

République algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
UNIVERSITE ABOU-BAKR BELKAID-TLEMCEM



Faculté des Lettres et des langues étrangères
Département de Français



Mémoire élaboré en vue d'obtention du diplôme de master
Option : DIDACTIQUE DES LANGUES

Thème

L'utilisation des activités ludiques comme support pédagogique
dans l'enseignement / apprentissage du FLE
– cas de la 4^{ème} année primaire –

Présenté par :

➤ *BENAZZA Amel Widad Hind*

sous la direction de :

Mme. SOULIMANE Farah

Membres du jury :

➤ **Président :** BENZENINE Nisrine

➤ **Examineur :** DALI YOUCEF Fatima-Zahra

Année universitaire : 2022/2023

Remerciements

Nous tenons d'abord à remercier dieu, qui nous a donné la force et le courage pour accomplir notre chemin académique.

Nous aimons adresser un sincère remerciement à "Mme SOULIMANE Farah", notre directrice de recherche, qui nous a guidé tout au long de ce travail, ainsi pour ses précieux conseils, son aide, sa patience et surtout pour le temps qu'elle nous a consacré.

Enfin, nous remercions les membres du jury de nous avoir honoré d'accepter de lire notre travail afin de l'évaluer.

Dédicace

Je dédie mon modeste travail :

**À la mémoire de mon père "Benazza Boumedienne" et ma grand-mère
"Kazaouezene Khadjidja".**

À la meilleure maman au monde.

**À mon frère, mon fiancé, mes amies et toutes les personnes
qui ont participé de près ou de loin à la
réalisation de ce travail.**

SOMMAIRE

Introduction	02
Chapitre 1 : Les activités ludiques en classe de FLE.....	05
I. L'enseignement du Français au primaire.....	06
II. L'objectif de l'enseignement du Français au primaire.....	06
III. Le programme de la 4 ^{ème} année primaire.....	07
IV. Les objectifs de l'enseignement du Français en 4 ^{ème} année primaire.....	08
V. Les supports pédagogiques utilisés lors d'un cours de français	09
VI. La place des jeux ludiques dans l'enseignement / apprentissage du Français	11
VII. Qu'est-ce qu'un jeu ludique ?.....	13
VIII. L'impact des jeux ludiques dans l'apprentissage du FLE	15
Chapitre 2 : Cadre Méthodologique	18
I. Le premier jeu.....	22
II. Le deuxième jeu.....	24
III. Le rôle de l'ambiance et la motivation des élèves en classe	25
IV. Le rôle de la motivation dans l'apprentissage d'une langue étrangère.....	26
V. L'intérêt d'apprendre une nouvelle langue pour un élève de 4 AP	28
Chapitre 3 : Mieux apprendre par un jeu.....	31
Conclusion	49
Références bibliographiques	53
Annexes	57
Liste des figures	
Liste des tableaux	
Table des matières	

Introduction

Introduction

Enseigner une langue étrangère au primaire, offre aux élèves une occasion unique et précieuse de s'ouvrir au monde des découvertes. Il est toujours important d'apprendre une langue à n'importe quel âge, mais l'apprendre à un enfant prend un sens particulier, surtout qu'il est naturellement curieux et actif à l'idée d'apprendre de nouvelles choses. L'idée d'apprendre une nouvelle langue se repose sur une pratique régulière, des cours formels, des interactions avec des natifs et pleins d'autres méthodes traditionnelles utilisées. Ces approches traditionnelles ont fait leurs preuves et ont joué un rôle essentiel dans l'acquisition des compétences linguistiques. Cependant, il est intéressant d'adopter d'autres méthodes d'apprentissage efficaces qui plaisent aux élèves et offrant une expérience agréable aux enseignants, notamment les activités ludiques.

L'activité ludique est un moyen efficace d'apprentissage qui joue un rôle important dans le développement des élèves à l'école primaire, ces activités éducatives permettent à l'élève d'acquérir et de renforcer ses compétences, ainsi qu'apprendre de manière indépendante et de gagner confiance en lui-même. L'apprentissage sera plus efficace et rapide, car l'élève va apprendre sans même se rendre compte de ce qu'il est en train de développer.

En utilisant des activités ludiques, les enseignants peuvent créer un environnement d'apprentissage positif et encourageant. Les élèves sont plus actifs, et ils vont prendre plaisir à apprendre la langue étrangère. De plus, les activités ludiques permettent aux élèves de pratiquer la langue de manière pratique, en utilisant des phrases et des expressions dans des contextes réels, ce qui renforce leur compréhension et leur confiance.

Notre travail de recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique, a pour but de démontrer l'utilité de l'activité ludique en tant que support pédagogique utilisé en classe, ainsi que son impact positif sur l'apprentissage du français.

Notre travail s'intitule

«L'utilisation des activités ludiques comme support pédagogique dans l'enseignement /
apprentissage du FLE
– cas de la 4^{ème} année primaire →»

En tant que futurs enseignants, nous nous intéressons à apporter un plus au programme de français qui pourrait améliorer la qualité de l'enseignement et rendre l'élève actif, mais aussi, c'est grâce à notre expérience de deux mois en tant qu'enseignantes de primaire dans une école privée surnommée 'ABC SCHOOL' à Imama que nous nous sommes intéressées

Introduction

de près à l'attention qu'accordent les élèves de 4 AP à la langue française et à leur concentration lors des leçons, c'est pour cela, nous avons choisi un moyen qui nous semble adéquat pour susciter la curiosité de l'enfant, l'intéresser aux leçons et l'amener à participer pour construire ses connaissances. Pour atteindre ce but, nous avons choisi les activités ludiques.

Ce thème nous a encouragés à mener une réflexion approfondie sur le rôle de l'activité ludique en classe de français et que pourra-t-elle ajouter de plus pour l'enseignant ainsi qu'à l'élève.

La question essentielle que nous nous sommes posées est la suivante :

Comment les jeux ludiques peuvent améliorer l'apprentissage du français pour les élèves de 4 AP ?

Afin de répondre à cette problématique, nous émettons les hypothèses suivantes :

- Les jeux ludiques faciliteraient aux élèves la prise de parole et les aideraient à mieux mémoriser des nouveaux concepts.
- Le jeu ludique est une source intéressante d'exploitation pour l'enseignant.
- Par le jeu, nous pourrions susciter l'intérêt de l'élève mieux qu'avec une leçon théorique.

Pour réaliser ce travail de recherche, nous l'avons organisé en trois chapitres ; un cadre théorique, un cadre méthodologique et enfin le cadre d'analyse et d'interprétation des résultats.

D'abord, le premier chapitre, qui est le cadre théorique, nous allons définir quelques notions fondamentales qui entourent notre travail de recherche.

Le second chapitre qui s'intitule, le cadre méthodologique, nous allons parler de tout ce qui a été fait lors de notre stage qui veut dire, côté pratique, décrire l'espace de l'enquête, l'échantillon choisi et l'outil de recherche que nous avons adopté pour réaliser ce travail de recherche.

Le troisième chapitre est le cadre d'analyse, nous allons analyser et interpréter les résultats d'un questionnaire qui a été distribué aux enseignants du primaire, et analyser le stage que nous avons fait.

Et enfin notre travail s'achève par une conclusion générale et des perspectives de recherche.

Chapitre 1

Les activités

ludiques en

classe de

FLE

Pendant des siècles, différentes civilisations ont occupé le territoire algérien, notamment la civilisation française qui a réussi à transformer le pays en une nation francophone en raison de son passé colonial. Une histoire qui relie deux pays, elle remonte à de nombreuses années.

Aujourd'hui, le français est considéré comme étant une langue étrangère très importante en Algérie, venant en deuxième position après l'arabe. Il faut souligner qu'à un certain moment de l'histoire de l'Algérie, le français était considéré comme une langue secondaire. Cela peut expliquer que l'armée française a imposé sa culture et sa langue aux Algériens pendant la période coloniale. Après l'indépendance, l'arabe a récupéré sa place de langue officielle du pays, mais le français a continué à être largement utilisé dans des différents domaines tels que l'éducation et la politique.

L'enseignement du français en Algérie a évolué au fil des années, depuis l'indépendance de l'Algérie en 1962, avant que l'arabisation ne soit exigée, le français n'a pas cessé de s'étendre comme une langue officielle. En raison de l'importance accordée à cette langue, le système éducatif public algérien oblige que le français soit enseigné durant les trois cycles, cela veut dire dès le primaire, suivi du collège et enfin au lycée et en même temps la majorité des spécialités scientifiques sont étudiées en français à l'université, il y a également des écoles privées francophones en Algérie.

« (...) la maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable. Apprendre aux élèves, dès leur plus jeune âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter des atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain..... ».¹

Cependant, l'enseignement du français en Algérie a été confronté à plusieurs défis, surtout avec l'intégration de l'Anglais en tant que deuxième langue étrangère enseignée dès la 3^e année primaire pour cette année. De plus, certains élèves préfèrent étudier l'anglais plutôt que le français, car l'anglais est considéré comme une langue internationale ainsi que c'est une langue utile pour l'avenir.

Malgré tous ces défis, nous ne pouvons pas ignorer l'importance du Français et il continue de maintenir son statut en Algérie et rester omniprésent dans tout le territoire national, il demeure une langue importante et continue d'être enseigné.

1 Palais des Nations, Alger, samedi 13 mai 2000. Site Web de la présidence de la République : <www. el-mouradia. dz>. Consulté le 08/03/2023

I. L'enseignement du Français au primaire

Reconnaissant que le français est considéré en Algérie comme une langue véhiculaire dans plusieurs domaines de techniques et de l'ouverture internationale, c'est-à-dire un moyen de communication, outil d'expression entre des personnes qui se comprennent. Cette langue étrangère est étudiée depuis le primaire et l'acteur principal, c'est l'élève qui a des tâches à accomplir à partir d'un programme conçu par le ministre d'éducation et élaborer par l'enseignant, ce programme englobe des supports, des méthodes sonores et visuelles oraux ou écrites qui rendront l'élève capable d'apprendre, comprendre et même de produire des dialogues, des énoncés. Nous rappelons que le cycle primaire en Algérie dure 5 années et l'enseignement du français débute dès la troisième année primaire avec 3 heures et 45 minutes par semaine, soit un total de 96 heures en volume annuel. L'objectif principal de l'enseignement du français au primaire est de permettre les apprenants d'acquérir les compétences de base nécessaires pour une maîtrise progressive et à une utilisation fonctionnelle de la langue française, selon le cursus suivi et l'orientation choisie. Les objectifs de l'enseignement du français mettent également l'accent sur le développement de la compétence de communication.

« L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication. À l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire) ».²

Ces compétences sont évolutives dans la mesure où chaque année d'apprentissage vise une étape de développement. Cet enseignement doit amener progressivement l'élève à utiliser la langue orale et écrite pour s'exprimer. Ainsi, l'apprentissage de cette langue étrangère participe à la formation de l'apprenant en lui permettant l'accès à l'information et l'ouverture sur le monde.

II. L'objectif de l'enseignement du Français au primaire

« L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez les apprenants des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire) qui veut dire, il va aider l'élève à acquérir des compétences de base en lecture, écriture, compréhension orale et expression orale en français. L'élève sera amené progressivement à

²http://archives.univ-biskra.dz/bitstream/123456789/20530/1/KHENNOUFA%20_OUSSAMA.pdf Consulté le 08/03/2023

communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif, la classe constituant le contexte d'immersion privilégié :

- Sur le plan communicatif, l'élève va s'inscrire dans des situations de communication où il prendra sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange

. - Sur le plan cognitif, il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation et par l'interaction

. - Sur le plan linguistique, il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical de la langue française.

Les compétences étant évolutives, chaque palier du cycle primaire concrétisera un stade de leur développement selon les degrés suivants :

3e AP : Initiation

4e AP : Renforcement /Développement

5e AP : Consolidation/Certification »³

Le Programme de langue française au primaire, est un ensemble des connaissances facilitant les apprentissages et préparant à la vie active, de doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements.

L'élève sera amené à acquérir des compétences disciplinaires, mais aussi à développer des compétences transversales à travers l'ensemble des disciplines.

« Ces compétences transversales appartiennent à quatre ordres qui relèvent du communicationnel, de l'intellectuel, du méthodologique, et du socio-affectif. Elles se développent durant toute la scolarité dans le cadre du réinvestissement et du transfert à travers les différents thèmes étudiés. »⁴

III. Le programme de la 4^{ème} année primaire

Le ministère de l'Éducation conçoit des programmes qui ont pour objectif d'aider les jeunes apprenants à développer leurs compétences en communication orale et écrite. Le programme de la 4^e année primaire vise à renforcer et consolider les connaissances acquises par des élèves âgés de 9 à 10 ans au cours des années précédentes, afin de mieux préparer l'apprenant a abordé sa deuxième année d'enseignement du français.

³<http://archives.univ-biskra.dz/bitstream/123456789/8187/1/YOUCEF%20AMIRA.pdf> Consulté le 08/03/2023

⁴http://archives.univ-biskra.dz/bitstream/123456789/16202/1/HAMDI_KENZA.pdf. Consulté le 08/03/2023

Avant de parler du programme, il est essentiel de noter que chaque matière dispose un manuel scolaire, « élaboré à partir d'une démarche méthodologique et didactique adaptée à tous les élèves algériens, de différentes régions du pays ; ayant pour but l'objectif de la réussite. »⁵ C'est sur lequel l'enseignant va se baser pour pouvoir élaborer ses leçons.

Le manuel scolaire utilisé pour la 4e année primaire en Algérie est récent, a été publié en 2017/2018 par L'ONPS (Office National des Publications Scolaires), sous la direction de (la commission du ministère de l'Éducation nationale). Intitulé « Français 4e année », il se compose de 103 pages et sa couverture rassemble un mélange de couleurs : vert, violet, bleu et l'orange. En haut s'est mentionné la république algérienne démocratique et populaire ainsi que le ministère de l'Éducation, écrit en arabe. En dessous se trouve une photo de deux enfants en train de colorier et au milieu se trouve le titre du livre écrit en gras « Français 4 ème primaire »⁶

En passant à la 4e année, le programme va être vraiment chargé par rapport aux années précédentes, avec un volume de 144 heures, soit environ 5 heures et 15 minutes de cours par semaine. En quatrième année primaire, l'élève doit être en mesure de prononcer correctement les phonèmes étudiés précédemment, de produire des énoncés de type, déclaratif, interrogatif ou exclamatif, l'élève doit rapporter des faits simples de sa vie quotidienne et parler de soi ou même des autres. Ces compétences sont assez faciles et élémentaires pour un apprenant. Par contre, en ce qui concerne l'écrit, à ce moment-là, l'élève doit être capable de lire et copier des phrases, transcrire en cursive un énoncé écrit en script, de répondre à une consigne simple et surtout utiliser la ponctuation forte telle que point, point d'interrogation et le point d'exclamation. Cela ne veut pas dire que l'enseignant ne fera rien d'autre que renforcer les compétences acquises, au contraire, il y a un programme à suivre et des objectifs fixés, l'enseignant doit les atteindre à la fin d'année en collaboration avec ces apprenants.

IV. Les objectifs de l'enseignement du Français en 4 ème année primaire

IV. 1. À l'oral

- « L'objectif est que l'élève soit capable d'adopter une attitude d'écoute sélective pour :
- Identifier dans un texte entendu les paramètres d'une situation de communication donnée (qui ? quoi ? quand ? où ? pourquoi ?)
 - Relever l'essentiel d'un message (informations précises)

⁵https://www.ency-education.com/uploads/3/0/9/3/309326/guide_book4ap_gen2-french.pdf Consulté le 12/03/2023

⁶ Livre de 4 ème année primaire Consulté le 12/03/2023

- Identifier des supports sonores (comptine, historiette, conte, questionnaire) en s'appuyant sur les éléments prosodiques (pause, rythme, débit, accent, groupes de souffle) et sur le contenu.
- Dire un énoncé de façon intelligible (prononciation et articulation).
- Produire des énoncés pour questionner, interrogé, demander de faire, donner une consigne.
- Réagir dans un échange par un comportement approprié, verbal et/ou non verbal.
- Rapporter des propos entendus dans une situation de communication donnée.
- Produire un énoncé pour s'insérer dans un échange.
- Raconter un fait, un événement le concernant ou concernant autrui. »⁷

IV.2. À l'écrit

« L'objectif est que l'élève soit capable de :

- Maîtriser le para texte (éléments qui entourent le texte : titre, nom de l'auteur).
- Maîtriser l'image du texte : sous-titres, paragraphe(s).
- Utiliser la majuscule.
- S'appuyer sur les mots connus en lecture pour comprendre un texte court.
- Lire dans des graphies différentes : script, cursive, capitales.
- Lire à voix haute avec une bonne diction.
- Lire différents types de textes (comptines, récits, BD, ...) de manière expressive.
- Produire de courtes phrases en utilisant la ponctuation appropriée.
- Produire de courts textes (quelques phrases) pour raconter et/ou pour décrire. »⁸

V. Les supports pédagogiques utilisés lors d'un cours de français

La relation entre le mot "Support" et le mot "Pédagogie" est indissociable. Ci-dessous, nous allons définir ces deux notions

V.1. Définition du support

Le mot support peut avoir plusieurs significations dans des différents domaines, c'est sûr quoi repose ou s'appuie une chose, il fait référence à quelque chose qui fournit une aide ou une base à quelque chose d'autre. À l'aide d'un support notre travail sera plus facile à réaliser

Le terme "support" peut avoir différentes significations selon les domaines. Il désigne ce sur quoi repose ou s'appuie une chose, faisant référence à quelque chose qui fournit une aide ou une base à autre chose. En utilisant un support, accomplir nos objectifs seront plus accessibles.

⁷http://www.onefd.edu.dz/pdf/affaires-educatives/affaires-educatives2/affaires-educatives2-5/PROG_PRIMAIRE/PROG.4AP/FRANCAISE.htm Consulté 14/03/2023

⁸ Ibid

V.2. Définition de la pédagogie

Selon le dictionnaire Larousse, la pédagogie : « Méthode d'enseignement, Théorie, science de l'éducation des apprenants » (Ibid.1991 : 721)

La pédagogie englobe un ensemble des méthodes, des pratiques et des bases éducatives utilisées par les enseignants. Elle repose sur les théories de l'apprentissage, elle vise à créer un environnement d'apprentissage adapté pour transmettre des connaissances, faciliter l'apprentissage et le développement des apprenants. La pédagogie est considérée comme l'art d'enseigner et se concentre sur tout ce qui contribue à la progression de l'apprentissage des apprenants.

La pédagogie est une "*réflexion appliquée aussi méthodiquement que possible aux choses de l'éducation*" (Durkheim, Émile. 1938 : 10)

« La pédagogie renvoie donc à la conduite d'une classe, c'est-à-dire aux aspects éducatifs et relationnels qui seraient déterminants pour la progression de l'apprentissage de l'apprenant. Elle s'intéresse aux conditions qui favorisent l'apprentissage, entre autres aux démarches, aux stratégies d'apprentissage, aux pratiques des enseignants, aux relations entre l'enseignant et l'apprenant et aux profils d'apprentissage de ces derniers. »⁹

V.3. Définition du support pédagogique

Le support pédagogique sélectionne tout matériel, ressource, document ou outil qui peut être utilisé lors d'un cours. « C'est un moyen de médiation utilisé par l'enseignant pour atteindre ses objectifs pédagogiques"¹⁰ et il facilite la tâche d'apprentissage et compréhension des étudiants.

« En d'autres termes, un support pédagogique ou un outil est un moyen pédagogique utilisé par un enseignant. Il vise à améliorer l'apprentissage dans une discipline spécifique. Par ailleurs, la formation est plus productive et les discussions sont facilitées lorsque des outils pédagogiques sont utilisés. »¹¹

« En fonction du projet pédagogique, les outils doivent être adaptés et choisis. En effet, ils ont des objectifs différents : informer, acquérir des compétences et transformer les représentations. »¹²

Il peut s'agir de manuels scolaires, de vidéos, de documents, images ou sonores authentiques, de quiz, des jeux ludiques, etc. Ce support permettra l'enseignant, d'une part, d'élaborer son cours, d'autre part, d'entraîner, motiver et évaluer l'apprenant. Le choix des

⁹https://dpfc-ci.net/modules_dpfc/posture/co/DidacPeda1.html Consulté le 20/03/2023

¹⁰<https://prof-de-francais.forumactif.com/t1962-qu-est-ce-qu-un-support-pedagogique> Consulté le 20/03/2023

¹¹<https://www.bienenseigner.com/support-pedagogique/> Consulté le 20/03/2023

¹² Ibid

supports se fait en fonction des caractéristiques et besoins des apprenants détectés par l'enseignant. Les supports pédagogiques ont pour objectif de rendre le cours plus compréhensif, de faciliter l'acquisition des connaissances et compétences et surtout de renforcer la mémorisation pour les apprenants.

VI. La place des jeux ludiques dans l'enseignement / apprentissage du Français

L'utilisation des jeux ludiques occupe une place primordiale dans l'enseignement/ apprentissage du FLE.

VI.1. Qu'est-ce que la pédagogie par le jeu ?

«...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 » (DE GRANDMONT, NICOLE. 1997 : 90)

L'idée principale de cette méthode pédagogique est d'intégrer le jeu dans le processus d'apprentissage. Elle permet d'utiliser le jeu comme un support pour favoriser l'apprentissage des enfants et des adultes. Cette approche éducative offre aux apprenants la possibilité de mettre en valeur leurs capacités. Il est important de noter qu'à une époque, les parents et les enseignants croyaient que le jeu dispersait la concentration et l'attention des enfants. Cependant, cette perception ne s'applique pas à tous les enfants et à toutes les situations.

En réalité, les enfants apprennent souvent mieux en jouant qu'avec des méthodes d'enseignement traditionnelles. Il faut faire attention à ne pas utiliser des jeux commerciaux pendant leçon qui peuvent être considérés comme nuisibles à la créativité mentale et à l'imagination de l'enfant. Il est donc essentiel de choisir la qualité, la nature, le contexte et l'utilisation éducative de son jeu.

De nombreux jeux sont spécialement conçus pour encourager la concentration, l'imagination et permettre à l'enfant de construire, explorer, négocier et donner un sens à son apprentissage. Ces jeux sont motivants et incitent l'enfant à créer son propre environnement. Lorsque les jeux sont encadrés et utilisés de manière efficace, ils deviennent des outils précieux dans le processus d'apprentissage des enfants.

VI.2. Les types de jeux pédagogiques

Nous pouvons classer les jeux pédagogiques adaptés en classe en trois catégories. Il faut toujours prendre en considération l'âge et les niveaux de compétence des élèves, tout en ne négligeant pas l'objectif principal.

VI.3. Le jeu ludique

Le premier type est celui du jeu ludique, dont le principe est de fournir une expérience plaisante aux joueurs. Le jeu ludique est plein de joie et de plaisir, et favorise la spontanéité

chez les joueurs. Les règles du jeu sont claires et l'objectif est préalablement défini. Ce type de jeu n'impose aucune contrainte de temps ou d'espace, offrant ainsi une liberté à l'enfant. Il l'encourage à explorer et à découvrir ce que le jeu lui réserve, sans se sentir bloqué.

VI.4. Le jeu pédagogique

Un autre type de jeu pédagogique qui « n'est pas une activité libre, parce que le choix du jeu est exigé par un adulte, qui oriente l'enfant vers un but précis. En effet, c'est un jeu qui garde le plaisir intrinsèque, mais il l'oriente vers un objectif. »¹³ Le principe de ce jeu est de l'utiliser comme un moyen d'enseignement qui privilégie l'apprentissage aux joueurs d'une manière ludique, il est adapté lors d'une leçon en respectant les règles du jeu tout en atteignant l'objectif principal. L'accent est mis sur le renforcement de l'acquisition des compétences et des connaissances des joueurs.

VI.5. Le jeu éducatif

Comme dernier type, nous avons le jeu éducatif, « Ce type de jeu développe les compétences en réduisant l'effort d'apprentissage. »¹⁴ Son principe est de combiner le plaisir du jeu avec des éléments pédagogiques à fin de faciliter l'apprentissage, ce genre de jeux vise à transmettre les connaissances tout en sollicitant la réflexion et la créativité. Nous proposons une variété de jeux dans différents domaines, tous conçus pour accomplir des tâches spécifiques, en rendant l'expérience de jeu de plus en plus ludique et agréable. « Le jeu éducatif a pour rôles :

- De cadrer par des structures préétablies.
- De supporter par le désir d'apprendre du joueur
- De servir à mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur
- De favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur. »¹⁵

¹³<https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/> Consulté le 28/03/2023

¹⁴ Ibid

¹⁵<http://dSPACE.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/19913/1/dahmani-yousra.pdf> Consulté le 30/03/2023

VII. Qu'est-ce qu'un jeu 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. »¹⁶, aussi le dictionnaire didactique de français, définit que l'activité ludique est :

« Une activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure » (Cuq, Jean-Pierre. 2003 : 16)

Le jeu en classe offre une méthode stimulant pour impliquer les élèves dans leur apprentissage et rendre l'enseignement plus amusant. Une activité ludique ou un jeu ludique sont deux concepts similaires. En pédagogie, un jeu est considéré comme un excellent support didactique et éducatif où l'apprenant aura plaisir dans son apprentissage en manifestant sa créativité. Un jeu ludique est une activité qui va se baser principalement sur le plaisir et l'amusement avec un élément de compétition ou de défi pour atteindre ses objectifs. Avant d'utiliser des jeux en classe, il est important de choisir des jeux adaptés à l'âge et au niveau des apprenants, ils doivent être soigneusement intégrés de manière réfléchie à partir du manuel scolaire et d'ajuster les règles en fonction des objectifs pédagogiques. À travers ce genre d'activité, l'élève va se développer, nous allons encourager l'émergence de son esprit ludique et lui permettrons de connaître de nouvelles choses tout en jouant avec ses camarades ainsi que les élèves vont créer un environnement convenable à l'apprentissage positif. La pratique du jeu sera motivante et mémorable pour l'élève et il va devenir autonome.

VII.1. L'enfant et le jeu

« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, sa vie. » (Pauline, Kergomard. 2009 : 130-133)

Le jeu occupe une place très importante dans l'esprit de l'enfant. Il représente le moyen par lequel les enfants comprennent et explorent le monde qui les entoure. Les yeux d'un enfant pendant un jeu ludique reflètent le sens de sa vraie vie. De ce fait, le jeu joue un rôle essentiel dans l'éducation de l'enfant, en tant qu'outil pédagogique qui sert à l'apprentissage tout en s'amusant.

En intégrant des éléments ludiques dans les activités d'apprentissage, nous donnons aux élèves l'opportunité d'exercer leur autonomie, d'interagir avec le monde réel, de se construire et de développer leur imagination, ainsi, nous favorisons le travail d'équipe et la communication entre les élèves.

¹⁶ Le dictionnaire Grand Robert, 2001.

L'utilisation du jeu dans l'éducation offre une approche dynamique et engageante qui encourage les élèves à participer activement à leur propre apprentissage, tout en soutenant le plaisir, la créativité et la motivation.

VII.2. Le jeu dans l'école

À un certain moment, notre société n'accordait pas suffisamment de valeur à l'utilisation du jeu dans l'école. Le jeu aussi était considéré comme une activité peu productive pour l'enfant, inutile dans son apprentissage. Même les parents des élèves ne croyaient en cette nouvelle approche, en pensant que les jeux ludiques dans une classe distraient les élèves et les empêchent de se concentrer sur l'objectif réel du jeu. Cependant, de nos jours, les jeux ou les activités ludiques occupent une place importante dans la classe en raison de nombreux avantages qu'ils offrent, qui sont motivants et captivants, qu'il est impossible de nier. Il s'agit d'une approche visant à créer un environnement d'apprentissage sage, sain et amusant pour les élèves. L'utilisation des jeux ludiques dans l'école est très importante pour les élèves, car ils représentent de nombreux retours positifs, tels qu'une motivation accrue des élèves, une participation active, le renforcement des compétences sociales et le développement des capacités cognitives. De plus, cela permet de créer un environnement positif et plaisant où les élèves peuvent apprendre de manière significative.

VII.3. Les activités ludiques proposées pendant une leçon de français

Lors d'une leçon de français, il est possible d'utiliser une variété d'activités ludiques afin de rendre l'apprentissage plus efficace et amusant. Le choix de l'activité ludique dépendra bien sûr de la leçon en cours, c'est ce que nous avons pris en considération lors de notre stage. En même temps, nous prenons en compte les compétences énoncées dans le programme scolaire : la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite. Par exemple, si nous concentrons sur la compréhension orale, nous allons chercher des jeux qui mettent l'accent sur l'écoute, de même pour l'expression orale, nous choisissons des activités qui encouragent les élèves à s'exprimer verbalement, ainsi de suite. Sur cette base, nous allons sélectionner des activités ludiques adaptées à chaque leçon, en cherchant des jeux qui faciliteraient l'acquisition du vocabulaire, de la grammaire, de la prononciation, et d'autres compétences linguistiques nécessaires. En somme, l'utilisation des jeux ludiques pendant une leçon de français constitue une approche pédagogique qui nous a permis de créer un environnement d'apprentissage dynamique et interactif, où les élèves étaient engagés et motivés à travers des activités ludiques soigneusement conçues pour soutenir leurs progrès dans la langue française.

Voici quelques exemples d'activités ludiques qui peuvent être utilisées :

Jeux de rôles : Les jeux de rôles permettent aux élèves de mettre en pratique les compétences linguistiques en simulant des situations réelles. Par exemple, ils peuvent jouer des dialogues de la vie quotidienne tels que commander au restaurant, faire des achats, ou encore jouer des personnages dans une histoire.

Jeux de mots et de vocabulaire : Les jeux de mots et de vocabulaire aident à renforcer le vocabulaire et à améliorer la compréhension lexicale. Par exemple, des jeux de devinettes, des mots croisés, des mots cachés, des jeux de correspondance ou des jeux de rapidité peuvent être utilisés.

Activités de compréhension orale : des activités de compréhension orale ludiques peuvent être organisées, telles que l'écoute et la réponse à des enregistrements audio, des jeux de devinettes sonores ou des activités de mise en correspondance entre des enregistrements et des images.

Activités de compréhension écrite : des jeux de lecture et de compréhension écrite peuvent être proposés, comme des jeux de questions-réponses, des activités de remplissage de texte à partir d'indices, ou des jeux de recherche d'informations dans des textes.

Le jeu du pendu, le jeu de chaises musicales, les mots croisés et bien d'autres jeux ludiques offrent de nombreuses possibilités, et il est même possible d'en créer de nouveaux.

VIII. L'impact des jeux ludiques dans l'apprentissage du Français

Les jeux ludiques ont un impact remarquable sur les enfants dans leur processus d'apprentissage. En les utilisant comme moyen d'enseignement, les enfants ne ressentent pas le poids de l'effort que l'apprentissage exige. Les jeux transforment une leçon complexe et difficile à assimiler en une expérience simple et accessible, ce qui facilite la rétention des connaissances et nourrit la motivation à progresser continuellement.

Comme nous avons déjà cité que ces jeux vont favoriser la motivation des apprenants en rendant l'apprentissage du français plus amusant. Les apprenants seront plus engagés lorsqu'ils sont immergés dans des activités ludiques, ils vont travailler en équipe, négocient des significations et collaborent pour atteindre des objectifs communs, ils améliorent ainsi leurs compétences de communication et renforcent leur aptitude à travailler en groupe. De plus, les jeux ludiques stimulent la créativité et la réflexion des apprenants. Ils encouragent la résolution de problèmes, la prise de décision et la pensée critique. Les apprenants sont incités à trouver des solutions, à explorer différentes stratégies et à développer leur esprit d'analyse.

Enfin, les jeux ludiques créent un environnement d'apprentissage positif et encourageant. Ils réduisent le stress lié à l'apprentissage du français en offrant des moments

de détente et de plaisir. Les apprenants se sentent plus à l'aise pour prendre des risques linguistiques et pour explorer la langue sans craindre les erreurs.

Afin de garantir un apprentissage de français efficace et attirer l'attention des élèves et maintenir leur concentration, il est important d'adopter des nouvelles méthodes d'enseignement. C'est pour cela, nous mettons en œuvre tous les moyens possibles pour atteindre nos objectifs, parmi ces moyens est d'intégrer les activités ludiques en tant que support efficace, en particulier dans l'apprentissage d'une langue étrangère

Chapitre 2

Cadre

Méthodologique

Dans le chapitre précédent, nous avons défini le cadre théorique en essayant d'intégrer toutes les notions possibles et apporter plus de précision qui concerne notre recherche effectuée.

Afin d'améliorer la précision de notre recherche et confirmer les informations sur l'utilisation des activités ludiques en classe, nous avons mené une étude de terrain et aussi, nous nous sommes basées sur la distribution d'un questionnaire destiné aux enseignants de Français au primaire.

Nous commençons ce chapitre par la présentation de l'enquête ainsi que le corpus que nous avons choisi pour mener notre recherche, ensuite, nous aborderons le lieu où s'est déroulée l'enquête et enfin, nous parlerons du questionnaire.

La raison principale qui nous a poussé à choisir cet intitulé, c'est que nous avons déjà enseigné dans une école privée nommée " ABC SCHOOL" qui se situe à Tlemcen, Imama, en face du Centre des Études Andalouses. C'est une école de formation moderne qui propose des cours de soutien aux élèves, les trois cycles. Cet établissement contient cinq salles de cours et une salle spéciale pour la projection audio-visuelle plus deux autres salles pour les ateliers manuels. Cette école scolarise 50 élèves, elle comporte en moyenne 12 enseignants dont trois de la langue française et neuf des autres filières. Nous avons enseigné durant la période des vacances d'été 2022 pendant deux mois, nous avons trois groupes et chaque groupe comptait de 6 à 15 élèves.

Dans le but de renforcer notre enquête, nous nous sommes dirigées vers une école primaire étatique, notre choix était porté vers l'école " PASTEUR Garçons " qui se situe toujours à Tlemcen, Pasteur, un établissement qui scolarise 303 élèves. Nous avons choisi de porter notre enquête sur des apprenants de 4^{ème} année primaire qui sont âgés de 9 à 10 ans. Notre expérimentation a débuté le jeudi 27 octobre 2022 et nous avons assisté à trois séances avec la maitresse de cette classe, Madame M.Fatima-Zohra. Lors de la quatrième séance qui s'est déroulée le 19 mars 2023, nous avons pu mettre en application un jeu que nous avons imaginé pour deux leçons : la première portant sur les antonymes et la deuxième sur les synonymes. Notre objectif est de voir quelle est la meilleure méthode utilisée pour que les élèves assimilent mieux, comment les élèves vont réagir en utilisant une approche ludique par rapport à une méthode traditionnelle.

Notre étude est basée essentiellement sur l'observation et sur l'analyse des séances classiques et celles avec des jeux ludiques dans la perspective d'une étude comparative. Pendant notre période d'observation, nous avons observé comment se déroulaient les séances et nous avons aussi relevé les lacunes des élèves lors d'un cours classique de façon à adapter

des jeux ludiques qui complètent une leçon dite classique avec l'objectif de vouloir améliorer leurs prises de paroles et leurs mémorisations. Et ceci nous permettrait d'affirmer notre première hypothèse : les jeux ludiques faciliteraient aux élèves la prise de parole et les aideraient à mieux mémoriser des nouveaux concepts.

Afin de pouvoir accélérer dans notre enquête, nous avons opté pour l'utilisation d'une technique à trois niveaux :

1. La méthode descriptive
2. La méthode comparative
3. La méthode analytique

L'analyse joue un rôle essentiel en nous permettant de comprendre et de décrire de manière approfondie les phénomènes auxquels nous sommes confrontés. Grâce à l'analyse, nous sommes en mesure d'identifier les différentes composantes et les relations entre celles-ci, ce qui nous aide à obtenir une vision claire et détaillée des phénomènes étudiés et tout cela se fera à partir de l'observation.

Pour atteindre notre objectif, nous avons eu besoin, comme première étape, d'observer l'échantillon choisi afin de pouvoir récolter les informations nécessaires et de décrire le comportement de l'enseignant et celui des élèves, la prise de parole, la participation et l'ambiance communicative et pédagogique dans la classe lors des séances d'activités pédagogiques.

Nous évoquerons aussi notre expérience pour dire comment se sont déroulées les séances avec les activités ludiques, de l'ambiance, de la motivation des élèves. Cela nous permettra, d'un côté, de comparer les deux modes d'enseignement en relevant les avantages et les inconvénients de chacun, mais aussi, nous traiterons un autre phénomène qui nous intéresse, nous allons comparer entre l'utilisation des activités ludiques en cours dans une école privée et dans une école étatique (voir le côté temps, les moyens nécessaires, le nombre des élèves, la motivation). Tout cela nous aidera à réadapter les leçons selon les besoins des élèves.

La démarche analytique nous a poussées à observer le déroulement d'une séance basique, traditionnelle, d'un cours de FLE et une séance basée sur des jeux ludiques, ainsi, nous pourrions comparer la différence en ce qui concerne l'ambiance de la classe et surtout la motivation et l'enthousiasme des élèves.

Il est important de souligner que l'utilisation des jeux ludiques en classe est de plus en plus réponde dans les pratiques pédagogiques modernes, nous ne pouvons pas négliger son importance en classe, car ce sont des outils d'apprentissage qui suscitent l'intérêt des élèves et

stimulent leurs participations et pour confirmer tout cela et répondre aux questions, nous nous sommes basées aussi sur un questionnaire que nous avons adressé aux enseignants de français, du niveau de 4ème année primaire pour réaliser une étude quantitative dans le but de renforcer notre enquête et avoir des témoignages des enseignants sur leurs élèves et récolter les informations nécessaires sur notre thème.

Nous avons essayé de nous rapprocher de quelques écoles primaires pour distribuer notre questionnaire, mais notre requête a été rejetée et cela nous a conduits à mettre notre questionnaire en ligne et nous avons reçu beaucoup de réponses de la part des enseignants de français de 4ème AP.

Le questionnaire comprend huit (08) questions, six (06) fermées et deux (02) questions ouvertes. Voici une copie

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire Master 2 en Didactique)

Questionnaire

1. Utilisez-vous l'activité ludique en classe ?

Souvent

Parfois

Jamais

2. Quel est votre point de vue sur les activités ludiques ?

Très intéressantes pour les élèves car elles contribuent à la compréhension d'une leçon d'une manière plus rapide

Efficace par rapport aux enseignants mais pas toujours évident à comprendre pour les élèves

Une perte de temps car ça demande beaucoup de temps en classe

3. Avez-vous le temps pour utiliser ces activités ludiques ? Et pourquoi ?

.....
.....

4. Pensez-vous qu'il faudrait consacrer une activité ludique avec chaque leçon ?

Oui

Parfois

Non

5. L'activité ludique renforce –t- elle les connaissances des élèves pendant la leçon ?

Oui

Pas vraiment

Non

6. Avez-vous déjà pensé à créer ou à rénover des jeux qui existaient précédemment puis vous les utilisez ?

Oui

Non

Dans mes projets

7. Existe-t-il des jeux qui sont souvent utilisés par les enseignants ? Citez-les.

.....
.....

8. Quel genre de difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation de l'activité ludique ?

Nombre des élèves

Insuffisance temporelle

Absence du matériel

Le lieu n'aide pas

Absence des documents qui proposent ce genre d'activité

Aucune difficulté

Cette année académique, contrairement aux deux dernières années marquées par la pandémie du Covid-19, nous avons eu la chance de pouvoir pratiquer notre stage dans l'école " Pasteur-Garçons" et assister à des séances avec une classe de 4^{ème} année qui comprend 29 élèves. Lorsque nous avons mis en pratique notre activité en classe, nous n'avons pas rencontré de problèmes, tous les élèves étaient enthousiastes, actifs et gentils. Nous avons eu le plaisir d'assister avec une enseignante passionnée par son métier ayant 6 ans d'expériences, qui est tellement douée dans son travail et adore enseigner, elle savait toujours comment transmettre son amour du Français à ses élèves, elle nous a grandement aidé lors de notre stage.

Notre sélection d'échantillons n'est pas arbitraire, c'était d'abord à l'aide de notre maître de stage qui nous a proposé de travailler avec des élèves de 4 AP et nous avons partagé

le même avis, car ces élèves sont plus avancés dans leur apprentissage de français que ceux de 3 AP sur lequel s'est porté notre premier choix. De plus, avant d'être des élèves, ceux sont avant tout des enfants qui sont très intéressés par les jeux, et ils adorent apprendre tout en s'amusant avec leur maîtresse, ce qui a été confirmé lors des séances de notre stage.

Durant ces séances, nous nous sommes concentrées sur l'observation du déroulement des leçons et à recueillir le maximum d'informations, mais aussi à voir l'intérêt que portent les élèves à l'apprentissage du français. Nous avons même eu la chance de participer à une séance lorsque nous avons pris la place de la maîtresse pour continuer la leçon, c'était notre première approche et ça nous a facilité la mise en pratique de notre jeu lors de la séance d'après.

Notre premier objectif était de créer une nouvelle activité ludique ou même rénover une qui existait déjà pour l'appliquer en classe durant une leçon. Cette idée a été très bien accueillie par les élèves qui avaient déjà l'habitude de participer à des jeux en classe avec leur maîtresse et ce qui a rendu notre travail un peu plus facile. Lors de notre recherche, nous avons découvert une gamme de jeux fréquemment utilisés par les enseignants, comme les mots croisés, le jeu de rôle, le jeu du pendu et beaucoup d'autres. Cependant, nous avons choisi de ne pas les réutiliser dans notre stage et de penser à un nouveau jeu.

Après avoir collecté les données suffisantes, nous nous sommes centrées sur deux leçons. La première porte sur les synonymes et fait partie du projet 01, séquence 03. Quant à la deuxième leçon, traite les antonymes est en projet 02, séquence 03. Ainsi, nous sommes passées directement à l'essentiel, la pratique de l'activité ludique en classe.

I. Le premier Jeu

Date : 19 mars 2023

La classe : 4 AP

Durée : 1h30 minutes

L'heure : 8h – 09h30 minutes

Projet : 02 « C'est la fête »

Séquence 03 : « Joyeux anniversaire »

Titre : Les antonymes

Première étape : Expliquer le principe du jeu et les règles aux élèves avant de commencer.

Deuxième étape : nous avons divisé les élèves en trois groupes, chaque groupe contient 10 élèves.

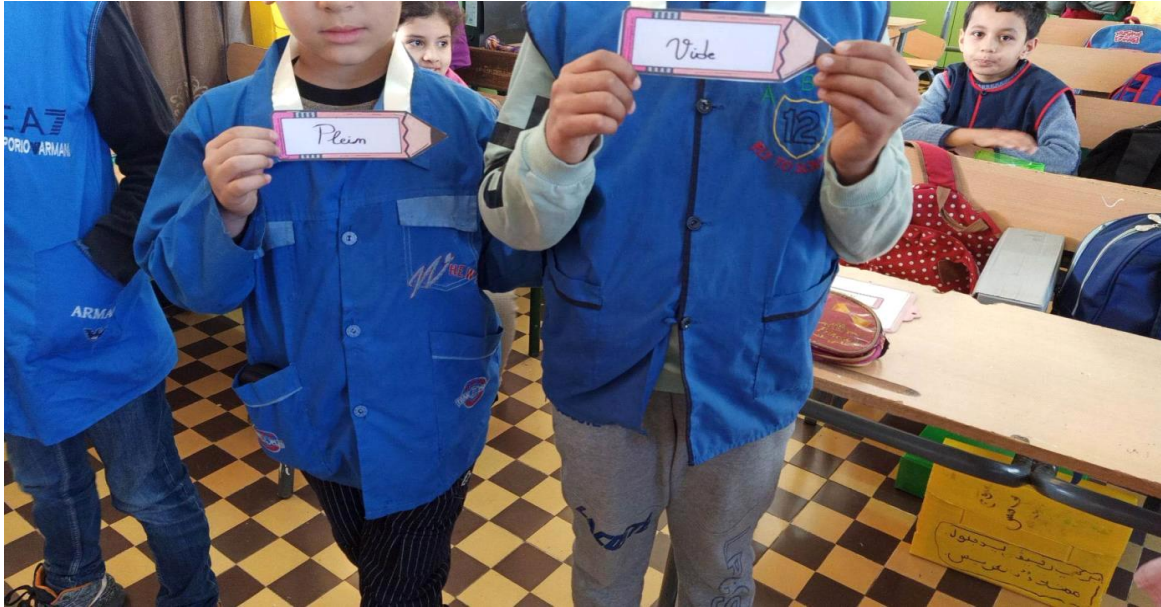
Troisième étape : nous avons choisi de travailler sur les antonymes en distribuant 10 étiquettes attachés avec un ruban d'une manière aléatoire.



Quatrième étape : La règle du jeu est que les élèves ont 10 secondes pour que chacun trouve son camarade antonyme, 5 élèves face à 5 d'autres.



Cinquième étape : Une fois les 10 secondes écoulées, nous vérifions chaque duo en les présentant devant leurs camarades. Les deux élèves liront les mots au tableau et leurs camarades détermineront si c'est juste ou faux.



Sixième étape : ensuite, nous faisons passer tous les élèves et bien sûr, il se peut que nous trouvions un duo qui est juste, tandis qu'un autre ne l'est pas.



II. Le deuxième Jeu

Date : 19 mars 2023

La classe : 4 AP

Durée : 1h30 minutes

L'heure : 8h – 09h30 minutes

Projet : 01 « C'est notre quartier »

Séquence 03 : « Au magasin »

Titre : Les synonymes

Nous avons travaillé avec les synonymes de manière différente, en élaborant cette leçon dans un nouveau jeu surnommé “ Qui sonne en premier ?”

Première étape : nous avons choisi deux élèves pour passer au tableau, ou nous avons mis une sonnette sur une table à la portée des élèves.

Deuxième étape : cette étape consiste à annoncer le mot, celui qui trouve le synonyme qui correspond en premier doit directement sonner.



Troisième étape : le deuxième participant sera éliminé une fois que le mot est trouvé.

Quatrième étape : le jeu va continuer de cette manière jusqu'à ce que tous les élèves passent et avoir le gagnant.

Avant de mettre en pratique ces deux activités ludiques en classe, nous avons envisagé plusieurs idées sur la manière dont la séance pourrait se dérouler, avec des aspects positifs et négatifs. Cependant, nous avons été agréablement surpris par le rendu de notre travail. La planification de ces activités ludiques n'a pas été facile, mais en collaborant avec les élèves de 4 AP, nous avons réussi à surmonter le défi et à créer une expérience très enrichissante pour nous tous, nous avons ressenti une grande satisfaction du résultat final, et nous avons beaucoup appris de cette expérience, pour nous autant que stagiaires et futurs enseignants ainsi que pour les élèves.

III. Le rôle de l'ambiance et la motivation des élèves en classe

La motivation des élèves joue un rôle crucial dans leur réussite scolaire. Lorsque les élèves sont motivés, ils sont plus engagés et impliqués dans leur apprentissage, ce qui leur permet de mieux comprendre et retenir les informations présentées en classe.

En outre, la motivation peut aider les élèves à surmonter les défis et les obstacles, et à persévérer dans leur travail scolaire. Les élèves motivés sont également plus susceptibles de participer activement en classe, ce qui peut stimuler les discussions et les échanges d'idées entre les élèves et avec l'enseignant.

Cependant, il est important de noter que la motivation des élèves peut être influencée par de nombreux facteurs, tels que l'environnement familial, leur santé mentale, leur perception de leur propre capacité et l'approche pédagogique de l'enseignant. Il est donc important pour les enseignants de reconnaître l'importance de la motivation et de travailler à la cultiver chez leurs élèves, en créant un environnement d'apprentissage stimulant et en utilisant des méthodes pédagogiques adaptées à leurs besoins individuels.

IV. Le rôle de la motivation dans l'apprentissage d'une langue étrangère

Apprendre une nouvelle langue n'est jamais une tâche facile, surtout pour les élèves du primaire qui n'ont connu jusque-là que la langue arabe et lorsqu'un élève progresse dans son apprentissage, plus il prend conscience qu'il a des capacités et fait de son mieux pour s'améliorer dans ses études, mais parfois l'élève a des lacunes et se retrouve face à un obstacle majeur et n'arrive plus à avancer, car il est démotivé.

De façon générale, les élèves arrivent en classe avec un esprit studieux, ils ont de la volonté et dans un environnement sérieux et favorable à l'apprentissage, nous pourrions estimer qu'ils ne peuvent qu'acquérir les notions proposées et assimiler de façon naturelle les leçons, mais cela n'est pas toujours suffisant, car un élève peut de temps en temps ressentir de

la peur face à des matières nouvelles telles que l'apprentissage d'une nouvelle langue, dans notre cas l'apprentissage du français en 4 AP.

En effet, apprendre une langue étrangère nécessite beaucoup de travail et de courage, surtout dans un contexte d'apprentissage scolaire. Ainsi, de nombreux facteurs entrent en jeu, mais la motivation est généralement l'un des facteurs les plus importants pour réussir.

Comme nous l'avons observé pendant notre stage, il existe une grande diversité entre les élèves en ce qui concerne leurs goûts d'apprendre, leurs intérêts, la manière dont préfèrent chacun apprendre et ainsi de suite. Tout cela rend la tâche de l'enseignement un peu plus difficile. Ils sont placés devant un grand défi et ont des objectifs à atteindre, mais pour cela, ils doivent d'abord réussir à motiver les élèves. Nous l'avons constaté lors de notre stage, où la maîtresse est toujours motivée et ne cesse jamais de rappeler à ses élèves que la motivation est la clé de leur apprentissage en suscitant leur intérêt et leur curiosité.

La motivation est un point capital dans l'apprentissage d'une langue étrangère, souvent négligée lors du processus d'apprentissage, elle consiste à inspirer les élèves et les aider à découvrir leur profonde motivation, tout en essayant de la maintenir. Lorsqu'il s'agit d'apprendre une langue étrangère, les élèves sont motivés, car c'est cette motivation qui les pousse à s'investir dans leur apprentissage et agir de manière efficace. En l'absence de motivation, il n'y aura jamais un véritable apprentissage, parce que nous ne pouvons pas apprendre quelque chose à un apprenant qui ne le souhaite pas.

Lorsque nous avons enseigné dans une école privée, notre objectif ne se limitait pas uniquement à faire apprendre une nouvelle langue à nos élèves, mais aussi, nous cherchions à leur faire aimer cette langue et de les motiver à donner le meilleur d'eux-mêmes en leur montrant qu'ils étaient capables de pousser leurs limites.

Nous ne nions pas l'idée que si les élèves aiment l'enseignant, ils vont aimer la matière enseignée et seraient motivés à faire de leur mieux pour être à la hauteur des attentes de leur maîtresse. Pour atteindre cet objectif, notre méthode d'enseignement consistait à féliciter l'élève après chaque effort et l'encourager même s'il n'arrivait pas à réussir un exercice, que ceci augmenterait l'estime en soi et qu'il ne serait pas démotivé par la suite. En ramassant 10 cartes de bon point, nous attribuions à l'élève une petite récompense, une histoire en français, une boîte de cartes éducatives, ce qui les a vraiment motivés. Grâce à cette méthode, nos élèves participaient toujours en classe et une réelle concurrence s'est installée entre eux, ce qui a radicalement transformé l'ambiance de la classe, ce n'étaient pas des élèves passifs, mais des apprenants actifs qui contribuaient à leur propre apprentissage.

La méthode que nous avons appliquée a été très bien accueillie par les élèves et nous avons même été félicités par les parents d'élèves, surtout que la formation était durant l'été et les élèves avaient du mal à venir à l'école pour étudier, mais dès la première séance, ils se retrouvaient dans une ambiance d'apprentissage par le jeu ce qui suscitait leur intérêt et leur motivation.

Ceci dit, il est très important de souligner que la motivation ne concerne pas seulement les élèves, mais aussi l'enseignant. Pour motiver les élèves, l'enseignant doit être motivé à vouloir trouver la bonne méthode pour arriver à transmettre le savoir visé.

V. L'intérêt d'apprendre une nouvelle langue pour un élève de 4 AP :

Apprendre une nouvelle langue en utilisant une activité ludique apporte à l'élève beaucoup d'avantages qui lui faciliteront son cursus scolaire. L'apprentissage d'une nouvelle langue stimule le cerveau et favorise le développement cognitif. Il renforce la mémoire, la concentration, la résolution de problèmes et les compétences analytiques de l'élève. En 4 AP, l'élève sera capable d'atteindre les compétences désignées au programme de lecture, écriture et en compréhension, ainsi, car cela améliore la capacité d'apprendre et de retenir des informations.

Atteindre ces avantages n'est pas du tout facile. Tout d'abord, le rôle de l'enseignant est essentiel, tout comme le lieu. Comparer un cours ludique dans une école privée à celui dans une école étatique est tout à fait différent. Nous réussissons probablement à obtenir le même résultat, aussi positif soit-il en ce qui concerne la compréhension de la leçon, mais dans une école étatique, l'enseignant n'a pas toujours le temps d'utiliser ce type d'activité dans une séance, car il doit suivre un programme strict du déroulement des séances et respecter les horaires et un état d'avancement par rapport aux autres collègues. De plus, le lieu est souvent un grand obstacle. Lors de notre stage à l'école "Pasteur Garçons", nous avons constaté que les élevés sont nombreux dans de petites classes, malgré cela, l'activité s'est bien déroulée. La maitresse nous a raconté qu'au début de son parcours d'enseignement, elle appliquait fréquemment ses activités ludiques dans la cour de l'école en raison du manque d'espace, l'essentiel, c'est qu'elle visait l'intérêt de ses élèves. Cela fait partie des raisons qui découragent l'enseignant et le pousse à opter complètement pour un cours traditionnel, car il peut être rare d'avoir la possibilité d'utiliser une activité ludique une fois par mois, surtout en signalant le manque du matériel et de ressources. Lors de notre expérience dans une école privée, nous avons eu l'occasion de faire apprendre aux élèves en jouant, notamment à la présence suffisante du matériel, il était disponible, des petits ballons, un puzzle qui représente

les parties du corps humains, matériel de bricolage aussi des cartes. La tâche était moins difficile pour nous et nos élèves étaient toujours motivés et dynamiques, ce qui nous a encouragé à intégrer des jeux ludiques dans chaque leçon. Nous n'avons jamais regretté cette idée et surtout, cela n'a pas été une perte de temps, même si nous devions suivre le programme, mais le lieu, le matériel et la motivation joue un rôle important.

En résumé, notre stage nous a été d'une grande aide pour renforcer nos idées, nous avons constaté à partir de notre observation que l'intégration d'une activité ludique pendant une leçon fait une énorme différence. En effet, enseigner une nouvelle langue étrangère en jouant avec nos élèves, présente de nombreux avantages à long terme sont considérés comme des compétences précieuses qui les aideront pour le reste de leur parcours scolaire et les élèves auront tendance à être plus créatifs et a mieux gérer multiples tâches.

Chapitre 3

Mieux

apprendre par

un jeu

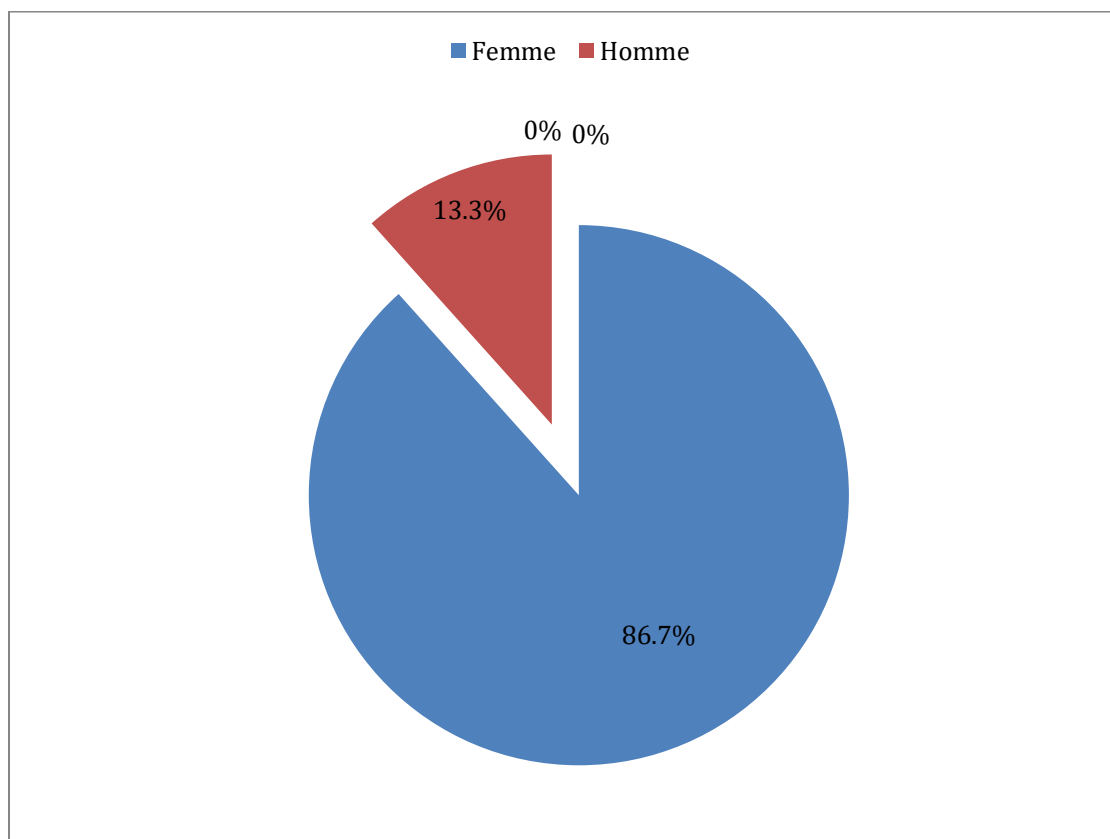
I. Analyse et interprétation des résultats du questionnaire destiné aux enseignants

À fin d'obtenir des résultats significatifs et collecter des informations pour notre enquête, nous avons distribué un questionnaire destiné à un échantillon de 45 enseignants de français au primaire dans des différentes wilayas, la plupart des réponses reçues ont été en ligne dans le but de réaliser une étude quantitative qui est la méthode plus utilisée en didactique pour progresser et collecter le maximum des données. Dans notre questionnaire, nous nous sommes basées sur huit (08) questions, six (06) questions fermées et deux (02) questions ouvertes.

II. Présentation des résultats des questions en tableaux et en graphes

Sexe	Femme	Homme
Nombre D'enseignants	39	06
Fréquence en (%)	86.7%	13.3%

-Tableau N°01 : Représentation du sexe –

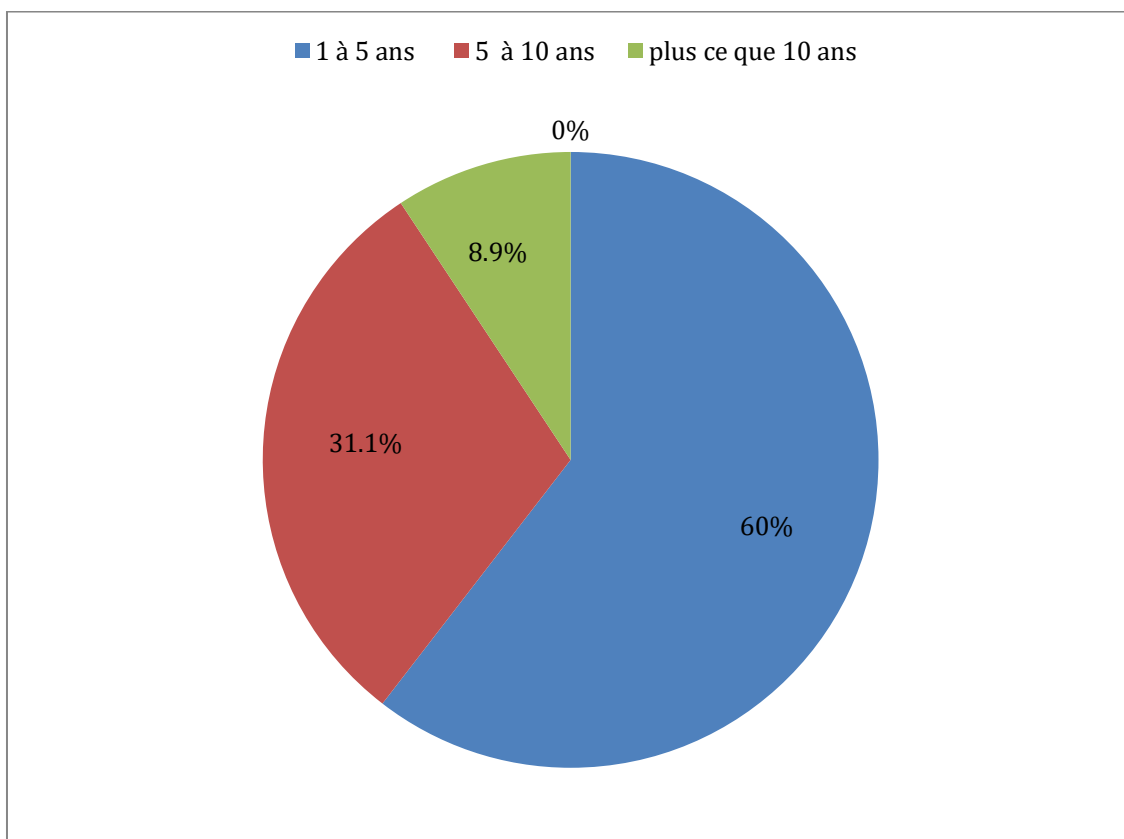


Graphique N°01 : Représentation du sexe

Pour le sexe, nous avons pu remarquer une répartition irrégulière entre les enseignants et les enseignantes en ce qui concerne le genre, 39 femmes et 06 hommes ont répondu à notre questionnaire. Cette question démontre la présence importante de la femme dans le secteur de l'éducation, en particulier pour l'enseignement du français. Ainsi cette représentation nous démontre que les femmes répondent plus souvent que les hommes aux questionnaires distribués par les étudiants.

Années D'expérience	1 à 5 ans	5 à 10 ans	Plus ce que 10 ans
Nombre d'enseignants	27	14	4
Fréquence en (%)	60 %	31.1 %	8.9 %

-Tableau N°02 : Nombre des années d'expérience-



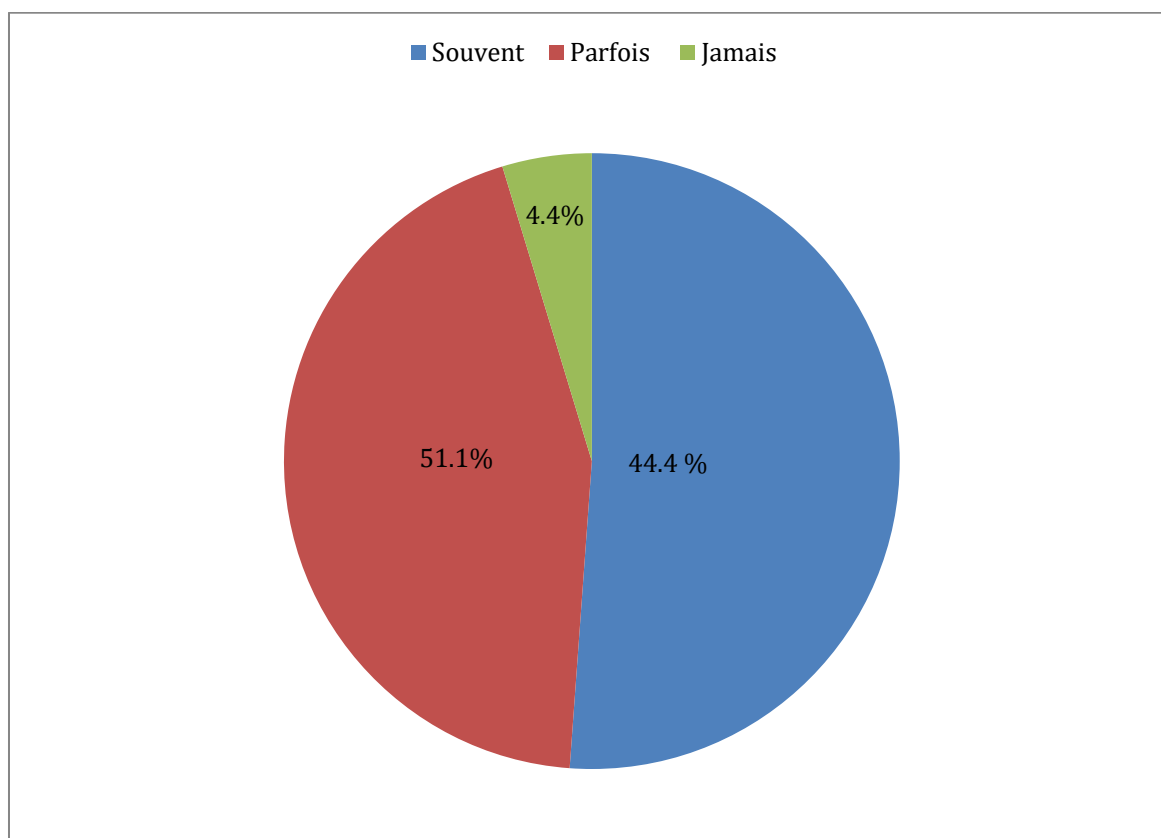
Graphique N°02 : Nombre des années d'expérience

En ce qui concerne les années d'expérience professionnelle, 60 % des enseignants interrogés ont de 1 à 5 ans d'expérience, ce pourcentage représente plus ce que la moitié des enseignants interrogés ensuite, nous avons 31.1% des enseignants ayant une expérience de 5 à 10 ans et 8.9 % représente le reste qu'ont plus ce que 10 ans d'expérience professionnelle dans ce domaine. Cette question est très importante, elle nous aidera à recueillir autant d'opinions sur notre thème et à partir des réponses reçues, nous pourrions déterminer la catégorie qui est la plus intéressée par l'utilisation des jeux ludiques en classe du FLE, c'est la catégorie des enseignants ayant une expérience de 1 à 5 ans qui sont actifs, motivés surtout le fait qu'ils sont encore débutants dans l'enseignement.

Question n°03 : Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?

Réponses	Souvent	Parfois	Jamais
Nombre D'enseignants	20	23	02
Fréquence en (%)	44.4%	51.1 %	4.4%

-Tableau N°03 : Utilisation des activités ludiques en Classe-



Graphique N°03 : Utilisation des activités ludiques en Classe

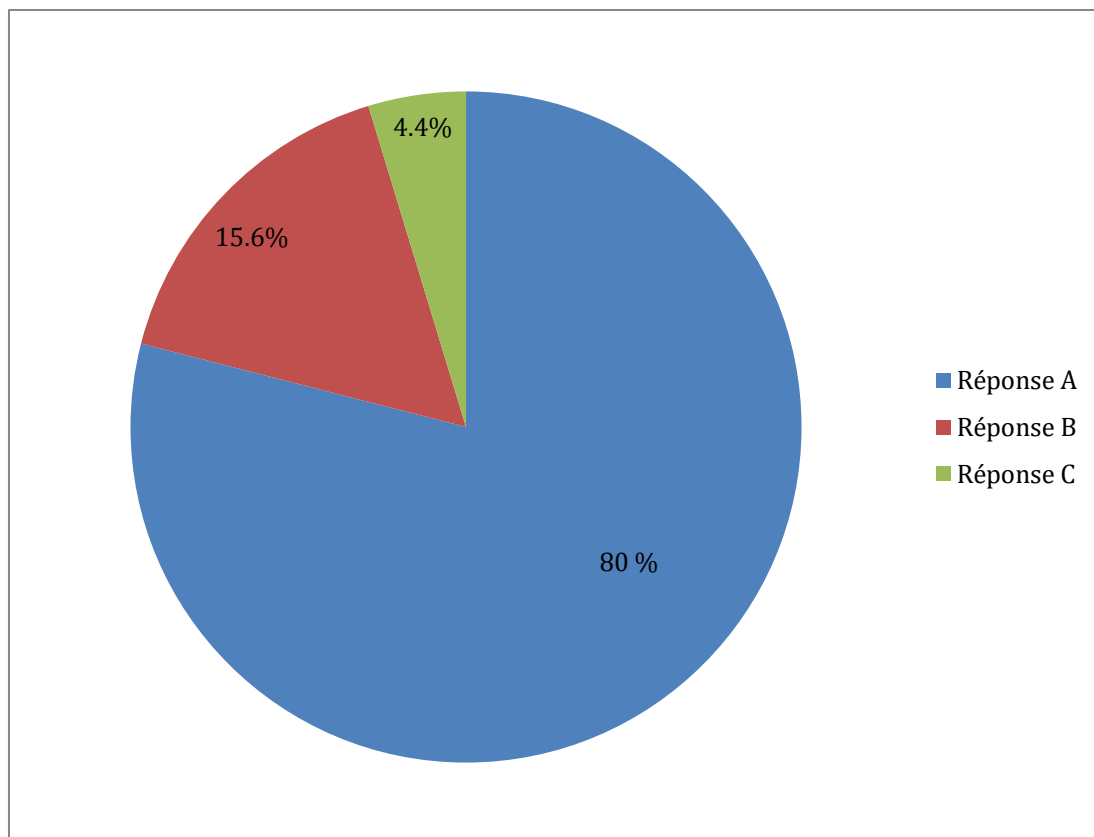
En se basant sur les réponses de cette question fermée, nous remarquons que plus de la moitié des enseignants ayant un pourcentage de 51.1% ont répondu par "parfois" et ça représente 23 enseignants, tandis que 20 enseignants ont un pourcentage de 44.4%, leurs réponses étaient "souvent", les 4.4 % restants ont répondu par "jamais". De nombreux enseignants suivent le programme imposé et font les activités proposées par le livre scolaire, c'est-à-dire un cours classique et ce sont généralement des enseignants qui ayant plus de dix ans d'expérience qui privilégient les méthodes d'enseignement classique.

Question N°04 : Quel est votre point de vue sur les activités ludiques ?

- A)- Très intéressantes pour les élèves car elles contribuent à la compréhension d'une leçon d'une manière plus rapide
- B)- Efficace par rapport aux enseignants mais pas toujours évident à comprendre pour les élèves
- C)- Une perte de temps car ça demande beaucoup de temps en classe

Réponses	A	B	C
Nombre D'enseignants	36	7	2
Fréquence en (%)	80 %	15.6 %	4.4 %

-Tableau N°04 : Les avis des enseignants sur l'activité ludique -



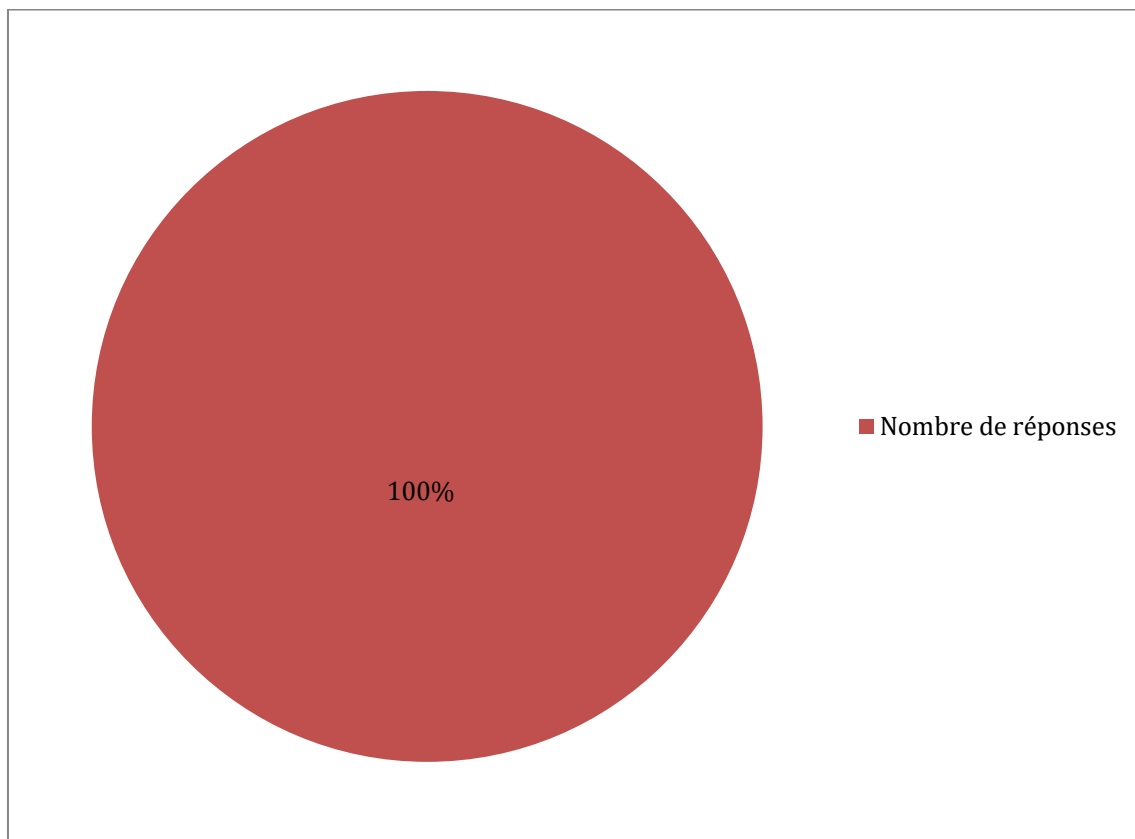
Graphique N°04 : Les avis des enseignants sur l'activité ludique

À partir des réponses sur cette question, nous allons examiner les opinions des enseignants sur l'activité ludique. Les enseignants ont eu trois réponses à cocher, 80 % représente la catégorie des enseignants qui ont choisi la réponse 'A', 36 enseignants ont exprimé leur avis sur l'utilisation de l'activité ludique en classe qu'elle est très intéressante et aide les élèves à mieux comprendre et s'investir dans leur apprentissage tandis que 7 enseignants qui représentent un pourcentage de 15.6% ont choisi la réponse 'B' que l'activité ludique a un retour positif uniquement pour l'enseignant et jamais pour l'élève et les restants qui représente un pourcentage de 4.4% considèrent que cette activité n'a aucun sens et c'est une perte de temps. Les avis des enseignants sur l'utilisation de l'activité ludique en classe se diffèrent en fonction des facteurs propre à chacun d'eux, la plupart des répondants ont choisi la réponse 'A', ils voient que c'est une grande récolte pour eux et même pour leurs élèves. L'importance et l'intérêt de l'utilisation de l'activité en classe est claire pour les deux cotés cependant deux autres catégories se manifestent, les enseignants voient que même si ça aide l'enseignant à élaborer son cours, mais elle n'ajoute pas un plus pour l'élève, il va se trouver au point de départ et l'autre catégorie la considérer comme une perte de temps carrément et un cours classique est plus efficace.

Question N°05 : Avez-vous le temps pour utiliser des activités ludiques ? Et pourquoi ?

Nombre D'enseignants	Nombre De réponses	Fréquence en (%)
45	45	100 %

-Tableau N°05 : L'avis des enseignants sur la gestion temporelle en classe en ce qui concerne l'utilisation des activités ludiques -



Graphique N°05: L'avis des enseignants sur la gestion temporelle en classe en ce qui concerne l'utilisation des activités ludiques

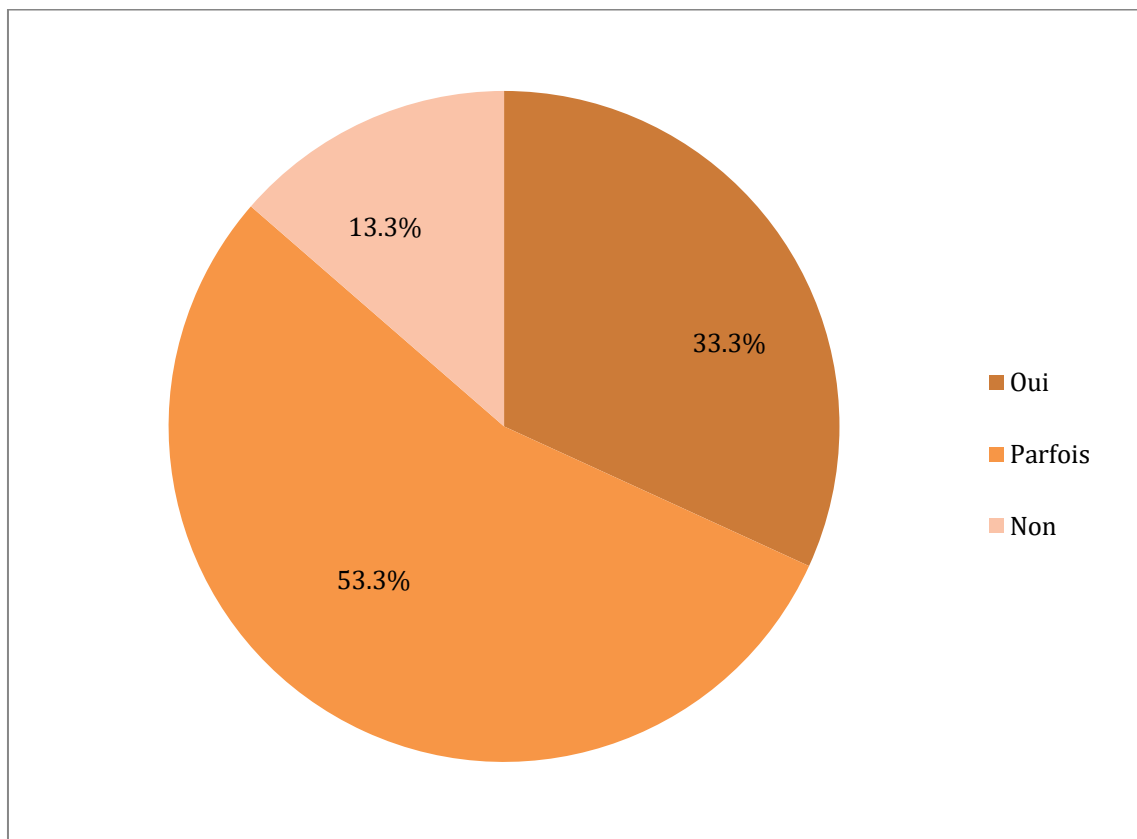
Nous avons opté que cette question soit de type ouvert afin de voir la réflexion des enseignants, sachant que les réponses seront partagées entre Oui et Non mais avec des justifications personnelles et même professionnelles pour mieux comprendre leurs points de vue sur ce genre d'activité ludique en classe. Sur 45 enseignants interrogés, des réponses ont été reçues pour affirmer ou confirmé si les enseignants ont le temps suffisant pour utiliser les activités ludiques en classe, ces réponses reflétant des avis variés sur la question posée. Les enseignants qui ont répondu par Oui, voient-ils que même si le temps est insuffisant, en particulier les séances de 45 minutes et avec un grand nombre d'élèves, mais est-il nécessaire d'intégrer une activité ludique à une leçon, d'autres enseignants travaillant dans un village rural où le nombre des élèves en classe leur convient, le temps n'est pas vraiment un obstacle pour eux, ils peuvent organiser une leçon autour d'une activité ludique, car ils voient que les élèves sont plus motivés et assimilent mieux le contenu lorsqu'une activité ludique est incluse, ça les motive. Selon une réponse d'un(e) enseignant(e) : il faut toujours sacrifier un bon moment pour ce genre d'activité surtout si on est face à des élèves qui adorent s'amuser. Nous avons également une deuxième catégorie qu'ont répondu par Non, ce qui signifie qu'ils n'utilisent jamais d'activités ludiques, bien sûr la principale contrainte qui leur fait face

est le temps, car l'élaboration d'une activité ludique nécessite que tous les élèves y participent contrairement à un exercice classique où l'enseignant fait passer aux maximums 3 ou 4 élèves au tableau pour le corriger. Certains enseignants ont mentionné qu'ils n'ont jamais eu l'opportunité ou le temps d'utiliser une activité ludique et préfèrent donc la méthode classique, expliquer la leçon avec des exercices. Il est donc nécessaire que les enseignants trouvent des moyens, du temps et les ressources pour intégrer une activité ludique dans leur enseignement même si cela peut nécessiter un peu plus de travail, de préparation et beaucoup de créativité.

Question N°06 : Pensez-vous qu'il faudrait consacrer une activité ludique avec chaque leçon ?

Réponses	Oui	Parfois	Non
Nombre D'enseignants	15	24	6
Fréquence en (%)	33.3%	53.3%	13.3%

-Tableau N°06 : L'intégration de l'activité ludique avec chaque leçon -



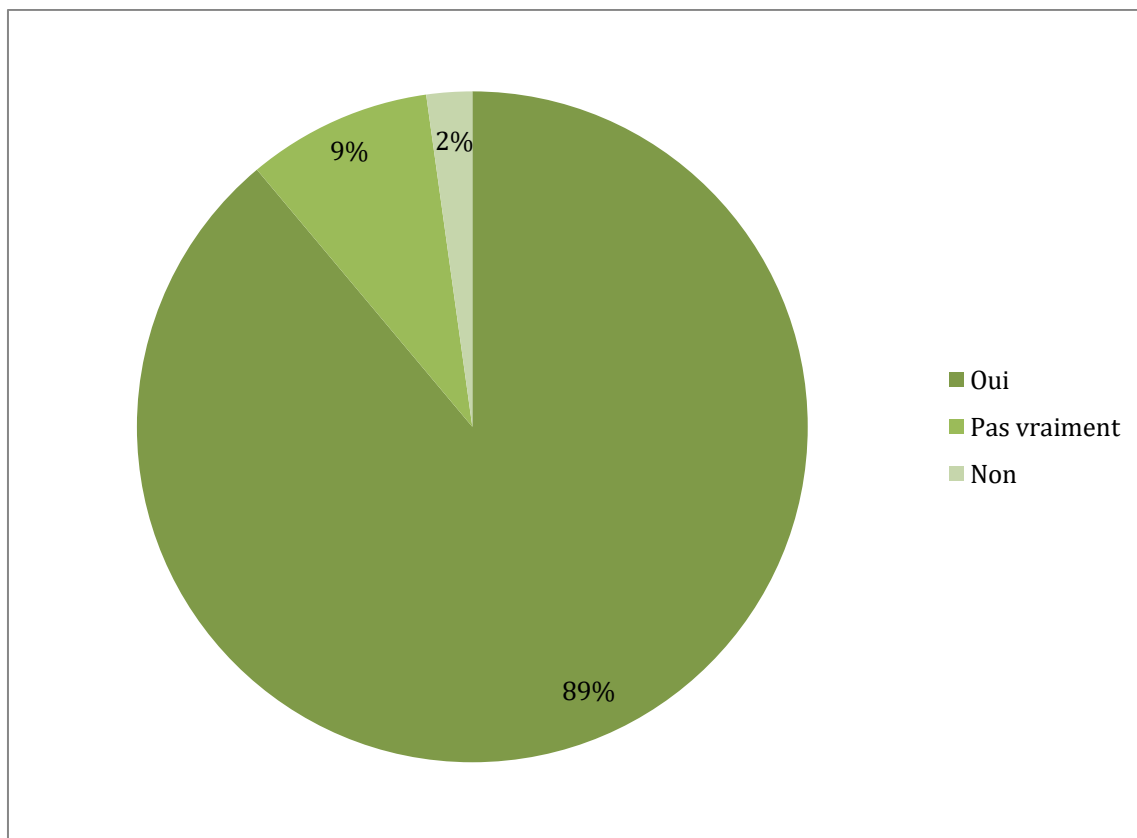
Graphique N°06 : L'intégration de l'activité ludique avec chaque leçon

Cette question révèle que près de 53.3% des enseignants pensent que parfois, il faut consacrer une activité ludique avec une leçon tandis que 33.3 % des enseignants voient qu'il est souhaitable et préférable qu'avec chaque leçon, nous devons intégrer une activité ludique et le reste des enseignants rejettent carrément cette proposition en voyant que c'est une perte de temps. Il est compréhensible que certains enseignants ne trouvent pas le temps où les ressources pour mettre en place des activités ludiques dans leurs cours, mais d'autre négligent carrément son importance. Cependant, il est très important de considérer les avantages de ces activités pour les élèves et même pour l'enseignant, elles ont une trace bénéfique notamment en termes de motivation, d'engagement et de rétention de l'information. Ce genre d'activités ludiques va être utilisé pour aider les élèves à approfondir et assurer leur compréhension. Le résultat et le retour positif d'un cours classique et un cours en activité ludique n'ont jamais été les mêmes, ces activités peuvent aider les élèves à se développer, il est donc nécessaire que les enseignants cherchent des moyens et trouver du temps et les ressources fiables pour les intégrer dans leur enseignement, même si cela peut nécessiter un peu plus de préparation et de travail, mais en fin de compte, cela peut aider les élèves à devenir des apprenants plus engagés, motivés et compétents.

Question N°07 : L'activité ludique renforce –t- elle les connaissances des élèves pendant la leçon ?

Réponses	Oui	Pas vraiment	Non
Nombre D'enseignants	40	4	1
Fréquence en (%)	88.9 %	8.9 %	2.2 %

-Tableau N°07 : Les avantages des activités ludiques en classe pour les élèves –



Graphique N°07: Les avantages des activités ludiques en classe pour les élèves

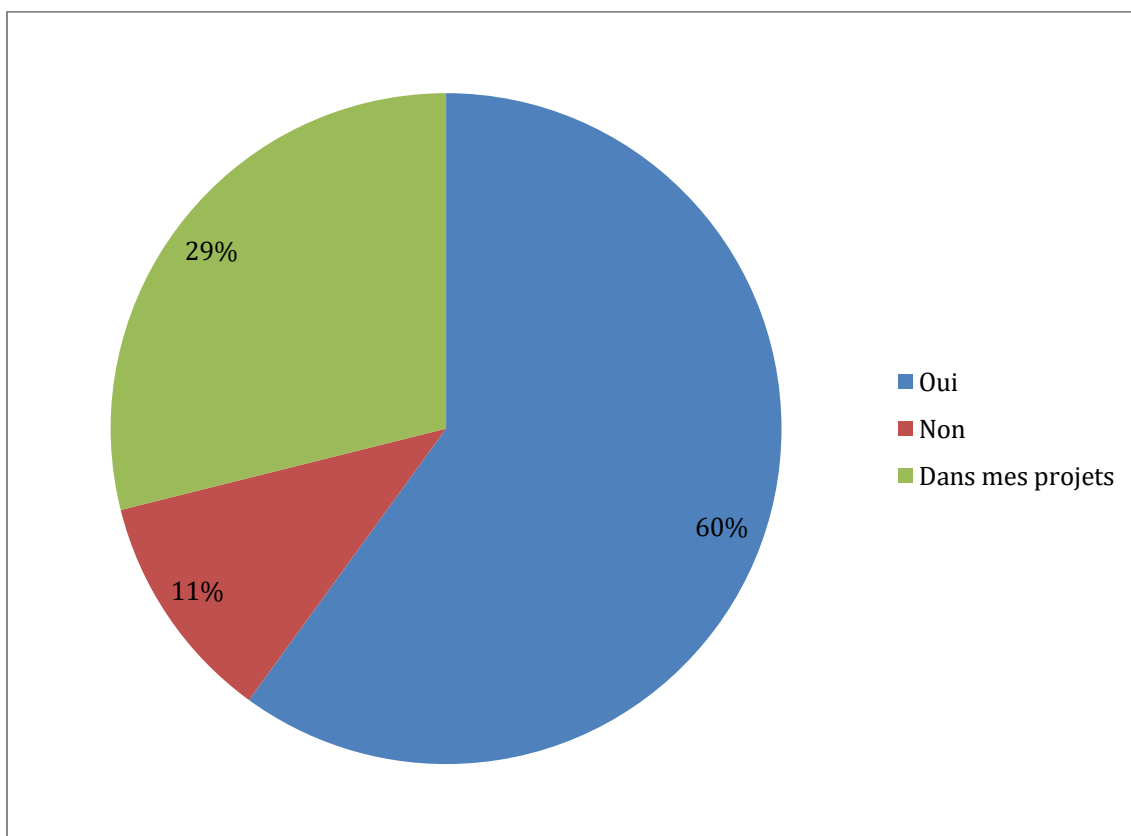
À partir de cette question, nous avons pu voir que presque tous les enseignants pensent de la même manière, 40 enseignants qui représentent 89% voient que l'activité ludique en classe renforce-t-elle les connaissances des élèves, ainsi que 4 enseignants ont choisi de répondre par pas vraiment à cette question et le reste ont répondu par non. Le jeu a un effet positif sur l'enfant et sa psychologie, il peut être bénéfique, il aide les enfants à développer leur confiance en soi et leur estime en soi. C'est un moyen qui participe en apprentissage. L'intégration du jeu en domaine de la pédagogie, aura un impact positif sur les résultats des

élèves. En prenant en considération, les réponses fournies à cette question indiquent clairement que l'utilisation d'une activité ludique en classe est un outil pédagogique extrêmement efficace pour l'élève. Ce genre d'activités ludiques aident les élèves à renforcer leurs connaissances et aussi à bien les mémoriser contrairement à un cours classique.

Question N°08 : Avez-vous déjà pensé à créer ou à rénover des jeux qui existaient précédemment puis vous les utilisez ?

Réponses	Oui	Non	Dans mes Projets
Nombre D'enseignants	27	5	13
Fréquence en (%)	60 %	11.1 %	28.9 %

-Tableau N°08 : Création ou rénovation des activités ludiques –



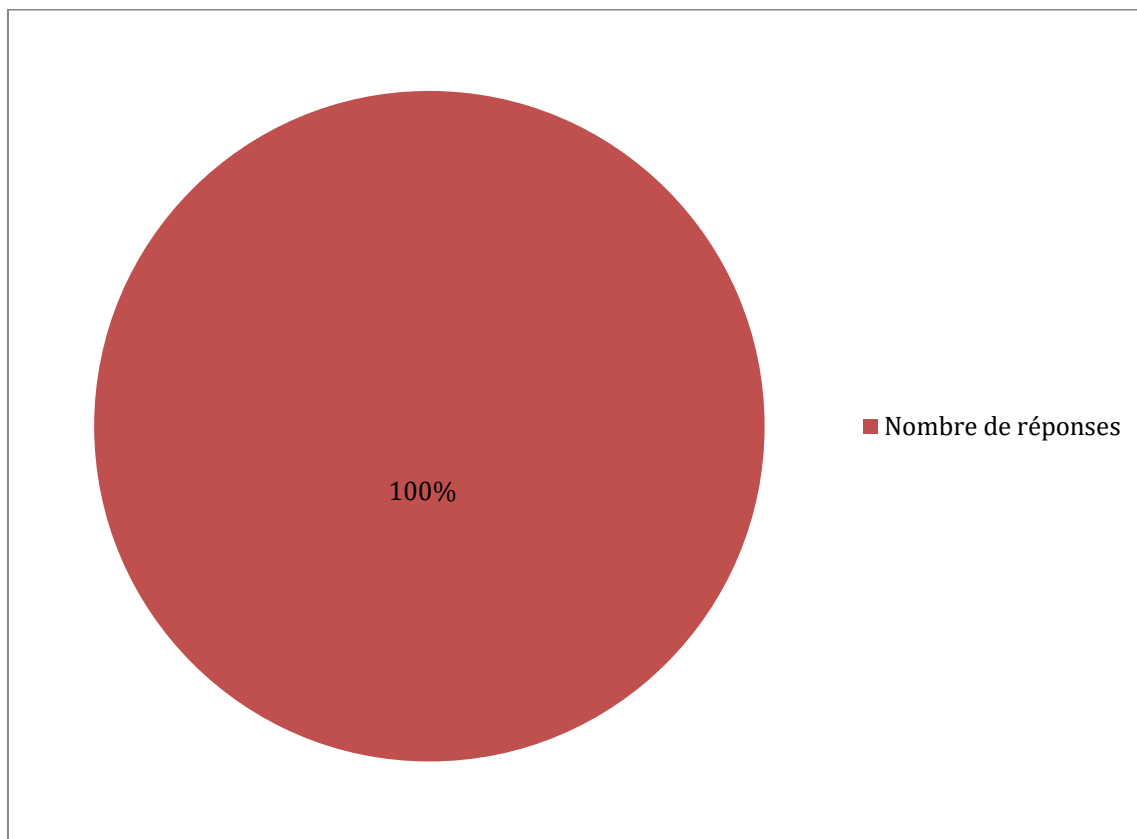
Graphique N°08 : Création ou rénovation des activités ludiques

Les enseignants ont été invités à répondre à une question fermée en cochant sur une des trois réponses proposées. Sur les 45 enseignants, 27 ayant répondu par Oui, cela signifie que ces enseignants sont toujours prêts à créer ou à rénover un jeu ludique, pendant que 5 enseignants ont répondu par Non, nous supposons qu'ils évitent l'utilisation d'une activité ludique en classe et les 13 enseignants restant du total ont coché sur la case dedans mes projets. Dans les questions précédentes, nous avons toujours souligné l'importance de l'activité ludique en classe, ainsi que ses avantages, nous avons aussi tenté de chercher les raisons qui empêchent les enseignants à utiliser l'activité ludique dans leur enseignement. Nous avons constaté un point important, que la création d'une activité ludique demande encore beaucoup plus de temps que son utilisation en classe, c'est pourquoi de nombreux enseignants continuent d'utiliser toujours les mêmes jeux entre eux, parfois même sans y apporter des modifications personnelles. Cela est dû à beaucoup d'obstacles que nous allons examiner dans la suite de notre analyse.

Question N°09 : Existe-t-il des jeux qui sont souvent utilisés par les enseignants ? Citez-les.

Nombre D'enseignants	Nombre De réponses	Fréquence en (%)
45	45	100 %

-Tableau N°09 : Les activités ludiques les plus utilisées en classe -



Graphique N°09: Les activités ludiques les plus utilisées en classe

Nous avons reçu 45 réponses sur cette question qui est de type ouvert posé aux enseignants du cycle primaire, elle nous a permis d'identifier les différents types des jeux ludiques qui existent et ceux les plus utilisés en classe. Il s'agit d'un ensemble d'enseignants qui nous ont aidés par leurs réponses à cette question pour pouvoir reconnaître les différents jeux. Leurs réponses étaient très variées, certains d'entre eux nous ont fait découvrir des jeux dont nous n'avions jamais entendu parler, mais dont le concept était très intéressant comme : le jeu du lapin et la carotte, dans ce jeu l'enseignant propose des mots et c'est à l'apprenant de trouver le synonyme de ce qui est écrit dans la carotte (dans chaque carotte y a un mot et il y a plusieurs carottes) si la réponse est juste le lapin va manger cette dernière, tandis que d'autres partagent le même jeu comme : les mots croisés, jeu de puzzle, jeu de dictée aussi, nous avons le jeu de rôle sachant qu'il y a des enseignants qui font des modifications sur ce jeu avant de l'appliquer, un autre jeu qui est normalement inséré au manuel scolaire est le jeu de la lecture, deux élèves ont la même liste des mots, celui qui lit le premier et correctement avance un pas, l'objectif de ce jeu est d'aider l'élève à s'améliorer en prononciation qui est la base. Dans notre expérience dans l'enseignement, nous avons découvert des jeux ludiques que nous avons utilisé en classe, exemple la chaîne des mots, ici l'enseignant commence par lancer le premier mot et les élèves vont enchaîner en suivant la dernière syllabe du mot précédant suite

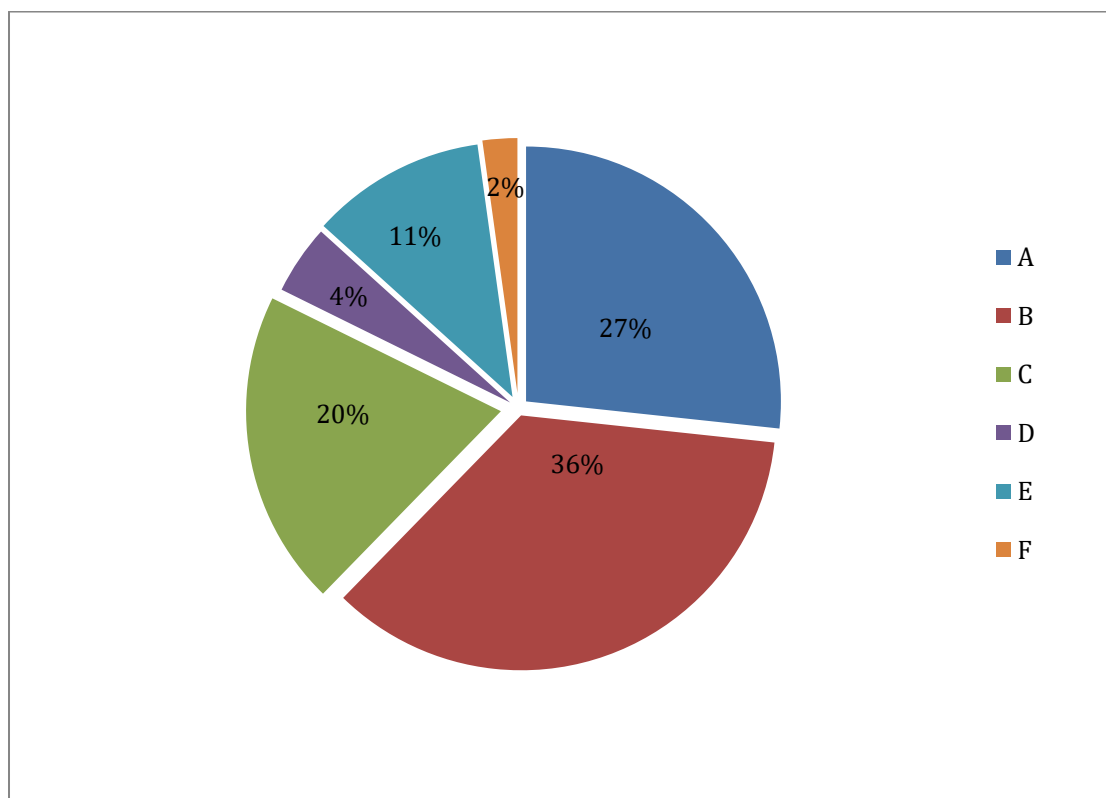
Par exemple : chat --chapeau de paille-- paillason et ainsi de suite...., les élèves adorent ce genre d'activité, car elle les a motivés et les a aidés surtout à mémoriser des mots. Il faut aussi mentionner que nous avons eu une réponse d'un(e) enseignant(e) qui prend toujours des jeux qui sont partagés sur une application nommée "Pinterest", sur cette application, nous pouvons trouver une variété d'activités ludiques.

Question N°10 : Quel genre de difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation de l'activité ludique ?

- A)- Nombre des élèves
- B)- Insuffisance temporelle
- C)- Absence du matériel
- D)- Le lieu n'aide pas
- E)- Absence des documents qui proposent ce genre d'activité
- F)- Aucune difficulté

Réponses	A	B	C	D	E	F
Nombre D'enseignants	12	16	9	2	5	1
Fréquence en (%)	26.7 %	35.6 %	20 %	4.4 %	11.1 %	2.2 %

-Tableau N° 10 : Les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'utilisation de l'activité ludique –



Graphique N°10 : Les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'utilisation de l'activité ludique

Dans cette question fermée, l'enseignant doit choisir l'une des six réponses proposées à cocher. Les réponses sont liées entre elles, sur 45 enseignants, nous avons 12 enseignants ont choisi la réponse "A", ils voient que le nombre des élèves est le premier obstacle qui fait face à l'application d'une activité ludique en classe, puis 16 enseignants qui représentent 35.6% ont répondu par "L'insuffisance temporelle", qui est le problème le plus courant pour la plupart des enseignants, le temps joue un très grand rôle, introduire une activité ludique en classe nécessite suffisamment de temps et d'énergie. Il y a eu également 9 enseignants qui ont répondu par l'absence du matériel, pendant que 2 enseignants signalent que le l'espace de la classe ne facilite pas la mise en place d'activités ludiques, cependant une autre catégorie d'enseignants voient que le problème principal ne réside pas dans toutes ces réponses citées, mais plutôt dans l'absence des documents qui proposent ce genre d'activité. Et à la fin, nous avons 2.2% qui a coché la case de "Aucune difficultés". Ce tableau N° 10 montre l'attitude des enseignants envers les difficultés, rencontrent lors de l'utilisation de l'activité ludique en classe. Comme nous avons pu le voir, de nombreux obstacles se manifestent dès qu'on pense à intégrer une telle activité en classe, plusieurs conditions doivent d'être fournies. Comme une cause principale, nous avons d'abord l'insuffisance temporelle, le temps joue un très grand

rôle et les activités ludiques peuvent prendre plus de temps que prévu, ce qui peut perturber l'enseignant et lui causer des problèmes d'organisations, aussi parfois les enseignants préfèrent d'abord commencer à expliquer la leçon avant d'introduire le jeu, mais cela rend impossible l'intégration du jeu surtout pendant une séance de 45 minutes. En outre, le nombre d'élèves est également un facteur très important, car utiliser un jeu en classe avec 10 élèves n'est pas comparable à celle avec 30 élèves surtout si nous n'avons pas un large espace, nous avons déjà vu ces difficultés lors notre stage et surtout avec l'absence du matériel dans l'établissement, parce que certaines activités nécessitent un matériel spécifique qui ne pas être facilement accessible ou disponible et cela va rendre difficile la mise en place de l'activité. Aussi, il faut mentionner un point, beaucoup d'enseignants évitent d'utiliser les activités ludiques en classe par peur, car les documents qui proposent ce genre d'activités ne sont pas disponibles. À fin de pouvoir avancer et intégrer ce genre d'activité en classe, l'enseignant doit anticiper ce genre de difficultés et de mettre en place des stratégies pour les surmonter afin que l'activité ludique soit un succès pour les élèves.

Le premier objectif de l'enseignant envers ses élèves est de leur transmettre un savoir, en suivant le manuel scolaire, cependant ceci ne peut pas être toujours suffisant. D'après notre analyse du questionnaire, l'enseignant voit qu'il est important d'intégrer des activités ludiques dans sa stratégie d'enseignement, car elles offrent des avantages qui peuvent contribuer à faciliter la tâche pour l'enseignant et d'aider les élèves à comprendre plus facilement.

Le souci majeur de chaque enseignant est d'allumer la flamme d'apprentissage de ses élèves et la maintenir. Pour cela, l'enseignant ne cesse d'engager ses apprenants dans une posture active et dynamique pour rendre l'apprentissage efficace, motivant et plus intéressant. Aujourd'hui, les jeux ludiques sont de plus en plus utilisés en classe pour les avantages qu'ils offrent. Donc il est préférable d'apprendre en jouant, car les méthodes traditionnelles sont largement utilisées dans l'apprentissage et parfois, elles risquent d'être ennuyeuses pour les élèves de primaire.

Utiliser l'aspect ludique dans l'enseignement suscite plus d'intérêt et augmente le désir d'apprendre chez les élèves, quel que soit le type d'activité. Par conséquent, les jeux ludiques assurent un apprentissage dans une ambiance décontractée parce que le contexte est différent et moins théorique et nous avons vu que les élèves étaient ainsi plus réceptifs aux leçons et apprenaient avec plaisir.

Durant notre stage pratiqué à l'école primaire " Pasteur Garçons", nous avons pu approfondir notre réflexion sur l'importance d'intégrer des activités ludiques lors de

l'enseignement d'une langue étrangère pour des élèves de 4^{ème} année primaire. Cette expérience nous a permis d'observer la classe, de comprendre les besoins des élèves ainsi que ceux de l'enseignant.

En observant attentivement une séance de cours en classe de quatrième année, nous avons pu constater que la réussite scolaire n'est pas toujours un chemin facile pour les élèves. Ils ont toujours besoin d'encouragement, de motivation, et surtout, de confiance en eux-mêmes. C'est dans ce contexte que nous avons réalisé combien l'apprentissage par le jeu pouvait favoriser la participation active des élèves et leur permettre de communiquer plus aisément.

En effet, l'utilisation d'activités ludiques présente de nombreux avantages tant pour les élèves que pour les enseignants. Tout d'abord, cela rend l'apprentissage plus agréable en créant un environnement positif. Les élèves sont plus détendus et moins stressés, ce qui facilite leur apprentissage.

L'apprentissage par le jeu permet également aux élèves d'explorer la langue de manière créative. Ils sont encouragés à utiliser la langue étrangère de manière pratique, il privilégie la participation active des élèves.

En résumé, notre stage nous a permis de réaliser l'importance capitale des activités ludiques dans l'enseignement d'une langue étrangère. Ces approches offrent un cadre d'apprentissage plus agréable et motivant, où les élèves peuvent s'engager activement et développer leurs compétences linguistiques de manière créative en leur offrant la confiance nécessaire pour surmonter les obstacles et réussir dans leurs études.

Conclusion

Conclusion

Notre travail de recherche s'intitule «L'utilisation des activités ludiques comme support pédagogique dans l'enseignement / apprentissage du FLE » cas d'une classe de la 4^{ème} année primaire de l'école - "Pasteur Garçons " avait pour objectif de mettre en évidence l'importance d'intégrer une activité ludique lors d'un cours du FLE. La première activité porte sur les synonymes et fait partie du projet 01, séquence 03. Quant à la deuxième leçon, traite les antonymes est en projet 02, séquence 03.

La question principale que nous nous sommes posées et sur laquelle s'est construit notre étude est la suivante : **Comment les jeux ludiques peuvent améliorer l'apprentissage du français pour les élèves de 4 AP ?** Afin de réaliser notre recherche, nous avons émis trois hypothèses :

- Les jeux ludiques faciliteraient aux élèves la prise de parole et les aideraient à mieux mémoriser de nouveaux concepts.
- Le jeu ludique est une source intéressante d'exploitation pour l'enseignant.
- Par le jeu, nous pourrions susciter l'intérêt de l'élève mieux qu'avec une leçon théorique.

Nous rappelons que, au premier chapitre, nous avons abordé les notions essentielles sur lesquelles se basent notre recherche. Nous avons d'abord défini l'enseignement du français au primaire ainsi que l'objectif d'enseignement du français au primaire. Ensuite, nous avons inséré le programme de la 4^{ème} année primaire qui est important dans notre étude. Nous avons également abordé les objectifs de l'enseignement de Français en 4^{ème} année primaire aussi, les supports pédagogiques utilisés lors d'un cours de français. Nous avons parlé de la place des jeux ludiques dans l'enseignement / apprentissage du Français, ensuite définir qu'est-ce qu'un jeu ludique. Enfin, pour conclure ce chapitre, nous avons parlé de l'efficacité des activités dans l'apprentissage du Français.

Dans le deuxième chapitre, nous avons expliqué la méthodologie de notre travail. Afin d'améliorer la précision de notre recherche et confirmer les informations recueillies sur l'utilisation des jeux ludiques en classe, nous avons mené une enquête de terrain et aussi, nous avons distribué un questionnaire destiné aux enseignants de Français au primaire. En ce chapitre, nous nous sommes concentrées sur l'observation, l'analyse et en dernier la mise en pratique des deux activités ludiques que nous avons conçues.

Conclusion

Et le dernier chapitre a porté sur une analyse statistique des données recueillies et une interprétation des résultats obtenus. Dans le cadre de notre étude, nous nous sommes intéressées à l'activité ludique en tant que support pédagogique qui sert à l'élaboration d'un cours de français langue étrangère au cycle primaire. Dans le but de démontrer l'efficacité des jeux ludiques dans l'enseignement et apprentissage du FLE, nous avons adopté une démarche expérimentale basée sur un questionnaire et nos expériences menées sur le terrain.

D'après notre analyse, nous avons conclu que l'activité ludique est un facteur incontournable de motivation, car, elle facilite aux élèves la prise de parole et favorise une bonne mémorisation, ce qui affirme notre première hypothèse, nous avons obtenu ces résultats grâce à l'utilisation de deux jeux ludiques, le premier porte sur les synonymes et le deuxième les antonymes, que nous avons mis en pratique avec une classe de 4^{ème} année primaire à l'école "Pasteur Garçons".

Le jeu ludique est une source intéressante d'exploitation pour l'enseignant car en analysant notre questionnaire adressé aux enseignants de français au primaire, nous avons obtenu des résultats qui confirment cette seconde hypothèse. Suite à notre analyse de la quatrième question portant sur le point de vue des enseignants sur les activités ludiques en classe, la majorité des répondants voient qu'elles sont très intéressantes pour les élèves car elles contribuent à la compréhension d'une leçon d'une manière plus rapide, ce qui est bénéfique aux élèves qu'à l'enseignant. En effet, l'intérêt de l'enseignant et ses élèves est commun dans l'utilisation de ces activités ludiques en classe. Ensuite, nous examinons la sixième question qui concerne l'intégration des activités ludiques dans chaque leçon. Il est crucial de reconnaître les avantages de ces activités non seulement pour les élèves, mais aussi pour l'enseignant. Elles ont un effet positif sur la motivation, l'engagement et la rétention de l'information.

Les enseignants ont exprimé que l'utilisation d'un jeu ludique comme un support pédagogique pendant une leçon de français favorise réellement l'apprentissage des élèves et renforce leur prise de parole qu'une leçon théorique, ce qui confirme notre dernière hypothèse.

Afin de réussir l'utilisation d'une activité ludique en classe, le choix porté doit soigneusement réfléchi et aussi l'enseignant joue un rôle essentiel dans la création d'un environnement d'apprentissage efficace pour ses élèves. Pour mieux affirmer cela, nous avons essayé de créer nos propres jeux ludiques pour aider les élèves à assimiler les synonymes et

Conclusion

les antonymes, nous avons choisi de ne pas simplement réutiliser des jeux qui existent déjà. Les deux jeux créés sont différents. Pour créer ces jeux ludiques utilisés en classe, nous avons d'abord, identifié leurs objectifs principaux, c'est-à-dire ce que nous souhaitons enseigner aux élèves. Ensuite, nous avons établi des règles simples mais stimulantes, afin de maintenir leur intérêt et d'assurer leur compréhension. La tâche de création et la mise en pratique en classe n'ont pas été faciles, mais en collaborant avec les élèves, nous avons réussi à surmonter ce défi et créer une expérience enrichissante pour nous tous.

Notre étude nous a conduits à la conclusion que l'intégration de l'activité ludique en classe a un impact considérable sur les élèves. Ils deviennent plus actifs, surtout motivés et peuvent interagir et participer en classe, ce qui conduit à une amélioration des quatre compétences, compréhension orale, compréhension écrite, expression orale et enfin expression écrite.

En résumé, notre travail de recherche avait pour objectif de mettre en évidence l'impact d'utiliser les jeux ludiques en classe du FLE et nous invitons les futurs chercheurs à s'intéresser sur comment adapter un jeu ludique pour chaque leçon et même de créer des jeux afin de réadapter le programme de la 4ème AP et le rendre moins théorique en optimisant le facteur temps.

Références
Bibliographiques

Références Bibliographiques

Ouvrages

- De Grandmont, N. (1997). Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. De Boeck Supérieur.
- Durkheim, É., Halbwachs, M., & Dubet, F. (1938). L'évolution pédagogique en France (Vol. 2). F. Alcan.
- Manuel scolaire de 4^{ème} année primaire.

Dictionnaires

- Cuq, J. P. (2003). Dictionnaire de didactique du français. Paris : CLE international.
- Le Grand Robert, D. D. L. (2001). langue française.
- Le Petit Larousse, illustré. (1991). langue française.

Articles et revues

- des Nations, P. Alger, samedi 13 mai 2000. Site Web de la présidence de la République:< [www. el-mouradia. dz](http://www.el-mouradia.dz).
- Kergomard, P. (2009). La leçon de choses 1. *Enfances & Psy*, (2).
- Brougère, G. (2002). Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. *Éducation et sociétés*, (2).

Mémoires et thèses

- DAHMANI, Y (2022). Les activités ludiques en classe de FLE. Cas 2^{ème} année moyenne.
- Habes, I. R., & Harkou, L. (2014). Le rôle des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE.
- HAMDI, K. PRATIQUE DE LA REMEDIATION PEDAGOGIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FLE «Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire».
- Ilham, D. J. A. I. D. J. A. (2019). Le jeu comme support pédagogique pour améliorer l'apprentissage de la lecture-compréhension en classe de FLE (Cas des

Références Bibliographiques

- apprenants de la 4ème année primaire Ecole de BEN SAOUCHA Ghadbane à M'sila) (Doctoral dissertation).
- LEMYA, S., & SELMA, D. (2022). L'activité ludique dans l'enseignement-apprentissage du FLE. Cas de la 3èmeAP. Ecole Bouzerba Abderrahmane de M'sila (Doctoral dissertation, UNIVERSITY OF MOHAMED BOUDIAF).
 - Oussama, K. H. E. N. N. O. U. F. A. L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère dans le cycle primaire en Algérie Cas de 3eme AP Biskra.
 - YUCEF, A. (2016). L'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE (Cas des apprenants de 5ème A. P) (Doctoral dissertation).

Sitographies

- http://www.onefd.edu.dz/pdf/affaires-educatives/affaires-educatives2/affaires-educatives2-5/PROG_PRIMAIRE/PROG.4AP/FRANCAISE.htm
Consulté le 14/03/23
- <https://4cristol.over-blog.com/2014/10/qu-est-ce-qu-un-support-pedagogique.html>
Consulté le 20/03/2023
- https://dpfc-ci.net/modules_dpfc/posture/co/DidacPeda1.html
Consulté le 20/03/2023
- <https://www.bienenseigner.com/support-pedagogique/> Consulté le 20/03/2023
- https://www.encyeducation.com/uploads/3/0/9/3/309326/guide_book4ap_gen2-french.pdf Consulté le 12/03/2023
- <https://prof-de-francais.forumactif.com/t1962-qu-est-ce-qu-un-support-pedagogique> Consulté le 20/03/2023

Références Bibliographiques

- <https://www.memoireonline.com/09/13/7390/Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un.html>
Consulté le 20/03/2023
- <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/denseignement-et-dapprentissage> Consulté le 13/03/2023

Annexes

Annexe 01 : Le questionnaire

Nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire pour notre recherche (mémoire Master 2 en Didactique)

Questions basiques :

Sexe :

Homme

Femme

Expérience Professionnelle :

1 à 5 ans

5 à 10 ans

+ 10 ans

Questionnaire :

Utilisez-vous l'activité ludique en classe ?

Souvent

Parfois

Jamais

Quel est votre point de vue sur les activités ludiques ?

Très intéressantes pour les élèves car elles contribuent
à la compréhension d'une leçon d'une manière plus rapide

Efficace par rapport aux enseignants mais pas toujours
évident à comprendre pour les élèves

Une perte de temps car ça demande beaucoup de temps en classe

Avez-vous le temps pour utiliser ces activités ludiques ? Et pourquoi ?

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

Pensez-vous qu'il faudrait consacrer une activité ludique avec chaque leçon ?

Oui

Parfois

Non

L'activité ludique renforce –t- elle les connaissances des élèves pendant la leçon ?

Oui

Pas vraiment

Non

Avez-vous déjà pensé à créer ou à rénover des jeux qui existaient précédemment puis vous les utilisez ?

Oui

Non

Dans mes projets

Existe-t-il des jeux qui sont souvent utilisés par les enseignants ? Citez-les.

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

Quel genre de difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation de l'activité ludique ?

Nombre des élèves

Insuffisance temporelle

Absence du matériel

Le lieu n'aide pas

Absence des documents qui proposent ce genre d'activité

Aucune difficulté

Annexe 02 : Les activités Ludiques







Annexe 03: Fiches pédagogiques

Enseignante

<p><u>Niveau</u> : 4AP <u>Durée</u> :</p> <p><u>Projet I</u> : C'est notre quartier</p> <p><u>Séquence 3</u> : Au magasin</p> <p><u>Acte de parole</u> : Demander son chemin/ un itinéraire</p> <p><u>Activité</u> : <u>vocabulaire</u></p> <p><u>Titre</u> : les synonymes</p>	<p><u>Compétence</u> : Produire des énoncés mettant en œuvre les actes de parole.</p> <p><u>Composante</u> : Ecrire pour répondre à une consigne d'écriture.</p> <p><u>Valeur</u> : Participer à la vie d'un groupe</p> <p><u>Matériel</u> : tableau dessin cahiers d'apprenants</p>
<p>Objectif : l'apprenant sera capable de</p> <p>Reconnaitre le synonyme d'un mot.</p> <p>Utiliser les synonymes pour s'exprimer oralement ou par écrit.</p>	

Déroulement

Moments	Activités						
<u>Tache de départ</u>	Demander aux apprenants de chercher un mot ayant la même signification que <u>finir</u> et <u>ami</u>						
<u>Moment de découverte</u>	<u>Mise en contact</u> Lina : c'est un <u>joli</u> blouson. Madjid : oui, mon blouson est <u>beau</u>						
<u>Moment d'analyse</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Que dit Lina ? - Que dit Madjid ? demander aux apprenants de lire les mots soulignés. - Que veut dire joli ? Que veut dire beau ? - Que remarquer vous ? la phrase n'a pas changé de du sens. - Comment appelle t-on deux mots ayant la même sens ? 						
<u>La règle</u>	Deux mots ayant le <u>même sens</u> , s'appellent des <u>synonymes</u> . <u>Exemple</u> : regarder = voir / beau = joli						
<u>Moment d'évaluation</u>	<p>Activité :</p> <p>Relie chaque mot avec son synonyme :</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Content</td> <td>courageux</td> </tr> <tr> <td>Domicile</td> <td>heureux / joyeux</td> </tr> <tr> <td>Brave</td> <td>maison</td> </tr> </table>	Content	courageux	Domicile	heureux / joyeux	Brave	maison
Content	courageux						
Domicile	heureux / joyeux						
Brave	maison						

Enseignante :

<p><u>Niveau</u> : 4 AP <u>Durée</u> :</p> <p><u>Projet II</u> : C'est la fête</p> <p><u>Séquence 3</u> : Joyeux anniversaire</p> <p><u>Acte de parole</u> : Se situer dans le temps (le mois)</p> <p><u>Activité</u> : vocabulaire</p> <p><u>Titre</u> : l'antonyme</p> <p><u>Matériel</u> : tableau cahiers d'apprenants manuel scolaire</p>	<p><u>Compétence</u> : Utiliser les ressources diverses pour améliorer sa production écrite</p> <p><u>Composante</u> : Ecrire pour répondre à une consigne d'écriture.</p> <p><u>Valeur</u> : L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne</p>
<p>Objectif : l'apprenant sera capable de</p>	
<p>Identifier la notion de l'antonymie</p>	<p>Enrichir son vocabulaire en donnant l'antonyme d'un mot.</p>

Déroulement

Moments	Activités				
<u>Tache de départ</u>	Bref rappel sur les préfixes « mal » et « dé »				
<u>Moment de découverte</u>	<p>Demander aux apprenants d'ouvrir le livre à la page 63</p> <p>Observation et présentation</p> <p>Lecture individuelle du texte</p> <p>Porter au tableau la phrase suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendant la fête d'anniversaire, les amis chante, dansent et jouent avec joie, Lina est contente. 				
<u>Moment d'analyse</u>	<p>De quoi parle le texte ?</p> <p>Comment est Lina ?</p> <p>Souligne le mot qui qualifie Lina</p> <p>Chercher le contraire du mot <i>contente</i></p> <p>Que remarquer vous ? à quoi sert le préfixe « mé » ?</p> <p>Dégager la règle</p>				
<u>La règle</u>	<p>L'antonyme c'est le contraire. Ex : petit≠ grand</p> <p>Pour former l'antonyme d'un mot, ajouter le préfixe « mé »</p>				
<u>Moment de reformulation personnelle</u>	<p>Donner l'antonyme des mots suivants :</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Triste</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>garçon</td> <td>.....</td> </tr> </table>	Triste	garçon
Triste				
garçon				
<u>Moment d'évaluation</u>	<p>Donner l'antonyme des mots suivants :</p> <p>Pauvre- terminer- heureux-</p>				

Liste des figures :

Figure 01 : Représentation du sexe.

Figure 02 : Nombre des années d'expérience.

Figure 03 : Utilisation des activités ludiques en classe.

Figure 04 : Les avis des enseignants sur l'activité ludique.

Figure 05 : L'avis des enseignants sur la gestion temporelle en classe en ce qui concerne l'utilisation des activités ludiques

Figure 06 : L'intégration de l'activité ludique avec chaque leçon.

Figure 07 : Les avantages des activités ludiques en classe pour les élèves.

Figure 08 : Création ou rénovation des activités ludiques.

Figure 09 : Les activités ludiques les plus utilisées en classe.

Figure 10 : Les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'utilisation de l'activité ludique.

Liste des tableaux :

Tableau 01 : Représentation du sexe.

Tableau 02 : Nombre des années d'expérience.

Tableau 03 : Utilisation des activités ludiques en classe.

Tableau 04 : Les avis des enseignants sur l'activité ludique.

Tableau 05 : L'avis des enseignants sur la gestion temporelle en classe en ce qui concerne l'utilisation des activités ludiques

Tableau 06 : L'intégration de l'activité ludique avec chaque leçon.

Tableau 07 : Les avantages des activités ludiques en classe pour les élèves.

Tableau 08 : Création ou rénovation des activités ludiques.

Tableau 09 : Les activités ludiques les plus utilisées en classe.

Tableau 10 : Les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'utilisation de l'activité ludique.

Tables des matières

Introduction	02
Chapitre 01 : Les activités ludiques en classe de FLE	05
I. L'enseignement du Français au primaire	06
II. L'objectif de l'enseignement du Français au primaire	06
III. Le programme de la 4 ème année primaire.....	07
IV. Les objectifs de l'enseignement du Français en 4 ème année primaire....	08
IV. 1. À l'oral.....	08
IV.2. À l'écrit.....	09
V. Les supports pédagogiques utilisés lors d'un cours de français.....	09
V.1. Définition du support	09
V.2. Définition de la pédagogie.....	10
V.3. Définition du support pédagogique	10
VI. La place des jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage du Français...	11
VI.1. Qu'est-ce que la pédagogie par le jeu ?.....	11
VI.2. Les types de jeux pédagogiques.....	11
VI.3. Le jeu ludique.....	11
VI.4. Le jeu pédagogique	12
VI.5. Le jeu éducatif	12
VII. Qu'est-ce qu'un jeu ludique ?.....	13
VII.1. L'enfant et le jeu	13
VII.2. Le jeu dans l'école.....	14
VII.3. Les activités ludiques proposées pendant une leçon de français.....	14
VIII. L'impact des jeux ludiques dans l'apprentissage du Français	15
Chapitre 02 : Cadre méthodologique	18
Questionnaire	20
I. Le premier Jeu.....	22
II. Le deuxième Jeu.....	24
III. Le rôle de l'ambiance et la motivation des élèves en classe	25
IV. Le rôle de la motivation dans l'apprentissage d'une langue étrangère....	26

V. L'intérêt d'apprendre une nouvelle langue pour un élève de 4 AP	28
Chapitre 03 : Mieux apprendre par un jeu	31
I. Analyse et interprétation des résultats du questionnaire destiné aux enseignants	31
II. Présentation des résultats des questions en tableaux et en graphes.....	31
Conclusion	49
Références bibliographiques.....	53
Annexes	57
Liste des figures	
Liste des tableaux	
Tables des matières	

Résumé :

Notre travail de recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique du FLE, s'articule autour de l'importance des activités ludiques dans l'apprentissage du français chez des apprenants de 4e année primaire.

La recherche, que nous avons effectuée, a eu pour objectif principal de mettre en lumière l'efficacité de l'utilisation des jeux ludiques lors d'un cours de FLE. Pour mener à bien notre recherche, nous avons opté pour une méthode expérimentale qui consiste à un stage, un questionnaire destiné aux enseignants de 4 AP.

Mots clés :

Activités ludiques, apprentissage du français, 4 ème année primaire.

الملخص

بحثنا يندرج في مجال تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، ويركز على أهمية الأنشطة الترفيهية في تعليم اللغة الفرنسية لتلاميذ السنة الرابعة ابتدائي. كان هدف بحثنا الرئيسي هو تسليط الضوء على فاعلية استخدام الألعاب الترفيهية خلال القيام بدرس في اللغة الفرنسية. لتحقيق هذا الهدف، اخترنا منهجاً تجريبياً يتضمن مرحلة عملية واستخدام استبيان موجه لمعلمي السنة الرابعة ابتدائي.

الكلمات المفتاحية

أنشطة ترفيهية، تعليم اللغة الفرنسية، السنة الرابعة ابتدائي.

Abstract:

Our research work falls within the field of FLE didactics and focuses on the importance of playful activities in French language learning for 4th-grade primary learners.

The main objective of our research was to highlight the effectiveness of using ludic games in FLE classes. To carry out our research, we chose an experimental method that involved a workshop and a questionnaire addressed to 4th-grade primary school teachers

Keywords :

Playful activities, French language learning, 4th grade primary.