

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
ⵎⵏⵉⵙⵜ ⵏ ⵉⵏⵙⵉⵎⵏⵜ ⵏ ⵉⵏⵙⵉⵎⵏⵜ ⵏ ⵉⵏⵙⵉⵎⵏⵜ
ⵍⵉⵎⵓⵔ ⵏ ⵉⵏⵙⵉⵎⵏⵜ ⵏ ⵉⵏⵙⵉⵎⵏⵜ
ⵍⵉⵎⵓⵔ ⵏ ⵉⵏⵙⵉⵎⵏⵜ ⵏ ⵉⵏⵙⵉⵎⵏⵜ

UNIVERSITE MOULOUD MAMMARI
DE TIZI-OUZOU
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT FRANCAIS



جامعة مولود معمري - تيزي وزو
كلية الآداب واللغات

N° d'Ordre :

N° de série :

**Mémoire en vue de l'obtention
Du diplôme de master II**

DOMAINE : Lettres et langues.

FILIERE : Langue française.

SPECIALITE : Didactique des Langues Etrangères.

Titre

**Le jeu outil d'apprentissage du Français Langue
Etrangère.
Cas d'une classe de 3^{ème} année primaire
2019 - 2020**

Présenté par :
M^{me} DRIOUCHE Samira

Encadré par :
M. HALOUANE Hacène.

Jurys de soutenance :

Président : M. ALLALOU Mohamed, MCA, UMMTO.

Rapporteur : M. HALOUANE Hacène, MCB, UMMTO.

Examineur : M. HAJ MOUSSA Moussa, MCB, UMMTO

Promotion : 2019-2020

Remerciements

Je tiens tout d'abord à adresser mes vifs remerciements à mon directeur de recherche *M. HELOUANE Hacène* pour m'avoir encadré durant la préparation et l'élaboration de ce mémoire et qui n'a ménagé aucun effort pour m'accompagner et m'encourager.

Je tiens particulièrement à remercier ainsi mon conjoint qui m'a épaulé et encourager durant toute la période des recherches et d'être très patient avec moi.

J'exprime ma gratitude envers les enseignants de langue française de la wilaya de TIZI OUZOU, plus particulièrement ceux de la circonscription de ATH DOUALA qui ont contribué de manière fructueuse en répondant à notre questionnaire de recherche.

Je remercie tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réussite de mon travail de recherche.

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail à la mémoire de ma défunte grand-mère Zahra ainsi qu'à ma regrettée belle-mère Nora. A mes très chers parents Ammar et Farida. A mes frère et sœurs plus particulièrement ma sœur Ryma ! A mes très chers enfants, Zine-Eddine, Amielle et Zahra qui ont fait preuve de patience pendant mes recherches. A mon cher beau-père Abderrahmane, et Na Rezika.

Une dédicace très particulière à mon époux Monsieur RAHMANI Rafik qui m'a été d'une source intarissable depuis toujours et spécialement durant toute cette période de recherche.

Je dédie également ce mémoire à ma chère collègue M^{me} HADJ NACEUR Nadia et mon adorable inspectrice M^{me} BERCHICHE Fatma Zahra qui m'ont beaucoup soutenu lors de la réalisation de ce travail.

SOMMAIRE :

Introduction générale.....	3
Partie théorique	7
Chapitre I :Les modèles d'apprentissage du FLE	8
I. 1. Les modèles de l'apprentissage :.....	9
I.1.1 Le modèle transmissif :.....	9
I.1.2. Le béhaviorisme:	10
I.1.3. Le cognitivisme:	12
I.1.4. Le constructivisme:.....	13
I.1.5. Le socio-constructivisme:.....	14
Chapitre II :L'apprentissage par le jeu	16
II. 1. Qu'est-ce que le jeu ?.....	17
II. 1.1. Les différentes conceptions et définitions de l'apprentissage par le jeu:	17
II.1.3. L'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE :.....	29
II.1.4. L'activité ludique source de motivation :.....	30
II. 2. Le jeu à l'école :.....	33
II. 2. 1. Le jeu, un outil pour l'enseignant, une aide pour l'apprenant :.....	33
II. 2. 2. Le rôle du jeu dans l'apprentissage du FLE :	34
II. 2.3. La place du jeu dans le manuel scolaire de français de la 3 ^{ème} année primaire :...	35
II.2.4. L'efficacité du jeu comme stratégie d'enseignement :.....	36
Partie pratique	39
Chapitre I :Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire.....	40
I. 1. Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire :.....	42
I. 1.1. Présentation du questionnaire :.....	42
I.1. 2. Analyse et interprétation des résultats obtenus.....	4244
Conclusion partielle :.....	52
Chapitre II :Les activités ludiques en classe de FLE.....	53
II. 1. Idées d'activités ludiques en classe de FLE:.....	54
II.2. Les avantages, les limites et les contraintes du jeu dans l'enseignement :.....	55
Conclusion générale	57
Références bibliographiques	60
Table des matières	65
Annexes	68



La créativité
est la faculté de
relever tous les
défis que la vie
propose.

Introduction générale

PLAISIR, MOTIVATION, GOUT DE L'EFFORT SONT LES MOTEURS DE L'APPRENTISSAGE.

Le système éducatif algérien est basé sur deux langues d'apprentissage : la langue arabe classique et la langue française qui sont étrangères aux apprenants. La langue française a un statut plus au moins important dans la vie de tous les jours dans certaines régions de la société algérienne.

Les élèves auront leur premier contact avec la langue française à l'école primaire à l'âge de 9 ans, où la plupart d'entre eux ne possèdent aucun pré requis leur permettant la communication en cette langue. Alors, c'est à l'enseignant d'essayer avec les différents moyens de leur faire acquérir des compétences en cette langue étrangère avec les fameuses quatre compétences de communication à savoir:

- **L'oral / Réception**, qui permet à l'apprenant de comprendre un message oral à l'aide des moyens Audio-visuels (image, vidéo, voix de l'enseignant...).
- **L'oral / Production**, lui permet de s'exprimer à l'oral à partir des éléments déjà vu.
- **L'écrit / Réception (la lecture)**, est parmi les activités les plus intéressantes pour s'armer d'un bagage afin de l'utiliser dans l'activité de ;
- **L'écrit / Production**, car la lecture mène l'apprenant à bien s'exprimer dans sa production écrite.

Et tout cela dépendra de l'enseignant et des techniques qu'il utilise dans son environnement classe. Parmi ces techniques on distingue le jeu comme élément indispensable à l'appropriation du savoir dans la langue française au cycle primaire particulièrement en classe de 3^{ème}AP.

L'enseignant de français langue étrangère au primaire, avec la durée réduite de ses cours surtout en classe de 3^{ème}AP, soit une heure et demi (1H30) par semaine divisée en deux séances de 45 minutes, pourra-t-il atteindre son premier objectif de faire apprendre aux élèves à communiquer ?

Pour cela, plusieurs enseignants sur le terrain utilisent des moyens qui peuvent attirer l'attention de leurs apprenants le plus longtemps possible et de les motiver pour

apprendre cette langue qui leur est étrangère. Parmi ces moyens on peut citer le jeu comme outil d'apprentissage de l'élève, car on sait bien qu'un enfant (adore jouer)!

«On ne répétera jamais assez que les enfants adorent jouer ! Alors pourquoi ne pas utiliser le jeu pour les aider à mieux apprendre ? »¹.

L'objectif de l'enseignement primaire est d'apprendre aux élèves à lire, à écrire et à compter, ce qui les mènera à acquérir les bases d'une éducation convenable et de savoir se situer dans l'espace et le temps.

Alors, il faut bien trouver un moyen pour éveiller, chez l'apprenant, la curiosité et l'envie d'apprendre et ainsi lui donner un nouveau souffle en adoptant le jeu comme outil d'apprentissage.

En somme, peut-on considérer que l'école idéale centre ses apprentissages sur le 'jeu' comme moyen qui permet à l'élève de la 3^{ème} Année Primaire de développer sa sensibilité et d'aiguiser son sens esthétique, sa curiosité, son imagination et sa créativité ? Tout cela lui permettra-t-il, par la suite, d'acquérir des compétences qui le rendront apte à apprendre tout au long de sa vie ?

Cette question suggère d'autres sous interrogations :

- Quels sont les jeux pédagogiques les plus efficaces pour que les élèves soient motivés ?
- Si l'enseignant du FLE se base sur le jeu dans sa pédagogie, comment doit-il mettre en place ses ateliers ludiques en classe ? Et quelles sont les stratégies à suivre notamment si l'effectif de sa classe est beaucoup élevé (dépassant les 25 élèves) ?
- Si l'on considère que le jeu est essentiel dans l'apprentissage du FLE, comment l'enseignant doit-t-il l'intégrer dans sa méthode d'enseignement ?
- Quels moyens adopte l'enseignant pour redynamiser l'apprenant, lui donner l'envie d'apprendre et susciter son intérêt ?

Afin de répondre à ces questions, nous proposons un certain nombre d'**hypothèses**, que nous résumons comme suit:

¹le-jeu-éducatif-comme-outil-d-apprentissage Tice-education.fr 24mars2019.

- Les enseignants recourent au jeu pour faciliter l'opération d'enseignement/apprentissage du français à leurs élèves.
- Si les enseignants avaient le temps et les moyens ; le jeu pourra être présent en permanence dans les classes de 3^{ème} AP.
- Le jeu est probablement devenu ce moyen qui permet à l'apprenant de travailler et de surmonter les difficultés rencontrées lors des tâches scolaires.
- Nous supposons que l'enseignant crée, à travers le jeu, un environnement propice à l'apprentissage, et suscite chez l'apprenant le désir d'apprendre ; pour cela l'enseignant, à l'aide de l'équipe pédagogique, met en place des ateliers ludiques afin de booster la motivation et la réflexion des élèves.

Notre expérience d'enseignante au primaire nous a appris que l'élève en 3^{ème} année primaire vient avec un esprit curieux et éveillé pour acquérir la langue française qui lui est étrangère.

Afin de faciliter cette tâche, nous avons conçu ce travail de recherche dans le but d'inciter les enseignants ainsi que toute l'équipe pédagogique à en finir avec les anciennes techniques et basculer vers de nouvelles techniques plus efficaces, plus modernes et plus avantageuses en vue de faire de l'apprenant un élément actif et plus attentif en classe ce qui permettra d'avoir des résultats plus rentables.

Etant un produit du système éducatif algérien classique, nous avons foi que l'activité ludique peut améliorer l'acquisition des connaissances chez l'apprenant. Nous avons remarqué, d'après notre modeste expérience, que le jeu crée un climat de motivation et d'interaction entre l'apprenant et l'enseignant. Ce dernier crée un raccourci vers l'acquisition du savoir par le jeu, où l'élève est attiré par le ludique qui passe mieux que le théorique.

Partie théorique

CHAPITRE I :

Les modèles d'apprentissage du FLE

Le souci général de tout enseignant est de réussir son cours : transmettre un certain savoir à ses élèves en utilisant plusieurs méthodologies. Il est temps de voir d'autres stratégies éducatives afin de valoriser le rôle du jeu dans le développement physique, mental et social de l'enfant.

La création d'espaces récréatifs dans nos écoles primaires est désormais indispensable, pour participer à l'évolution des bases éducatives pour un meilleur développement de nos élèves. Et cela repose d'abord sur l'aménagement de nos espaces classe!

I. 1. Les modèles de l'apprentissage :

Les modèles d'apprentissage exposent les techniques selon lesquelles l'homme construit ses connaissances et s'approprié le savoir. Il utilise un ensemble de fondements sur lesquels l'apprentissage peut s'étayer et être mis en œuvre.

Chaque apprenant diffère d'un autre dans sa façon d'acquérir du savoir, c'est pourquoi des psychologues ont effectué de multiples études pour interpréter la manière dont les apprenants assimilent.

Les théories de l'apprentissage présentent des situations explicatives pour élucider ce que nous observons et proposent des voies pour obtenir des issues aux difficultés rencontrées.

On connaît cinq (05) théories d'apprentissage : le modèle transmissif, le béhaviorisme, le cognitivisme, le constructivisme et le socio-constructivisme, qui peuvent guider les enseignants vers des méthodes pour aider les apprenants à comprendre les différents types d'apprentissage en classe.

I.1.1 Le modèle transmissif :

Le modèle transmissif est perçu comme la plus ancienne des théories didactiques, il est théorisé par les travaux de **John LOCKE** (1632-1704).

Cette conception traditionnelle considère l'apprentissage « *comme un enregistrement en mémoire du savoir exposé par l'enseignant, comme si ce savoir s'imprimait directement dans le cerveau de l'élève telle une pellicule photographique* »².

Ce modèle considère que l'enseignant est au centre de tout savoir et que rien ne peut s'acquérir sans lui. L'élève est à l'écoute de celui-ci. Il doit s'harmoniser aux cours exposés par l'enseignant dans une situation d'enseignement / apprentissage.

² COMMENT APPREND-ON ?, p.5, <https://gpc-maths.org/data/documents/elemnt0/elements0p1.pdf>

Il en résulte qu' : « un enseignement parfaitement réussi serait un exposé où l'enseignant ne commettrait aucune erreur, suivi d'un test où l'élève montrerait, par des réponses justes, qu'il a parfaitement compris. C'est le modèle « j'apprends/j'applique »³.

Pour **Jean PIAGET** (1896-1980), le modèle transmissif a beaucoup de failles. Il ne donne pas d'importance à l'activité de l'élève et à sa capacité de construire son savoir par lui-même.

PIAGET pense que le savoir est transmis uniquement par l'enseignant : or l'esprit d'une personne quel que soit son âge n'est jamais vide. Dans la conception transmissive, ni le maître, ni l'élève ne doivent avoir tort. Elle prétend que l'enseignant est un réservoir de savoir, donc il doit assurer la bonne qualité de la transmission des connaissances (clarté, progression des idées). Par contre, l'élève est celui qui n'a aucun savoir, il attend juste d'en recevoir. Il n'intervient jamais. Mais de cette manière, l'enseignant est incertain à propos de la bonne acquisition de son message.

Le modèle transmissif ne prend pas en compte les degrés de l'assimilation des apprenants, sachant que tous les élèves ne comprennent pas ce qui leur a été transmis de la même façon. La conception transmissive fait abstraction des erreurs commises par les apprenants et les cours avancent selon la cadence imposée par l'enseignant pour avancer dans le programme qui lui a été aussi imposé. Ce modèle rend l'élève dépendant de son maître et cela ne donne pas à l'apprenant l'opportunité de s'auto-développer et d'avoir un esprit critique.

De là, est né un deuxième modèle d'enseignement /apprentissage qui est le **béhaviorisme** pour rectifier et remédier les failles du modèle transmissive qui accablait l'apprenant.

I.1.2. Le béhaviorisme:

Le béhaviorisme est un courant fondé aux Etats-Unis durant la première moitié du 20^{ème} siècle par John B. Watson. Selon son article publié en 1913 « *le but théorique du béhaviorisme est la prédiction et le contrôle du comportement* »⁴. Il s'intéresse au comportement observable.

³ COMMENT APPREND-ON ?, p.5, <https://gpc-maths.org/data/documents/elemnt0/elements0p1.pdf>

⁴Thomas, D. (2017, 8 juin). *Behaviorisme : la science du comportement*. carnet de psycho. Consulté le 29 janvier 2022, à l'adresse <https://carnets2psycho.net/theorie/histoire1.html>

Le béhaviorisme est traduit en français par « comportementalisme » ; c'est est une sorte de règle de la psychologie qui impose d'étudier les comportements visibles et non les états mentaux. En effet pour les behavioristes le comportement observable est conditionné par des mécanismes de **stimuli** et de **réponse** (comme le chien qui salive face à la nourriture). Ou (comme le chien qui se met à saliver après avoir été conditionné avec une cloche et de la pâtée). Et c'est justement ce dernier qui nous mène à penser à la formation des individus: car tout individu est capable de fournir la réponse attendu pour un stimulus. On ne parle alors plus de conditionnement mais d'apprentissage. Pour les béhavioristes, « *l'apprentissage est donc un changement de comportement* »⁵.

Justement Skinner rajoute l'option du renforcement positif selon la réponse présentée par l'apprenant. Le Béhaviorisme centre sur le rôle principal puisque c'est lui qui doit créer un climat serein et motivant pour ses apprenants, pour permettre l'atteinte des aspirations «*Au travers d'un système de renforcement positif et de récompenses, l'enseignant change le comportement des apprenants en provoquant de nouvelles réponses à des stimulus spécifiques.* »⁶

« *Le béhaviorisme se caractérise par de nombreux concepts on cite trois (03) d'entre eux:*

1. *L'apprentissage par l'essai et l'erreur de THORNDICK.*
2. *Le conditionnement répondant de PAVLOV.*
3. *Le conditionnement opérant de SKINNER.* »⁷

« *Les travaux des trois chercheurs reposent sur l'hypothèse de Darwin: les phénomènes expliquant le comportement animal peuvent aussi servir à comprendre le comportement humain* »⁸.

Malgré la répartition du béhaviorisme du savoir complexe en plusieurs parties simplifiées, l'apprenant peut ne pas bien assimiler ce savoir complexe. Le béhaviorisme se limite à l'automatisation des connaissances et ne met pas en œuvre le travail de réflexion.

⁵ Livre blanc: 5 modèles d'apprentissage, <https://sydo.view-docs.com>, p.5

⁶Oddou, M. (2022, 29 janvier). *Blog de Marc Oddou*. MOddou. Consulté le 21 février 2022, à l'adresse <http://www.moddou.com/>

⁷*béhaviorisme*. (2017, août 22). [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pAaFx9BRYuE>

⁸Idem.

Après la théorie béhavioriste qui préconise la méthode du renforcement positif ou négatif vient la théorie cognitiviste. Cette dernière s'oppose aux comportementalistes, qui pensaient que l'acquisition du savoir est liée juste à la réaction après un stimulus.

Ils ignoraient l'idée que dans le cerveau humain, la mémoire joue un rôle très important dans la conservation du savoir.

I.1.3. Le cognitivisme:

Selon Marc Oddou: « *Le cognitivisme se centre sur les processus mentaux de l'apprenant* »⁹. En plus des travaux de Pavlov stimulus-réponse, l'approche cognitiviste traite le contenu de la boîte noire : « *La boîte noire (black box) correspondant au processus mentaux mis en œuvre lors de l'apprentissage* »¹⁰.

Né en 1956, l'approche cognitive valorise le rôle de la mémoire, car elle essaie de démontrer la manière dont celle-ci garde et rappelle les données reçus. « *Le travail de la recherche des sciences cognitives est de comprendre la manière dont est traitée l'information en analysant comment se réorganise la structure cognitive d'un sujet après avoir assimilé une nouvelle information* »¹¹.

L'enseignant doit alors s'armer pour instaurer des méthodes d'enseignement afin de faciliter à l'apprenant l'assimilation de l'information. « *L'enseignant doit chercher à mettre en place des conditions d'apprentissage qui vont permettre à l'apprenant de réorganiser sa structure cognitive* »¹².

Ces modèles d'enseignement/apprentissage feront appel à de nouvelles stratégies. Les élèves doivent être considérés comme des participants actifs à l'apprentissage, et non des réservoirs à remplir de connaissances.

Afin de rendre l'apprenant plus actif en classe, la théorie constructiviste vient donc compléter la théorie cognitiviste.

⁹Marc Oddou, Théories de l'apprentissage et activités FLE, www.moddou.com, Université de Nantes, p.3

¹⁰ Idem

¹¹ Idem

¹² Opcit, p.4

I.1.4. Le constructivisme:

Jean PIAGET (1896-1980) est le père fondateur de la théorie constructiviste qui a été relancée dans les années 1990. A partir de ce modèle, PIAGET fait face au modèle behavioriste qui limite l'apprentissage au conditionnement (stimulus → réponse).

D'après Jean Piaget, le constructivisme « *c'est une théories qui tente d'expliquer les relations entre le sujet et les objets dans l'élaboration des connaissances* »¹³.

Pour lui, le mécanisme de l'apprentissage se fait par l'adaptation qui est à son tour résultant de deux mécanismes: **l'assimilation** et **l'accommodation**. Selon le constructivisme apprendre c'est construire et organiser ses connaissances par son action propre. Passer d'une conception ancienne à une conception nouvelle plus performante après une phase de remise en cause de la conception ancienne. En ce sens les connaissances nouvelles sont construites à partir de ce que l'on sait déjà.

Le rôle de l'enseignant:

1. « *Repérer les obstacles récurrents.*
2. *Proposer des activités de réflexion, des tâches à réaliser en autonomie.*
3. *Proposer des activités qui mettent les élèves en situation problèmes pour développer leur pensée critique.*
4. *Permettre aux élèves de poser leurs propres questions et de chercher leurs propres réponses* »¹⁴.

Selon les hypothèses de PIAGET et PERRY « *il est possible de séparer l'apprentissage de son contexte sociale* »¹⁵.

De même, la pédagogie Montessori est destinée à construire l'être humain depuis l'âge précoce dans son intégralité.

En effet, le premier objectif de cette pédagogie est d'encourager l'enfant à se construire pleinement, de manière autonome pour devenir un adulte équilibré et responsable. « *Elle*

¹³Chalon-Blanc, A. (2011). *Chapitre 1. Le constructivisme*. © Presses universitaires du Septentrion, 2011
Conditions d'utilisation : <http://www.openedition.org/6540>. Consulté le 20 janvier 2022, à l'adresse <https://books.openedition.org/septentrion/14045>

¹⁴*Le constructivisme*. (2018, 17 mars). [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u3XepaqiPFY>

¹⁵Equipe de BienEnseigner, É. (2021b, octobre 20). *Quelles sont les 5 grandes théories de l'apprentissage ?* Bien Enseigner. Consulté le 22 janvier 2022, à l'adresse <https://www.bienenseigner.com/les-5-grandes-theories-de-lapprentissage/>

place l'enfant comme acteur de sa propre vie, comme responsable de ses propres gestes et comme un individu qui possède toutes les clés de sa réussite »¹⁶.

La pédagogie Montessori est renommée à l'échelle internationale pour son pouvoir à accroître le plein potentiel de chaque élève. Cette pédagogie est apparue à la fin du XIX^{ème} et début du XX^{ème} siècle par les recherches et les études de Maria Montessori et a pris forme dès 1907. Pour elle, l'homme agit par lui-même pour s'instruire, parce qu'il est stimulé par une volonté naturelle et le désir du savoir.

Dans cette pédagogie, l'élève occupe une position capitale dans son propre apprentissage et le maître n'est qu'un accompagnateur. A ce propos Maria Montessori résume sa pédagogie comme suit : «*aidez-moi à faire seul* »¹⁷, cela veut dire que l'élève est poussé à constater lui-même ses lacunes en vue de progresser continuellement.

L'objectif de l'enseignant ici est que l'élève adopte la compétence d'apprendre par la découverte, l'expérience personnelle et le contact avec les objets.

Pour PIAGET et Montessori, le sujet, son problème et sa solution font tout l'apprentissage. Alors que, dans le modèle socio-constructiviste, il existe une interaction sociale entre apprenants et aussi avec l'enseignant pour un bon développement des idées et une bonne acquisition des apprentissages.

I.1.5. Le socio-constructivisme:

Le socio-constructivisme est une théorie récente, qui a vu le jour au même temps que le modèle constructiviste.

Cette approche a été développée par Vygotsky (1896-1934). Il considère que l'apprentissage est une activité essentiellement sociale ce qui veut dire que l'apprenant construit ses connaissances à travers le contact avec les autres.

*« Vygotsky a abordé l'apprentissage humain sous l'angle de l'action structurante des nombreuses interactions que le sujet vit dans son environnement social; le sujet construisant avec la **médiation d'autrui** des outils de pensée qu'il peut s'approprier pour son propre compte »¹⁸.* Le médiateur joue alors un rôle important en s'intercalant entre le sujet et cette

¹⁶ découvrir-montessori.com/quest-ce-que-la-pedagogie-montessori/2017

¹⁷ Idem

¹⁸ Kassim, S. (2017, janvier 4). *Chapitre E : Le constructivisme et le socio-constructivisme*. souad-kassim-mohamed.blog4ever.com. Consulté le 10 décembre 2021, à l'adresse <https://souad-kassim-mohamed.blog4ever.com/chapitre-4-theories-d-apprentissage-actuelles>

appropriation pour faciliter l'intériorisation et l'assimilation des outils de pensée ainsi que le développement de fonctions psychiques.

De ce fait, l'enseignant doit favoriser un environnement propice à initier l'apprenant vers l'appropriation du savoir. C'est-à-dire l'enseignant doit conduire l'apprenant vers le savoir en instaurant des activités d'interactions motivantes, par conséquent les échanges en groupe jouent un rôle prépondérant dans l'apprentissage.

Ces théories d'apprentissages nous montrent le développement des visions à travers le temps. Elles sont considérées telles une base fondatrice qui nous mène à identifier que le plus important est que l'apprenant agisse, se mette en action afin de pouvoir assimiler les savoirs émis par son enseignant (bien apprendre).

Chapitre II :
L'apprentissage par le jeu

Les méthodes traditionnelles de l'enseignement ne donnent pas souvent leurs fruits, ce qui veut dire qu'elles ne sont pas toujours pratiques et favorables à tous les élèves.

II. 1. Qu'est-ce que le jeu ?

Certains enseignants recourent au moyen qui excite et motive l'enfant, qui est sans doute « le jeu » comme moyen d'apprentissage. Mais ce dernier est-il une stratégie essentielle pour apprendre ?

Selon le dictionnaire LAROUSSE :

« Le jeu est une activité d'ordre physique ou mentale, non imposée, ne visant aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : participer à un jeu. C'est une activité de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent de façon, valable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habilité et le hasard; comme: les jeux télévisés »¹⁹.

Qui dit jeu, dit divertissement et loisir. Le jeu se présente sous plusieurs aspects : les jeux culturels, jeux de société, jeux d'intelligence, jeux de créativité ...

C'est un facteur qui permet à l'esprit de se relaxer, se développer et d'acquérir des connaissances.

II. 1.1. Les différentes conceptions et définitions de l'apprentissage par le jeu:

La relation entre école et jeu s'avère très ancienne. Cette relation a déjà commencé à l'époque de la renaissance avec le mouvement humaniste qui associe le jeu et l'apprentissage. En 1534, **François Rabelais** « *faisait jouer son Gargantua aux cartes pour apprendre les mathématiques* ». ²⁰

Au XVIII^{ème} siècle, en 1762, **Rousseau** exposait une méthode ludique pour apprendre, « *avec le succès d'Emile, son traité d'éducation, quant à madame Genlis, écrivain, elle fera du jeu un principe pédagogique en devenant éducatrice des enfants d'Orléans, en 1782* » ²¹.

Juste après, vient la « Méthode naturelle » d'**Elise** et **Célestin Freinet** (1896-1966). A l'époque de l'élaboration de son école, en 1934, **Freinet** a essayé de faire la liaison entre les apprentissages scolaires et les vrais besoins de l'enfant.

¹⁹ www.larousse.fr/dictionnaires/français/jeu/ Consulté le 21/12/2021.

²⁰ Le jeu et l'apprentissage, université du Maine, université de Nantes, p.11, mémoire de Master 2 « Métiers de l'éducation, de l'enseignement et de la formation(MEEF) ». dumas.ccsd.cnrs.fr consulté le 14/01/2022

²¹ Idem

La méthode **Freinet** porte son premier intérêt sur **l'ennui des élèves à l'école**. Et « *s'ils s'ennuient, ils ne peuvent rien apprendre de bien* »²². C'est là que demeure le blocage des apprenants à l'école. Alors, il a essayé d'explorer pourquoi les apprenants n'adhèrent pas ? D'ailleurs, son explication était bouleversante : « *ils ne s'ennuient pas parce qu'ils doivent travailler, c'est au contraire, parce qu'ils ne travaillent pas qu'ils s'ennuient* »²³. Il avait résolu le problème « *... entre le vice par excès (le travail forcé), et le vice par défaut (les pédagogies ludiques) ... il faut libérer le travail de la scolastique* »²⁴. La pédagogie traditionnelle donc soumet les apprenants à ses propres règles et ne leur donne pas l'opportunité d'apprendre avec désir. « *L'être humain est, dans tous les domaines, animé par un principe de vie qui le pousse à monter sans cesse, à croître, à se perfectionner, à se saisir des mécanismes et des outils afin d'acquérir un maximum de puissance sur le milieu qui l'entoure* »²⁵.

Célestin Freinet distinguait trois (03) sortes de jeux « *« le jeu – haschich » (refuge dans l'irrationnel et dans le rêve), le « jeu travail » (obligatoire de faire un travail imposé) et le « travail jeu » (en lien avec la spontanéité de l'enfant)* »²⁶.

Freinet, dans sa pensée, encourage la socialisation, c'est-à-dire l'interaction sociale dans l'apprentissage, contrairement à l'enseignement traditionnel qui favorise et centre sur le savoir en lui-même et que l'homme acquiert tout le savoir par son expérience personnelle.

Les élèves ont besoin de résoudre leurs problèmes eux-mêmes et cela se fait par la collaboration et la réflexion. Alors comment intégrer le jeu dans les apprentissages et respecter les règles de ce dernier? L'enseignant propose alors des jeux éducatifs en imposant des règles à suivre, et là l'apprenant essaie de résoudre le problème en jouant et cela ne signifie pas que l'enseignant ne participe plus, mais sa participation doit-être modérée (guider l'apprenant et non lui résoudre le problème).

Exemple : Soumettre les élèves à un même défi où chacun conçoit une résolution d'une façon autonome, ce qui mènera à différents résultats éventuels et à des apprenants qui feront preuve de créativité en classe.

²² La méthode naturelle de Freinet, Nicolas Go, laboratoire de recherches coopératives d'ICEM, p.28. icm-pédagogie-freinet.org/sites/default/files/193_28-35.pdf p.1. Consulté le 31/01/2022

²³ Idem, p.29

²⁴ Idem.

²⁵ Idem.

²⁶ Le jeu et l'apprentissage, mémoire de master 2, « métier de l'éducation, de l'enseignement et de la formation (MEEF) », université de Nantes, p.11/12. Consulté le 02/09/21.

De là, nous pouvons dire que l'élève peut être l'auteur de ses propres tâches. Cela signifie que l'activité n'est pas due à une planification faite par le maître, mais peut être un ensemble de créations produites par les apprenants eux-mêmes. C'est de là qu'est apparue la méthode pédagogique **Montessori** mondialement connue. Elle porte le nom de son auteure **Maria Montessori**.

Les études de **Maria Montessori (1870-1953)**, médecin et pédagogue italienne, montrent que l'enfant est libre de choisir ses activités, pour lui apprendre à avoir confiance en soi et d'être une personne responsable.

Pour elle, l'élève apprend facilement en utilisant des techniques plaisantes. Exemple d'un enseignant qui utilise la gestuelle phonétique pour la lecture ou l'écriture, l'assimilation sera plus facile pour l'élève. « *La lecture est avant tout une activité ludique synonyme de joie pour l'enfant qui accède de manière simple et naturelle à ce code culturel* »²⁷.

La méthode **Montessori** propose des outils pédagogiques nécessaires pour l'apprentissage, tels que : les lettres rugueuses (jeu qui apprend à l'enfant les mouvements d'écriture sur la semoule ou le sable), jeux de lecture **clementoni** (cartes illustrées avec des syllabes), les ardoises ou la banque des nombres (c'est des cartes avec des nombres pour le multiplicateur). Leur utilité est de rendre l'enfant plus autonome et surtout lui faciliter l'autocorrection.

Selon le **ministre de l'éducation de l'Ontario** : « *Le jeu constitue un vecteur d'apprentissage et est central à l'innovation et à la créativité.* »²⁸

Qui dit enfant, dit intelligence, curiosité et compétence. L'enfant est prêt à construire ses compétences par le jeu. C'est la meilleure activité d'enfance car par le jeu l'enfant se projette vers des savoirs et des expériences. Elle lui permet d'apprendre en s'amusant, à condition qu'il soit encadré par une personne expérimentée comme l'enseignant, qui lui aussi apprend en même temps que cet élève.

Pour **Roger Caillois (1913- 1978)** écrivain et sociologue français, dans '**les jeux et les hommes, le masque et le vertige**'(1967), « *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation.* »²⁹

²⁷ www.le journal des femmes.fr /maman/guide-des-parents/1092929-méthode-Montessori/consulté le 31/01/2022

²⁸ Apprendre par le jeu : 1^{er} qu'est-ce que le jeu ? 26 septembre 2017, OntarioScienceCentre <https://www.youtube.com/watch?v=UShq0jAn-4>

²⁹ Maryse METRA, Approche théorique du jeu.pdf5 février 2006. IUFM Lyon, p.5

L'enfance est le vecteur principal pour forger la personnalité de l'être humain. Et qui dit « enfance » dit « jeu ». Il a un rôle très important dans le développement de l'enfant, son intelligence, sa motricité, ses rapports avec la société...passant de l'expérience à travers le jeu vers des réalités que l'enfant vivra par la suite. Il faut retenir par-là, que chaque jeu a un intérêt et répond à un besoin spécifique.

Selon **Vygotsky (1896- 1934)** psychologue et philosophe russe, le jeu est le milieu exemplaire pour le développement cognitif de l'enfant. Pendant qu'un enfant joue, il découvre puis il essaie toujours d'arriver à des fins au-delà de son âge, il se surpasse. C'est ce qu'il le pousse à avoir d'autres comportements que d'habitude, comme s'il cherche à atteindre le sommet, (c'est d'être grand et se comporter comme les grands). C'est ainsi qu'un enfant construit sa personnalité et son identité.

Selon Vygotsky (cité dans Maryse METRA, 2006, p.6) *«Le jeu comporte, de façon condensée, tel un verre grossissant, toutes les tendances du développement.»*³⁰

D'après **Vygotsky**(cité dans **Marie Versele**, 2016) *« Le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif».*³¹

L'enfant développe ses compétences cognitives en commettant des erreurs et des échecs lors de ses expériences. Grâce à ces dernières, il acquiert de nouvelles connaissances qui sèment en lui une confiance en soi, pour gérer diverses situations problèmes dans des domaines qui lui sont étrangers, ce qui lui permet d'être créatif.

A l'opposé des exercices traditionnels, le jeu est considéré comme une activité d'animation dynamique distrayante, relaxante et récréative, ce qui lui donne un aspect attrayant et séduisant aux yeux des enfants et fait accroître leur rendement et leur productivité.

*« Le jeu devient alors un support idéal pour permettre l'acquisition de compétences parfois difficiles à acquérir à travers le travail traditionnel ».*³²

Céline Clément professeur des universités en psychologie et science de l'éducation à l'université de Strasbourg, explique que le jeu utilisé en logopédie, dite actuellement

³⁰Maryse METRA, Approche théorique du jeu.pdf 5 février 2006. IUFM Lyon, p.6

³¹Marie Versele, L'apprentissage par le jeu <https://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/>lmai 2016

³² Idem.

orthophonie (mot grec, logo signifie « la parole » et pédie « éducation », c'est l'art de corriger les défauts de prononciation), est un travail sur la conduite intellectuelle. Selon cette auteure : « *cette théorie permet d'amener l'enfant à prendre conscience de ses stratégies mentales, en l'occurrence cinq gestes mentaux : l'attention, la compréhension, la mémorisation, la réflexion et l'imagination. Ces cinq gestes sont mobilisés lors de tout apprentissage (scolaire ou non scolaire) tout au long de notre vie* ». ³³

En réalité, le jeu a de nombreux avantages qui se résument dans les points ci-dessous :

- *« Il motive l'enfant, facilite sa concentration et stimule sa mémoire.*
- *Il rend actif en classe, là où l'élève reste souvent passif. L'enfant est acteur de sa réflexion, de sa stratégie, il collabore et partage avec ses partenaires.*
- *Le jeu modifie et démocratise le rapport au savoir : l'enfant est moins soumis au stress, à la peur de l'erreur et de l'échec car le jeu est basé sur des règles et parfois sur le hasard.*
- *Le jeu incite l'élève à verbaliser sa pensée, à argumenter ses choix et, donc, l'aide à perfectionner son langage.*
- *Le jeu permet à l'enfant de développer ses méthodes de travail, de suivre une logique, un raisonnement.*
- *Le jeu permet de stimuler diverses compétences en même temps : le verbale, le mental, la logique, le calcul...*
- *Le jeu donne à l'enfant un but précis, concret et l'incite à s'impliquer dans celui-ci »* ³⁴.

Les études que nous venons de voir, associent le jeu et l'apprentissage. Elles essaient d'expliquer cette relation plus au moins avantageuse, motivante et stimulante.

Le jeu est aussi classifié différemment selon plusieurs auteurs.

³³Marie Versele, L'apprentissage par le jeu.

³⁴ Idem

II.1.2 Les différents types et classification du jeu :

La pédagogie par le jeu est une approche qui privilégie et fait appel à des activités ludiques pour stimuler l'apprentissage de l'apprenant. Il y a deux (2) formes d'apprentissage par le jeu ; « *libre et dirigé* »³⁵.

- **Le jeu libre** : l'apprenant choisit, organise et parfois invente lui-même ses jeux selon ses préférences.

- **Le jeu dirigé** : il se fait avec l'aide d'un adulte et tient compte des objectifs d'apprentissage spécifiques.

N. De Grandmont (partisane d'une pédagogie du ludique et auteure de pédagogie du jeu 1989) nous expose les types de jeux dans son étude des différents types de jeu « *ludique, éducatif, pédagogique ou coopératif* »³⁶.

a. Le jeu ludique : il est relatif aux activités « *libres et gratuites, essentielles au plaisir et nécessaires au développement de tout individu* »³⁷. Ce type de jeu est sans règles, il aide à développer la motivation et la curiosité de l'apprenant sans aide. « *Spontané et imprévisible ... Ce type de jeux rappelle notamment le cycle 1, où les élèves ont à disposition des coins qu'ils testent et exploitent selon leurs envies, ce qui néanmoins, ne veut pas dire qu'il n'y a là aucun apprentissage. Bien au contraire, le jeu ludique permet la découverte de la créativité, phases fondamentales dans les apprentissages* »³⁸.

Grace à ce type de jeu, l'apprenant construit lui-même sa personnalité, en s'intégrant au groupe, partage des connaissances.

Le jeu ludique a plusieurs fonctions (tâches) :

- Il n'a pas de règles précises à imposer.
- Sert à ordonner, construire son monde intérieur et extérieur.
- Privilégier le développement intellectuel, affectif et psychomoteur.

En somme, ce premier type de jeu, qui est le jeu ludique, est éminent dans la construction du savoir. Facilite la mise en place de fondements nécessaires pour une bonne transmission des apprentissages.

³⁵<https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/> Consulté le 20/02/2022

³⁶ GUITOUNE. Fatima Zohra, Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE le cas de la 4^{ème} AP, mémoire de Master2, Université de Tlemcen, promotion 2017/ 2018, p23.

³⁷<https://www.dumas.ccsd.cnrs.fr/> le jeu et l'apprentissage, université de Nantes. Consulté le 19/02/2022

³⁸<https://www.dumas.ccsd.cnrs.fr/> OLIVIA.Kandassamy, apprendre par le jeu au cycle 3, le jeu au service des apprentissages fondamentaux, 2014-2015, p.10.

b. Le jeu éducatif : Selon **De Grandmont**, ce type de jeu ne diffère pas du jeu ludique, mais il a une cohérence avec les compétences à installer chez l'apprenant. Cela veut dire qu'il faut choisir des jeux selon les objectifs d'apprentissage. À ce propos, **De Grandmont** déclare que l'enseignant : « doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en l'intervenant en classe pour s'assurer qu'ils correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissages visés »³⁹.

Le jeu éducatif peut servir pour contrôler les acquis, évaluer les connaissances, observer le comportement des élèves.

Selon **De Grandmont** : « le jeu éducatif constitue le premier pas vers la structure du savoir »⁴⁰. Ce type de jeu, privilégie l'assimilation de nouvelles connaissances, en se reposant sur les pré-acquis. En utilisant des jeux de type puzzles ou jeux de construction, à titre d'exemple. Donc cela développe les compétences en minimisant l'effort d'apprentissage.

c. Le jeu pédagogique : le choix du jeu ici, est imposé par un adulte, donc ce n'est pas une activité libre.

L'enseignant guide l'apprenant vers un objectif précis. C'est un jeu distrayant, mais qui oriente l'élève vers un but.

N. De Grandmont nous explique que « si on n'apporte pas de nouveautés au niveau des méthodes d'enseignement, le jeu pédagogique devient une clé à la portée de l'enseignant mais qui peut servir l'apprenant »⁴¹.

Le tableau ci-dessous proposé par **N. De Grandmont** représente les trois types de jeu⁴² :

Le jeu ludique	Le jeu éducatif	Le jeu pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - N'impose pas de règles. - Le produit du jeu n'est pas obligatoirement : • Esthétique • Prédéterminé • Perfectionné 	<ul style="list-style-type: none"> - Le premier pas vers la structure. - Sert de contrôle aux acquis. - Permet d'évaluer les connaissances. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accès sur le devoir d'apprendre. - Le jeu pédagogique génère habituellement : • Un apprentissage précis. • Un appel aux

³⁹ N. De Grandmont. « Pédagogie de jeu, jouer pour apprendre », Boeck, université. 1997, p.90

⁴⁰ Opcit, p.66

⁴¹ GUITOUNE. Fatima Zohra, Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE le cas de la 4^{ème} AP, mémoire de Master2, Université de Tlemcen, promotion 2017/ 2018, p23.

⁴² N. De Grandmont. « Le jeu ludique, conseils et activités pratiques », Québec, Ed. Logique, 1995, p.47-48.

<p>- <i>Notion du plaisir.</i></p> <p>- <i>Nécessaire au développement de tout individu :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Organiser</i> • <i>Structurer</i> • <i>Elaborer le monde extérieur.</i> <p>- <i>Créer des liens pareils avec :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le psychisme</i> • <i>L'émotif – affectif</i> • <i>Le cognitif.</i> 	<p>- <i>Permet d'observer les comportements de celui qui l'exerce.</i></p> <p>- <i>Fait diminuer la notion du plaisir intrinsèque.</i></p> <p>- <i>Le jeu éducatif devrait être :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Distrayant</i> • <i>Sans contraintes perceptibles.</i> • <i>Accès sur les apprentissages.</i> <p><i>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur.</i></p>	<p><i>connaissances du compétiteur.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Un constat de savoir-faire à généraliser.</i> <p><i>Le jeu pédagogique est souvent mécanique.</i></p> <p><i>Le jeu pédagogique est un outil d'examiner.</i></p> <p><i>Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque.</i></p>
--	---	--

Nous pouvons adopter différentes méthodes pour faire du jeu un outil pour apprendre le FLE.

FRANCIS Debyser, (pédagogue français, 1931-2015) a marqué l'enseignement des langues, notamment la didactique du Français Langue Etrangère.

Il évoque, quelques variétés d'activités qu'on peut adopter dans une classe de **FLE**. Comme les mots croisés, le « rébus » (charades), car l'enfant de huit ans est novice en langue française. Mais l'apprenant sera attiré par cela et déchiffrera sans difficulté un rébus syllabique, comme le rébus suivant :

- Mon premier est le contraire de « haut ».
- Mon deuxième est le contraire de « tard ».
- Mon tout se déplace sur l'eau.

Réponse : un **bateau**, (bas- tôt).

Dans ce contexte, **FRANCOIS Weiss**, homme politique et écrivain suisse (1741-1818) affirme que « *le jeu de mot, peut grandement contribuer à animer les classes de langues et de permettre aux apprenants de s'impliquer davantage dans leurs apprentissages, en prenant*

plaisir à jouer avec les mots, les textes, les phrases qu'ils créeront individuellement ou collectivement »⁴³.

Justement, dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire, figure des exercices ludiques. Exemple concret pris du manuel de la 3^{ème} AP :

a. L'identification auditive : où l'apprenant colorie les dessins quand il entend le son du jour, par exemple la lettre " l ".

b. L'identification visuelle : l'apprenant, dans une autre activité, entoure tous les " l " qu'il voit dans une liste de lettres proposée. Un autre exercice visuel où il va reconnaître la lettre " l ", mais cette fois-ci en lui proposant un ensemble de mots contenant la lettre " l ".

c. Relier l'image/dessin, au mot correspondant.

d. Les syllabes manquantes.

Nous pouvons aussi utiliser le jeu dans l'activité de l'écriture pour mieux attirer l'apprenant à la langue française.

e. Ecriture : à la fin vient cette activité de l'écriture de la lettre puis de la syllabe et ainsi le mot, (écriture spatiale, sur les ardoises, sur les cahiers de maison puis sur les cahiers de classe).

Donc, jouer avec les mots devient alors jouer avec la substance de l'expression, phonie, graphie, syllabes... et avec l'homophonie (les phénomènes de forme et de sens) qu'engendre la langue française. Il est difficile d'appliquer les techniques ludiques dans tout cela, car ces glissements de sens impliquent à un degré de compétences culturelles qui n'est pas à la portée des apprenants débutants.

Nous remarquons que le manuel de l'élève de 3^{ème} AP en particulier, recourt aussi aux activités ludiques pour motiver l'apprenant et l'attirer vers l'apprentissage. Car à cet âge-là (8ans), l'enfant est attaché au jeu, il a encore besoin de jouer, alors c'est à l'enseignant de le stimuler avec ce genre d'activités distrayantes.

FRANCIS Debyser, (pédagogue français qui a marqué l'enseignement des langues, notamment la didactique du Français Langue Etrangère 1931-2015) qui dit dans le même contexte, qu'il existe d'autres formes de jeux qui peuvent servir avec les élèves débutants dans cette langue, tel que :

⁴³GUITOUNE. Fatima Zohra, Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE le cas de la 4^{ème} AP, mémoire de Master 2, Université de Tlemcen, promotion 2017/2018, p. 18.

1. Les jeux d'ordre lexicaux :

« Les manipulations des jeux formels où l'on joue avec les lettres, former des mots, énumérer des mots, découvrir un mot caché ou encore modifier ou combiner des mots, semble plus simple »⁴⁴.

Et cela est attaché aux protocoles et aux exigences que l'on détermine. C'est pour cela, qu'il faut bien choisir ses jeux qui seront très simples aux jeunes apprenants comme leur premier contact avec le Français Langue Etrangère. A titre d'exemple, proposer un ensemble de noms de fruits dont l'initiales est la lettre « n » et rechercher l'anagramme (jeu de mots), c'est-à-dire mot obtenu par arrangement de lettres. Notamment ce poème sera le meilleur exemple d'après **Pierre CORAN (1934, poète et romancier belge de langue française)**.

*« Par le jeu des anagrammes,
Sans une lettre de trop
Tu découvres le sésame
Des mots qui font d'autres mots.
Me croiras-tu si je m'écrie
Que toute NEIGE a du GENIE ?
Vas-tu prétendre que je triche
Si je change ton CHIEN en NICHE ?
Me traiteras-tu de vantard
Si une HARPE devient PHARE ?
Tout est parmi en poésie.
Grace aux mots, l'IMAGE est MAGIE »⁴⁵.*

Pierre. C. Jaffabules.

2. Les jeux d'ordre linguistique⁴⁶ :

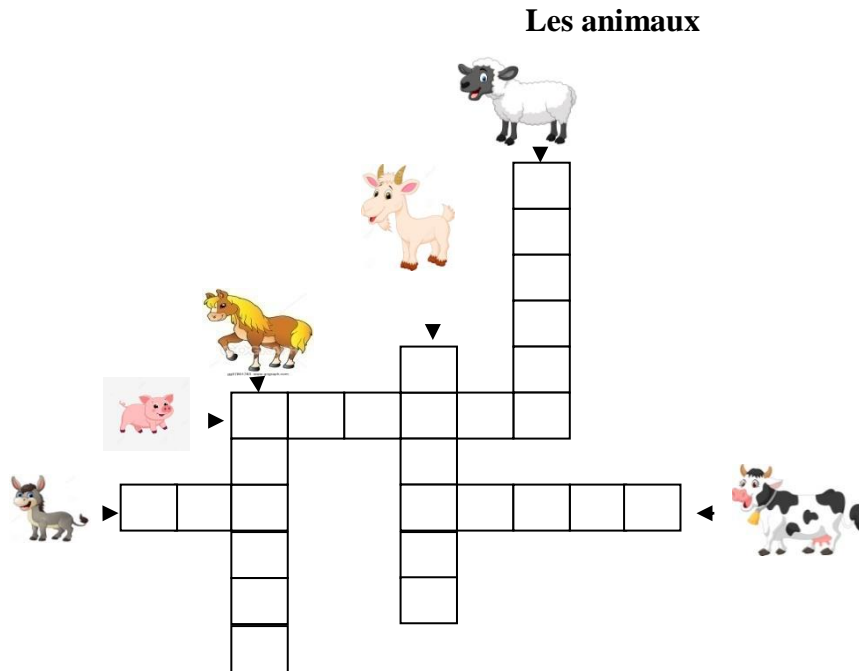
Leur finalité est d'aider à accéder au sens, et enrichir son lexique, avec l'acquisition de nouveaux mots. On peut exploiter les mots croisés accompagnés des images pour leur faciliter la découverte des mots et les classés dans la grille.

Voici la grille suivante, qui nous montre un exemple de mots croisés que nous avons confectionnée et que nous proposons à nos élèves

⁴⁴ GUITOUNE. Fatima Zohra, Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE le cas de la 4^{ème} AP, mémoire de Master2, Université de Tlemcen, promotion 2017/ 2018, p18.

⁴⁵ <https://www.google.com> C.Pierre,Jaffabules,Ed.Hachette. Jeunesse. Consulté le 02/03/2022.

⁴⁶ GUITOUNE. Fatima Zohra, Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE le cas de la 4^{ème} AP, mémoire de Master 2, Université de Tlemcen, promotion 2017/2018, p. 19.



Selon **Sophie MOIRAND** (1943, linguiste française, professeur des universités en sciences du langage à l'université de Paris III- Sorbonne-nouvelle), « *l'enseignement des langues favorise la compétence de communication dans le but de pouvoir communiquer aisément mais non pas uniquement de connaître la grammaire ou l'orthographe d'une langue* »⁴⁷. Nous cherchons donc à accroître cette compétence par le biais du jeu ou d'activité ludique tel que :

3. Le jeu impliquant la communication verbale :

Il met l'accent sur le verbal comme : le jeu de rôle, (après l'activité de l'oral/réception, vient l'oral/production) où l'apprenant doit réaliser les actes de parole et produire intelligemment les énoncés déjà entendus dans l'oral/réception ou parfois en improvisant dans le même contexte (acte de parole), selon son vécu et son expérience personnels. Le jeu de théâtre, les comptines, les moyens audiovisuels.

D'après **Sophie MOIRAND**, « *le jeu de théâtre de l'unité didactique audiovisuelle est un modèle de communication qu'on imite, une situation génératrice du langage* »⁴⁸.

C'est-à-dire mettre l'apprenant dans une situation d'énonciation, parce qu'il a besoin de communiquer. Et par les jeux de rôle et les dialogues, il sera acteur des interactions langagières, donc capable de s'exprimer pour comprendre. Cela signifie que l'interaction fait partie de l'évolution des relations humaines et sociales et développe davantage la personnalité

⁴⁷GUITOUNE. Fatima Zohra, Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE le cas de la 4^{ème}AP, mémoire de Master2, Université de Tlemcen, promotion 2017/ 2018, p19.

⁴⁸ Idem.

des participants. Pour cette raison, nous trouvons que leur utilisation dans les classes de langues est principale et intéressante pour encourager l'expression.

4. Les jeux de créativité :

Ce genre de jeu recourt à l'imagination et la créativité pour la réalisation d'une situation d'énonciation. C'est un agencement parfait pour un meilleur développement langagier de l'apprenant. « *Les enfants acquièrent des compétences qui sont essentielles pour l'apprentissage scolaire et le développement social* »⁴⁹.

Nous pouvons dire par là, que le développement scolaire de l'enfant est lié d'une façon ou d'une autre au développement social.

Selon **J. M. Caré**, « *en fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention pour le plaisir de forme, de sens, de phrase, de discours...* »⁵⁰.

L'apprenant peut aussi recevoir des compétences scolaires même en dehors de l'espace classe par exemple :

• « *Dans le jardin de l'école : en plantant des arbres, des fleurs... l'apprenant sera en contact avec la terre, les instruments d'agriculture et l'environnement extérieur* »⁵¹.

5. Le jeu culturel:

Un enfant est beaucoup plus modelable dans l'apprentissage du FLE, lorsqu'il est captivé par le jeu, alors cet apprenant se cultive agréablement.

Le jeu culturel, « *vise à développer la culture de l'apprenant et l'ouverture de son esprit. Il a pour but d'accroître l'intégration d'aptitude orale d'information chez l'élève* »⁵².

Donc le jeu culturel est parmi les méthodes que nous pouvons exploiter pleinement pour ouvrir l'esprit de nos enfants et les cultiver d'une façon ludique.

6. Les jeux dérivés du théâtre :

Si nous revenons à notre petite enfance quand on jouait « *Tha3chouchth* », un jeu de rôle avec différents personnages et des outils très simples, on utilisait (des bouchons de

⁴⁹<https://www.etreparents.com/quest-ce-que-le-jeu-creatif-et-pourquoi-est-il-important/>

⁵⁰ Jeu et créativité : les jeux dans la classe de français, V créativité, Ed. N° 6,1987, p.116.

⁵¹<https://www.etreparents.com/quest-ce-que-le-jeu-creatif-et-pourquoi-est-il-important/>

⁵²Benhadda. Amina, le rôle du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE, cas de la 3^{ème} année du cycle primaire, mémoire de master, 2016-2017, p.9.

limonades comme assiettes, de l'herbe comme nourriture ...) puis on improvisait des scènes en donnant liberté à notre innocente imagination pour créer notre plaisir. Et pourquoi ne pas reproduire ces scènes théâtrales en classe pour apprendre.

Selon **J. P. Cuq** et **Isabelle GRUCA**, 2003, p.418 « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui soient sur une improvisation [...] directivité, [...] la dramatisation* »⁵³. Ce type de jeu transforme la classe en scène théâtrale et les apprenants en acteurs. Les jeux de théâtre encouragent la dramatisation, le jeu de rôle (dialogue), et surtout l'improvisation des apprenants qui les poussent par exemple à imaginer une autre fin à l'histoire, afin de doter les apprenants d'une compétence communicative et pragmatique. Investir leurs connaissances, les stimuler d'avantage avec ce type d'activité ludique et les inciter à prendre la parole.

La présente classification des différents types de jeu qu'un enseignant peut exploiter dans une classe de langue, pourrait faire la différence sur le côté participant de l'apprenant.

En somme, ces jeux ont en premier lieu une visée éducative et instructive. Ils veillent sur la vivacité et l'animation de la classe, en instaurant une atmosphère adéquate de créativité, de motivation pour simplifier et faciliter le travail de l'enseignant, selon les besoins de ses apprenants.

II.1.3. L'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE :

L'enseignement représente l'opération de transmission des connaissances à des apprenants, leur inculquer un savoir.

• Selon le **Dictionnaire l'internaute 2021**, « *une activité ludique désigne une activité liée au jeu, une activité dans le but principal est de s'amuser, il s'agit d'une activité récréative divertissante, amusante* »⁵⁴. Exemple : la chasse aux mots est une activité ludique, qui permet à l'apprenant d'aller en quête des mots tout en s'amusant grâce à des différents défis à relever, obstacles à franchir, etc.

L'activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure.

• Selon **De Grandmont**, le jeu est considéré comme : « *une action librement consenti avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur* »⁵⁵. Il dit

⁵³Benhadda. Amina, op.cit.

⁵⁴ <https://www.dictionnaireinternaute.fr.benchmark,2021>.

⁵⁵De Grandmont. Nicole, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83

aussi que les jeux procurent « le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre »⁵⁶.

D'après ces définitions, nous pouvons déduire que, les jeux et les activités ludiques représentent les activités de loisirs qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

La pédagogie considère les activités ludiques tels des supports didactiques et éducatifs où l'élève prend plaisir dans l'acquisition du savoir et manifeste la créativité comme l'affirme Nicole Degrandmont : « aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre des décisions, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie »⁵⁷. Pour créer ce climat de motivation et d'interaction, l'enseignant met en place ce type d'activité aux apprenants. Ce genre d'activités mènera l'apprenant à de nouvelles découvertes, en les mettant avec d'autres enfants de même âge pour découvrir leurs différences qui fait justement leurs développement et ce là quand l'apprenant ressent les réactions des autres.

D'où l'application d'apprentissage de ces activités en classe de FLE vise un point important et principal, la motivation et la focalisation sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

L'enseignant se demande toujours comment rendre l'apprentissage motivant et créatif, et par quel moyen attirer l'attention des élèves pour acquérir le savoir transmis (par l'enseignant) d'une manière cohérente. Pour cette raison, les didacticiens assurent que le recours au ludique permet la progression du concept "motivation" chez les jeunes apprenants en classe de langues, parce que quand l'apprenant est motivé, il sera plus créatif et l'apprentissage sera plus facile.

II.1.4. L'activité ludique source de motivation :

Dans la sphère de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation est perçue tel un élément recherché dans les différentes méthodes pédagogiques pour accroître le désir d'apprendre et la volonté de réussir.

La motivation des apprenants représente un défi dans les méthodes d'enseignement actuelles, cela engage le maître dans une double tâche :

- La première c'est d'apercevoir ce qui booste l'élève en classe à s'impliquer dans une activité.

⁵⁶Degrandmont. Nicole, op.cit.

⁵⁷ Idem

- La seconde consiste à donner envie et maintenir la volonté.

« Les jeux présentent une source importante d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et relance l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant »⁵⁸.

La motivation se constate à travers le bagage de l'apprenant, ainsi de sa relation avec les autres apprenants. Justement le jeu, multiplie la motivation qui se manifeste par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en application celles qui sont déjà acquises.

Cela nous mène à mettre l'accent sur le rôle de l'enseignant, car il peut-être le facteur de motivation dans sa classe avec ses apprenants.

a. Le rôle de l'enseignant :

L'enseignant motivé transmet d'une façon ou d'une autre sa motivation à ses apprenants.

L'enseignant n'est pas là juste pour transmettre des connaissances, mais il est un meneur de jeu (qui gère le fonctionnement de sa classe en créant ce climat de motivation chez ses apprenants) en donnant des consignes et imposant des règles de la réalisation de ses activités.

Selon **R. Viau**, *« pour éveiller le désir d'apprendre, il ne faut pas que les apprenants perçoivent leurs enseignants démoralisés, qu'ils le voient passionnés par leur travail, savent communiquer, créatif, traiter le pauvre et le riche de la même façon »⁵⁹*. Le concept motivation comme il est lié à la réussite scolaire, il est aussi la cause de l'échec scolaire et cela lorsque l'élève est face à un enseignant démotivé, et désintéressé, ce dernier transmet son découragement à cet apprenant et crée un climat d'enlacement dans sa classe et l'apprentissage dans ce milieu de dégoût et d'ennui devient très difficile et parfois impossible surtout pour les élèves en difficultés.

⁵⁸ Youcef Amira. L'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE (cas des apprenants de 5 AP), université Mohamed Khider-Biskra 2015 :2016 p.24

⁵⁹Viau Rollant, la motivation en contexte scolaire, revue française de pédagogie, article n°13, 1005, Jean Hossaye, université de Rouen, 2005

Dès lors, l'enseignant est le vecteur principal de l'apprentissage, c'est pour cela qu'il recourt à diverses méthodes et techniques afin de bien faire passer le savoir et parmi ceux-là le « jeu ».

b. Le rôle de l'apprenant :

L'enseignant peut avoir toutes les qualités et tous les avantages pour rendre l'apprentissage fluide, mais d'un autre versant, il y a l'apprenant qui est un facteur qui peut freiner la motivation en classe et cela par :

▪ **La timidité** : c'est l'agent principal de la passivité dans nos classes. Nos apprenants souffrent de ce problème. Leur prétexte est la peur de l'erreur, puis des remarques de leurs camarades. Ce souci influe négativement en premier lieu **sur leur personnalité**, donc il s'isole des autres et peut même les détester, c'est ce qui conduit au manque de confiance en soi chez ces apprenants. En deuxième lieu, **sur leur apprentissage**, surtout quand il s'agit d'évaluations orales dans une situation d'interaction, avoir des résultats insatisfaisants. Donc, il faut apprendre à accepter les critiques de l'autre et les prendre du bon côté (des remarques constructives), et c'est à l'enseignant d'imposer le respect entre ses élèves et ne pas permettre à quelqu'un de dénigrer l'autre. « Le respect s'impose ». La timidité bloque la prise de parole en classe de langues.

▪ **L'incompétence** :

Tous les apprenants ont des compétences à un degré différent. Je suis incapable, je ne sais pas, je ne peux pas ..., c'est des propos qu'on entend auprès de nos élèves, malgré leurs capacités à résoudre le problème, mais ils ne savent pas comment les employer dans leur apprentissage. Cependant, l'intervention des parents en premier et celle de l'enseignant sont indispensables.

▪ **L'ennui** :

Et cela revient aux préférences des apprenants. On trouve souvent des apprenants qui ont un penchant pour les matières scientifiques au détriment des matières littéraires et vis-versa. Les matières scientifiques se caractérisent par le mouvement et la réflexion, alors, l'apprenant est actif et dynamique.

C'est pour cela, que nous proposons les activités ludiques pour chasser cet ennui, parce que lorsque le cours est lassant, l'apprenant ne capte rien.

A ce titre, il faut changer les méthodes d'enseignement en choisissant des activités près du centre d'intérêt de ses élèves.

Le jeu comme partie intégrante de la vie de tous les jours de l'enfant, voyons comment pouvons-nous l'insérer et l'associer aux apprentissages pour qu'il soit une stratégie d'enseignement efficace.

II. 2. Le jeu à l'école :

Pour l'apprenant, l'école est son deuxième lieu de socialisation. Donc, elle contribue à sa construction tant au niveau de sa personnalité (ses caractères, ses comportements ...) qu'au niveau de son esprit (sa vision des choses, sa façon de penser,...). Par ailleurs, elle peut orienter positivement ou négativement sa motivation. Ainsi, elle doit l'adapter à son apprentissage en l'orientant vers la réussite scolaire et la réalisation de ses ambitions à travers l'exploitation de ses différentes compétences.

II. 2. 1. Le jeu, un outil pour l'enseignant, une aide pour l'apprenant :

D'après les études ci-dessus, nous avons constaté que le jeu motive l'élève. Cette motivation procure une concentration plus active.

Le jeu provoque l'activité chez l'apprenant, ce qu'il n'est pas forcément lorsqu'il ne comprend pas, ou n'adhère pas à une activité. Grâce au jeu, l'élève redevient un enfant à part entière, il a un rôle à jouer.

Lors des jeux collectifs (activités de groupes), l'élève ne s'intéresse pas qu'à lui-même, mais à son équipe, c'est-à-dire, l'élève s'implique dans le jeu pour faire "gagner" son équipe.

C'est à l'enseignant d'accorder au jeu la place qu'il souhaite dans ses enseignements. Le but de l'enseignant est d'aboutir aux objectifs fixés par le programme. « *D'après les recherches de Nicole De Grandmont (2007), le jeu devrait avoir trois places au primaire :*

- *Permettre d'explorer des notions et des concepts souvent trop abstraits.*
- *Permettre d'expérimenter ou d'appliquer les notions et les concepts découverts.*
- *Permettre de vérifier tel un test, si les notions et les concepts découverts sont acquis »⁶⁰.*

L'enseignant choisit des jeux pédagogiques faciles pour éviter la mise en échec des apprenants moins bons, mais il propose des jeux ayant des difficultés à résoudre afin que cet élève apprenant puise dans ses connaissances pour parvenir à franchir cette difficulté.

⁶⁰Elodie Coutou, mémoire M2, « le jeu et l'apprentissage », université de Nantes, p 20, consulté le 03/03/2022

II. 2. 2. Le rôle du jeu dans l'apprentissage du FLE :

Pour l'enfant : Dans le jeu comme activité d'apprentissage à l'école, l'élève devient l'acteur principal. Son rôle n'est pas seulement de recevoir de l'information, mais d'employer celle-ci pour résoudre des problèmes ou encore des exercices proposés par l'enseignant.

Les activités ludiques dans l'apprentissage comprennent des exercices que l'élève réalise seul ou en équipe, des jeux éducatifs, jeux communicatifs, théâtre ..., pour qu'elles puissent favoriser la motivation.

a. Le développement de la personnalité : Le jeu permet à l'élève de se forger une personnalité et le préparer au monde d'adulte. Le but du jeu n'est pas de passer des moments plaisants avec des camarades, mais, il donne l'occasion à l'enfant de découvrir le monde ainsi que l'appréhender afin d'apprendre la vie en communauté.

D'après **De Grandmont**, l'activité ludique se caractérise par la liberté, le plaisir et l'activité. Ces trois termes forgent la personnalité de l'enfant. Ensuite, nous nous référons aux propos de **Roger Caïlois** « *le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, où il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa façon* »⁶¹. Donc, le jeu est une activité essentielle dans la vie de l'enfant.

Le jeu est considéré comme un outil qui porte ses fruits surtout sur le côté psychologique de l'apprenant (se débarrasser " du stress", "la panique"...) et se procurer un sentiment de joie.

b. La communication : une classe de langues est le milieu le plus adéquat qui favorise la communication entre l'enseignant et ses apprenants. L'échange langagier se produit sous forme d'une interaction entre l'enseignant et l'élève.

D'après **Rabéa Benamar**, (2009, p 65) « *En classe de langues, il y a nécessairement une asymétrie, c'est-à-dire, qu'un locuteur est compétent face à un ou des locuteurs qui sont là pour apprendre* »⁶².

Cette notion d'asymétrie permet à l'enseignant de venir en aide lorsqu'un apprenant se retrouve en difficulté.

⁶¹Roger Caïlois, les jeux et les hommes, 1958, p35. Du mémoire de Guitoune, 2017/2018, université de Tlemcen.

⁶²Benhadda. Amina, mémoire de Master "le rôle du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Cas de la 3^{ème} AP cycle primaire, 2016/2017, p14

c. L'acquisition : Le jeu étant un facteur de motivation et de communication, il est aussi un moyen d'acquisition. **Décuré, Frager (1985, p16)** affirme dans ce sujet ; « *s'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'autonomie)* »

Le jeu permet la bonne mémorisation chez l'apprenant, en s'impliquant d'avantage ; jeu, échec, puis rejouer à nouveau. Ce rituel aide l'élève à préserver l'information dans sa mémoire.

d. La motivation : La motivation signifie cette volonté et le désir d'apprendre, pour éveiller l'intérêt des apprenants et de favoriser l'apprentissage.

L'apprenant n'acquiert que ce qui éveille sa curiosité et son intérêt. Parmi les techniques qui aident, à éveiller la motivation chez l'élève, on cite le "jeu" qui procure avant tout du plaisir pour provoquer chez celui-ci la composante de la motivation.

Selon (Weiss. F, 1983, p8) le jeu « *peut grandement contribuer à animer les classes de langues et permettre aux élèves de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissage en prenant du plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement* »⁶³.

L'élément ludique est un moteur essentiel de l'apprentissage.

II. 2.3. La place du jeu dans le manuel scolaire de français de la 3^{ème} année primaire :

L'ancien manuel scolaire de la troisième année qui est proposé par le Ministère de l'Education Nationale, officialisé par des décisions en date du 19-07-2008, accorde une grande importance aux couleurs et aux illustrations, mais une absence totale du jeu. Ce manuel se concentre surtout sur les bandes dessinées, des textes à comprendre et des exercices à résoudre. Ce livre est une source de tâches pour l'élève à accomplir, malheureusement, l'espace de loisir et de jeu n'y figure pas.

A l'opposé, le nouveau manuel, et le cahier d'activité qui l'accompagne sont plus au moins riches en activités ludiques.

Ces deux livres sont mieux structurés en matière d'exercices :

1) Exercices de coloriage : colorie les dessins quand j'entends "a" (distinction auditive).

⁶³Benhedda Amina. Mémoire de Master, « le rôle du jeu dans l'enseignement/apprentissage de FLE, cas de la 3^{ème} AP du cycle primaire, 2016/2017, p.14

2) Exercice d'identification visuelle de la lettre étudiée : j'entoure tous les "a" que je vois. Exercice d'identification visuelle des syllabes : (j'entoure la syllabe, puis je lis) (j'entoure le modèle)

3) Exercice d'écriture des lettres, des syllabes : exercice de copie (mots et phrases)

Et au fur et à mesure que l'enseignant avance dans le programme, les tâches se compliquent. Exemple de consigne: « ordonne les mots pour écrire une phrase » dans le projet 2 du manuel scolaire de l'élève.

On y trouve aussi, des mots croisés à compléter, comme exercice de langue.

Ces activités sont, toujours, accompagnées d'un ensemble d'images qui aideront l'apprenant à résoudre les problèmes.

C'est vrai que ces nouveaux manuels sont plus riches en activités ludiques qui attirent l'attention de l'apprenant, mais ça reste insuffisant. Car l'enfant a besoin de bouger et d'être plus actif en classe. Le fait qu'il reste dans sa place inactif pendant des heures va donc s'ennuyer.

Cependant, il est clair que le jeu, pour l'apprentissage de la langue française au primaire, reste une initiative personnelle de l'enseignant, car nous avons été informés que depuis peu de temps les enseignants bénéficient de quelques séminaires de formation pour les orienter et leur permettre d'utiliser le jeu comme outil d'apprentissage.

La construction du savoir des apprenant, demande beaucoup de recherches et de créativité de la part de cet enseignant en prenant en compte les objectifs à atteindre, le niveau des élèves, le temps et l'espace.

II.2.4. L'efficacité du jeu comme stratégie d'enseignement :

Il est prouvé d'après plusieurs auteurs suscités que « le jeu éducatif constitue l'activité favorite de réinvestissement des connaissances des enfants »⁶⁴.

Les jeux éducatifs peuvent aider les apprenants dans leurs apprentissages sur tous les plans linguistiques soit-il, culturels ou cognitifs.

⁶⁴Menad. Touatia, mémoire de Master "Gestion d'une séquence d'apprentissage par les activités ludiques, cas d'étude : la classe de 5^{ème}AP", 2018/2019, p21

Le jeu construit à la motivation du sujet-apprenant en lui attribuant l'avantage (l'atout) d'apprendre spontanément et continuellement en enrichissant les connaissances tout en faisant accroître de nouvelles compétences ou d'améliorer et affiner des compétences déjà acquises.

Dans cette optique, il y a donc, selon (Fabio CAON, 2006, p36) « *une double forme d'implication du sujet dans l'activité ludique : sur le plan synchronique (pendant le déroulement du jeu), il est motivé et impliqué de manière multi-sensorielle. Sur le plan diachronique (dans la répétition chaque fois différente du jeu) ses compétences évoluent constamment et ses motivations se renouvellent car elles ont tendances à dépasser constamment le but atteint* »⁶⁵.

De son côté, Susanne Halliwell, insiste sur l'importance de l'interaction et de la communication au cours d'une activité. Elle prétend que « *l'apprenant ait une véritable raison qui le pousse à s'engager corps et âme dans le cours. Donc il est souhaitable que l'enseignant restructure ses enseignement dans un cadre ludique prenant en compte les besoin surtout de communication de ses apprenants* »⁶⁶.

L'association d'activités ludiques à l'enseignement/apprentissage du FLE reflète sur les pratiques de classe aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

Le jeu favorise les apprentissages. De plus pour jouer en classe, il doit y avoir de stratégies d'enseignement à suivre (instaurer des règles du jeu, apprendre à respecter la parole de l'autre et l'écouter).

Selon Legendre (2005) : « *les stratégies d'enseignement se définissent comme un ensemble d'opérations et de ressources pédagogiques qui doivent être planifiées par l'enseignant* »⁶⁷.

L'apprenant prend conscience, qu'il est tenu à respecter un nombre de règle pour ne pas entraver le bon déroulement de l'activité ludique et cela grâce aux stratégies et au directive de son maître qui veille aussi à la bonne marche du jeu.

⁶⁵CAON.Fabio. Le plaisir dans l'apprentissage des langues : un défi méthodologique. Volume3 de document de didactique des langues. Guerra. Perugia. 2006. P.36

⁶⁶ Susanne Halliwell. Enseigner l'anglais à l'école primaire Langman. Paris 1995.p 12

⁶⁷ Enseigner.uqam.ca/planifier/stratégies/

Lors de la réalisation des jeux par les élèves, les caractères d'évaluation doivent être définis avec les apprenants. Les jeux sont impliqués dans les pratiques de classe pour stimuler et impliquer les apprenants dans leurs apprentissages.

« *Et cela s'articule selon trois axes:*

- *Intégrer le jeu au cours.*
- *Concevoir des jeux pédagogiques.*
- *Amener l'élève à concevoir et réaliser des jeux »⁶⁸.*

Et tout cela traduit les compétences que l'apprenant acquiert dans sa classe avec son enseignant. L'efficacité du jeu en classe se manifeste à travers diverses manières :

Les activités de points de langue, production écrite avec l'implication de ces ressources linguistiques étudiées. En plus de cela, la créativité des élèves est largement sollicitée.

Ainsi, il faut diversifier et varier ses stratégies d'enseignement car :

- *« Les apprenants ont différentes façons d'apprendre.*
- *Ils apprennent d'avantages s'ils sont actifs intellectuellement.*
- *Les apprentissages visent des niveaux différents acquisition.*
- *Les apprenants visent un effet de saturation »⁶⁹.*

En somme, pour que le jeu soit comme stratégie efficace dans l'enseignement, le maître doit tout simplement utiliser le jeu à bon escient. Il faut bien réfléchir aux jeux qui travaillent la thématique des leçons programmées, à condition que ça soit dans le cadre pédagogique.

⁶⁸MenadTouatia, op.cit, P 23

⁶⁹Enseigner.uqam.ca/planifier/stratégies/

Partie pratique

Chapitre I :

Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire

Après avoir exposé la partie théorique, qui contient les définitions des concepts clés et les différents points de vue qui portent sur notre thème « **Le jeu outil d'apprentissage du FLE** », nous passons à la partie pratique que nous répartissons en deux chapitres :

- Le chapitre un, est ainsi repartie en deux volets. Dans le premier volet nous y expliquons la méthode de collecte des données : il s'agit donc de la méthode par questionnaire. Nous exposons le public visé (les enquêtés), ainsi que l'étude des bases dégagées par le questionnaire. A la fin, nous allons déchiffrer les résultats obtenus du questionnaire.

- Le second volet, nous l'avons réservé à l'enquête de terrain. Cette dernière repose sur l'enquête à propos des pratiques en classe. Cela a été réalisé dans différentes écoles de la région de Beni Zmenzer, aux écoles « Makhlouf Saïd » et « Thazemourth Ammar » à Ath Ouanèche ainsi que l'école « Bélaidi » de Alma. Cette partie comporte: l'entretien avec les enseignants dans l'objectif de détecter la place du jeu dans leurs classes précisément la classe de la 3^{ème} année primaire et de repérer les contraintes qui les stoppent dans leur travail. L'observation était sur le terrain (classe), nous décrivons les activités puis interprétons les résultats.

Et pour finir, nous concluons notre travail de recherche en montrant le rôle du jeu comme activité distrayante dans l'assimilation des compétences. Ainsi, à travers cette expérience, nous montrons l'impact des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du **FLE** au primaire, notamment avec la classe de 3^{ème} année primaire.

I. 1. Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire :

I. 1.1. Présentation du questionnaire :

Notre questionnaire se compose de deux parties :

La première est réservée pour les renseignements de chaque enseignant et la deuxième partie est une série de questions qui découle de nos hypothèses proposées dans l'introduction de notre travail de recherche. Il contient sept (07) questions : deux (02) de type fermé et cinq (05) à choix multiples.

Notre enquête a touché une population de cinquante enseignants du cycle primaire au niveau de la wilaya de Tizi-Ouzou.

Le questionnaire a été distribué le 25 Mai 2022, une partie au niveau des écoles et l'autre partie par messagerie électronique. Les réponses des enseignants sont recueillies au fur et à mesure, jusqu'au 30 Mai de la même année.

I.1. 2. Analyse et interprétation des résultats obtenus

Pour analyser les réponses de chaque question, nous avons pris en considération les points suivants :

- L'objectif de la question à traiter.
- Le traitement des résultats obtenus.
- L'analyse du résultat.

Et bien avant de procéder à l'analyse des résultats, nous avons jugé utile d'établir un profil global des participants.

A travers le résultat général, nous pouvons extraire les conclusions qui s'imposent et qui nous mènent par la suite à savoir le niveau des correspondances des réponses et les hypothèses émises dès le début. Ces conclusions sont présentées sous forme d'une synthèse pour confirmer ou infirmer les hypothèses élaborées dans notre problématique.

a. Profil socioprofessionnel :

Données		Nombre	Pourcentage
Wilaya		01	
Enseignants	Tizi-Ouzou	50	100%
Sexe	Féminin	38	76%
	Masculin	12	24%
Diplôme	Licence	40	80%
	Master	07	14%
	Autres	03	6%
Statut Professionnel	Stagiaire	06	12%
	Titulaire	44	88%
Expérience professionnelle	01 – 05 ans	12	24%
	06 – 10 ans	23	46%
	Plus de 10 ans	15	30%
Enseignement spécifique reçu sur le jeu outil d'apprentissage du FLE	Oui	22	44%
	Non	28	56%

Autres : c'est les enseignants non universitaires ou qui ont eu juste leur baccalauréat.

b. Analyse des résultats :

Question 1 :

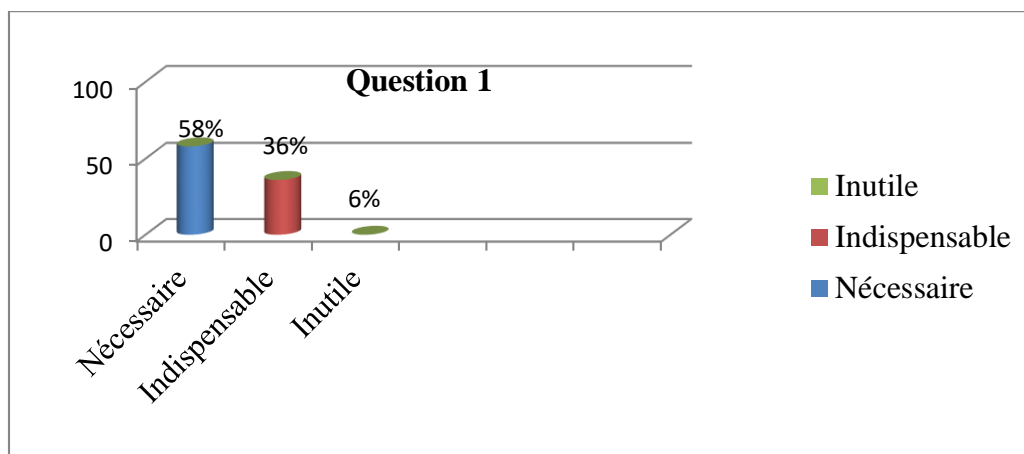
Quelle est l'importance du jeu dans l'apprentissage ?

-Nécessaire - indispensable - inutile

A travers cette question, nous cherchons à savoir à quel point les enseignants valorisent ou non le jeu dans leurs pratiques en classe.

Résultats :

Nombre d'enseignant	Les réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
50	Nécessaire	29	58%
	Indispensable	18	36%
	Inutile	03	6%



Commentaire :

Un pourcentage important d'enseignants (58%) affirment que le jeu est nécessaire et d'autres (36%) le voient indispensable dans l'apprentissage du FLE, soit un pourcentage de (94%) qui le trouvent tel un vecteur de communication, un moyen de motivation et de plaisir dans l'apprentissage. Par contre, (06) d'entre eux le voient futile. Cela dit que, la plupart des enseignants donnent une grande importance au jeu pour la transmission du savoir à leurs apprenants en classe.

Question 2 :

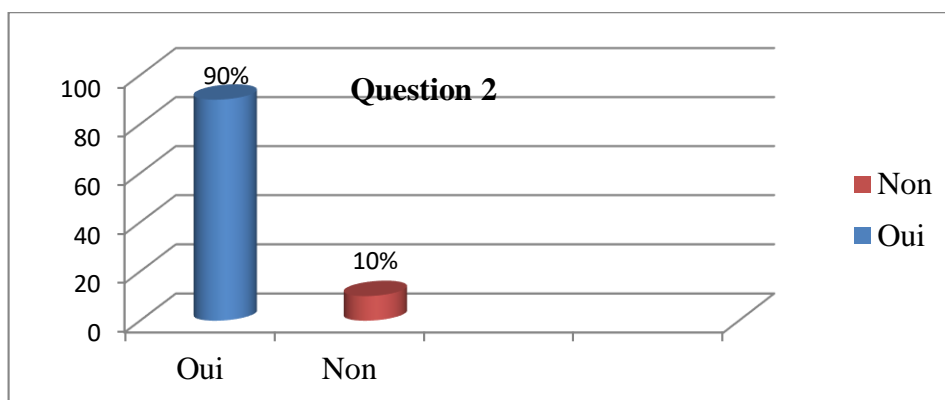
Utilisez-vous le jeu comme outil d'apprentissage ?

-Oui - Non

Cette question nous mène à découvrir le taux des enseignants qui utilisent le jeu dans leur enseignement/apprentissage du FLE en classe avec leurs apprenants.

Résultats :

Nombre d'enseignants	Les réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
50	Oui	45	90%
	Non	05	10%



Commentaire :

Un nombre très élevé d'enseignants (90%) utilisent le jeu comme outil d'apprentissage dans leurs pratiques pédagogiques. Tandis que (10%) ignorent le jeu et ne le mettent pas en œuvre dans leurs enseignements/apprentissages. Par conséquent, nous estimons que cela n'est pas un échec, ni pour l'enseignant, ni pour l'apprenant. Sachant que le jeu n'est qu'un moyen ludique qui est au service des apprentissages scolaires qu'il serait dommage d'ignorer. Mais ce constat révèle le degré de conscience chez les enseignants et l'importance qu'ils donnent au jeu en classe de FLE.

Question 3 :

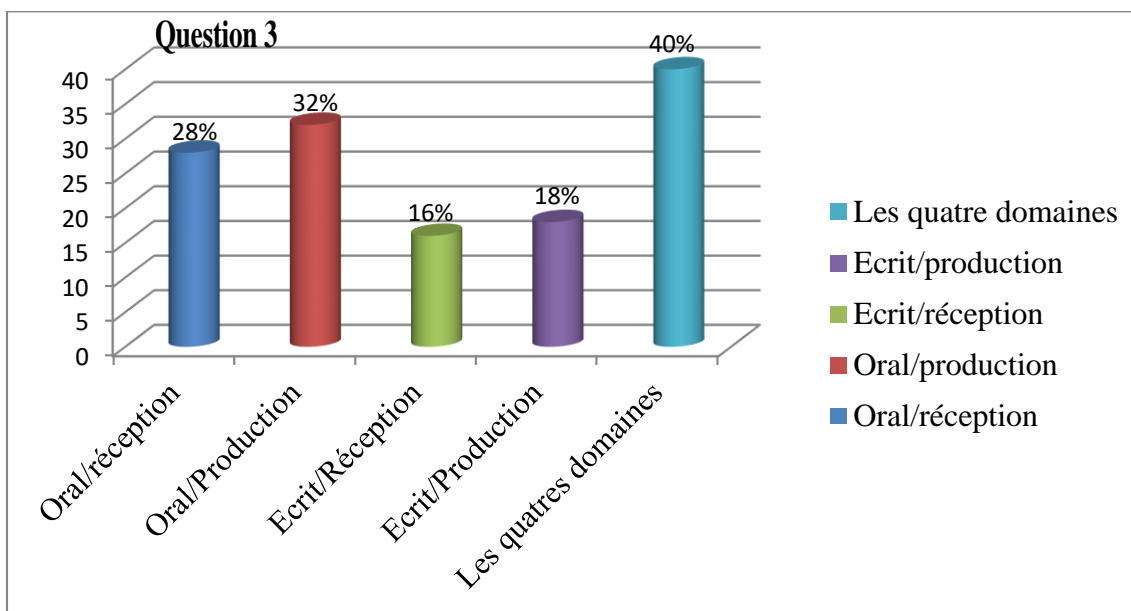
Quelle sont les activités dans lesquelles vous utilisez le jeu comme outil d'apprentissage du FLE ?

- Oral/ Réception - Oral/ Production
 -Ecrit/ Réception - Ecrit/ Production

Nous nous interrogeons par le biais de cette question, sur le choix des activités dans lesquelles les enseignants utilisent le jeu pour pouvoir transmettre l'apprentissage du FLE à leurs apprenants.

Résultats :

Nombre d'enseignant	Les réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
50	Oral/ Réception	14	28%
	Oral/ Production	16	32%
	Ecrit/ Réception	8	16%
	Ecrit/ Production	9	18%
	Les quatre domaines	20	40%



Commentaire :

Les résultats obtenus à cette question illustrent clairement que la plupart des enseignants (40%) utilisent le jeu comme outil d'apprentissage du FLE dans les quatre domaines d'apprentissage (oral/réception, oral/production, écrit/réception, écrit/production). Une partie du corps enseignant (32%) l'utilise dans l'oral/production. (28%) l'utilise dans

l'oral/réception. (18%) d'entre eux opte pour le jeu dans l'écrit/production et (16%) voient que le jeu est nécessaire dans l'écrit/réception. D'après ces résultats obtenus, nous pouvons déduire que le jeu se veut éducatif dans les différents domaines d'apprentissage. Cela veut dire que les enseignants sont conscients que le jeu n'est pas circonscrit dans une seule activité.

Question 4 :

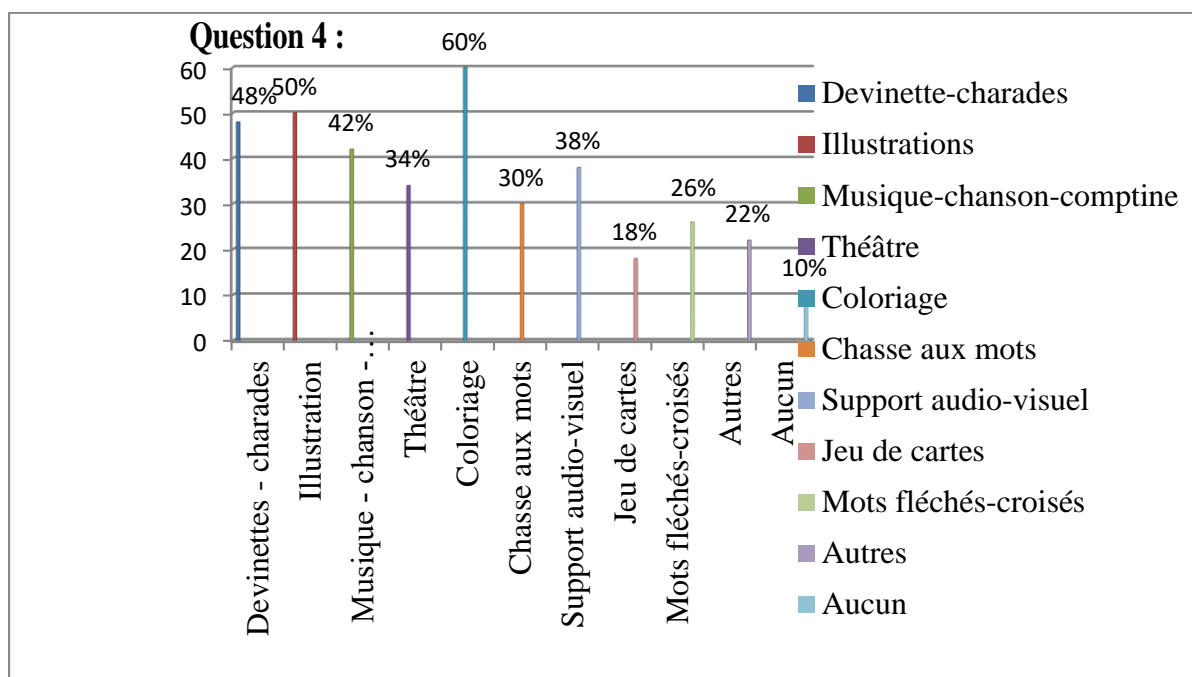
Quels sont les jeux que vous utilisez pour chaque activité ?

- Devinettes - Charades - Illustrations - Mots fléchés/croisés
 -Musique/comptines - Théâtre - Coloriage - Chasse aux mots
 -Support audio-visuel - Jeu de cartes - Autres

Nous ciblons par cette question la pratique de classe, particulièrement les jeux à travers lesquels les enseignants véhiculent leurs enseignements /apprentissage du FLE dans leurs classes.

Résultats :

Nombre d'enseignants	Les réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
50	Devinette Charades	24	48%
	Illustration	25	50%
	Musique/ chanson/ comptine	21	42%
	Théâtre (dialogue-saynète)	17	34%
	Coloriage	30	60%
	Chasse aux mots	15	30%
	Support audio-visuel	19	38%
	Jeu de cartes	09	18%
	Mots fléchés/croisés	13	26%
	Autres	11	22%
	Aucun jeu	05	10%



Commentaire :

(60%) des enseignants utilisent le coloriage comme moyen ludique et efficace pour réaliser leur objectif visé. Ensuite (50%) optent pour les illustrations. (48%) d'enseignants utilisent des devinettes et des charades. Pour la musique, chanson et comptine, on a (42%). Le support audio-visuel occupe un pourcentage de (38%). Le théâtre (dialogue/saynète) (34%). La chasse aux mots (30%). Les mots fléchés/croisés (26%) et (18%) d'enseignants qui travaillent avec les jeux de cartes éducatives au sein de leurs classes. Beaucoup d'enseignants, soit un pourcentage de (22%) optent pour d'autres jeux dans leurs pratiques de classes dont on peut citer quelques-uns « Le jeu de syllabes- le classeur de lettre- la roue des syllabes- les lettres mobiles ».

Alors que (10%) du corps enseignant n'utilise aucun jeu avec leurs apprenants et chacun son motif. Il y en a qui trouvent que le jeu est sans aucun intérêt, d'autres disent que celui-là peut dévier les apprenants vers le jeu au sens propre. Et certains refusent d'utiliser le jeu éducatif par manque de temps. Nous constatons, à travers ces résultats que la plupart des enseignants ont recours au jeu comme outil d'apprentissage.

Question 5 :

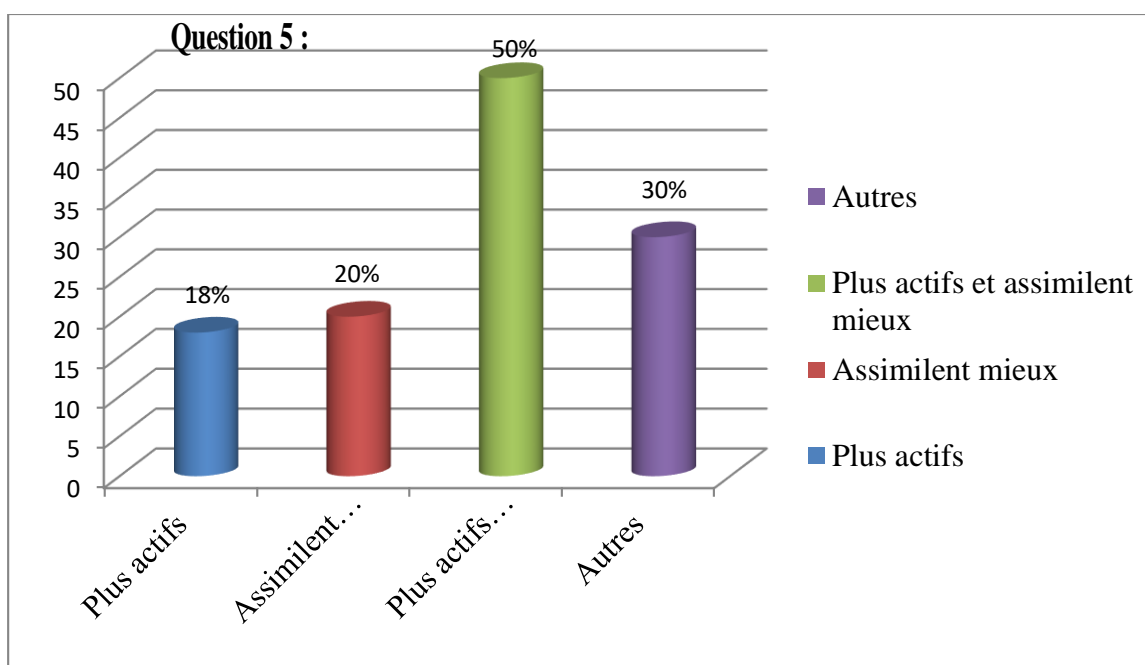
On utilisant le jeu comme outil d'apprentissage, les élèves sont :

-Plus actifs - Les élèves assimilent mieux - Autres

Dans cette perspective, nous voulons savoir à quel point nos apprenants peuvent-être tolérants quand l'enseignant adopte le jeu comme support d'apprentissage en classe.

Résultats :

Nombre d'enseignants	Les réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
50	Les élèves sont plus actifs	09	18%
	Les élèves assimilent mieux	10	20%
	Les élèves sont plus actifs et assimilent mieux	26	52%
	Autre	15	30%



Commentaire :

Une large partie des enseignants (50%) pensent que les élèves sont plus actifs et assimilent mieux lors de l'utilisation du jeu dans leurs classes. (20%) d'entre eux disent qu'ils assimilent mieux et (18%) pensent que le jeu les rend plus actifs en classe. Selon ceux-ci,

nous dirons que les enseignants sont conscients que la mise en œuvre du jeu est très bénéfique à l'apprenant.

Question 6 :

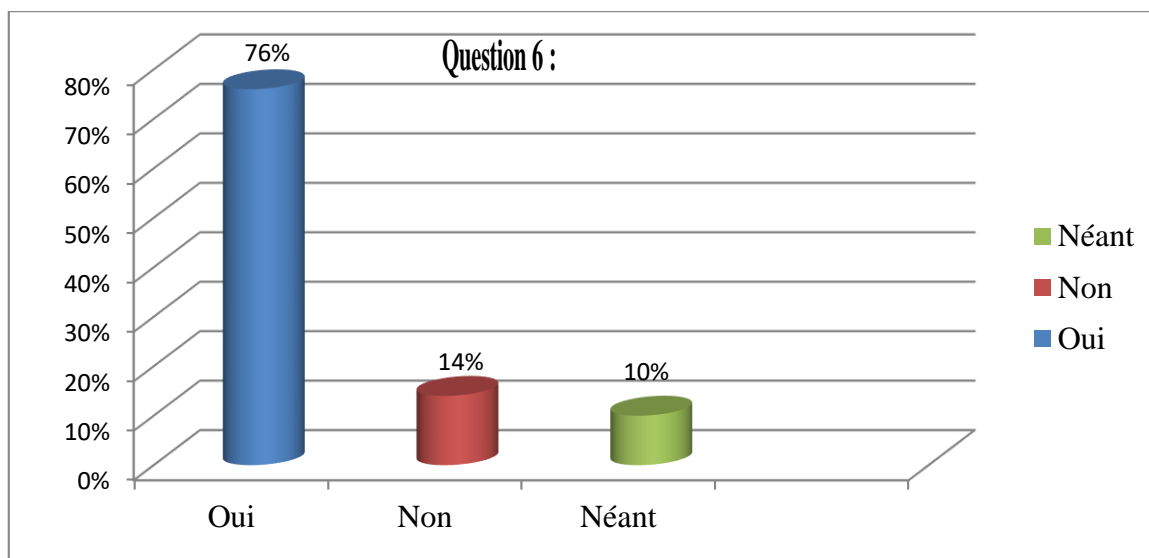
Trouvez-vous des obstacles pour la réalisation de vos activités ludiques avec vos apprenants en classe ?

-Oui - Non

Nous voulons savoir aussi, à travers cette question, si les enseignants rencontrent des obstacles pour mettre en œuvre le jeu avec leurs apprenants en classe.

Résultats :

Nombre d'enseignants	Les réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
50	Oui	38	76%
	Non	07	14%
	Néant	05	10%



Commentaire :

Les résultats révèlent que (76%) des enseignants trouvent des obstacles dans la réalisation des activités ludiques avec leurs apprenants en classe. Néanmoins, (14%) des enseignants interrogés ne rencontrent pas de difficultés pour réaliser leurs activités ludiques en classe. Et les (10%) restant n'ont pas répondu. La plupart d'entre eux, justifient les obstacles rencontrés par le volume horaire réduit, par l'effectif des classes et surtout le manque de moyens (matériel pédagogique).

Question 7 :

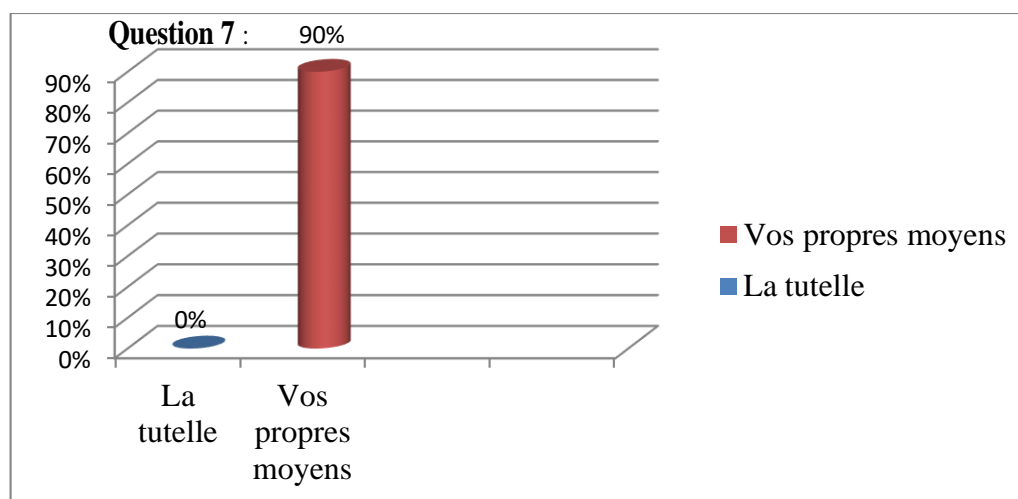
Les instruments et les mécanismes que vous utilisez pour la réalisation des différents jeux sont-ils fournis ?

-La tutelle - Vos propres moyens

Cette dernière question vise à faire un constat concernant les moyens et les mécanismes mis en œuvre pour la réalisation des différentes activités ludiques en classe. Ces moyens sont fournis par la tutelle ou bien acquis par les propres moyens de l'enseignant.

Résultats :

Nombre d'enseignants	Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
50	La tutelle	00	00%
	Vos propres moyens	45	90%



Commentaire :

Il est clair par ces résultats que la majorité des enseignants fournissent par leurs propres moyens les outils nécessaires pour la réalisation des différents jeux avec leurs apprenants. Malheureusement aucun moyen (00%) n'est fourni par la tutelle.

Les quelques enseignants qui ne le font pas sont ceux qui ne veulent pas dépenser leur propre argent et s'approprier le matériel pédagogique nécessaire pour la réalisation des activités ludiques avec leurs apprenants. C'est la raison pour laquelle les enseignants trouvent des obstacles dans la réalisation des activités ludiques avec leurs élèves.

En somme, participer à réaliser une tâche en commun mènera à participer à construire un avenir en commun.

Conclusion partielle :

Avant de procéder à synthétiser les résultats du questionnaire, nous tenons à préciser que :

- 76% du personnel interrogé sont de sexe féminin.
- Plus de 90% ont un diplôme universitaire.
- 88% des enseignants sont titularisés.
- 46% du personnel ont plus de 06 ans d'ancienneté.

La plus grande partie des enseignants (56%) n'ont pas reçu de formation spécifique sur le jeu outil d'apprentissage du FLE, mais d'après leurs réponses sur le questionnaire, la plupart d'entre eux utilisent le jeu dans leurs pratiques en classe avec leurs apprenants, donc cela contribue considérablement à notre recherche.

Les résultats des 03 premières questions révèlent que la majorité des enseignants de FLE ont une connaissance en ce qui concerne le jeu et l'activité ludique en classe. Cela leur donne la possibilité d'innover, varier, diversifier et d'adapter en utilisant divers supports ludiques pour faire passer l'information facilement, puisque plus de (90%) utilisent le jeu et le trouvent indispensable et nécessaire dans les 04 domaines de l'apprentissage du FLE.

A travers les résultats des questions 04 et 05, nous constatons que les enseignants utilisent le jeu dans toutes les opérations pédagogiques en optant pour les différents jeux comme outil d'apprentissage. Ils sont conscients de l'importance de les intégrer dans toutes les situations d'apprentissage en faisant impliquer pleinement les apprenants dans la construction de ces dernières (opérations pédagogique).

Les enseignants interrogés prennent en compte le type de valeurs à véhiculer pendant la réalisation de ce type d'activités en classe tel que l'esprit du groupe, accepter l'avis des autres

Quant aux résultats de l'analyse de deux dernières questions, la plupart des enseignants signalent qu'ils trouvent des obstacles pour la réalisation des activités ludiques au sein de leurs classes et cela est justifié d'après leurs réponses par manque de moyen qui sont souvent fournis par l'enseignant lui-même.

Cependant, nous connaissons les efforts et les sacrifices consentis par les enseignants pour réussir leur vocation avec succès.

Chapitre II :

Les activités ludiques en classe de FLE

II. 1. Idées d'activités ludiques en classe de FLE:⁷⁰

La pratique des activités ludiques favorise la créativité d'un environnement propice à l'apprentissage elle est un facteur important dans la motivation des apprenant qui contribue à leur adhésion et investissement en cours.

II.1.1. Le jeu du téléphone arabe

Les joueurs sont assis en cercle. On désigne celui qui commence. Il chuchote une phrase de son invention dans l'oreille d'un de ses voisins, qui la répète à son propre voisin et ainsi de suite. Le dernier répète la phrase entendue à voix haute et on la compare à la phrase initiale. Il y a parfois de gros changements !

II.1.2. Jeu de syllabes

Le principe est simple, remettre la première syllabe au bon endroit. Pour cela, il faut préalablement découper les premières cases en syllabes isolées et garder la partie de droite intacte. C'est un jeu qu'on peut réaliser en lecture dans la séance d'étude des mots contenant le graphème du jour. Il se fait en binômes

II.1.3. Le loto des mots

Dans cette activité il s'agit d'associer le mot à l'image. C'est une façon d'évaluer les acquis des apprenants. A réaliser individuellement.

II.1.4 Comptine de sons (30 chansons 30 phonèmes)

Dans la séance de la présentation du son nouveau graphème l'apprenant le découvre à travers l'écoute d'une comptine.

II.1.5. Le classeur des lettres

Une activité ludique intéressante : A réaliser le matin en rituel en utilisant la pédagogie gestuelle. Ça permet de faire de petites révisions et de les remettre en route. Comme on peut aussi la réaliser dans le montage de syllabes et dans des productions de dictées. Avec les étiquettes du classeur l'élève forme la lettre, la syllabe ou le mot qui a été mimé par l'enseignant.

II.1.6. La lecture rituelle

Une activité qui peut se réaliser au début de la séance afin de motiver les élèves et commencer le cours avec plaisir ou bien au milieu pour casser la monotonie ou l'ennui ou à la fin pour finir le cours dans la joie. Il s'agit de piocher une étiquette de la boîte des

⁷⁰ Exemples d'activités ludique, voir dans la fiche pédagogique présentée en annexes.

devinettes et de lire le texte de devinette et citer les deux réponses qui figurent derrière le texte et aux élèves de choisir la bonne. Dans cette séance de jeu l'apprenant s'entraîne à la lecture fluide et enrichit son vocabulaire. On peut l'exploiter en 4AP et 5AP.

II.1.7. La foire aux mots ou foire aux dessins

Un jeu tout simple. Les enfants lisent les mots de leur fiche et cherchent les dessins qui vont avec. Ou bien le contraire ils ont le dessin, ils cherchent le mot. C'est une activité qu'on peut réaliser en fin de 3ap ou en 4ap tôt dans l'année, car ils prennent des indices avec les sons et syllabes qu'ils connaissent déjà.

Il faut se rendre compte que la préparation du matériel pour un jeu peut être très simple, mais aussi elle peut demander un réel investissement en temps, en imagination et en matériel.

II.2. Les avantages, les limites et les contraintes du jeu dans l'enseignement :

II.2.1. Les avantages du jeu :

Le jeu, chez l'enfant, est caractérisé par la spontanéité. L'enfant n'arrête pas de jouer, et cela aide son développement dans tous les aspects (cognitifs, social, ...).

L'activité ludique construit et rend l'apprenant plus sociable et autonome ce qui le mènera vers la réussite scolaire.

II.2.2. Les limites du jeu :

Il faut savoir mesurer les limites des jeux en classe. Surtout en présence de tout le groupe classe. Il n'est pas facile d'évaluer la participation de tout un chacun des apprenants, pas plus facile d'évaluer l'acquis individuel de l'élève. Lors d'une séance d'apprentissage avec le jeu, les élèves n'ont pas tous la même possibilité de s'exprimer et de travailler individuellement, alors l'enseignant, ne peut pas s'assurer si tous les apprenants comprennent correctement ou s'ils prononcent bien.

De plus, aborder un nouveau thème à travers le jeu, peut lui faire perdre sa crédibilité, et les apprenants risquent de ne pas le prendre au sérieux. Rendre sa classe un espace de jeu, c'est-à-dire, se baser sur le jeu pour toutes les activités d'apprentissage, risquerait d'assimiler la discipline à un moment de détente, un moment récréation.

Et cet effet, provient du fait que les apprenants ne « réalisent » pas qu'ils travaillent. Ils associent la séance de français au jeu, un moment où l'on s'amuse. Par conséquent, il est nécessaire de bien réfléchir au choix du jeu, en essayant de créer un jeu véritable en mettant

en avant jeu et un après jeu, et fixer des buts précis et des règles de conduite depuis le début pour être productif.

Le jeu peut aussi apporter des contraintes pour l'enseignant dans une classe de langues.

II.2.3. Les contraintes du jeu :

Le jeu n'est qu'un instrument pédagogique pour atteindre des objectifs éducatifs bien visés. Mais ces activités ludiques causent un certain nombre de contraintes pour l'enseignant.

Une séance d'apprentissage est cadrée par un temps précis, c'est pour cela que l'enseignant doit calculer minutieusement son temps pour ne pas déborder les horaires indiqués d'une part, et pour être efficace et productif d'une autre part.

Avant de proposer un jeu aux apprenants, l'enseignant doit se fixer des objectifs et des règles pour encadrer le comportement des apprenants et créer une atmosphère compétitive entre eux et ne pas les laisser dépasser le cadre pédagogique.

Il est donc, important que l'enseignant soit organisé. Car le jeu favorise le travail collaboratif. Et la réussite au jeu procure, chez l'apprenant, un sentiment de joie et de fierté dans une atmosphère compétitive. « Le jeu permet de:

- Proposer une grande variété de situations motivantes et familière.
- Modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves.
- Apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action.
- Améliorer les compétences langagières par une mise en situation.
- Obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves.
- Faire participer les élèves timides et anxieux »⁷¹.

Cependant, les situations de jeu brisent le rituel de l'échange élève-professeur ou classe-professeur, et développe l'échange communicatif élève-élève.

Néanmoins, le jeu prend part dans un apprentissage, sans pour autant remplacer une leçon à part entière.

L'application des activités de jeux en classe de langues est à la fois très avantageuse, limitée dans ses buts et parfois contraignante dans son organisation. Toutefois, elle représente un moyen précieux dans l'apprentissage en captant l'attention de l'apprenant et le rendre actif. Avec le jeu, l'apprenant construit sa personnalité, tout en ayant besoin d'un enseignant qui le motive à aller vers le travail avec plaisir, en accomplissant des efforts afin de résoudre des difficultés.

⁷¹Profinnovant.com/pedagogie-par-le-jeu/“le jeu en pédagogie : Approche de la pédagogie par le jeu“ consulté le 08/03/2022

Conclusion générale

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons pour but de voir comment les enseignants du FLE se basaient dans leur pédagogie sur le jeu. Et comment ce dernier aide à améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE. Nous avons essayé de montrer que le jeu peut-être un vecteur de communication, un moyen de motivation et de plaisir dans l'apprentissage scolaire, notamment, son efficacité et sa pertinence en classe.

En premier lieu, dans le premier chapitre, nous avons effectué un aperçu global sur les méthodes d'apprentissage qui présentent des techniques selon lesquelles l'homme construit son savoir. Ces théories d'apprentissage nous proposent des voies pour aboutir à des issues aux obstacles rencontrés. Elles nous mènent à penser que le plus important est qu'il y ait une interaction entre enseignant/apprenant, afin d'atteindre l'objectif principal qui est l'assimilation du message transmis.

Pour mieux cerner notre sujet, nous avons entrepris en deuxième lieu, dans le deuxième chapitre, l'analyse de l'apprentissage par le jeu d'une certaine tranche d'âge d'apprenants (9 ans) en classe de FLE. Jouer est quelque chose de naturelle pour les enfants. Et par là, nous avons pu noter que le jeu tisse des liens de complicités entre le maître et ses apprenants et rend ce dernier acteur de son apprentissage et non passif. L'enseignant aura alors d'avantages de chances de susciter, déclencher la motivation des élèves et de les captiver d'une façon ludique et éducative.

Après avoir défini l'apprentissage par le jeu, nous avons essayé de mettre l'accent sur les différents types et classification du jeu proposés par N.DEGRANDMONT : le jeu ludique, éducatif et pédagogique. A ce propos, nous avons ainsi présenté quelques exemples concrets du manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire qui propose des activités ludiques : de coloriage, d'identification visuelle et auditive, des syllabes manquantes

Ayant mis l'accent sur le rôle du jeu dans l'apprentissage du FLE, nous avons constaté que celui-là n'a pas qu'un seul rôle mais plusieurs. Car l'enthousiasme créé par le jeu motive l'apprenant et le booste à s'engager pleinement dans son apprentissage. Grace aux jeux, les apprenants améliorent leur rendement, accroissent leurs efforts et augmentent leurs connaissances.

En dernier lieu, dans la partie pratique, nous avons adressé un questionnaire à cinquante enseignants. Un questionnaire que nous considérons comme couronnement de notre recherche, car il a mis en évidence nos hypothèses. Notre modeste enquête a révélé que les enseignants commencent à prendre conscience, à travers la pratique, de l'importance du jeu au

sein de leurs classes de FLE, notamment la classe de 3^{ème} année primaire. Ces jeunes apprenants de 9 ans ont encore besoin de jouer, alors pourquoi ne pas en profiter pour attirer leur attention en mettant en œuvre le jeu comme outil d'apprentissage ?

Nous avons constaté, d'après notre enquête, que la plupart de nos enseignants optent pour le jeu dans leurs classes. Alors, ils sont minutieux dans le choix des supports et matériels didactiques. Ils se dotent d'une préparation réfléchie et opérationnelle dans les classe, du moins, les enseignants à qui nous avons rendu visite et assisté à leurs cours.

Notre recherche a permis de vérifier la validité de nos hypothèses sur l'efficacité du jeu comme outil d'apprentissage du FLE. Le degré de l'intégration de celui-ci au sein des classes de 3^{ème} année primaire. Et comment il influe sur le rendement de nos apprenants.

D'après le témoignage de nos enseignants, effectivement, les élèves travaillent en équipe, participent à la réalisation des tâches en commun, font des choix et tout cela n'est pas un hasard, mais le fruit de valeur du « **jeu outil d'apprentissage** ». Le jeu apprend aux élèves à accepter les différences avec Autrui, le partage et l'utilité d'unir les forces des uns et des autres pour aboutir à un meilleur développement des connaissances.

Apprendre par le jeu favorise le travail par équipe, et par la suite, une meilleure interaction. Ils manifestent des comportements traduisant la joie à travers le goût du beau et l'expression artistique en utilisant les différentes couleurs dans les dessins et autres activités, en participant à des chorales et des troupes théâtrales. Ils développent leurs compétences à l'aide des ateliers ludiques créés dans les classes.

A la vue des données recueillis, nous avons l'impression que la liberté pédagogique et l'insertion du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE est très large dans nos écoles. A la fin, nous avons joint à notre travail un ensemble d'extraits vidéo, filmés au sein d'une classe de 3^{ème} année primaire de l'école « Makhlouf Saïd » de Ath Ouanèche, comme échantillon d'un enseignement/apprentissage ludique.

Pour conclure, nous espérons que ce travail va susciter, au moins, l'importance et l'utilité d'intégrer de nouvelles méthodes et de supports pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères en Algérie. Compte tenu de ce qui précède, nous souhaitons que ce modeste travail ouvre le chemin à d'autres travaux plus poussés.

Références bibliographiques

a. OUVRAGE :

- 1- Caillois, R « *les jeux et les hommes* » Paris : Gallimard, 1958.
- 2- CAON. Fabio. *Le plaisir dans l'apprentissage des langues : un défi méthodologique*.
Volume3 de document de didactique des langues. Guerra. Perugia. 2006. P.36
- 3- Château « *le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant, essai sur une genèse de l'imagination* » Paris : VRIN, 1946.
- 4- CUQ. J et GRUCA I « *cours de la didactique du français langue étrangère et seconde* » Grenoble : PUG, 2002, p17.
- 5- Le manuel scolaire de français de 3^{ème} année primaire, ministère de l'éducation, 2018.
- 6- N. De Grandmont. « *Pédagogie de jeu, jouer pour apprendre* », Boeck, université. 1997, p.90
- 7- N. De Grandmont. « *Le jeu ludique, conseils et activités pratiques* », Québec, Ed. Logique, 1995, p.47-48.
- 8- Piaget « la formation de symbole chez l'enfant » Paris : DELACHAUX et NIESTLE, 1945.
- 9- Susanne Halliwell. Enseigner l'anglais à l'école primaire Langman. Paris 1995.p 12

b. DICTIONNAIRE :

- 10- Cuq. J. P. « *dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde* » clé international, 2003.
- 11- Dubois. J « *dictionnaire de la linguistique* » France : Larousse, 2008.
- 12- GALISON et COSTE « *dictionnaire des langues* » Paris : hachette, 1976. P198.
- 13- <https://www.dictionnaireinternaute.fr/benchmark,2021>
- 14- Robert, Paul et Rey de BOVE « *le nouveau petit robert de français, dictionnaire alphabétique et analogiques de la langue française* » Paris : SEJER, mai 2011
- 15- www.larousse.fr/dictionnaires/français/jeu/ Consulté le 21/12/2021.

c. ARTICLE :

- 16- *Jeu et créativité : les jeux dans la classe de français*, V créativité, Ed. N° 6,1987, p.116.
- 17- Viau Rollant, *la motivation en contexte scolaire*, revue française de pédagogie, article n°13, 1005, Jean Hossaye, université de Rouen, 2005

d. SITOGRAFIE :

- 18- *Apprendre par le jeu : 1^{er} qu'est-ce que le jeu ?* 26 septembre 2017, prentissageOntarioScienceCentre <https://www.youtube.com/watch?v=UShq0qJAn-4>

- 19- béhaviorisme. (2017, août 22). [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=pAaFx9BRYuE>
- 20- Chalon-Blanc, A. (2011). *Chapitre 1. Le constructivisme*. © Presses universitaires du Septentrion, 2011 Conditions d'utilisation : <http://www.openedition.org/6540>. Consulté le 20 janvier 2022, à l'adresse <https://books.openedition.org/septentrion/14045>
- 21- COMMENT APPREND-ON ?, p.5, <https://gpc-maths.org/data/documents/elemnt0/elements0p1.pdf>
- 22- découvrir-montessori.com/quest-ce-que-la-pedagogie-montessori/2017
- 23- Enseigner.uqam.ca/planifier/stratégies/
- 24- Equipe de BienEnseigner, É. (2021b, octobre 20). *Quelles sont les 5 grandes théories de l'apprentissage ?* Bien Enseigner. Consulté le 22 janvier 2022, à l'adresse <https://www.bienenseigner.com/les-5-grandes-theories-de-lapprentissage/>
- 25- <https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/> Consulté le 20/02/2022
- 26- <https://www.dumas.ccsd.cnrs.fr/> le jeu et l'apprentissage, université de Nantes. Consulté le 19/02/2022
- 27- <https://www.etreparents.com/quest-ce-que-le-jeu-creatif-et-pourquoi-est-il-important/>
- 28- <https://www.etreparents.com/quest-ce-que-le-jeu-creatif-et-pourquoi-est-il-important/>
- 29- <https://www.google.com> C.Pierre, Jaffabules, Ed. Hachette. Jeunesse. Consulté le 02/03/2022.
- 30- <https://www/dumas.ccsd.cnrs.fr/> OLIVIA.Kandassamy, apprendre par le jeu au cycle 3, le jeu au service des apprentissages fondamentaux, 2014-2015, p.10.
- 31- La méthode naturelle de Freinet, Nicolas Go, laboratoire de recherches coopératives d'ICEM, p.28. icm-pédagogie-freinet.org/sites/default/files/193_28-35.pdf p.1. Consulté le 31/01/2022.
- 32- *Le constructivisme*. (2018, 17 mars). [Vidéo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=u3XepaqiPFY>
- 33- le-jeu-éducatif-comme-outil-d-apprentissage Tice-education.fr 24mars2019
- 34- Livre blanc: 5 modèles d'apprentissage, <https://sydo.view-docs.com>, p.5

- 35- Marc Oddou, Théories de l'apprentissage et activités FLE, www.moddou.com, Université de Nantes, p.3
- 36- Marie Versele, L'apprentissage par le jeu <https://ligue-enseignement.be/lap-par-le-jeu/> Imai 2016
- 37- Oddou, M. (2022, 29 janvier). *Blog de Marc Oddou*. MOddou. Consulté le 21 février 2022, à l'adresse <http://www.moddou.com/>
- 38- Thomas, D. (2017, 8 juin). *Behaviorisme : la science du comportement*. carnet de psycho. Consulté le 29 janvier 2022, à l'adresse <https://carnets2psycho.net/theorie/histoire1.html>
- 39- [www.le journal des femmes.fr](http://www.lejournaldesfemmes.fr) /maman/guide-des-parents/1092929-méthode-Montessori/consulté le 31/01/2022

e. MEMOIRES :

- 40- Kassim, S. (2017, janvier 4). *Chapitre E : Le constructivisme et le socio-constructivisme*. souad-kassim-mohamed.blog4ever.com. Consulté le 10 décembre 2021, à l'adresse <https://souad-kassim-mohamed.blog4ever.com/chapitre-4-theories-d-apprentissage-actuelles>
- 41- Le jeu et l'apprentissage, université du Maine, université de Nantes, p.11, mémoire de Master 2 « Métiers de l'éducation, de l'enseignement et de la formation (MEEF) ». dumas.ccsd.cnrs.fr consulté le 14/01/2022
- 42- Le jeu et l'apprentissage, mémoire de master 2, « métier de l'éducation, de l'enseignement et de la formation (MEEF) », université de Nantes, p.11/12. Consulté le 02/09/21.
- 43- Maryse METRA, Approche théorique du jeu.pdf 5 février 2006. IUFM Lyon, p .5
- 44- GUITOUNE. Fatima Zohra, Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage de FLE le cas de la 4^{ème} AP, mémoire de Master2, Université de Tlemcen, promotion 2017/ 2018, p23.
- 45- Benhadda. Amina, le rôle du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE, cas de la 3^{ème} année du cycle primaire, mémoire de master, 2016-2017, p.9.
- 46- Youcef Amira. L'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE (cas des apprenants de 5 AP), université Mohamed Khider-Biskra 2015 :2016 p.24
- 47- Elodie Coutou, mémoire M2, « le jeu et l'apprentissage », université de Nantes, p 20, consulté le 03/03/2022

- 48- Menad. Touatia, mémoire de Master « *Gestion d'une séquence d'apprentissage par les activités ludiques, cas d'étude : la classe de 5^{ème}AP* »,2018/2019, p21

Table des matières

SOMMAIRE :.....	1
Introduction générale.....	3

Partie théorique

Chapitre I :

Les modèles d'apprentissage du FLE

I. 1. Les modèles de l'apprentissage :.....	9
I.1.1 Le modèle transmissif :.....	9
I.1.2. Le béhaviorisme:	10
I.1.3. Le cognitivisme:	12
I.1.4. Le constructivisme:.....	13
I.1.5. Le socio-constructivisme:.....	14

Chapitre II :

L'apprentissage par le jeu

II. 1. Qu'est-ce que le jeu ?.....	17
II. 1.1. Les différentes conceptions et définitions de l'apprentissage par le jeu:	17
a. Le jeu ludique	22
b. Le jeu éducatif.....	23
c. Le jeu pédagogique.....	23
II.1.3. L'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE :.....	29
II.1.4. L'activité ludique source de motivation :.....	30
a. Le rôle de l'enseignant :.....	31
b. Le rôle de l'apprenant :.....	32
II. 2. Le jeu à l'école :.....	33
II. 2. 1. Le jeu, un outil pour l'enseignant, une aide pour l'apprenant :.....	33
II. 2. 2. Le rôle du jeu dans l'apprentissage du FLE :.....	34
a. Le développement de la personnalité	34
b. La communication.....	34
c. L'acquisition.....	35
d. La motivation	35
II. 2.3. La place du jeu dans le manuel scolaire de français de la 3 ^{ème} année primaire :...	35
II.2.4. L'efficacité du jeu comme stratégie d'enseignement :.....	36

Partie pratique

Chapitre I :

Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire

I. 1. Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire :.....	42
I. 1.1. Présentation du questionnaire :.....	42
I.1. 2. Analyse et interprétation des résultats obtenus.....	42
a. Profil socioprofessionnel :.....	43
b. Analyse des résultats :.....	44
Conclusion partielle :.....	52

Chapitre II :

Les activités ludiques en classe de FLE

II. 1. Idées d'activités ludiques en classe de FLE:.....	54
II.1.1. Le jeu du téléphone arabe.....	54
II.1.2. Jeu de syllabes.....	54
II.1.3. Le loto des mots.....	54
Comptine de sons (30 chansons 30 phonèmes).....	54
II.1.4. Le classeur de lettre.....	54
II.1.5. La lecture rituelle.....	54
II.1.6. La foire aux mots ou foire aux dessins.....	55
II.2. Les avantages, les limites et les contraintes du jeu dans l'enseignement :.....	55
II.2.1. Les avantages du jeu :.....	55
II.2.2. Les limites du jeu :.....	55
II.2.3. Les contraintes du jeu :.....	56
Conclusion générale.....	57
Références bibliographiques.....	60
Table des matières.....	65
Annexes.....	68

Annexes

Annexe 1 : questionnaire

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

Université Mouloud Mammeri de Tizi-Ouzou

Faculté des Lettres Et des Langues

Questionnaire destiné aux professeurs de français(classes de 3^{ème} AP)

Jeu outil d'apprentissage en classe de FLE

Madame, Monsieur,

Je suis étudiante en 2^{ème} année d'un Master Didactique Langue Etrangère (DLE) à l'université **Mouloud MAMMERRI** de Tizi-Ouzou. Cher(e)s enseignantes et enseignants du FLE, dans le cadre de notre formation, nous sommes effectivement amené(e)s à nous interroger quant aux pratiques et aux enjeux du jeu comme outil d'apprentissage au sein de nos classes de 3^{ème} année primaire.

Afin de mener à bien notre enquête, nous vous proposons de bien vouloir remplir le questionnaire ci-joint. Vos réponses d'enseignant(e) expérimenté(e) nous aiderons en effet à mieux cerner les différents outils d'enseignement/ apprentissage par le jeu ainsi que leur efficience, tant pour l'apprenant que pour l'enseignant.

Vos réponses seront destinées à notre strict usage personnel, et ne feront l'objet d'aucune publication. Le questionnaire ci-joint est effectué de manière anonyme. Toute information recueillie ne sera aucunement transmise.

Nous vous remercions par avance pour votre précieuse contribution à la réussite de notre travail de recherche.

QUESTIONNAIRE

I. Profil socioprofessionnel :

Le sexe :

- Masculin
- Féminin

Diplôme obtenu

- Licence
- Master
- Autres

Statut professionnel :

- Stagiaire
- Titulaire

Depuis combien de temps enseignez-vous le FLE ?

- Entre 1- 5 ans
- Entre 6- 10 ans
- Plus de 10 ans

Au cours de votre formation, avez-vous reçu un enseignement spécifique sur le jeu comme outil d'apprentissage du FLE ?

- Oui
- Non

.....
.....

Partie description et pratique des choix de jeu en classe

Qui dit enfant, dit jeu...

Quelle est l'importance du jeu dans l'apprentissage?

- Nécessaire
- Indispensable
- Futile (d'aucune utilité)

Expliquez :

.....

Utilisez-vous le jeu comme outil d'apprentissage ? Si oui, pourquoi ?

- Oui
- Non

.....

.....

Quelles sont les activités dans lesquelles vous utilisez le jeu comme outil d'apprentissage du FLE ?

- Ecrit/ Réception
- (Lecture) Ecrit/ Production
- Oral/ Production
- Ecrit/ Production

Quels sont les jeux que vous exploitez pour chaque activité ?

- Devinettes et charades
- Illustrations
- Mots fléchés/croisés
- Musique Théâtre
- Coloriage
- Chasse aux mots
- Support audiovisuel
- Jeu de cartes
- Autres

On utilisant le jeu comme outil d'apprentissage,

- Les élèves sont plus actifs
- Les élèves assimilent mieux
- Autres

Trouvez-vous des obstacles pour la réalisation de vos activités ludiques avec vos apprenants en classe ? Si oui lesquels ?

- Oui
 - Non
-
-

Les instruments et les mécanismes que vous utilisez pour la réalisation des différents jeux sont-ils fournis par:

- La tutelle
- Vos propres moyens

Merci de votre contribution

Annexe 2 : fiches pédagogiques



*Regroupement
pédagogique du 23/04/2019
Lieu : *Ecole Ath Ouaneche*
Leçon présentée par :
M^{me} Drioueche Samira
Initiée par : *M^{me} l'inspectrice*
*BERCHICHE Fatma**

Année scolaire ; 2018/2019

La combinatoire

La combinatoire est l'activité qui consiste pour un enfant à lire des mots, des phrases, un texte entièrement déchiffrables. Les enfants utilisent la connaissance du code, ils ont étudié les différents graphèmes qui composent les mots ainsi que les correspondances avec les phonèmes. Il s'agit donc d'utiliser la connaissance acquise du code. .

On part donc de la lettre, puis on les associe en syllabes, puis en mots, puis en phrases et textes : du simple au complexe.

La combinatoire est une activité essentielle dans l'apprentissage de la lecture

			ca	ar
			mai	do
			dé	la
			cra	tu
			car	mi
			pin	vé

La syllabe envolée	
BE	FU
be	fu
MO	PA
mo	pa

Organisation de la séance

Cours : 3^{ème} AP Durée : 45mn

Projet 3 : Tu connais les animaux ? Séquence 3 : qu'est-ce que tu fais ?

Actes de parole : Dire les jours de la semaine. Dire la date.

Situation d'apprentissage : Ecrit | réception (Lecture combinatoire)

Titre : phonic/graphie du « in - im - ain - aim - ein - un - upage »

Compétence globale : A partir de supports sonores et/ou visuels, l'élève est capable de comprendre et produire, à l'oral et à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole étudiés.

Compétence terminale : Comprendre à l'écrit des énoncés d'une dizaine de mots dans lesquels se réalisent les actes de parole étudiés dans une situation de communication simple.

Composantes de la compétence : Maîtriser le système graphique du français.

Séquentialiser la chaîne écrite. Lire à haute voix.

Objectifs : Etablir la correspondance phonic/graphie. — Localiser un phonème dans un mot (nombre de syllabes donné). — Arriver à lire des mots à travers le découpage syllabique. — Identifier le phonème étudié, dans des mots. — Repérer des syllabes dans un mot — Organiser des syllabes pour construire des mots.

Compétence transversale : S'intégrer à un travail d'équipe, un projet mutualisé, en fonction des ressources dont il dispose.

Valeurs : L'apprenant a conscience de ce qui fait l'unité nationale à savoir une histoire, une culture, des valeurs partagées,

Supports : Jeux ludiques, PLM, tableau, roue des syllabes, fiches de lecture document audio-visuel (vidéo)

Comme il n'est de lecture que par un entraînement syllabique rigoureux, l'apprenant est amené à traverser cette phase de lecture à l'aide de la combinatoire

Déroulement de la séance

1 / Vers la syllabe

1 Révision *La séance commence obligatoirement par une révision. En effet, les élèves ne pourront progresser dans la mesure où leurs acquis antérieurs auront été consolidés. Le procédé le plus sûr pour le contrôle et la consolidation des acquis est la dictée, sur l'ardoise d'un ou deux mots.*

2 Découverte

A travers des devinettes les enfants vont se rappeler du son et reconnaître le graphème

*Réponds aux devinettes par le bon mot : **Train-pain-lapin-lundi-jardin-timbre parfum-poulain-pinceau-ceinture.***

On en met pour sentir bon.

La locomotive et les wagons.

On y fait pousser les légumes.

On étale la confiture dessus.

On le colle sur l'enveloppe.

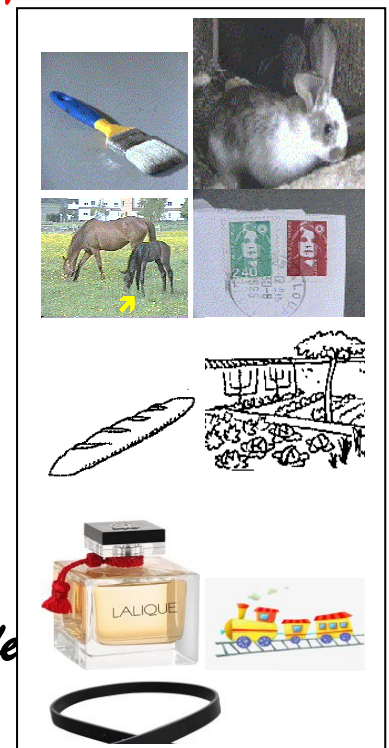
Juste avant mardi.

Pour tenir son pantalon.

Il aime les carottes.

3 - Analyse et formulation

a-Montage de syllabes: La grande roue des sons individuelles.



b- Lecture de la fiche : Lecture à haute voix des syllabes.

c- Dictée de syllabes sur l'ardoise ou sur le cahier

d- Jeu des paniers : les enfants viennent classer des images dans un tableau selon la syllabe entendue.

4 Application

des activités ludiques

Atelier 1



2 | De la
syllabe au mot

➤ Rassembler des syllabes pour former des mots contenant le son



Atelier 2

➤ Repérer les syllabes d'un mot

➤ Organiser des syllabes pour construire des mots

Atelier 3

➤ Former des mots à l'aide des syllabes

➤ Associer le mot à l'image

Atelier 4

➤ Colorier le mot correspondant à l'image

3| Prod.
phrases

À l'aide des mots étudiés construire une ou deux phrases oralement puis lecture des phrases de la fiches de lecture.

4 Évaluation, collective.

Matériel : vidéoprojecteur. Etiquettes mobiles un sèche syllabes

Objectifs : Identifier le son (in) avec ses différents graphèmes

- *Repérer des syllabes afin de construire des mots contenant le son (in)*

Correction différée, grille évaluative, validation éventuelle dans les cahiers de progrès.

4 | Phase d'évaluation



Outils didactiques

**in/im/un/um
ain/aim/ein**

un chemin demain
un dessin un train
un singe un poulain
des pailles du pain
impoli la farine
important la ceinture
un timbre peinture
du parfum un trein
lundi éteindre

1. Je lis des gammes.








pain tin rein bain prin
ze jou sin ju train
lain ette ga elle plein

2. Je lis des mots

un requin le matin
un moulin un sapin
un jardin un dauphin

3. Je lis des phrases.

Paul a fait il mange du pain et du raisin.
Le pantin joue avec le dauphin.
Le singe a pris un coussin pour dormir.
L'aperçois le poussin sur le chemin.
Le lapin regarde le train passer.







tim	bre	
pein	ture	
pin	ceau	
cein	ture	
	par	fum
	co	pain
	re	quin

Document CTD 2011



Orstaux d'atelier

Structure combinatoire

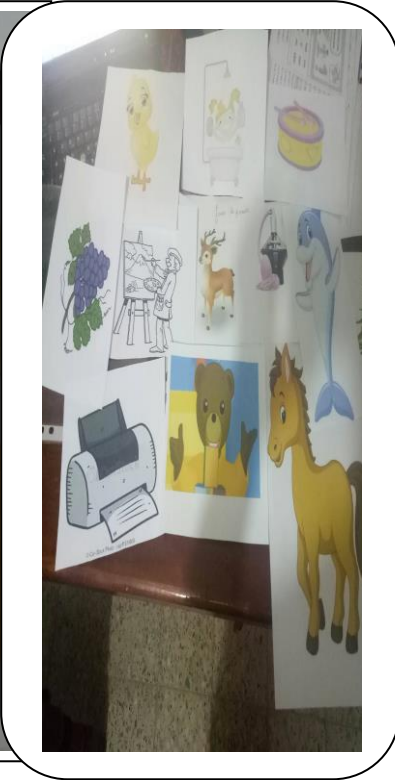
Je complète les mots avec : pins les, tes, din

		
la	don	jar
		
mou	ceau	pa

Je reconstruis les mots avec les syllabes.

rin	ma	sous	tu	cein	re
					

Orstaux d'atelier



Il n'est pas de bonne pédagogie qui ne commence par éveiller le désir d'apprendre."

François de Closets

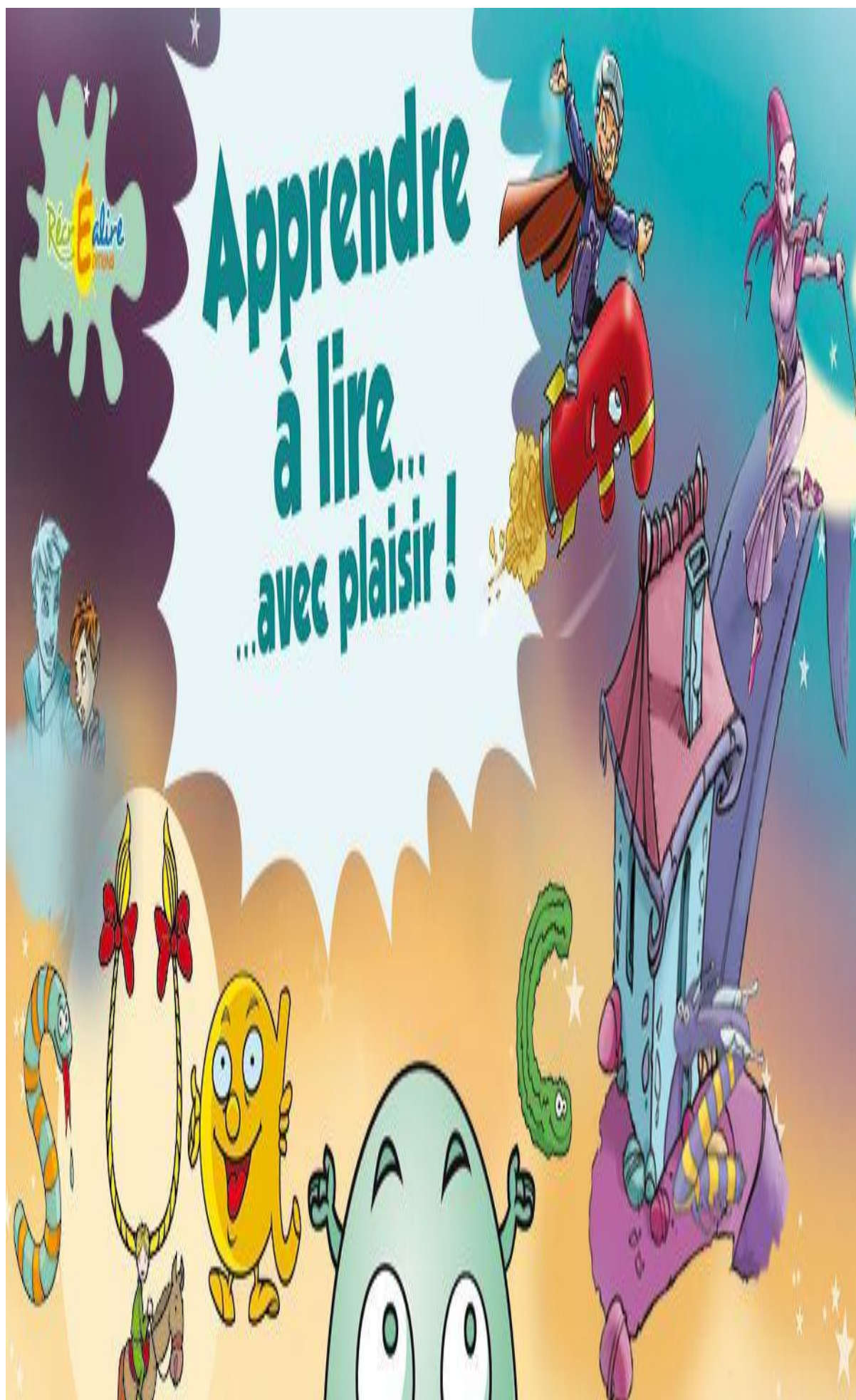
"On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation."

Platon



L'enfant n'est pas un vase
que l'on remplit,
mais une source
que l'on laisse jaillir.

Marie Montessori



Annexe 3 : activités ludiques



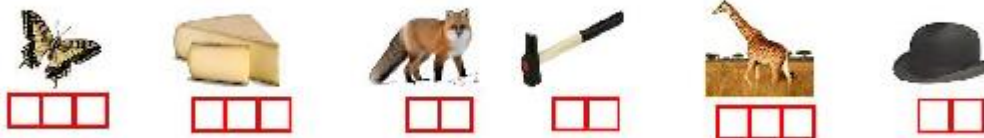
Prénom :

Date :

1. Entoure les images si tu entends [a].



2. Coche la place du son [a].



3. Entoure toutes les lettres a.

lama lapin vache renard
chat **rat** tapis fromage
 banane TABLE girafe CHAPEAU

4. Relis les images au code qui montre où se trouve le son [a].



Atelier 3

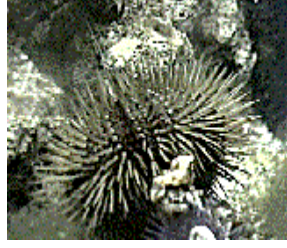







Je retrouve les mots à l'aide des syllabes :



	pin	tim	cou	sin	lai	pin	
po	la	rai	ce	bre	ssi		



Je complète avec : le sapin / le pain / le jardin / du parfum / un oursin / le frein / un dauphin / le dindon.



			
	Le frein		
			

Atelier 4

/ 11

Je colorie le mot correspondant:

	Le chemin	Le singe	Le raisin
	Un pépin	Un pin	Un sapin
	Le venin	Le timbre	La dinde
	demain	Le chemin	Le parfum
	La main	Le train	Le grain
	Le copain	Le frein	Le raisin
	Le pinson	Le pin	Le pinceau
	Les grains	Les gradins	Les gamins
	Le lapin	Le sapin	Le pinson

	La main	Le rein	Du raisin
	Un cousin	Un coussin	Un copain

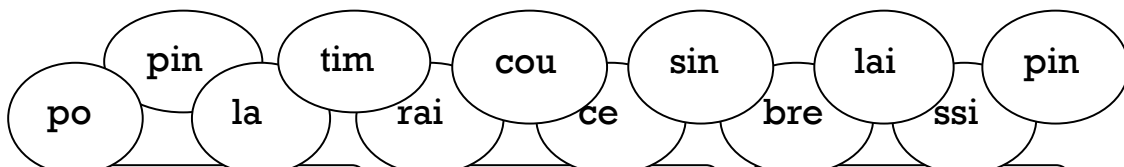
La correction de l'atelier 3

Je retrouve les mots à l'aide des syllabes :

14/14



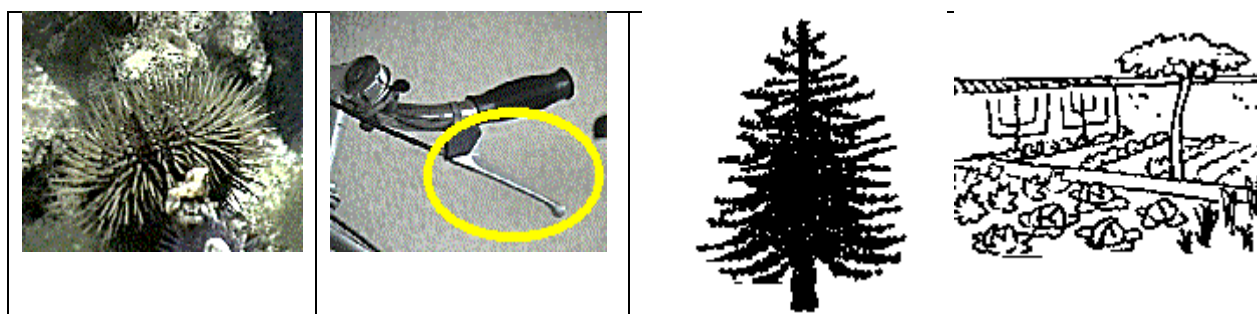
Une pince **Du raisin** **Un coussin**







Un timbre **Le poulain** **Un lapin**



Je complète avec : **le sapin** / **le pain** / **le jardin** / **du parfum** / **un oursin** / **le frein** / **un dauphin** / **le dindon**.



Un oursin	Le frein	Le sapin	Le jardin
			
Le dindon	Le dauphin	Le pain	Du parfum

La correction de l'atelier 4**Je colorie le mot correspondant:**

11/11

	Le chemin	Le singe	Le raisin
	Un pépin	Un pin	Un sapin
	Le venin	Le timbre	La dinde
	de main	Le chemin	Le parfum
	La main	Le train	Le grain
	Le copain	Le frein	Le raisin

	Le <u>pin</u> son	Le <u>pin</u>	Le <u>pin</u> ceau
	Les <u>grain</u> s	Les <u>grad</u> ins	Les <u>gam</u> ins
	Le <u>lap</u> in	Le <u>sap</u> in	Le <u>pin</u> son
	La <u>main</u>	Le <u>rein</u>	Du <u>rais</u> in
	Un <u>cous</u> in	Un <u>couss</u> in	Un <u>cop</u> ain

Annexe 4 : citations



« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui»

Pablo Neruda



Dans la vie d'un enfant, l'apprentissage et le jeu vont de pair. Apprendre c'est vivre, et pour l'enfant vivre c'est jouer»

Sabine De GRAEVE