pour ce qui est des jeux communicatifs, une toute petite priorité est accordée à l'oral. Cela ne signifie pas que cela se fera au détriment de l'écrit. En effet, l'écrit peut être travaillé et développé par le biais des jeux. Il en existe un bon nombre, seulement il va falloir veiller à son adéquation et son adaptation aux objectifs d'apprentissage du FLE retenus dans les programmes.

Chapitre II :
L'expérimentation des
jeux en classe

Introduction

Afin de cerner notre thématique et mener à bien notre recherche dont le but est d'étudier l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère – en particulier dans la classe de 2^{ème} année moyenne –, nous avons travaillé avec trois méthodes : l'observation de classe, l'expérimentation de jeu en classe et le questionnaire. Nous avons essayé de décrire le plus objectivement que possible ce qui se passe au niveau de classe du FLE durant notre stage au niveau de l'établissement d'accueil CEM BENMANSOUR Boumediene –Sabra.

Nous avons commencé par l'observation du déroulement de la séance de français tout en prenant des notes pour mieux encadrer notre recherche. Après, nous avons assisté et assuré des séances pendant lesquels nous avons exploité des jeux. Ces derniers sont au nombre de deux : le jeu *Grimper à l'arbre* et un quiz.

D'autre part, nous avons opté pour une approche quantitative. Pour cela, nous avons élaboré un questionnaire électronique destiné aux enseignants, où notre intention était de recueillir le maximum d'informations concernant leurs avis, leurs espérances, leurs obstacles et leurs inquiétudes par rapport aux activités ludiques en classe. Cette étude quantitative a aussi comme objectif de mesurer le degré d'efficacité du jeu dans l'enseignement-apprentissage du FLE et plus particulièrement son impact sur les élèves.

Par ailleurs, nous devons noter que le choix de l'activité ludique à mettre en pratique en classe ainsi le choix du moment et de la séance pour tester les jeux a été précédé d'entretiens avec l'enseignante qui nous a accueillies dans l'établissement. Ces entretiens ont donné un peu de clarté pour faire notre enquête.

1. Présentation de l'établissement d'accueil

1.1. Présentation la commune de Sabra

Sabra est une daïra de la wilaya de Tlemcen d'Algérie en Afrique du Nord. Sabra (صبرة) était autrefois appelée 'Turenne' lors de la colonisation française.

Sabra et Bouhlou sont les plus grands villages de la commune de Sabra parmi les onze villages qui la composent.

Commune	Sabra (صدرة)
Daira	Sabra
Wilaya	Tlemcen
pays	Algérie
Code postal de Sabra	13 310
Coordonnées géographiques de Sabra	Latitude : 34.8274, Longitude: 1.52826 34° 49' 39" Nord, 1° 31' 42" Ouest
Nombre d'habitants à Sabra	28 555 habitants

TABLEAU 2 : TABLEAU PRESENTATIF DE COMMUNE « SABRA »

1.2. Présentation du CEM BENMANSOUR Boumediene

Le collège *BENMANSOUR Boumediene* est un établissement d'enseignement public, situé dans la commune de Sabra wilaya de Tlemcen. Il était autrefois une école de filles de Turenne. Au début des années 60, ce nom a cédé la place à l'actuel CEM BENMANSOUR Boumediene.

Il était créé conformément aux dispositions du décret 71/188 du 30 juin 1971 portant création des collèges d'enseignement moyen, et par arrêté ministériel n° 72/218 en date du 14 novembre 1972 il a été procédé à la création de cet établissement. Ce CEM se caractérise par une capacité de 480 élèves externes et une surface de 3699m² dont 1927 m² bâtis.

Nom de l'établissement	CEM BENMANSOUR BOUMEDIENE متوسطة بن منصور بومدين-صدرة
Directeur de l'établissement	Mr. BABA Omar
Adresse	RUE BOUDJNANE BELKACEM Sabra, Tlemcen(13), Algérie,
Numéro de téléphone	(+213).43.53.17.10
Coordonnées géographiques	Latitude : 34.8261695227 Longitude : -1.52892351151
Nombre des professeurs	35 dont (19 femmes et 17 hommes)
Nombre des professeurs de français	5

Nombres des salles	17 salles +un laboratoires d'informatique+ deux laboratoires de science qui ne sont pas utilisés
Nombres des groupes	7 groupes pour chaque niveau

Source : réalisé par nos soins à partir des données de l'établissement.

Tableau 3 : Présentation de CEM BENMANSOUR Boumediene

Le niveau scolaire	Nombre des élèves
1^{er} année	169
2^{ème} année	189
3^{ème} année	186
4^{ème} année	196
Total	740

Source : réalisé par nos soins à partir des données de l'établissement.

TABLEAU 4 : LE NOMBRE DES ELEVES DE CEM BENMANSOUR BOUMEDIENE

2. Les entretiens

Nous avons choisi le collège BENMANSOUR parce que nous connaissons l'enseignante. Au début, Mme BOURICHE a été contactée et nous avons pu la rencontrer deux fois en dehors de la classe. La première fois pour avoir des informations sur elle.

Cette enseignante a 53 ans. Elle a eu son bac en 1988 et elle a étudié à l'ITE pendant deux ans. Elle a commencé à enseigner en 1992 donc elle a une expérience de trente et un ans.

Au cours de la première rencontre de discussion nous avons pu lui présenter notre thème de recherche, « Les activités ludiques en classe de FLE » et lui demander son avis sur cette pratique. Selon l'enseignante, avant la crise sanitaire du COVID-19 ils ont eu le temps pour faire des jeux afin de bien présenter et expliquer les leçons aux élèves et dans le but de donner la chance aux apprenants de s'exprimer verbalement et renforcer le

travail du groupe. Tandis que durant la pandémie, le temps de la séance a été réduit d'une heure (1h) à 45 minutes. Et avec le changement de programme que les enseignants doivent terminer à temps, les jeux ne sont pas vraiment utilisés.

Constatant que l'enseignante n'était pas contre le jeu en classe, nous avons décidé ensemble d'un planning pour assister avec elle en classe. Premièrement pour faire l'observation des classes et avoir une idée sur les apprenants (le nombre, le niveau, l'âge ...). Deuxièmement, pour l'application du jeu.

Elle a accepté et nous a accordé un deuxième rendez-vous en classe pour voir l'état d'avancement dans le programme (la séance de grammaire) et pour savoir quand et où nous pourrions intégrer nos jeux.

Puisque le troisième trimestre est une période très courte l'enseignante n'avait pas comme d'autre choix que nous donner la dernière séance avant les examens finaux pour faire une comparaison entre une séance de révision sans utiliser le jeu et l'autre avec l'intégration des activités ludiques.

3. Les observations de classes :

Par l'observation, nous visons : une description objective de ce qui se passe dans la classe de l'enseignante. Pour ce faire, nous avons assisté à plusieurs séances d'observation, pour avoir une idée sur les méthodes et les techniques utilisées par l'enseignante, et ses stratégies pour impliquer les apprenants. Enfin, examiner dans quelle mesure les jeux sont efficaces dans l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère et leur impact sur les élèves.

3.1. Public visé

Nous avons choisi comme public les élèves de la 2^{ème} année moyenne. Ces derniers sont âgés de 12 à 14 ans. Cette sélection est pour vérifier le degré d'efficacité et le rôle d'intégration des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE.

3.2. Séance 01 (séance découverte)

Date et heure d'observation : 14/04/2022 de 9h à 10h.

Projet III : 'Dire une légende'.

Séquence 01 : 'Rapporter l'histoire d'un personnage légendaire'.

Dans le cas de notre travail de recherche, l'observation nous permet d'avoir une vision générale sur le déroulement d'un cours de grammaire, l'interaction, la motivation et la participation des apprenants. Aussi elle nous permet de trouver la meilleure manière pour intégrer les activités ludiques.

Nous avons assisté à une séance de « grammaire » sur la proposition subordonnée relative introduite par le pronom relatif « *Qui* ». L'enseignante a écrit un exemple sur le tableau et elle a demandé aux élèves d'observer la phrase dans un temps de cinq minutes :

Yennayer est un mois. Yennayer a trente et un jour

Phrase simple (1) Phrase simple (2)

Puis, elle fait une première lecture. Ensuite, elle a demandé aux élèves de relever le mot répété dans les deux phrases et dire à la fin ce qu'ils ont remarqué. Après, l'enseignante a écrit la règle sur le tableau et l'a expliquée. A la fin, elle a donné un exercice d'application de la leçon dans le manuel scolaire, le support et les activités en page 110/111.

Dès la première séance à laquelle nous avons assistée, nous avons remarqué que lorsque le message ne passe pas l'enseignante traduit les mots en arabe pour certains élèves qui n'arrivent pas à comprendre ce qu'elle dit.

3.3. Séance 02 (séance témoin)

Date et heure d'observation : 08/05/2022 de 09 à 11h

Classe : 2^{ème} année moyenne N°1 G : 1

La séance est divisée en deux parties, une heure pour chacune.

Nous avons assisté à la première séance où l'enseignante a fait la correction du devoir surveillé du troisième trimestre. Puis, elle a distribué les copies du devoir. Plus de la

moitié a eu la moyenne 10/20(16 /27 élèves). Après, il y a eu une révision générale pour la composition finale dans la 2^{ème} séance.

Nous avons remarqué que l'enseignante est en train de parler mais la majorité des élèves (les garçons les plus âgés et les redoublants) ne s'intéressent pas. La plupart jouent ou discutent puisque c'était la dernière séance avant les examens.

Du coup, nous nous sommes posé la question s'il était possible de changer cette situation avec un jeu qui permet de réviser et évite que les élèves ne soient pas attentifs.

4. Le choix des jeux

Dans un premier lieu, il était de notre devoir de discuter avec les élèves sur les leçons en général, la manière de l'enseignement-apprentissage et sur les difficultés rencontrées. Nous avons proposé de changer la méthode de présenter les cours à travers l'intégration de 2 activités ludiques.

Dans le choix de ces deux activités, nous avons pris en considération les objectifs de notre recherche.

Au cours de la deuxième rencontre avec l'enseignante (en dehors de la classe), nous avons élaboré les jeux en commun⁵². Elle nous a aidé de choisir le contenu des activités (les questions) en fonctions des critères suivants :

- Le lien avec ce qu'elle a fait pendant les cours.
- L'urgence de travailler sur plusieurs éléments de ce qui n'est pas encore acquis chez les élèves.
- Ce qui peut être le plus amusant.
- Ce qui est adapté à leurs connaissances et leurs niveaux.

Pour la première séance, nous avons proposé le jeu suivant :

« *Grimper à l'arbre* » : ce jeu consiste à diviser la classe en deux groupes. Au tableau, dessiner un arbre pour chaque équipe ainsi qu'un animal (différent d'un groupe à l'autre)

⁵² Concernant le jeu *Grimper à l'arbre*, nous ne l'avons pas inventé. C'est un jeu qui existe déjà. Mais nous avons élaboré le scénario de cours pour l'adapter à notre classe.

sur une feuille de papier séparée qui est épinglée à côté de la base de l'arbre. Après, poser une question à toute la classe. Lorsqu'un élève répond correctement, il déplace l'animal de son équipe vers le niveau supérieur de l'arbre. Le premier animal à atteindre le sommet de l'arbre gagne⁵³.

Pour la deuxième séance expérimentale, nous avons décidé de faire un quiz. Il s'agit d'un ensemble de questions à choix multiple, avec multi réponses spécialement, pour tester les connaissances et les compétences de nos élèves expérimentés.

Ce sont des jeux où on peut intégrer tous types de questions afin de faire notre *révision générale*. Pour rappel, il s'agit là de l'objectif de la dernière séance avant les examens.

5. L'expérimentation du jeu

Séance 03 :

Date et heure d'observation : 08/05/2022 de 11 à 12h

Classe : 2^{ème} année moyenne N°1 G : 2

Le déroulement de jeu :

Nous avons divisé la classe en deux groupes tout en sélectionnant leurs chefs qui ont été désigné par l'enseignante . Ensuite, nous avons choisi deux animaux (le singe / le panda). Mais, tous les élèves ont voulu être des pandas. Pour résoudre ce problème nous avons opté pour le lancement de la pièce monétaire comme une solution. Pour cela, nous avons désigné un élève pour *pile* (groupe1) et un autre pour *face* (groupe2).

Dans l'expérimentation de ce jeu, nous avons utilisé le rétroprojecteur pour la projection des questions proposées (pour la révision de composition). Nous avons élaboré 15 questions de grammaire, de vocabulaire et de conjugaison. Une minute de réflexion a été donnée aux élèves afin de répondre en écrivant la réponse sur un papier. Après, les élèves ont répondu oralement et en rendant le papier. L'enseignante quant à elle, a corrigé et expliqué.

⁵³ <https://ahaslides.com/fr/blog/online-classroom-games-for-all-ages>. Consulté le 10/04

Le groupe gagnant c'est celui des « pandas » ils ont eu 12/15.

Séance 04 :

Date et heure d'observation : 12/05/2022 de 8h à 10h

Classe : 2^{ème} année moyenne N°4

L'enseignante était absente. Nous avons animé cette séance qui s'est déroulée dans de bonnes conditions.

Nous avons débuté notre jeu 'Quiz' qui se résume comme suit :

Nous avons divisé les éléments de la classe en 5 groupes de 5 personnes tout en expliquant les principes du jeu. Par ailleurs, chaque groupe a choisi leur chef et leur numéro.

Nous avons alors fait la distribution des dix questions qui ont été proposées en leur donnant 1 à 2 minutes de réflexion pour chacune. Ils ont répondu en cochant la ou les bonnes réponses ou en écrivant.

Diverses réponses ont été émises par les élèves. Est venu ensuite le temps de la correction et de l'explication tout en désignant le gagnant (G n1°) qui a le plus des réponses correctes.

6. Présentation et interprétation des grilles d'observation

Nous avons utilisé l'observation pour la collecte des informations pendant notre présence en classe. Pour préparer notre grille d'observation, nous avons assisté à quelques séances de deuxième année moyenne. Nous avons choisi la séance de « révision générale » pour intervenir.

Afin de relier cette séance à l'objectif de notre recherche, nous avons choisi de faire une séance de révision en introduisant les activités ludiques comme moyen pédagogique. Les buts que nous recherchions c'était l'expérimentation des jeux et voir la réaction des apprenants face à cette méthode, l'interaction et la motivation en classe de FLE.

Notre analyse et nos commentaires seront focalisés sur : les apprenants et le cours.

Grille d'observation pour les apprenants :

Critères		Séance n°1 (Témoin)	Séance n°2 (Expérimentale) Jeu n°1	Séance n°3 (Expérimentale) Jeu n°2
L'apprenant s'exprime oralement.			✓	✓
L'apprenant fait des fautes en :	Orthographe		✓	
	Conjugaison		✓	✓
	Grammaire		✓	
La participation des élèves	La majorité participe.		✓	✓
	La majorité reste muette.	✓		
Ce sont les mêmes apprenants qui participent toujours	Oui	✓	✓	
	Non			✓
L'apprenant répond par :	Un mot.	✓		
	Une ou quelques phrases.		✓	✓
Ils sont motivés :	La majorité		✓	✓
	La minorité	✓		
L'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.			✓	✓
L'apprenant a pris des initiatives			✓	✓
L'apprenant est attentif et appliqué.			✓	✓
L'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme			✓	✓
L'apprenant est motivé par les activités proposées.			✓	✓

Grille d'observation des cours

Critères		Séance n°1 (Témoin)	Séance n°2 (Expérimentale) Jeu n°1	Séance n°3 (Expérimentale) Jeu n°2
La transmission et la compréhension de la leçon sont :	Excellente			✓
	Moyenne		✓	
	Mauvaise	✓		
	Rapide et varié		✓	✓

Le cours dynamique :	Lent et monotone	✓		
Le type d'interaction observée en classe :	L'interaction enseignant-apprenants	✓	✓	✓
	L'interaction apprenant-apprenant.		✓	✓

6.1. Comparaison et commentaire

Les séances expérimentales produisent un rapport de résultats à partir duquel nous pouvons construire quelques commentaires. En portant attention sur les grilles d'observation et notre présence en classe, on peut récolter des informations intéressantes.

Dans la séance-témoin qui portait sur un cours de révision finale, nous avons remarqué que la majorité des apprenants ne sont pas intéressés et sont restés silencieux (en particulier les garçons redoublants). Une minorité d'élèves qui participe. Il s'agit généralement des filles. Ces dernières ont répondu avec seulement quelques mots. Dans cette séance l'objectif du cours n'était pas atteint, la compréhension de la leçon était faible avec seulement l'interaction enseignant -apprenant.

C'étaient les dernières séances de troisième semestre et c'est une période très courte. Donc, les méthodes traditionnelles n'attirent pas l'attention des élèves, les apprenants restent toujours démotivés et non intéressés.

Par contre, dans la séance expérimentale, nous avons essayé de rendre l'apprenant un acteur dans la classe. À partir des activités ludiques, les élèves participent et la plupart d'entre eux s'engagent dans la tâche. À travers le jeu, chacun se fixe l'objectif de participation afin d'être actif dans son propre groupe. Il fallait travailler ensemble pour gagner, ce qui a créé une interaction verbale apprenant-apprenant et apprenant/enseignant.

Nous nous sommes aussi basé sur l'écrit pour avoir une idée sur les erreurs commises par les apprenants dans la grammaire, la conjugaison et le l'orthographe. À la fin, nous avons constaté que tout le monde était motivé. Tous les élèves ont essayé de participer et prendre la parole en levant la main. La transmission et la compréhension de la leçon était de

moyenne à excellente. Le cours était dynamique avec une interaction enseignant - apprenant et apprenant-apprenant.

De ce fait, le jeu a créé l'âme de compétition, des relations amicales à travers le travail en groupe et aussi une expression orale permettant le renforcement du vocabulaire ainsi qu'une expression écrite.

6.2.Synthèse

Après l'analyse et l'interprétation des grilles d'observation, nous pouvons conclure qu'en classe de FLE, l'utilisation des activités ludiques comme moyen d'apprentissage lors de la phase expérimentale rend les apprenants plus efficaces en classe. Ils veulent participer et parler, et utiliser leurs compétences pour être les meilleurs. Ce qui les encourage à interagir avec d'autres apprenants et avec l'enseignant.

Par conséquent, tous les apprenants sont motivés et très intéressés. Le jeu est très efficace, il peut effectivement rendre l'apprenant plus impliqué et actif en classe et avoir la capacité d'interagir avec son professeur de langue étrangère pour développer les quatre compétences linguistiques nécessaires à l'apprentissage du FLE.

Chapitre III :
L'analyse quantitative
à travers le
questionnaire

1. Le questionnaire

Au départ nous sommes parties dans l'élaboration d'un questionnaire et en cours de route nous sommes rendu compte qu'il y a beaucoup de personnes qui utilisent le jeu mais une partie qui ne l'utilise pas.

Nous avons donc préféré couper le questionnaire en deux. En d'autres termes, nous avons proposé deux questionnaires. Nous avons choisi pour cela GOOGLE FORMS. Nous avons envoyé deux liens, le premier c'est un questionnaire spécifique pour les personnes qui utilisent le jeu, et le deuxième lien correspond au questionnaire pour les personnes qui n'utilisent pas le jeu.

1.1 Le questionnaire destiné aux enseignants du FLE qui utilisent le jeu en classe FLE.

Voici le questionnaire que nous avons proposé à cette première catégorie⁵⁴ :

Madame, Monsieur, étudiante en français langue étrangère spécialité didactique à L'université Abou Bekr Belkaid Tlemcen, je réalise un mémoire de fin d'études sur « *Le Jeu en Classe* »

Dans ce cadre, je vous remercie de bien vouloir consacrer un peu de votre temps pour répondre à ce questionnaire.

1. Sexe :
 - Homme
 - Femme
2. Age :
 - Moins de 25
 - 25 – 35
 - 36 – 45
 - Plus de 45
3. Diplôme(s) obtenu(s) :
 - Bac

⁵⁴https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfVp7PMMMsqFxtmknuOMV94R839eBOxNjCRMI9kWkOsZ60d2w/viewform?usp=sf_link

- Licence de français
 - Licence d'anglais
 - Master (spécialité) :
 - Autre :
4. Expérience professionnelle :
- Moins de 5 ans
 - 5 -10 ans
 - 11 – 20 ans
 - Plus de 20 ans
5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ?.....

6. A quelle fréquence utilisez-vous le jeu dans vos classes ?
 Rarement Parfois Souvent Très souvent
7. Dans quel but, utilisez-vous le jeu ?
- Pour assurer un meilleur apprentissage ;
 - Pour se procurer du plaisir et apprendre en s'amusant ;
 - Pour débloquer la parole ;
 - Pour renforcer les liens de groupes ;
 - Pour impliquer tous les élèves sans exception ;
 - Pour mieux motiver les élèves ;
 - Autre :
8. Proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants lors de :
- Compréhension oral
 - Expression orale
 - Compréhension écrite
 - Expression écrite
 - Grammaire
 - Vocabulaire
9. Quel type de jeu utilisez-vous en classe ?
- Jeux de rôle
 - Les charades
 - Puzzle
 - Les mimes ;
 - Jeux de l'oie ;
 - Autres :
10. Comment choisissez-vous vos jeux ?
- A partir du manuel ;
 - Sur internet ;
 - A partir des livres ;
 - Sous conseil d'un/ des collègue(s) ;

- Autres:
- 11. Le jeu améliore-t-il le niveau de vos élèves ?
 - Oui
 - Non
- 12. Quels sont les résultats que vous obtenez avec le jeu ?
 - Une meilleure implication des élèves ;
 - La participation de tout le monde ;
 - L'amélioration et la pratique de l'orale ;
 - Une bonne atmosphère du travail ;
 - L'esprit de compétition favorable à l'apprentissage ;
 - Le renforcement des liens et la cohésion des groupes ;
 - Autres :
- 13. Quels sont pour vous les principaux obstacles à l'intégration du jeu en classe FLE :
 - Le manque d'équipement ;
 - Le temps insuffisant de la séance ;
 - Le manque de formation pour cette pratique ;
 - L'absence du jeu dans le manuel ;
 - La difficulté de trouver des jeux ;
 - Le contexte de travail (taille de classe, nombre des élèves...) ;
 - Le regard des autres sur cette pratique (collègue, directeur...) ;
 - Autre :

1.2 Le questionnaire destiné aux enseignants du FLE qui n'utilisent pas le jeu en classe FLE.

Voici le questionnaire que nous avons proposé à la deuxième catégorie d'enseignants, celle qui n'utilise pas le jeu en classe⁵⁵ :

Madame, Monsieur, étudiante en français langue étrangère spécialité didactique à L'université Abou Bekr Belkaid Tlemcen, je réalise un mémoire de fin d'études sur «*Le Jeu en Classe*» Dans ce cadre, je vous remercie de bien vouloir consacrer un peu de votre temps pour répondre à ce questionnaire.

1. Sexe :
 - Homme
 - Femme
2. Age :
 - Moins de 25

⁵⁵ https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfkTrB-ZqYRwjP7IMOXqynKkbB0OYo2V2cLELat0Kg3QXbE6Q/viewform?usp=sf_link

- 25 – 35
- 36 – 45
- Plus de 45
- Plus de 45

3. Diplôm(s) obtenu(s)

- Bac
- Licence de français
- Licence d'anglais
- Master (spécialité) :
- Autre :

4. Expérience professionnelle

- Moins de 5 ans
- 5 -10 ans
- 11 – 20 ans
- Plus de 20 ans

5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ?.....

6. Pourquoi vous n'utilisez pas le jeu ?

- Je ne pense pas que le jeu est utile ;
- Le directeur n'est pas favorable à ces pratiques ;
- J'ai peur que les parents d'élèves jugent mal cette pratique ;
- Cela crée trop de bruits en classe ;
- Cela gêne les collègues ;
- Je ne trouve pas de jeux adéquats à mon programme ;
- Autre :

7. Souhaitez – vous utiliser les jeux dans le futur ?

- Oui
- Non

➤ Justifiez votre réponse :

.....
.....

8. Selon vous, le jeu pourrait-être utile pourquoi ?

- Uniquement pour s'amuser ;
- Pour donner le plaisir d'apprendre ;
- Pour débloquer la parole ;
- Autre :

9. Pensez-vous que le jeu pourrait être utile :

- Pour la compréhension orale ;
- Pour la production orale ;
- Pour la compréhension de l'écrit ;
- Pour la production écrite ;
- Pour travailler le vocabulaire ;
- Pour tout type de contenu ;
- Autre :

10. D'après vous quels sont les jeux qui peuvent être utiles en classe ?

- Jeu de l'oie ;
- Les jeux de mots (comme les charades ou les mots fléchés) ;
- Les jeux de rôles ;
- Autre :

11. Qu'est-ce que vous utilisez à la place du jeu lorsque vous désirez détendre l'atmosphère de travail ?

- Chanson ;
- Poésie ;
- Lecture de conte ;
- Discussion sur des sujets divers ;
- Autre :

2. Les objectifs visés par les deux questionnaires

2.1 Les objectifs concernant les personnes qui utilisent le jeu

Notre questionnaire avait comme buts de :

- Savoir comment les enseignants utilisent le jeu
- Quels jeux ils prennent en considération
- Où est-ce qu'ils les trouvent (eux-mêmes qui les inventent, qui les cherchent) ?
- Quelles sont leurs motivations quant à l'utilisation du jeu et qu'est-ce que le jeu leur apporte ?

2.2 Les objectifs concernant les personnes qui n'utilisent pas le jeu

Pour cette deuxième catégorie d'enseignants qui ne sont pas favorables au jeu, nous avons essayé de :

- Connaître le frein à l'utilisation des activités ludiques (le type de frein et d'obstacle)
- de savoir si les obstacles sont liés à la disponibilité des jeux ou au manque de compétences à l'utilisation ?

3. Analyse des réponses du questionnaire n°1

Le public ciblé, se compose des deux sexes avec un grand avantage pour le sexe féminin, dont la tranche d'âge, la carrière académique et les années d'expériences sont variées.

3.1 Le sexe

Sexe	Fréquence	Pourcentage
Homme	9	24,3%
Femme	28	75,7%
Totale	37	100%

TABLEAU 5 : LE SEXE DES QUESTIONNES

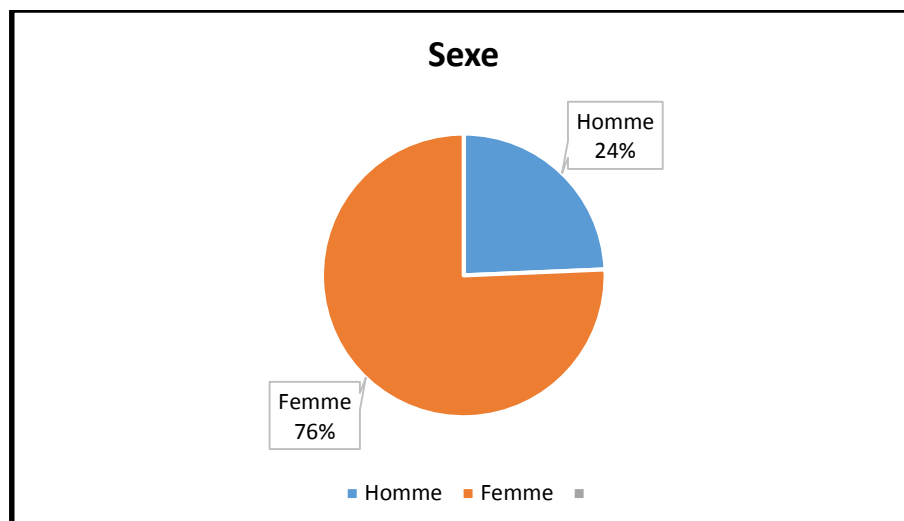


FIGURE 1 : LE SEXE DES QUESTIONNES

3.2 L'âge

Age	Fréquence	Pourcentage
Moins de 25 ans	7	18,9%
25-35	14	37,8%
36-45	13	35,1%
Plus de 45	3	8,1%
Total	37	100%

TABLEAU 6 : LES TRANCHES D'AGE DES QUESTIONNES

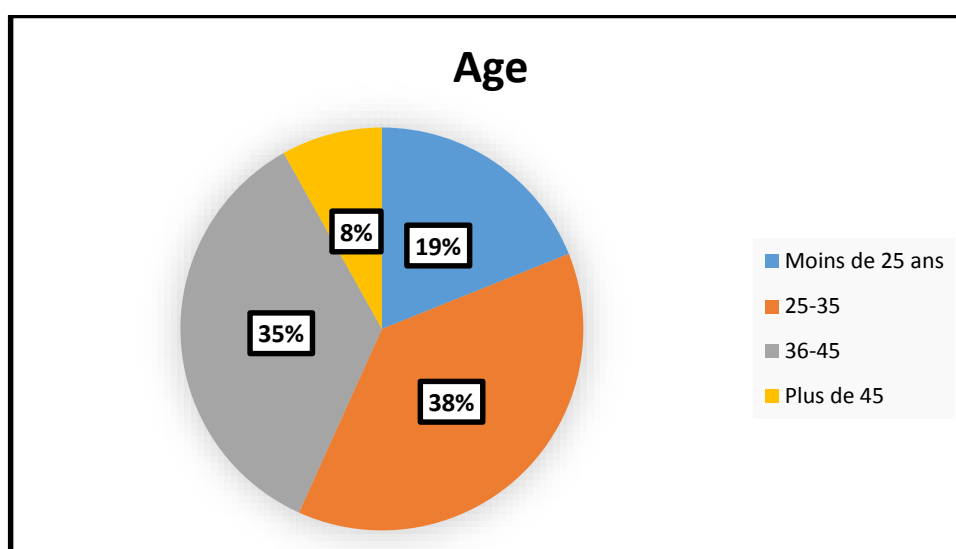


FIGURE 2 : LES TRANCHES D'AGE DES QUESTIONNES

3.3 Les diplôme(s) obtenu(s)

Diplôme Obtenue	Fréquence	Pourcentage
Bac	3	8,1%
Licence de Français	16	43,2%
Licence d'anglais	2	5,4%
Master (Spécialité)	15	40,5%
Autre	1 (ENS)	2,7%
Total	37	100%

TABLEAU 7 : LE DIPLOME OBTENU

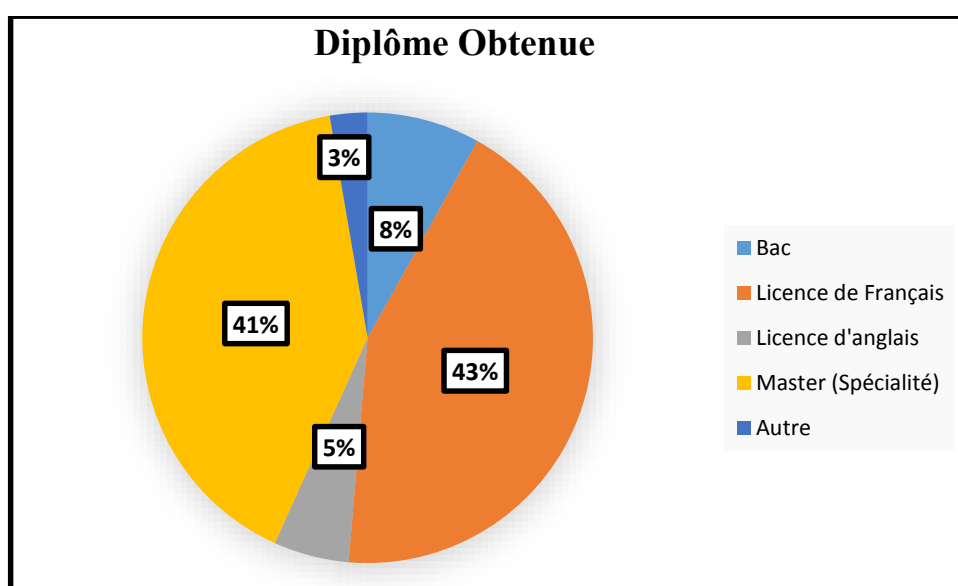


FIGURE 3 : LE DIPLOME OBTENU

3.4 L'expérience professionnelle

Expérience professionnelle	Fréquence	Pourcentage
Moins de 5 ans	15	40,5%
5-10	9	24,3%
11-20	10	27%
Plus 20 ans	3	8,1%
Total	37	100%

TABLEAU 8 : L'EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

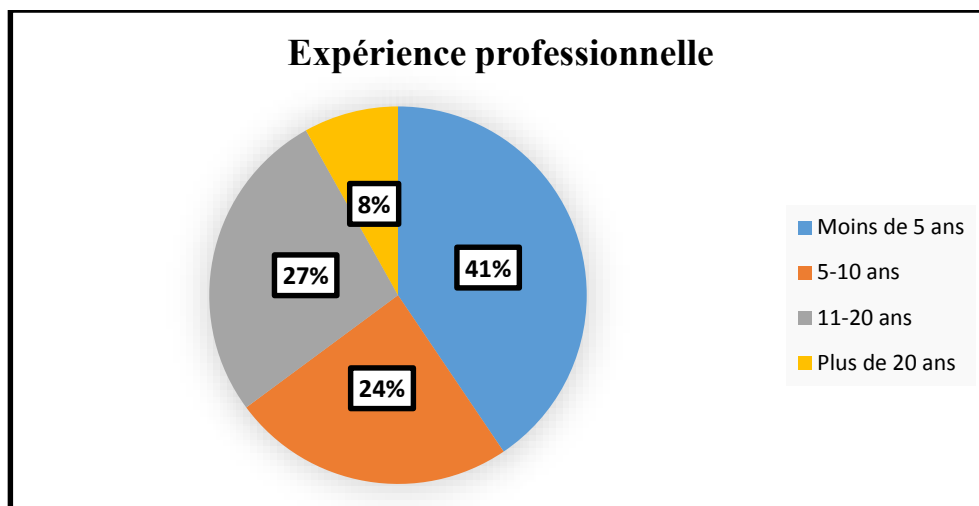


FIGURE 4 : L'EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

A partir des résultats obtenus, nous constatons que nos questionnés forment un public majoritairement jeune dont leur âge est moins de 35 ans (un pourcentage de 56,7 %). Ils sont majoritairement des universitaires (un pourcentage de 43,2% ont licence en français et 40,5% ont un master). Ce qui explique, qu'ils ont une courte et moyenne expérience dans l'enseignement (40,5% ont moins de 5ans d'expérience et 24,3% ont entre 5et 10 ans d'expérience). C'est ce qui explique peut-être aussi leur intérêt pour une méthode d'enseignement qui n'est pas traditionnelle incluant le recours aux activités ludiques.

3.5 La fréquence d'utilisation du jeu

A quelle fréquence utilisez-vous le jeu dans vos classes ?	Fréquence	Pourcentage
Rarement	3	8,1%
Parfois	22	59,5%
Souvent	10	27%
Très souvent	2	5,4%
Total	37	100%

TABEAU 9 : A QUELLE FREQUENCE UTILISER VOUS LE JEU DANS VOS CLASSES ?

A quelle fréquence utiliser vous le jeu dans vos classes

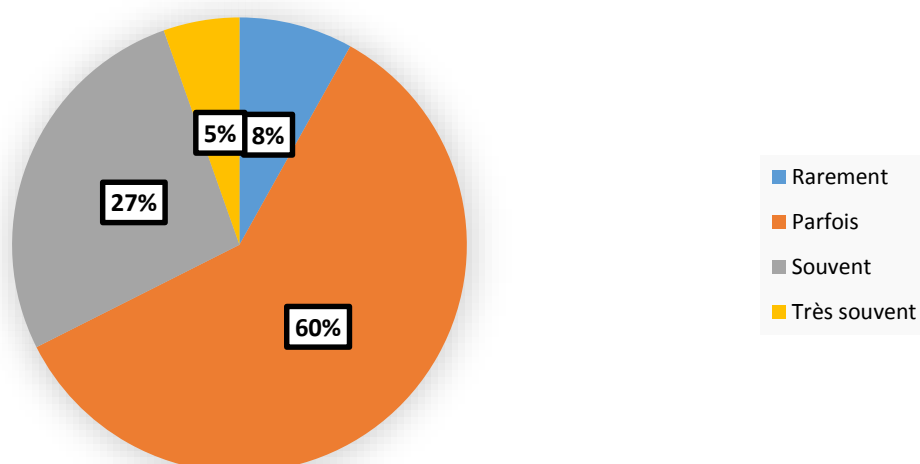


FIGURE 5 : A QUELLE FREQUENCE UTILISER VOUS LE JEU DANS VOS CLASSES ?

Dans cette question, nous voulions déterminer le degré d'utilisation des activités ludiques par les enseignants. Nous relevons du tableau que tous les enseignants recourent au ludique dans leurs pratiques pédagogiques. Toutefois cette utilisation varie selon fréquence d'utilisation de chaque enseignant.

En effet, plus que la moitié des enseignants questionnés (59,5%) nous informe qu'ils ne font recours aux jeux que quelque fois. Alors que 10 (27%) des enseignants confirment que souvent ils font appel aux jeux. Et seulement 2 (5,4%) des questionnés disent qu'ils ont recours aux jeux très souvent.

À travers ces résultats, nous pouvons dire que tous nos questionnés ont tous déjà pratiqué et utilisé le jeu avec leurs élèves, mais ils n'ont pas le même rythme de travail, son utilisation dépend du cours donné et du temps réservé à la séance. Ce qui nous mène à déduire que l'utilisation de ces supports ludiques par les enseignants quelle que soit la manière ou le type de ces activités prouve que le jeu fait déjà partie des supports pédagogiques présents sur le terrain et que d'un autre côté ils confirment son efficacité.

3.6 Les objectifs ciblés par le jeu

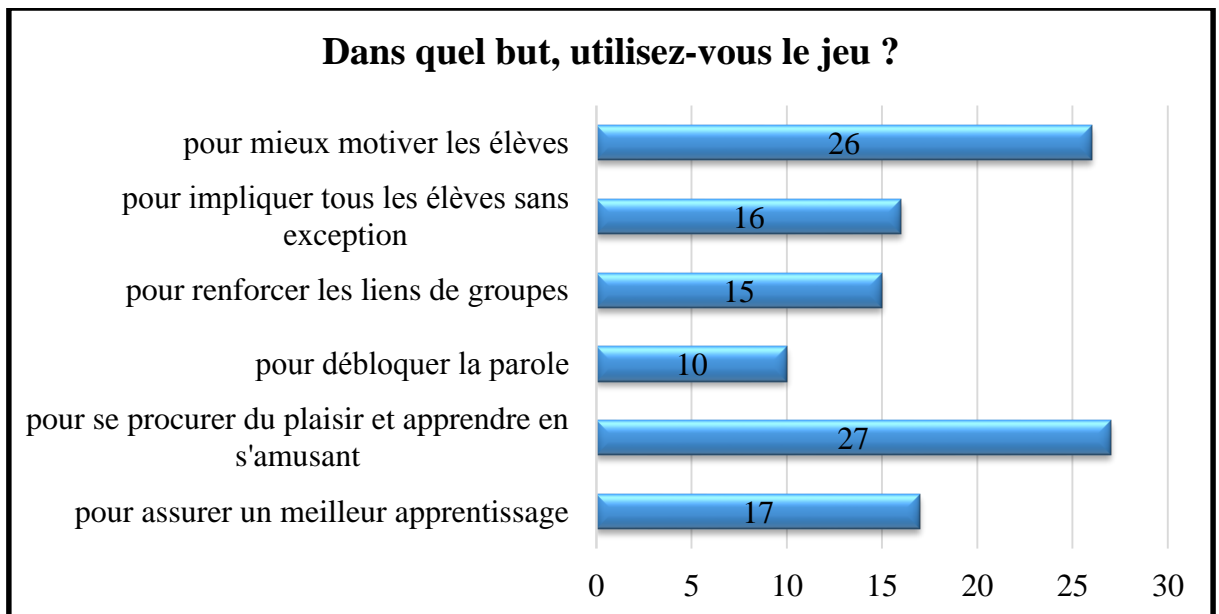


FIGURE 6 : DANS QUEL BUT, UTILISEZ-VOUS LE JEU ?

À propos de cette question qui se présente avec un choix de réponses varié, certains de nos questionnés ont choisis plusieurs réponses, d'autres se sont contentés d'une seule.

Il se trouve qu'ils utilisent le jeu principalement pour se procurer du plaisir, apprendre en s'amusant et mieux motiver les élèves ainsi pour assurer un meilleur apprentissage, impliquer les élèves sans exception et renforcer les liens des groupes.

Mais nous pouvons remarquer que l'importance du jeu est beaucoup plus liée à l'implication des élèves qu'aux objectifs d'apprentissage linguistique que le jeu permet d'atteindre.

3.7 Les contenus d'apprentissage associés aux jeux

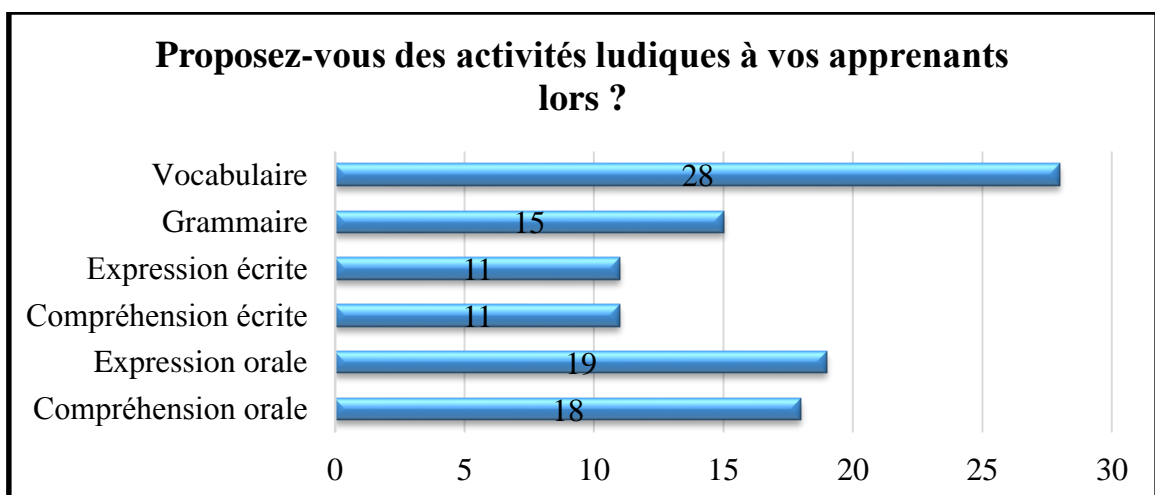


FIGURE 7 : PROPOSEZ-VOUS DES ACTIVITES LUDIQUES A VOS APPRENANTS LORS ?

A partir de ces données, nous remarquons qu'il y a un choix dans l'utilisation du jeu et parmi tous les choix nous avons constaté que le jeu est utilisé pour tous les cours avec une préférence pour les séances de vocabulaire et l'expression orale.

Il est clair que l'emploi du jeu dans la classe du FLE est bénéfique et le fait de l'utiliser pour tous type de cours prouve que les enseignants ont une certaine expérience et une confiance absolue concernant son efficacité.

3.8 Les types de jeux utilisés

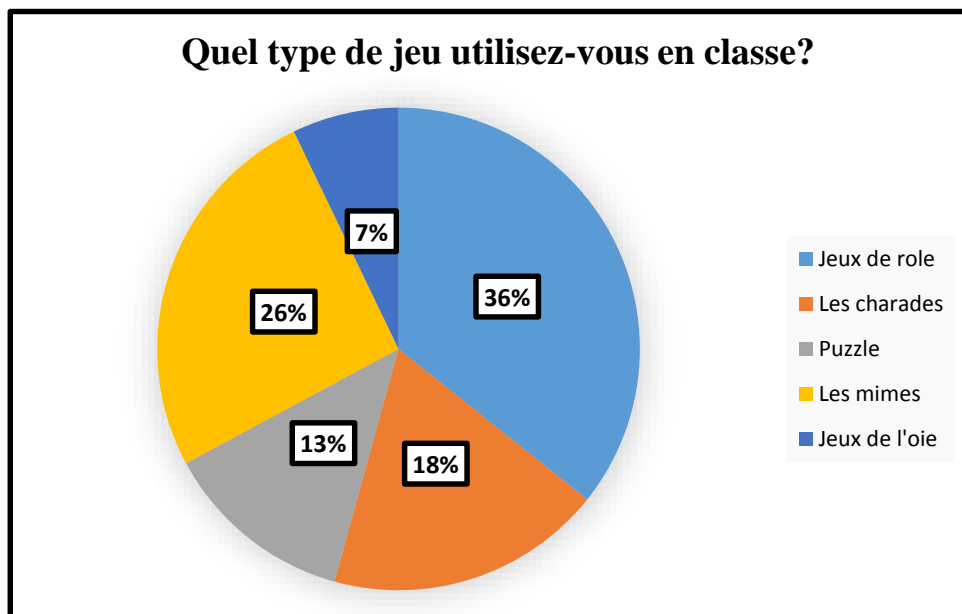


FIGURE 8 : QUEL TYPE DE JEU UTILISEZ-VOUS EN CLASSE ?

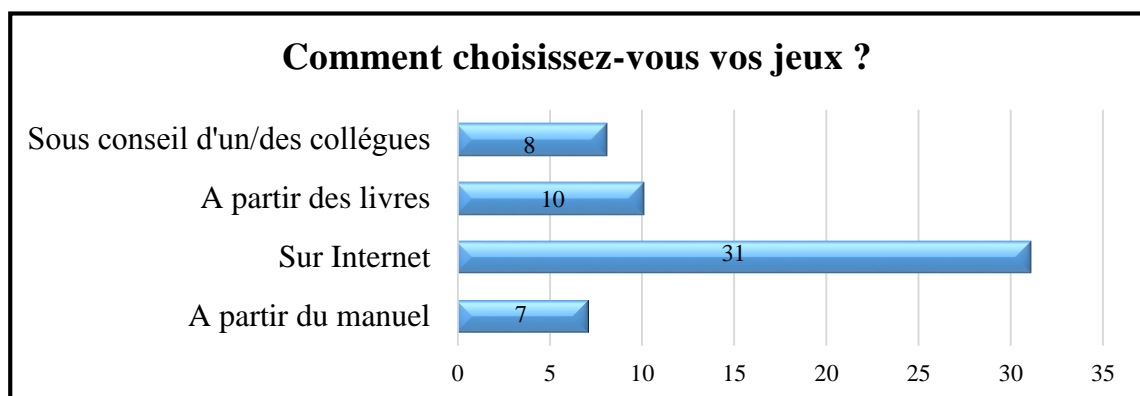


FIGURE 9 : COMMENT CHOISISSEZ-VOUS VOS JEUX ?

Selon les résultats obtenus, le jeu de rôle et le jeu de mimes sont les plus utilisés par les enseignants.

Rappelons que le jeu de rôle et le jeu de mimes aident l'apprenant à développer ses capacités d'imagination et de communication, mais aussi l'enrichissement du vocabulaire puisque ce type d'activité se base sur l'oral. Il est donc important que l'apprenant s'exerce sur ces compétences communicatives.

Nous constatons également que la majorité des enseignants questionnés font le choix de leurs jeux à partir d'Internet.

3.9 L'efficacité du jeu

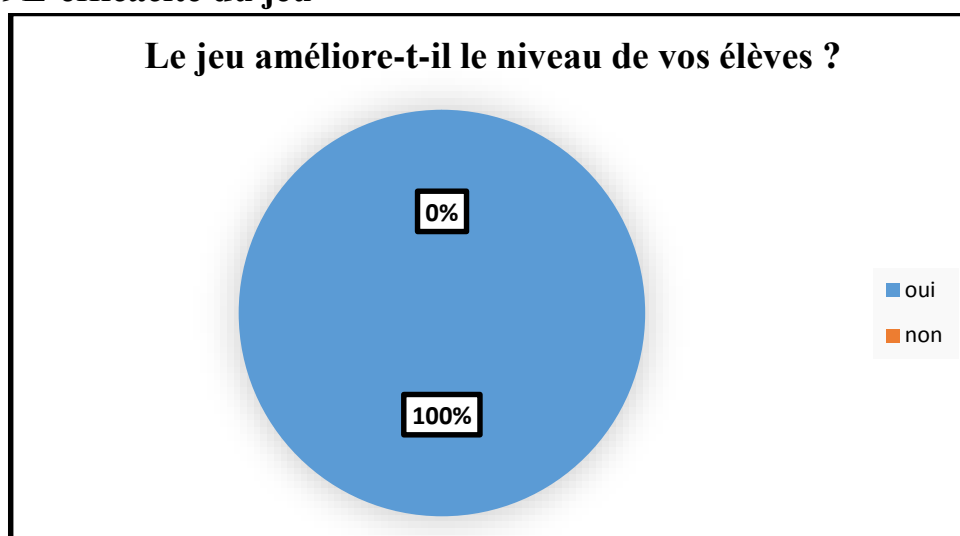


FIGURE 10 : LE JEU AMELIORE-T-IL LE NIVEAU DE VOS ELEVES ?

À propos de cette question fermée, nous remarquons que 37 de nos questionnés soit 100% sont d'accord sur le fait que les activités ludiques améliorent le niveau des élèves.

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

L'application du ludique en classe permet non seulement de détendre l'atmosphère, mais aussi de motiver l'apprenant et de mobiliser son énergie et ses facultés intellectuels pour l'accomplissement de l'activité comme on pourra le voir dans ce qui suit.

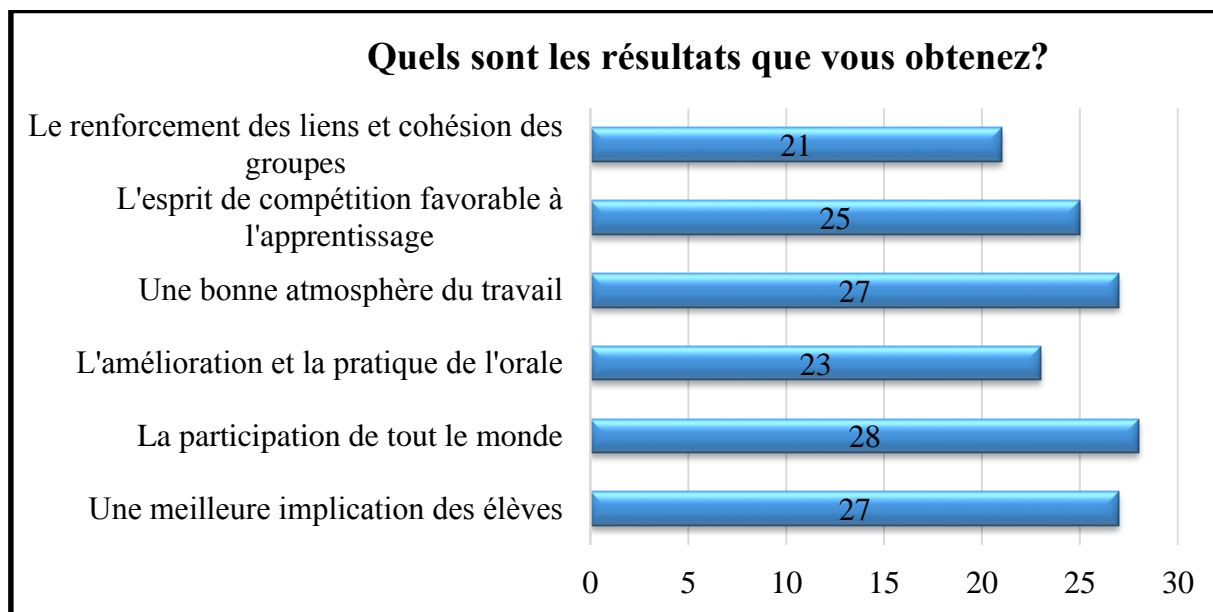


FIGURE 11 : QUELS SONT LES RESULTATS QUE VOUS OBTENEZ ?

3.10 Les obstacles à l'utilisation du jeu

Nous avons pu constater à travers les résultats ci-haut qu'il existe plusieurs motivations qui poussent les enseignants à recourir au jeu dans la classe. Nous citons, pour rappel, la participation de tout le monde et une meilleure implication des élèves. Nous rajoutons la mise en place d'une bonne atmosphère du travail et de l'esprit de compétition favorables à l'apprentissage en plus du renforcement des liens entre les membres du groupe-classe.

Cela dit, ces avantages reliés aux jeux ne suppriment pas totalement l'hésitation ou la difficulté à les utiliser plus souvent. Le graphique suivant nous donne plus de détails sur ce point :

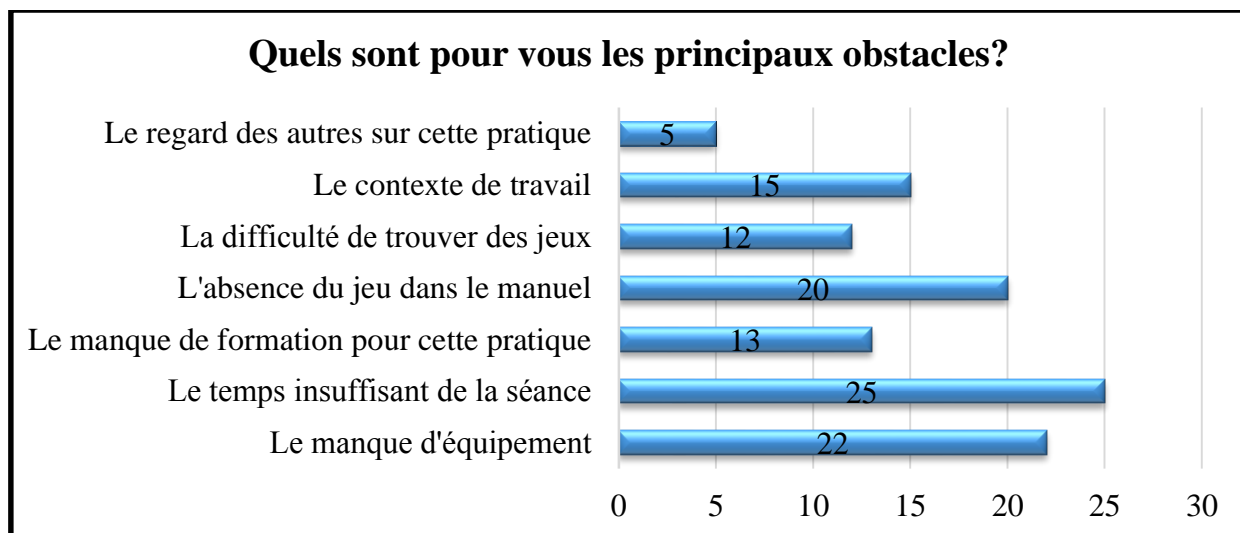


FIGURE 12 : QUELS SONT POUR VOUS LES PRINCIPAUX OBSTACLES ?

Ainsi, en faisant diverses activités ludiques, certains enseignants font face à des difficultés qui peuvent les entraver. La plupart de ces difficultés sont dues au manque du temps et au manque d'équipements.

3.11 Synthèse des résultats

D'après les résultats obtenus, nous concluons que les pratiques ludiques jouent un rôle très important dans l'enseignement, car ils aident les enseignants et les élèves à accomplir leurs tâches. D'abord, ils aident l'enseignant à bien partager l'information et à rendre la matière plus attrayante pour l'élève. De plus, ils construisent un facteur important dans la diversification des méthodes de la diffusion de l'information afin d'aider l'apprenant à s'appropriier la langue. Enfin, les jeux créent un climat de travail favorable dans la classe.

Mais, la surcharge du programme et l'insuffisance du temps, sont les principaux obstacles qui empêchent les enseignants à pratiquer ces activités. En effet, l'enseignant est tenu de suivre le programme et de l'appliquer à un moment précis. Donc il est obligé de choisir entre ce qui est obligatoire et ce qui est optionnel.

Même s'il est capable de consacrer du temps, il souffre de l'absence du matériel (les salles spécialisées, le data show, les ordinateurs, les baffes, etc.) Et d'organisation qui permettent de créer l'atmosphère propice à ce type d'activités.

C'est pour cette raison, il est préférable de fournir les ressources nécessaires pour aider les enseignants à mettre en œuvre ces activités au profit des élèves.

Pour atteindre les objectifs souhaités, nous devons consacrer du temps spécial à ces activités et les inclure dans le programme. Ainsi, le matériel et les outils nécessaires doivent être fournis autant que possible pour faciliter la tâche de l'enseignant.

4 Analyse des réponses du questionnaire n°2

Le public ciblé, se compose des deux sexes avec un grand avantage pour le sexe féminin, dont les tranches d'âge et les années d'expériences varient.

4.1 Le sexe

Sexe	Fréquence	Pourcentage
Homme	5	27,8%
Femme	13	72,2%
Totale	18	100%

TABLEAU 10 : LE SEXE DES QUESTIONNES

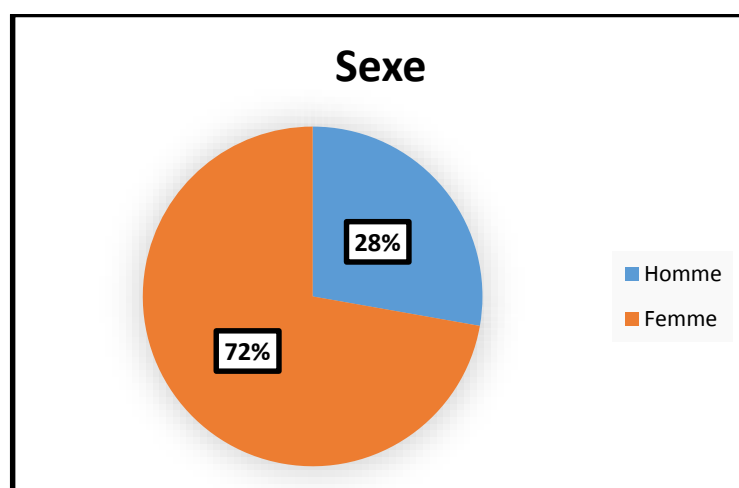


FIGURE 13 : LE SEXE DES QUESTIONNES

4.2 L'âge

Age	Fréquence	Pourcentage
Moins de 25 ans	0	0%
25-35	9	50%
36-45	5	27,8%
Plus de 45	4	22,2%
Total	18	100%

TABLEAU 11 : LES TRANCHES D'AGE DES QUESTIONNES

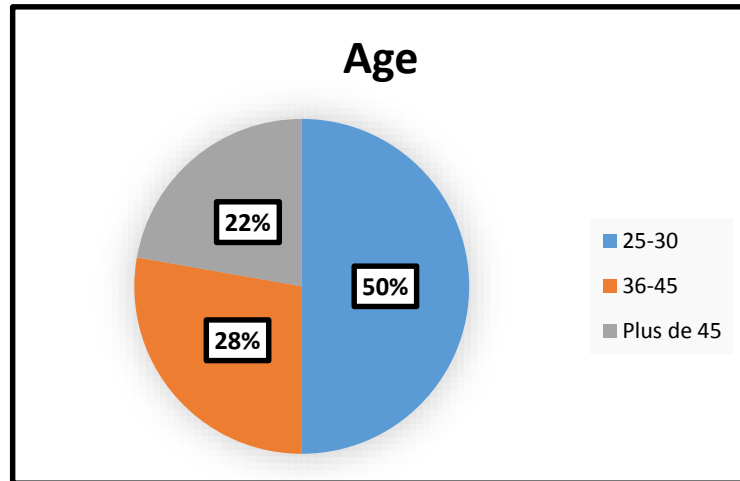


FIGURE 14 : LES TRANCHES D'AGE DES QUESTIONNES

4.3 Les diplômes Obtenus

Diplôme Obtenue	Fréquence	Pourcentage
Bac	1	5,6%
Licence de Français	7	38,9%
Licence d'anglais	1	5,6%
Master (Spécialité)	6	33,3%
Autre	3	16,7%
Total	18	100%

TABLEAU 12 : DIPLOME OBTENUE

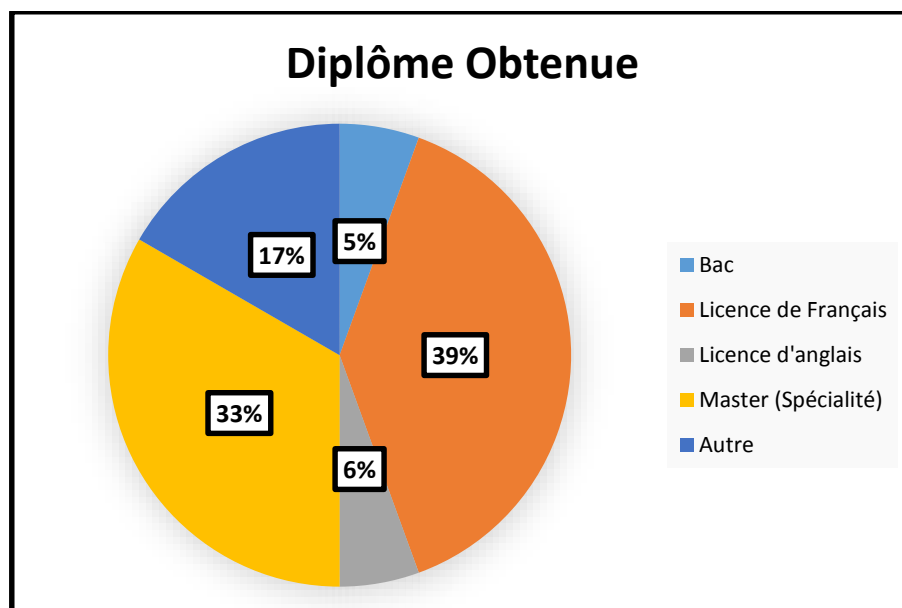


FIGURE 15 : DIPLOME OBTENUE

Malgré un public majoritairement diplômé de spécialité, le jeu n'est pas intégré dans les pratiques

4.4 L'expérience professionnelle

Expérience professionnelle	Fréquence	Pourcentage
Moins de 5 ans	2	11,1%
5-10	9	50%
11-20	4	22,2%
Plus 20 ans	3	16,7%
Total	18	100%

Tableau 13 : Expérience professionnelle

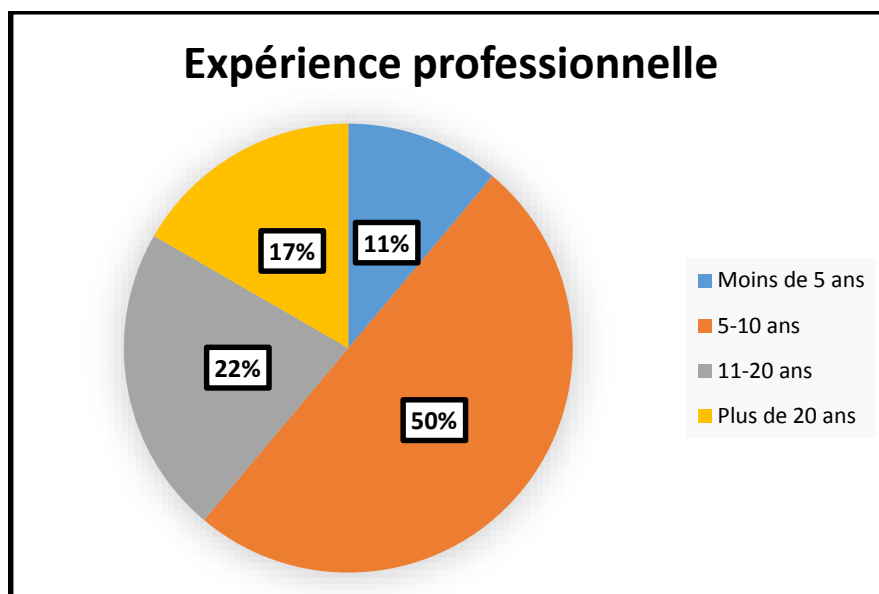


Figure 16 : Expérience professionnelle

A partir des résultats obtenus, nous constatons que nos questionnés forment un public de différentes tranches d'âge, ils sont majoritairement des universitaires (un pourcentage de 38,9% ont une licence en français et 33,3% ont un master). La plupart sont des experts dans l'enseignement (50% ont entre 5 et 10 ans d'expérience, 22% ont entre 11 et 20 ans d'expérience et 17% ont plus de 20 ans d'expérience). Et alors ?

4.5 Les freins à l'utilisation du jeu

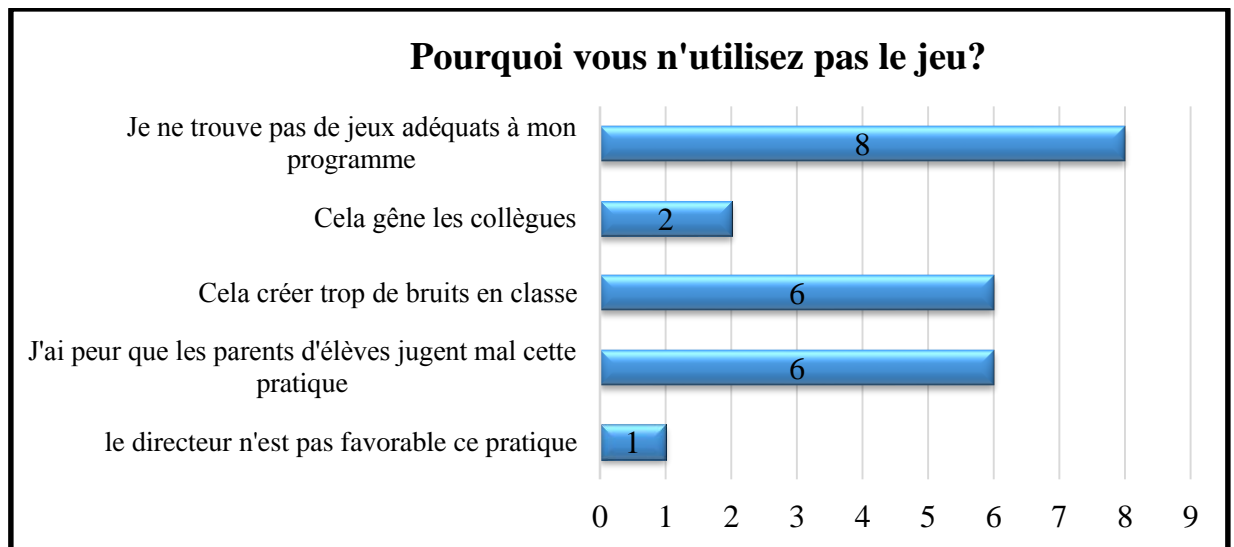


FIGURE 17 : POURQUOI VOUS N'UTILISEZ PAS LE JEU ?

D'après les réponses obtenues, nous pouvons dire que les raisons pour lesquelles les enseignants questionnés n'utilisent pas le jeu en classe sont principalement liées à la non présence de jeux adéquats dans le manuel utilisé. Donc, un effort devrait être fait dans ce sens.

D'un autre côté, le souci de l'image de « sérieux » est important. Les enseignants ont peurs du jugement des parents des élèves face à cette pratique ludique qui crée trop de bruits en classe.

4.6L'intérêt pour le jeu

Le résultat obtenu à cette question nous montre que la position des enseignants vers l'utilisation des jeux diffère :

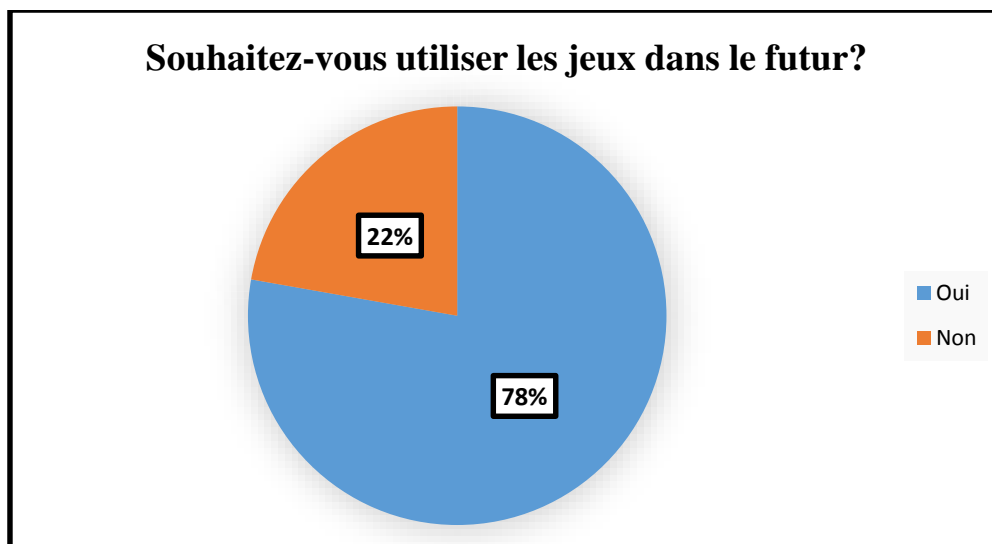


FIGURE 18 : SOUHAITEZ-VOUS UTILISER LES JEUX DANS LE FUTUR ?

À propos de cette question fermée, nous remarquons que 78% de nos questionnés souhaitent utiliser les jeux dans le futur.

En effet, les questionnés reconnaissent que le jeu peut créer une atmosphère qui attirera l'attention des apprenants. Qu'il aide à faire sortir les élèves de l'ordinaire.

D'autre part, les 22% qui choisissent non trouvent qu'il existe d'autres moyens plus efficaces que le jeu.

4.7 L'efficacité du jeu

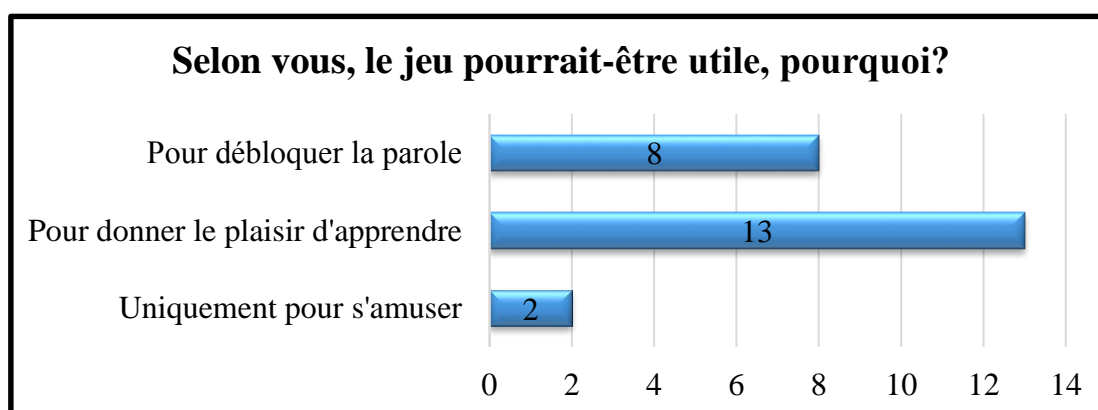


FIGURE 19 : SELON VOUS, LE JEU POURRAIT-ETRE UTILE, POURQUOI ?

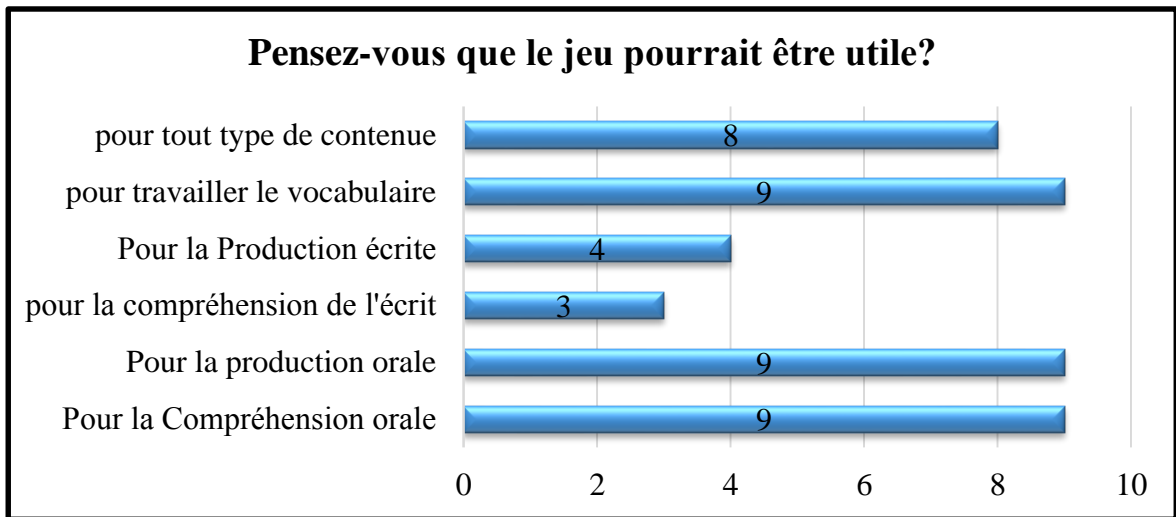


FIGURE 20 : PENSEZ-VOUS QUE LE JEU POURRAIT ETRE UTILE ?

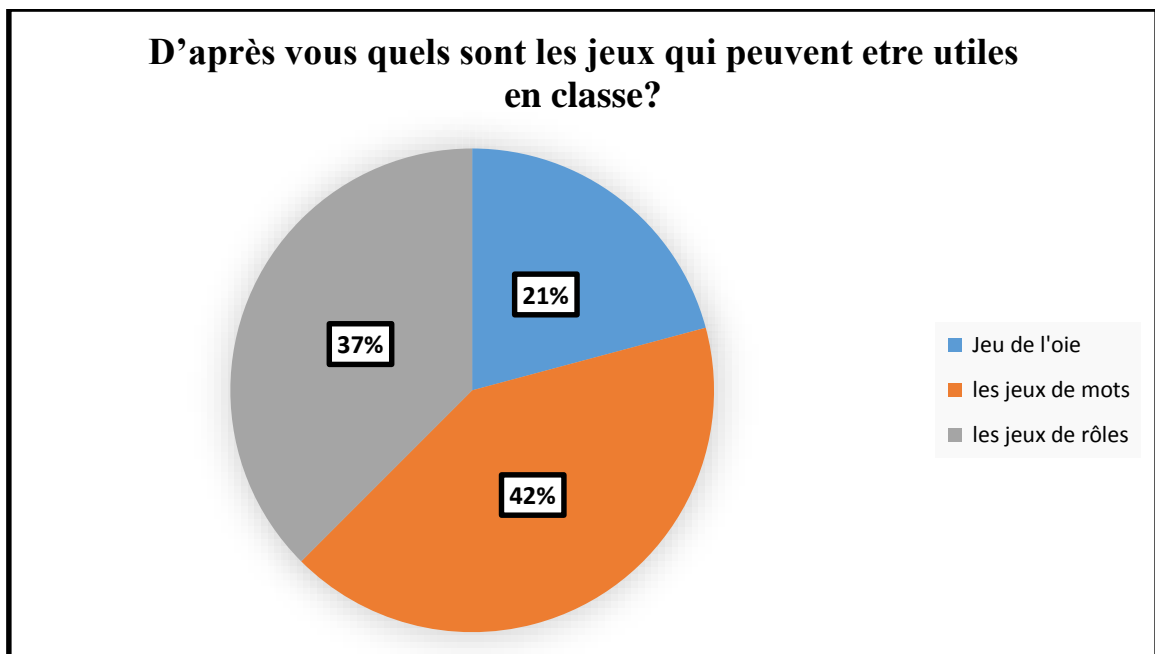


FIGURE 21 : D'APRES VOUS QUELS SONT LES JEUX QUI PEUVENT ETRE UTILES EN CLASSE ?

Selon les réponses, nous avons constaté que le jeu pourrait être utile pour de multiples raisons. Parmi lesquelles nous soulignons sa capacité à donner le plaisir d'apprendre et débloquent la parole chez les élèves. D'un autre côté, les enseignants pensent que le jeu peut les aider pour la production et la compréhension orale, le vocabulaire et tout type de contenu. En d'autres termes, l'efficacité du jeu est reconnue pour l'intégralité des leçons.

Concernant les types de jeux qui peuvent remplir ces fonctions, les enseignants pensent que ce sont les jeux de mots parce qu'ils sont parfaits pour se détendre et se relaxer et ils ont un impact sur l'appropriation du vocabulaire, de l'oral ainsi que l'écrit.

Le jeu de rôle attire aussi l'attention des élèves. Ce dernier est un outil de communication, il aide à développer les compétences langagières : la compréhension et l'expression orale.

4.8 Les alternatives au jeu

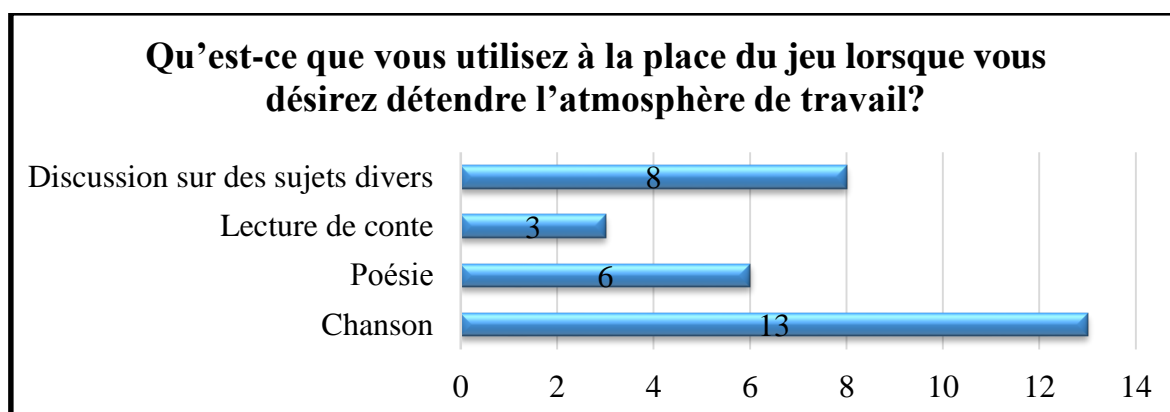


FIGURE 22 : QU'EST-CE QUE VOUS UTILISEZ A LA PLACE DU JEU LORSQUE VOUS DESIREZ DETENDRE L'ATMOSPHERE DE TRAVAIL ?

Pour détendre l'atmosphère de travail en classe, les enseignants qui n'utilisent pas le jeu intègrent à sa place la chanson et la discussion sur des sujets divers. Vu que les élèves aiment la musique et les histoires, les chansons et les comptines constituent une bonne activité qui les permet de pratiquer les langues tout en bougeant et en s'amusant.

5. Synthèse des résultats

Le questionnaire nous a permis de connaître la position des enseignants vis-à-vis du jeu. Nous avons pu dégager leurs avis sur les activités ludiques et savoir ce qui les empêchent à recourir à ce genre de pratiques.

D'après les résultats des deux questionnaires, les enseignants trouvent que les jeux qui correspondent le plus au niveau de 2^{ème} année cycle moyen sont les jeux de mots et les jeux de rôles parce qu'ils travaillent le vocabulaire et l'expression orale des élèves.

D'un côté, la majorité des enseignants affirment que les pratiques ludiques contribuent à l'amélioration des conditions de l'enseignement-apprentissage, tout en aidant l'enseignant et l'apprenant à la fois. Ainsi, il existe des motivations qui poussent les enseignants à recourir au jeu dans la classe comme la participation de tout le monde, une meilleure implication des élèves et une bonne atmosphère du travail.

De l'autre côté, en faisant diverses activités, certains enseignants font face à des difficultés qui peuvent les entraver, parmi lesquelles :

- Le manque du temps ;
- Le manque d'équipements ;
- L'absence du jeu dans le manuel ;
- Le contexte de travail ;
- Le manque de formation pour cette pratique ;
- La difficulté à trouver des jeux adéquats ;
- Le regard des autres sur cette pratique ;

En plus de ces obstacles communs aux deux profils d'enseignants, il existe d'autres freins plus en relation avec l'image de l'enseignant et qui font du jeu un défi pour des enseignants qui reconnaissent son efficacité et s'interdisent de le pratiquer :

- La peur de jugement des parents des élèves face à cette pratique ludique
- Cette pratique ludique crée trop de bruits en classe ;
- Cela gêne les collègues ;
- Le directeur n'est pas favorable à cette pratique ;

Enfin, nous avons constaté que ces pratiques ludiques contribuent vraiment à l'amélioration de l'enseignement-apprentissage. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire de fournir les ressources pour aider les enseignants à mettre en œuvre ces activités au profit des élèves.

Pour atteindre les objectifs souhaités, il serait utile de consacrer du temps spécifique à ces activités et les inclure dans le programme. Aussi, le matériel et les outils nécessaires doivent être fournis autant que possible pour faciliter la tâche de l'enseignant.

Conclusion

D'après nos questionnaires et des expériences menées sur le terrain. Nous avons appris comment et en quoi les jeux aident les élèves à l'apprentissage du FLE. En d'autres termes, nous avons pu évaluer et étudier le degré d'efficacité des pratiques ludiques pour les apprenants (les élèves de 2^{ème} année moyenne).

L'apprenant devient intéressé et actif, il veut communiquer et interagir verbalement avec l'enseignant et avec les autres apprenants de son groupe pour remplir son rôle et atteindre ses objectifs.

L'apprenant est pleinement engagé dans la tâche avec un enthousiasme et une joie inégalés. Ainsi, grâce à des activités ludiques, l'apprenant devient plus motivé, il peut participer à diverses activités et interagir en classe et améliorer par conséquent les quatre compétences.

D'après notre analyse et entretiens, nous avons remarqué que les activités ludiques ne sont pas cités ni intégrées dans le programme scolaire de deuxième année moyenne que ce soit de façon directe ou de façon implicite. L'encouragement à cette pratique n'est donc pas présent. Alors qu'il serait judicieux de le faire.

Conclusion générale

Au terme de ce travail, nous pouvons confirmer l'idée que l'activité ludique est un moyen de motivation pour les apprenants. Elle aide à créer un esprit de coopération et de plaisir partagé plutôt que la satisfaction des uns aux prix de la frustration des autres.

Notre étude a pris comme point de départ la découverte de l'efficacité des activités ludiques en classe de FLE en portant l'attention sur une classe deuxième année moyenne en Algérie.

Notre travail de recherche a été scindé en deux parties, dans le premier volet, il était question d'avoir un regard général sur le concept. D'abord, nous avons mis la lumière sur le jeu, ses multiples définitions ainsi que son rôle dans le développement de l'enfant. Ensuite, nous nous sommes intéressés à la place du jeu en classe. Nous avons pu découvrir les types des activités ludiques utilisées et leurs avantages.

Le deuxième volet, est réservé à la partie pratique en se basant sur les connaissances théoriques que nous avons abordées dans le premier volet. Ce deuxième volet contient deux chapitres à travers lesquels nous avons tentés de réaliser nos objectifs de départ à savoir mesurer le degré d'efficacité du jeu en classe de FLE. Nous avons pu comprendre que le jeu est essentiel pour le développement des capacités cognitives de l'enfant ainsi que pour lui apprendre à vivre en société. Nous avons découvert également que sur le plan didactique l'activité ludique est un excellent moyen de brise-glace pour motiver l'élève et l'inciter à communiquer avec les autres tout en travaillant en groupe afin d'arriver à résoudre ses problèmes de langue. Il éloigne la pression et l'ennui et renforce la concentration .c'est facteur d'acquisition qui rend l'apprenant plus actif et plus impliqué

Premièrement, nous avons fait l'expérimentation de deux jeux auprès des apprenants de la deuxième année moyenne du collège *Benmansour Boumediène* de Sabra.

Grace à notre travail expérimental à l'aide d'entretiens avec l'enseignante, d'observations de classe et du test de jeux en cours, nous avons pu conclure que les activités ludiques contribuent à motiver les élèves, les impliquer activement dans la prise en main de leur apprentissage tout en leur permettant de se divertir.

Le jeu *Grimper à l'arbre* ainsi que le *quiz* que nous avons élaboré se sont avérées

des activités très motivantes qui ont offert l'occasion aux apprenants de prendre la parole, d'avoir le courage de prendre des initiatives dans une ambiance de compétition très amusante. Le caractère ludique des activités ont fait que l'apprenant sorte de sa zone d'insécurité et de dépasser ses difficultés liées à l'oral et à l'écrit. Les élèves se sont exprimés sans retenue tout en opérant travail collaboratif. Les interactions enseignant-apprenant et apprenant-apprenant étaient nombreuses et spontanées installant une mise en confiance.

Deuxièmement, nous sommes passés aux questionnaires et à l'analyse des résultats. Nous pouvons dire que le questionnaire nous a permis de connaître la position des enseignants vis-à-vis du jeu. Nous avons pu dégager leurs avis sur les activités ludiques et savoir ce qui les empêche à recourir à ce genre de pratiques.

En effet, la majorité des enseignants affirment que les pratiques ludiques contribuent à l'amélioration des conditions de l'enseignement-apprentissage, tout en aidant l'enseignant et l'apprenant à la fois. Ainsi, il existe des motivations qui poussent les enseignants à recourir au jeu dans la classe comme la participation de tout le monde, une meilleure implication des élèves et une bonne atmosphère de travail.

Nous pouvons dire que les réticences et les freins ne sont pas d'ordre motivationnels, ils sont beaucoup plus liés à l'aspect technique et organisationnel tels que : le manque d'équipements, l'absence du jeu dans le manuel, le contexte de travail, ou encore le manque de formation pour cette pratique.

De ce fait, nous pouvons dire que les pratiques ludiques contribuent vraiment à l'amélioration de l'enseignement-apprentissage. Car, après les recherches, les enquêtes et les expériences menées, nous nous avons confirmé l'efficacité des jeux comme encouragement de l'apprentissage des apprenants. Ainsi que leur effet sur le développement de la communication, le travail collaboratif et l'enrichissement de tous types de compétences.

Finalement, nous nous demandons si ces résultats seront complètement différents si on passe à un autre palier ou bien identiques. Les enseignants des autres niveaux recourent-ils plus fréquemment aux jeux ? Ont-ils plus ou moins de réticences que ceux que nous avons interrogés.

Ce ne sont que quelques questions parmi d'autres que notre étude suscite. Nous espérons par ce travail offrir la voie à d'autres recherches qui viendront le compléter ou l'approfondir avec d'autres problématiques qui visent à bien développer ce thème et surtout à faire en sorte que les activités ludiques soient plus répandues en classe de FLE.

Références bibliographiques

Ouvrage

- Brougère, G, Jeu et éducation Responsable du département de Sciences de l'éducation de L'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet » Paris : Harmattan, 1995
- Caillois, Roger. (1958). "Les Jeux et Les Hommes (Le Masque et Le Vertige)". Gallimard.
- Caré., J, M et Debyser, F., (1991). Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français, Paris : Hachette.
- Château, J., (1954). L'enfant et le jeu, Paris : Scarabée.
- DE GRANDMONT, Nicole. (1995). Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec.
- De.Grandmont. N, (1997). Pédagogie du jeu, joué pour apprendre, Éd. Boeck université, Paris.
- Duflo Colas, Jouer et philosopher, Paris, Presses Universitaires de France.
- Elodi coutou, jeu et apprentissage, université de Nante.
- Francine ferland (2003). Le modèle ludique. Le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie, 3^{ème} édition, les presses de l'université de Montréal.
- Gilles Brougère, (1995). Jeu et Education, Le Harmattan.
- Grandmont, N, (1995). Jeu ludique. les éditions logiques, 1995.
- Grandmont, N. (1997). La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre .Bruxelles : De Boeck Université.
- HALLIWELL Susan. (1995). Enseigner l'anglais à l'école primaire. Longman.
- Haydée Silva & Dominique Abry, (2008). Le jeu en classe de langue - Techniques et pratiques de classe. CLE international. Paris.
- Haydée Silva, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique.
- Henricks, Thomas S. (2006). "Play reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression". University of Illinois Press.
- Huizinga, Johan. (1955). « Homo Ludens: A study of the play element in culture ». Boston : Beacon.
- J.Château, (1954). L'enfant et le jeu éd, Du scarabée, Paris,
- Jacques Henriot, (1969). Le jeu. Presses universitaires de France.

- Jean-Claude Arfouilloux. (1975). « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat,
- KERVRAN, Martine. (1996). L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Armand Colin.
- Laurent Trémel, (2001). Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, Les faiseurs de mondes, Presses Universitaires de France.
- Nicole de Grandmont. (1997). Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre. Ed Boeck, Paris.
- RITCHERICHÉ. René. (1985). Système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes, cité par : BOUACHA.A, la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris.
- WEISS, François. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette.

Article :

- Christine Delory-Momberger, « G. Brougère. *Jouer/Apprendre* », *L'orientation scolaire et professionnelle* [Online], 35/3 | 2006. 479-481, Online since 28 septembre 2009, connection on 25 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/osp/1033> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/osp.1033>
- Francisco Jiménez, « Principes de didactisation des activités ludiques dans les pratiques orales », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité* [En ligne], Vol.36 N°2 | 2017, mis en ligne le 29 juin 2017, consulté le 03 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/apliut/5728> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/apliut.5728>
- Gilles Brougère. Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire. *Revue française de pédagogie*. 1997. Pp 47-56.
- **Gilles** Brougère, « Qu'entendre par jeu dans l'enseignement et l'apprentissage des langues : diversité des situations et des modalités d'apprentissage », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité* [En ligne], Vol.36 N°2 | 2017, mis en ligne le 24 juin 2017, consulté le 10 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/apliut/5652> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/apliut.5652>

- Haydée Silva. La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère. Synergies Europe n° 4. 2009. Pp. 105-117. Consulté le 20 avril 2022. URL : <https://www.gerflint.fr/Base/Europe4/silva.pdf>
- Haydée Silva, Le jeu comme outil pédagogique Le français à l'université, 14-01 | 2009. Mise en ligne le : 30 janvier 2012, consulté le : 16 avril 2022. URL : <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872>
- Gilles Brougère, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 10 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/202> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.202>
- Julia Moutiez. Du jeu, modèle pour étudier les sociétés humaines au jeu, outil de gestion, de conception et de médiation. SUD volumes critiques, ENSA-Marseille, 2020. mis en ligne le 8 Jan 2021, consulté le 01 avril 2022. URL : <https://hal.parisnanterre.fr/hal-03103729>
- Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2016, consulté le 06 mai 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044>
- LOPEZ, Javier Suso. « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères ». R. Ruiz et al. Granada. 1998 p. 15-16. (https://www.academia.edu/8407859/JEUX_COMMUNICATIFS_ET_ENSEIGNEMENT_APPRENTISSAGE_DES_LANGUES_%C3%89TRANG%C3%88RES?auto=download). (Consulté le : 21/05/2022).
- Morel, Lydie. L'activité ludique en articulation avec les activités de raisonnement. Revue Tranel (Travaux neuchâtelois de linguistique), vol. 46. 2007. Pp. 51-68.
- Nacima Makhoulfi, Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère A.S. Synergies Algérie n° 12. 2011. pp. 89-100 [En ligne], consulté le 06 avril 2022 URL : <https://gerflint.fr/Base/Algerie12/nacima.pdf>
- Romain Jourdan-Ôtsuka. Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques. Bulletin des Rencontres Pédagogiques du Kansai n°28. 2014. pp 64-68.

- Sofiane Harrache, « Le ludique dans les manuels de français du cycle primaire : enjeux et perspectives », Multilinguales [En ligne], 12 | 2020, mis en ligne le 14 février 2020, consulté le 22 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/multilinguales/4407> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/multilinguales.4407>

Dictionnaire

- CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Clé International, Paris, 2003.
- Dictionnaire de Français Hachette, Paris : Edition hachette, 2010.
- Dictionnaire Flammarion 1963.
- Dubois.J : dictionnaire de linguistique, la rousse, 1973, Paris, Edition, 1980.
- GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001.
- Galisson et Coste ; Dictionnaire de didactique des langues, Hachette, Paris, 1976
- Le dictionnaire Grand Robert, 2001.
- Nouveau dictionnaire de français, Paris : Larousse, 2002.

Les sites internet :

- Dictionnaire Larousse site internet : [<https://www.larousse.fr/dictionnaires/franc>] consulté le 22/03/2022 à 22.00
- Edufrance.com

Thèses et mémoires consultés :

- Boadiwaa Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants d'asanteman senior high school, yaa asantewaa girls senior high school et opoku ware senior high school master of philosophy (french ; march), 2015, p. 24
- Martine Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, Bordas, 2002, cité par : Ahlem taghezout, les activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benamar, université d'Oran, 2009, p.40
- Silverberg-Villez, B. (1994). L'activité de jouer et ses conséquences dans l'apprentissage des langues. Thèse de doctorat. Université Paris III.

Table des matières

REMERCIEMENTS.....	2
DEDICACES.....	3
SOMMAIRE	4
INTRODUCTION GENERALE	5
CHAPITRE I : LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE FLE	8
1. LE JEU :.....	9
1.1. DEFINITION DE JEU :	9
1.2. LA NATURE DE JEU	10
1.3. LES TYPES DE JEU :.....	11
1.3.1. <i>Le jeu ludique</i> :	11
1.3.2. <i>Le jeu éducatif</i>	12
1.3.3. <i>Le jeu pédagogique</i> :	13
1.3.4. <i>Le jeu coopératif</i> :	13
1.4. LES QUATRE REGIONS METAPHORIQUES DU JEU SELON HAYDEE SILVA	13
1.4.1. <i>Le matériel ludique</i> :	14
1.4.2. <i>La structure ludique</i>	14
❖ <i>Les structures constitutives</i>	14
❖ <i>Les structures normatives</i>	15
❖ <i>Les structures évolutives</i>	15
❖ <i>Les structures méta-ludiques</i>	16
1.4.3. <i>Le contexte ludique</i>	16
1.4.4. <i>L'attitude ludique</i>	16
1.5. LES DIFFERENTES THEORIES DU JEU EN CLASSE DE FLE :	16
1.5.1. <i>D'après Johan Huizinga</i>	16
1.5.2. <i>D'après Roger Caillois</i>	18
1.5.3. <i>D'après J. PIAGET</i>	20
1.5.3.1. <i>Les jeux d'exercices avec le mouvement, appelés jeux de fonctionnement</i>	20
1.5.3.2. <i>Les jeux de fictions, symboliques et de représentations</i>	21
1.5.3.3. <i>Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale)</i>	21
1.5.4. <i>D'après H. WALLON</i>	21
1.5.4.1. <i>Jeux fonctionnels</i>	21
1.5.4.2. <i>Jeux de fictions</i>	21
1.5.4.3. <i>Jeux d'acquisition</i>	22
1.5.4.4. <i>Jeux de fabrication</i>	22
1.5.5. <i>D'après Thomas S. Henricks</i> :	22
1.5.6. <i>D'après Henriot</i>	23
2. L'ACTIVITE LUDIQUE	24
2.1. QU'EST-CE QU'UNE ACTIVITE LUDIQUE ?.....	24

2.2.	TYPES D'ACTIVITES LUDIQUES :	24
2.2.1.	Les jeux culturels	24
2.2.2.	Les jeux linguistiques	24
2.2.3.	Les jeux de créativité :	25
2.2.4.	Les jeux dérivés du théâtre :	25
2.3.	Les avantages des activités ludiques	25
2.3.3.	Un élément de motivation	27
2.3.4.	Un outil du travail du groupe :	28
2.3.5.	Développement harmonieux de la personne	28
2.3.6.	Développement de la créativité et de l'imaginaire	29
2.3.7.	Le jeu facteur d'acquisition :	29
2.3.8.	Le jeu aide à acquérir des compétences :	30
2.4.	ROLE DE L'ENSEIGNANT DANS UNE APPROCHE LUDIQUE	30
2.4.1.	Faire jouer	30
2.4.2.	Donner à jouer	30
2.4.3.	Laisser jouer	30
2.4.4.	Jouer avec	31
2.5.	EXEMPLES D'ACTIVITES LUDIQUES :	31
2.5.1.	Les jeux linguistiques	31
2.5.1.1.	Jeux travaillant la prononciation	31
2.5.1.2.	Jeux travaillant le lexique	32
2.5.1.3.	Jeux travaillant les structures grammaticales	33
2.5.2.	Les jeux de communication	33
CHAPITRE II : L'EXPERIMENTATION DES JEUX EN CLASSE		36
INTRODUCTION		37
1.	PRESENTATION DE L'ETABLISSEMENT D'ACCUEIL	37
1.1.	PRESENTATION LA COMMUNE DE SABRA	37
1.2.	PRESENTATION DU CEM BENMANSOUR BOUMEDIENE	38
2.	LES ENTRETIENS	39
3.	LES OBSERVATIONS DE CLASSES :	40
3.1.	PUBLIC VISE	40
3.2.	Séance 01 (séance découverte)	40
3.3.	Séance 02 (séance témoin)	41
4.	LE CHOIX DES JEUX	42
5.	L'EXPERIMENTATION DU JEU	43
	Séance 03 :	43
	Séance 04 :	44
6.	PRESENTATION ET INTERPRETATION DES GRILLES D'OBSERVATION	44
	Grille d'observation pour les apprenants :	45
	Grille d'observation des cours	45
6.1.	COMPARAISON ET COMMENTAIRE	46
6.2.	SYNTHESE	47

CHAPITRE III : L'ANALYSE QUANTITATIVE A TRAVERS LE QUESTIONNAIRE	48
1. LE QUESTIONNAIRE.....	49
1.1 LE QUESTIONNAIRE DESTINE AUX ENSEIGNANTS DU FLE QUI UTILISENT LE JEU EN CLASSE FLE. 49	
1.2 LE QUESTIONNAIRE DESTINE AUX ENSEIGNANTS DU FLE QUI N'UTILISENT PAS LE JEU EN CLASSE FLE.	51
2. LES OBJECTIFS VISES PAR LES DEUX QUESTIONNAIRES	54
2.1 LES OBJECTIFS CONCERNANT LES PERSONNES QUI UTILISENT LE JEU.....	54
2.2 LES OBJECTIFS CONCERNANT LES PERSONNES QUI N'UTILISENT PAS LE JEU	54
3. ANALYSE DES REPONSES DU QUESTIONNAIRE N°1.....	54
3.1 LE SEXE.....	54
3.2 L'AGE	55
3.3 LES DIPLOME(S) OBTENU(S).....	56
3.4 L'EXPERIENCE PROFESSIONNELLE.....	56
3.5 LA FREQUENCE D'UTILISATION DU JEU	57
3.6 LES OBJECTIFS CIBLES PAR LE JEU	58
3.7 LES CONTENUS D'APPRENTISSAGE ASSOCIES AUX JEUX	59
3.8 LES TYPES DE JEUX UTILISES	60
3.9 L'EFFICACITE DU JEU.....	61
3.10 LES OBSTACLES A L'UTILISATION DU JEU	62
3.11 SYNTHESE DES RESULTATS	63
4 ANALYSE DES REPONSES DU QUESTIONNAIRE N°2.....	64
4.1 LE SEXE.....	64
4.2 L'AGE	64
4.3 LES DIPLOMES OBTENUS	65
4.4 L'EXPERIENCE PROFESSIONNELLE.....	66
4.5 LES FREINS A L'UTILISATION DU JEU.....	67
4.6 L'INTERET POUR LE JEU.....	67
4.7 L'EFFICACITE DU JEU.....	68
4.8 LES ALTERNATIVES AU JEU.....	70
5. SYNTHESE DES RESULTATS	70
CONCLUSION	72
CONCLUSION GENERALE.....	73
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	77
TABLE DES MATIERES.....	82
ANNEXES.....	85
RESUME :.....	110

Annexes

Annexe : Jeu « grimper à l'arbre »

1

Je contiens des planches, des bulles et des vignettes. Qui suis-je?

Un texte Une affiche Une bande dessinée

2

Je suis un signe de ponctuation. Quand on me voit dans une phrase, on doit marquer une petite pause dans la lecture pour reprendre son souffle. Je suis ...

Un point d'exclamation Une virgule Un point

3

« Le nain voit un chevalier qui arrive au galop », qui remplace:

Nain Chevalier Galop

4

« le nouveau château où va Lancelot est habité par un vieillard, ancien chevalier ». La proposition subordonnée relative est:

Le nouveau château où va Lancelot Où va Lancelot est habité par un vieillard Où va Lancelot

5

Dans le conte

On raconte On explique On décrit

6

La légende est :

Un texte narratif Un texte explicatif Un texte descriptif

La situation initiale commence par:

Il était une fois Un jour Depuis ce jour

7

Nominalise ce verbe : fabriquer

La fabrication La fabrication La fabrication

8

Ce sont des pâtes fraîches. L'adjectif est :

Fraîches Pâtes Ce

9

Léa range les livres réparés :

Range Livres réparés

10

Le temps employé dans la situation initiale c'est:

Le passé composé L'imparfait Le passé simple

11

Au passé composé, les auxiliaires sont conjugués à quel temps ?

Au futur À l'imparfait Au présent

12

au passé composé on conjugue le verbe : « finir »

J'ai fini

Je suis fini

J'avais fini

13

Choisis la réponse juste:

Elles sont tombés

Elles sont tombé

Elles sont tombées

14

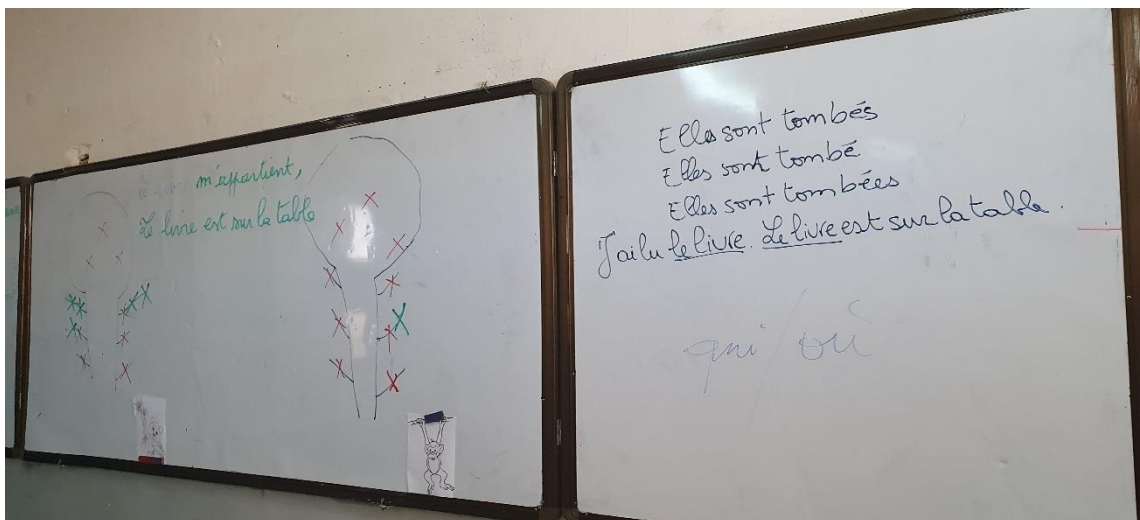
La légende est:

Un récit réel

Un récit imaginaire

Un récit où se mêle le réel et l'imaginaire

15



Annexe : séance expérimentale (Quiz)



Questions n° | Groupes

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
G1	X	X	X	X		X	X	X	X		3
G2		X	X		X		X		X		3
G3		X	X		X		X			X	3
G4		X	X			X		X		X	3
G5		X	X		X			X		X	3

G : 1

1. Cochez la ou les bonnes réponses.

La situation initiale d'un conte s'ouvre par une formule d'ouverture, la quelle ?

Il était une fois

Depuis ce jour

Aux temps anciens

G : 2

1. Cochez la ou les bonnes réponses.

La situation initiale d'un conte s'ouvre par une formule d'ouverture, la quelle ?

Il était une fois

Depuis ce jour

Aux temps anciens

G : 3

1. Cochez la ou les bonnes réponses.

La situation initiale d'un conte s'ouvre par une formule d'ouverture, la quelle ?

Il était une fois

Depuis ce jour

Aux temps anciens

G : 4

G : 4

1. Cochez la ou les bonnes réponses.

La situation initiale d'un conte s'ouvre par une formule d'ouverture, la quelle ?

Il était une fois

Depuis ce jour

Aux temps anciens

G : 5

1. Cochez la ou les bonnes réponses.

La situation initiale d'un conte s'ouvre par une formule d'ouverture, la quelle ?

Il était une fois

Depuis ce jour

Aux temps anciens

G: 1

2. Un conte se termine souvent par une formule de clôture.

Finalement

Alors

Jadis

G: 2

2. Un conte se termine souvent par une formule de clôture.

Finalement

Alors

Jadis

G: 3

2. Un conte se termine souvent par une formule de clôture.

Finalement

Alors

Jadis

G: 4

2. Un conte se termine souvent par une formule de clôture.

Finalement

Alors

Jadis

G: 5

2. Un conte se termine souvent par une formule de clôture.

Finalement

Alors

Jadis

G : 1

3. Dans une légende :

- On raconte une histoire réelle
- On explique un phénomène
- On décrit un paysage

On raconte une histoire merveilleuse, fictive

G : 2

3. Dans une légende :

- On raconte une histoire réelle
- On explique un phénomène
- On décrit un paysage

On raconte une histoire merveilleuse, fictive

G : 3

3. Dans une légende :

- On raconte une histoire réelle
- On explique un phénomène
- On décrit un paysage

On raconte une histoire merveilleuse, fictive

G : 4

3. Dans une légende :

- On raconte une histoire réelle
- On explique un phénomène
- On décrit un paysage

On raconte une histoire merveilleuse, fictive

G : 5

3. Dans une légende :

- On raconte une histoire réelle
- On explique un phénomène
- On décrit un paysage

On raconte une histoire merveilleuse, fictive

G: 1

4. Quel est le type de chacune de ces phrases ?

- Quel talent ! phrase exclamative
- Demande des explications à ton professeur ! phrase impérative

G: 2

4. Quel est le type de chacune de ces phrases ?

- Quel talent ! type exclamative
- Demande des explications à ton professeur ! type (interrog) interrogative

G: 3

4. Quel est le type de chacune de ces phrases ?

- Quel talent !
- Demande des explications à ton professeur !

G: 4

4. Quel est le type de chacune de ces phrases ?

- Quel talent ! déclaration
- Demande des explications à ton professeur ! explicatifs

G: 5

4. Quel est le type de chacune de ces phrases ?

- Quel talent ! interrogatif
- Demande des explications à ton professeur ! explicatif

G: 1

5. Nominalise ce verbe : former

- Le formage
- La formation

- La formature
- La forme

• Nominalise ce verbe : changer

- Le changage
- Le changement

- La changation
- La changure

G: 2

5. Nominalise ce verbe : former

- Le formage
- La formation

- La formature
- La forme

• Nominalise ce verbe : changer

- Le changage
- Le changement

- La changation
- La changure

G: 3

5. Nominalise ce verbe : former

- Le formage
- La formation

- La formature
- La forme

• Nominalise ce verbe : changer

- Le changage
- Le changement

- La changation
- La changure

G: 4

5. Nominalise ce verbe : former

- Le formage
- La formation

- La formature
- La forme

• Nominalise ce verbe : changer

- Le changage
- Le changement

- La changation
- La changure

G: 5

5. Nominalise ce verbe : former

- Le formage
- La formation

- La formature
- La forme

• Nominalise ce verbe : changer

- Le changage
- Le changement

- La changation
- La changure

G: 1

6. Relie les phrases avec le pronom relatif convenable (qui, où)

- Jean aime les fraises. Les fraises sont juteuses.

Jean aime les fraises qui sont juteuses.

- Rachad habite dans le village. Ton frère habite dans le village.

Rachad habite dans le village où ton frère habite.

G: 3

6. Relie les phrases avec le pronom relatif convenable (qui, où)

- Jean aime les fraises. Les fraises sont juteuses.

Jean aime les fraises qui sont juteuses.

- Rachad habite dans le village. Ton frère habite dans le village.

Rachad habite dans le village où ton frère habite.

G: 4

6. Relie les phrases avec le pronom relatif convenable (qui, où)

- Jean aime les fraises. Les fraises sont juteuses.

Les fraises qui sont juteuses Jean aime.
Jean aime les fraises qui sont juteuses.

- Rachad habite dans le village. Ton frère habite dans le village.

Rachad habite dans le village où ton frère habite.

G: 5

6. Relie les phrases avec le pronom relatif convenable (qui, où)

- Jean aime les fraises. Les fraises sont juteuses.

Jean où les fraises sont juteuses.

- Rachad habite dans le village. Ton frère habite dans le village.

Rachad où ton frère habite dans le village.

G: 2

6. Relie les phrases avec le pronom relatif convenable (qui, où)

- Jean aime les fraises. Les fraises sont juteuses.

Jean aime les fraises qui sont juteuses.

- Rachad habite dans le village. Ton frère habite dans le village.

Rachad habite dans le village où dans habite ton frère.

G : 1

7. Souligne les adjectifs qualificatifs et les compléments du nom de chacun des groupes nominaux.

Les gentilles fées.

le grand château de son père.

La méchante fée.

Le prince de ses rêves.

G : 2

7. Souligne les adjectifs qualificatifs et les compléments du nom de chacun des groupes nominaux.

Les gentilles fées.

le grand château de son père.

La méchante fée.

Le prince de ses rêves.

G : 3

7. Souligne les adjectifs qualificatifs et les compléments du nom de chacun des groupes nominaux.

Les gentilles fées.

le grand château de son père.

La méchante fée.

Le prince de ses rêves.

G : 4

7. Souligne les adjectifs qualificatifs et les compléments du nom de chacun des groupes nominaux.

Les gentilles fées.

le grand château de son père.

La méchante fée.

Le prince de ses rêves.

G : 5

7. Souligne les adjectifs qualificatifs et les compléments du nom de chacun des groupes nominaux.

Les gentilles fées.

le grand château de son père.

La méchante fée.

Le prince de ses rêves.

G : 1

8. Choisis la bonne terminaison du participe passé :

- les poussins ont sort*i*..... (i, is , ie, ies) de leurs œufs.
- Ellesont all*ées*...(é,ée,és,ées) à la plage .

G : 2

8. Choisis la bonne terminaison du participe passé :

- les poussins ont sort*is*..... (i, is , ie, ies) de leurs œufs.
- Ellesont all*ées*...(é,ée,és,ées) à la plage .

G : 3

8. Choisis la bonne terminaison du participe passé :

- les poussins ont sort*ies*.... (i, is , ie, ies) de leurs œufs.
- Ellesont all*ées*...(é,ée,és,ées) à la plage .

G : 4

8. Choisis la bonne terminaison du participe passé :

- les poussins ont sort*i*..... (i, is , ie, ies) de leurs œufs.
- Ellesont all*ées*...(é,ée,és,ées) à la plage .

G : 5

8. Choisis la bonne terminaison du participe passé :

- les poussins ont sort*i*..... (i, is , ie, ies) de leurs œufs.
- Ellesont all*ées*...(é,ée,és,ées) à la plage .

G : 1

9. Conjugue le verbe entre parenthèses au passé composé :

- Avant-hier, tu (avoir) A eu 10 ans.
 - A eu As eu
 - Avait eu Aura
- Mardi dernier, vous (aller) êtes allés au cinéma.
 - Ete allé Êtes allés
 - Êtes allé Irez

G : 2

9. Conjugue le verbe entre parenthèses au passé composé :

- Avant-hier, tu (avoir) as eu 10 ans.
 - A eu As eu
 - Avait eu Aura
- Mardi dernier, vous (aller) êtes allés au cinéma.
 - Ete allé Êtes allés
 - Êtes allé Irez

G : 3

9. Conjugue le verbe entre parenthèses au passé composé :

- Avant-hier, tu (avoir) auras 10 ans.
 - A eu As eu
 - Avait eu Aura
- Mardi dernier, vous (aller) Êtes allés au cinéma.
 - Ete allé Êtes allés
 - Êtes allé Irez

G : 4

9. Conjugue le verbe entre parenthèses au passé composé :

- Avant-hier, tu (avoir) (A) a eu 10 ans.
 - A eu As eu
 - Avait eu Aura
- Mardi dernier, vous (aller) (avez) êtes allés au cinéma.
 - Ete allé Êtes allés
 - Êtes allé Irez

G : 5

9. Conjugue le verbe entre parenthèses au passé composé :

- Avant-hier, tu (avoir) 10 ans.
 - A eu As eu
 - Avait eu Aura
- Mardi dernier, vous (aller) au cinéma.
 - Ete allé Êtes allés
 - Êtes allé Irez

G : 1
10. Conjugue le verbe entre parenthèses à l'imparfait :

- Quand j' (être) petit, j' (avoir) les cheveux blonds.

Étais / avais

Était / avait

Étais / avais

G : 2
10. Conjugue le verbe entre parenthèses à l'imparfait :

- Quand j' (être) petit, j' (avoir) les cheveux blonds.

Étais / avais

Était / avait

Étais / avais

G : 3
10. Conjugue le verbe entre parenthèses à l'imparfait :

- Quand j' (être) petit, j' (avoir) les cheveux blonds.

Étais / avais

Était / avait

Étais / avais

G : 4
10. Conjugue le verbe entre parenthèses à l'imparfait :

- Quand j' (être) petit, j' (avoir) les cheveux blonds.

Étais / avais

Était / avait

Étais / avais

G : 5
10. Conjugue le verbe entre parenthèses à l'imparfait :

- Quand j' (être) petit, j' (avoir) les cheveux blonds.

Étais / avais

Était / avait

Étais / avais

Annexe : échantillons des enseignants qui utilisent le jeu en classe de FLE

1. Sexe : *

- Homme
 Femme

Ajouter des commentaires individuels

2. Age : *

- Moins de 25
 25 – 35
 36 – 45
 Plus de 45

Ajouter des commentaires individuels

3. Diplôme obtenu : *

- Bac
 Licence de français
 Licence d'anglais
 Master (spécialité):
 Autre : Prof d'enseignement moyen, ENS...

7. Dans quel but, utilisez-vous le jeu ? *

- Pour assurer un meilleur apprentissage ;
 Pour se procurer du plaisir et apprendre en s'amusant ;
 Pour débloquer la parole
 Pour renforcer les liens de groupes
 Pour impliquer tous les élèves sans exception
 Pour mieux motiver les élèves
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

8. Proposez-vous des jeux à vos apprenants lors de : *

- La compréhension orale
 L'expression orale
 La compréhension écrite
 Expression écrite
 Du travail sur la grammaire
 Du travail sur le vocabulaire

Ajouter des commentaires individuels

4. Expérience professionnelle : *

- Moins de 5 ans
 5 -10 ans
 11 – 20 ans
 Plus de 20 ans

Ajouter des commentaires individuels

5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ? *

Un jeu éducatif

Ajouter des commentaires individuels

Section sans titre

6. A quelle fréquence utilisez-vous le jeu dans vos classes ? *

- Rarement
 Parfois
 Souvent
 Très souvent

9. Quel type de jeu utilisez-vous en classe ? *

- Jeux de rôle
 Les charades
 Puzzle
 Les mimes
 Jeux de l'oie
 Autre : Jeux de mots, mots fléchés, chansons

Ajouter des commentaires individuels

10. Comment choisissez-vous vos jeux ? *

- A partir du manuel
 Sur internet
 A partir des livres
 Sous conseil d'un/ des collègue(s)
 Autre :

11. Le jeu améliore-t-il le niveau de vos élèves ? *

- Oui
 Non

Ajouter des commentaires individuels

12. Quels sont les résultats que vous obtenez avec le jeu ? *

- Une meilleure implication des élèves ;
 La participation de tout le monde ;
 L'amélioration et la pratique de l'orale ;
 Une bonne atmosphère du travail ;
 L'esprit de compétition favorable à l'apprentissage ;
 Le renforcement des liens et la cohésion des groupes ;
 Autre :

13. Quels sont pour vous les principaux obstacles à l'intégration du jeu en classe FLE : * _____

- Le manque d'équipement ;
 Le temps insuffisant de la séance ;
 Le manque de formation pour cette pratique ;
 L'absence de jeux dans le manuel ;
 La difficulté de trouver des jeux ;
 Le contexte de travail (taille de classe, nombre des élèves...);
 Le regard des autres sur cette pratique (collègue, directeur...);
 Autre :

1. Sexe : *

- Homme
 Femme

Ajouter des commentaires individuels

2. Age : *

- Moins de 25
 25 – 35
 36 – 45
 Plus de 45

Ajouter des commentaires individuels

3. Diplôme obtenu : *

- Bac
 Licence de français
 Licence d'anglais
 Master (spécialité):
 Autre : ITE

7. Dans quel but, utilisez-vous le jeu ? *

- Pour assurer un meilleur apprentissage ;
 Pour se procurer du plaisir et apprendre en s'amusant ;
 Pour débloquer la parole
 Pour renforcer les liens de groupes
 Pour impliquer tous les élèves sans exception
 Pour mieux motiver les élèves
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

8. Proposez-vous des jeux à vos apprenants lors de : *

- La compréhension orale
 L'expression orale
 La compréhension écrite
 Expression écrite
 Du travail sur la grammaire
 Du travail sur le vocabulaire

Ajouter des commentaires individuels

4. Expérience professionnelle : *

- Moins de 5 ans
 5 - 10 ans
 11 – 20 ans
 Plus de 20 ans

Ajouter des commentaires individuels

5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ? *

jeu

Ajouter des commentaires individuels

Section sans titre

6. A quelle fréquence utilisez-vous le jeu dans vos classes ? *

- Rarement
 Parfois
 Souvent
 Très souvent

Ajouter des commentaires individuels

9. Quel type de jeu utilisez-vous en classe ? *

- Jeux de rôle
 Les charades
 Puzzle
 Les mimes
 Jeux de l'oie
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

10. Comment choisissez-vous vos jeux ? *

- A partir du manuel
 Sur internet
 A partir des livres
 Sous conseil d'un/ des collègue(s)
 Autre : selon les besoins des élèves pour mieux apprendre

Ajouter des commentaires individuels

11. Le jeu améliore-t-il le niveau de vos élèves ? *

- Oui
 Non

12. Quels sont les résultats que vous obtenez avec le jeu ? *

- Une meilleure implication des élèves ;
- La participation de tout le monde ;
- L'amélioration et la pratique de l'orale ;
- Une bonne atmosphère du travail ;
- L'esprit de compétition favorable à l'apprentissage ;
- Le renforcement des liens et la cohésion des groupes ;
- Autre :

Ajouter des commentaires individuels

13. Quels sont pour vous les principaux obstacles à l'intégration du jeu en classe FLE : *

- Le manque d'équipement ;
- Le temps insuffisant de la séance ;
- Le manque de formation pour cette pratique ;
- L'absence de jeux dans le manuel ;
- La difficulté de trouver des jeux ;
- Le contexte de travail (taille de classe, nombre des élèves...) ;
- Le regard des autres sur cette pratique (collègue, directeur...) ;
- Autre :

1. Sexe : *

- Homme
 Femme

Ajouter des commentaires individuels

2. Age : *

- Moins de 25
 25 – 35
 36 – 45
 Plus de 45

Ajouter des commentaires individuels

3. Diplôme obtenu : *

- Bac
 Licence de français
 Licence d'anglais
 Master (spécialité):
 Autre :

4. Expérience professionnelle : *

- Moins de 5 ans
 5-10 ans
 11 – 20 ans
 Plus de 20 ans

Ajouter des commentaires individuels

5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ? *

Divertissement

Ajouter des commentaires individuels

Section sans titre

6. A quelle fréquence utilisez-vous le jeu dans vos classes ? *

- Rarement
 Parfois
 Souvent
 Très souvent

Ajouter des commentaires individuels

7. Dans quel but, utilisez-vous le jeu ? *

- Pour assurer un meilleur apprentissage ;
 Pour se procurer du plaisir et apprendre en s'amusant ;
 Pour débloquer la parole
 Pour renforcer les liens de groupes
 Pour impliquer tous les élèves sans exception
 Pour mieux motiver les élèves
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

8. Proposez-vous des jeux à vos apprenants lors de : *

- La compréhension orale
 L'expression orale
 La compréhension écrite
 Expression écrite
 Du travail sur la grammaire
 Du travail sur le vocabulaire

Ajouter des commentaires individuels

11. Le jeu améliore-t-il le niveau de vos élèves ? *

- Oui
 Non

Ajouter des commentaires individuels

12. Quels sont les résultats que vous obtenez avec le jeu ? *

- Une meilleure implication des élèves ;
 La participation de tout le monde ;
 L'amélioration et la pratique de l'orale ;
 Une bonne atmosphère du travail ;
 L'esprit de compétition favorable à l'apprentissage ;
 Le renforcement des liens et la cohésion des groupes ;
 Autre :

13. Quels sont pour vous les principaux obstacles à l'intégration du jeu en classe FLE : *

- Le manque d'équipement ;
 Le temps insuffisant de la séance ;
 Le manque de formation pour cette pratique ;
 L'absence de jeux dans le manuel ;
 La difficulté de trouver des jeux ;
 Le contexte de travail (taille de classe, nombre des élèves...) ;
 Le regard des autres sur cette pratique (collègue, directeur...) ;
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

9. Quel type de jeu utilisez-vous en classe ? *

- Jeux de rôle
 Les charades
 Puzzle
 Les mimes
 Jeux de foie
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

10. Comment choisissez-vous vos jeux ? *

- A partir du manuel
 Sur internet
 A partir des livres
 Sous conseil d'un/ des collègue(s)
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

Annexe : échantillons des enseignants qui n'utilisent pas le jeu en classe de FLE

1. Sexe : *

- Homme
 Femme

Ajouter des commentaires individuels

2. Age : *

- Moins de 25
 25 – 35
 36 – 45
 Plus de 45

Ajouter des commentaires individuels

3. Diplôme obtenu : *

- Bac
 Licence de français
 Licence d'anglais
 Master (spécialité) :

7. Souhaitez – vous utiliser les jeux dans le futur ? *

- Oui
 Non

Ajouter des commentaires individuels

Justifiez votre réponse :

C'est inutile

Ajouter des commentaires individuels

8. Selon vous, le jeu pourrait-être utile pourquoi ? *

- Uniquement pour s'amuser ;
 Pour donner le plaisir d'apprendre ;
 Pour débloquer la parole ;
 Autre :

11. Qu'est-ce que vous utilisez à la place du jeu lorsque vous désirez détendre l'atmosphère de travail ?

- Chanson ;
 Poésie ;
 Lecture du conte ;
 Discussion sur des sujets divers ;
 Autre :

4. Expérience professionnelle : *

- Moins de 5 ans
 5-10 ans
 11 – 20 ans
 Plus de 20 ans

Ajouter des commentaires individuels

5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ? *

Amusant

Ajouter des commentaires individuels

Section sans titre

6. Pourquoi vous n'utilisez pas le jeu en classe ? *

- Je ne pense pas que le jeu est utile ;
 Le directeur n'est pas favorable à ces pratiques ;
 J'ai peur que les parents d'élèves jugent mal cette pratique ;
 Cela crée trop de bruits en classe ;
 Cela gêne les collègues ;
 Je ne trouve pas de jeux adéquats à mon programme ;
 Autre :

9. Pensez-vous que le jeu pourrait être utile : *

- Pour la compréhension orale
 Pour la production orale
 Pour la compréhension de l'écrit
 Pour la production écrite
 Pour travailler le vocabulaire
 Pour tout type de contenu

Ajouter des commentaires individuels

10. D'après vous quels sont les jeux qui peuvent être utile en classe ? *

- Jeu de l'oie
 Les jeux de mots (comme les charades ou les mots fléchés)
 Les jeux de rôles
 Autre :

1. Sexe : *

- Homme
 Femme

Ajouter des commentaires individuels

2. Age : *

- Moins de 25
 25 – 35
 36 – 45
 Plus de 45

Ajouter des commentaires individuels

3. Diplôme obtenu : *

- Bac
 Licence de français
 Licence d'anglais
 Master (spécialité) :
 Autre : Ens

4. Expérience professionnelle : *

- Moins de 5 ans
 5-10 ans
 11 – 20 ans
 Plus de 20 ans

Ajouter des commentaires individuels

5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ? *

On apprend en jouant

Ajouter des commentaires individuels

Section sans titre

6. Pourquoi vous n'utilisez pas le jeu en classe ? *

- Je ne pense pas que le jeu est utile ;
 Le directeur n'est pas favorable à ces pratiques ;
 J'ai peur que les parents d'élèves jugent mal cette pratique ;
 Cela crée trop de bruits en classe ;
 Cela gêne les collègues ;
 Je ne trouve pas de jeux adéquats à mon programme ;
 Autre : Le temps est insuffisant

7. Souhaitez-vous utiliser les jeux dans le futur ? *

- Oui
 Non

Ajouter des commentaires individuels

Justifiez votre réponse :

Pour créer un atmosphère qui attirera l'attention des apprenants

Ajouter des commentaires individuels

9. Pensez-vous que le jeu pourrait être utile ? *

- Pour la compréhension orale
 Pour la production orale
 Pour la compréhension de l'écrit
 Pour la production écrite
 Pour travailler le vocabulaire
 Pour tout type de contenu

Ajouter des commentaires individuels

8. Selon vous, le jeu pourrait-être utile pourquoi ? *

- Uniquement pour s'amuser ;
 Pour donner le plaisir d'apprendre ;
 Pour débloquer la parole ;
 Autre :

10. D'après vous quels sont les jeux qui peuvent être utiles en classe ? *

- Jeu de l'oie
 Les jeux de mots (comme les charades ou les mots fléchés)
 Les jeux de rôles
 Autre :

11. Qu'est-ce que vous utilisez à la place du jeu lorsque vous désirez détendre l'atmosphère de travail ?

- Chanson ;
 Poésie ;
 Lecture du conte ;
 Discussion sur des sujets divers ;
 Autre :

1. Sexe : *

- Homme
 Femme

Ajouter des commentaires individuels

2. Age : *

- Moins de 25
 25 – 35
 36 – 45
 Plus de 45

Ajouter des commentaires individuels

3. Diplôme obtenu : *

- Bac
 Licence de français
 Licence d'anglais
 Master (spécialité) :
 Autre :

4. Expérience professionnelle : *

- Moins de 5 ans
 5 -10 ans
 11 – 20 ans
 Plus de 20 ans

Ajouter des commentaires individuels

5. D'après vous que signifie le mot « ludique » ? *

Jeu

Ajouter des commentaires individuels

Section sans titre

6. Pourquoi vous n'utilisez pas le jeu en classe ? *

- Je ne pense pas que le jeu est utile ;
 Le directeur n'est pas favorable à ces pratiques ;
 J'ai peur que les parents d'élèves jugent mal cette pratique ;
 Cela crée trop de bruits en classe ;
 Cela gêne les collègues ;
 Je ne trouve pas de jeux adéquats à mon programme ;
 Autre :

9. Pensez-vous que le jeu pourrait être utile : *

- Pour la compréhension orale
 Pour la production orale
 Pour la compréhension de l'écrit
 Pour la production écrite
 Pour travailler le vocabulaire
 Pour tout type de contenu

Ajouter des commentaires individuels

10. D'après vous quels sont les jeux qui peuvent être utile en classe ? *

- Jeu de l'oie
 Les jeux de mots (comme les charades ou les mots fléchés)
 Les jeux de rôles
 Autre :

Ajouter des commentaires individuels

11. Qu'est-ce que vous utilisez à la place du jeu lorsque vous désirez détendre l'atmosphère de travail ?

- Chanson ;
 Poésie ;
 Lecture du conte ;

Résumé :

Ce travail de recherche porte sur "les activités ludiques en classe de FLE cas 2^{ème} année moyenne ". L'activité ludique met l'apprenant dans un bain linguistique qui le rend plus compétant et motivé, et à la fois, elle améliore l'aspect communicatif et social de l'apprenant.

L'utilisation du jeu comme outil d'apprentissage nous semble être une approche pertinente car il éveille le goût et le plaisir d'apprendre une langue et rendre l'apprentissage plus agréable et plus facile aux apprenants ; de plus, il détermine pour l'enseignant une source inépuisable d'exploitation.

Donc, l'objectif principal de ce travail est de démontrer le degré d'efficacité des jeux en classe de FLE plus précisément le cas de la 2^{ème} année moyenne au collège BENMANSOUR Boumediene.

Mots clé : Activité Ludique ; Jeu ; Apprentissage ; 2^{ème} Année Cycle Moyen.

Abstract:

This research work deals with "playful activities in the class of French as a foreign language Case 2nd year of the middle cycle". The playful activity puts the learner in a language bath that makes him more competent and motivated, and at the same time, it improves the communicative and social aspects of the learner.

The use of games as a learning tool seems to us to be a relevant approach because it awakens the taste and pleasure of learning a language and makes learning more pleasant and easier for the learners; besides, it determines for the teacher an inexhaustible source of exploitation.

Therefore, the main objective of this work is to demonstrate the degree of efficiency of games in the class of French as a foreign language more precisely the case of the 2nd year middle cycle at the college BENMANSOUR Boumediene.

Key words: Playful Activity; Game; Learning; 2nd Year of The Middle Cycle.

ملخص:

يركز هذا البحث على "الأنشطة الترفيهية في صف الفرنسية لغة اجنبية حالة السنة الثانية متوسط". يضع النشاط الترفيهي المتعلم في وسط لغوي يجعله أكثر كفاءة وتحفيزًا، وفي الوقت نفسه، يحسن الجانب التواصلية والاجتماعي للمتعلم. يبدو لنا أن استخدام الألعاب كأداة تعليمية هو نهج ملائم لأنه يوقظ طعم ومتعة تعلم اللغة ويجعل التعلم أكثر متعة وسهولة للمتعلمين؛ علاوة على ذلك، فهي تحدد للمعلم مصدر استغلال مستمر. ومنه، فإن الهدف الرئيسي من هذا العمل هو إظهار درجة فعالية الألعاب في صف الفرنسية لغة اجنبية، وبشكل أكثر دقة حالة السنة الثانية متوسط في متوسطة بن منصور بومدين.

كلمات مفتاحية: الأنشطة الترفيهية: الألعاب؛ التعليم؛ السنة الثانية متوسط.