

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE  
ⵎⴰⴽⴷⵓⵎ ⵉⵏ ⵙⵉⵎⵓⵎ ⵉⵏ ⵔⵉⵣⵓⵣ  
ⵕⵓⵏⵓⵎ ⵉⵏ ⵙⵉⵎⵓⵎ ⵉⵏ ⵔⵉⵣⵓⵣ  
ⵕⵓⵏⵓⵎ ⵉⵏ ⵙⵉⵎⵓⵎ ⵉⵏ ⵔⵉⵣⵓⵣ

UNIVERSITE MOULOUD MAMMERY DE TIZI-OUZOU  
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES  
DEPARTEMENT DE FRANÇAIS



جامعة مولود معمري - تيزي وزو  
كلية الآداب واللغات  
قسم اللغة الفرنسية

N° d'Ordre : .....  
N° de série : .....

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

**DOMAINE : Lettre et Langue.**

**FILIERE : Langue et Littérature Française.**

**SPECIALITE : Didactique des Langues étrangères.**

### Titre

**Le rôle des activités ludiques dans l'augmentation de la  
motivation lors du processus d'enseignement /  
apprentissage du FLE**

Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire de l'Ecole  
DOKKAR Saïd

**Présenté par :**  
**-MAKHZOUM Wissam.**  
**-KHELIFA Dalila.**

**Encadré par :**  
**- Mme. ABERKANE Nassima.**

### Jury de soutenance :

Président : M. HAMDY Mehdi, MCA, UMMTO.  
Examinateur : M. CHEBOUTI Karim, MCA, UMMTO.  
Encadreur : Mme. ABERKANE Nassima, MAA, ENS de BOUZAREAH.

**Promotion : 2020-2021**

Laboratoire de domiciliation du master: .....

# *Remerciements*

---

Nous tenons à remercier d'abord notre bon Dieu qui nous a donné le courage afin de terminer ce modeste travail.

Nous tenons à remercier aussi toute personne qui nous a aidées de près ou de loin à réaliser ce mémoire, particulièrement nos familles qui nous ont toujours encouragées et soutenues durant toutes nos études.

Nous tenons à adresser nos remerciements et exprimer notre reconnaissance à notre promotrice Mme" ABERKANE Nassima", pour son aide précieuse, ses conseils et sa grande contribution à réaliser notre recherche.

Nous remercions également les membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail de recherche.

Comme nous tenons à remercier les deux classes de la 3ème année primaire ainsi leur enseignante pour leur énorme collaboration.

# Dédicaces

---

Je dédie ce modeste travail :

Aux personnes les plus proches de moi : à mon chère père "Ali" que Dieu le garde et ma très chère mère qui a été toujours à mes côtés. Aucune dédicace ne saurait exprimer mon respect et ma considération pour leurs sacrifices pour notre bien-être. Ils ont toujours été là pour me donner un magnifique modèle de soutien pour réaliser petit à petit mon chemin vers le succès et la réussite tout au long de mon parcours.

A mes deux frères "Hicham" et "Wassim"

Mon grand-père maternelle "Hocine" que Dieu le garde je lui souhaite longue vie.

A tous mes meilleures amies surtout "Kahina" et "Dalila"

Je le dédie aussi, à toute ma famille "MAKHZOUM" et à tous mes proches.

**WASSAM**

# Dédicaces

---

Je dédie ce modeste travail :

Aux personnes les plus proches de moi : à mon chère père "MOUHAMED" que Dieu le garde et ma très chère mère qui a été toujours à mes côtés. Aucune dédicace ne saurait exprimer mon respect et ma considération pour leurs sacrifices pour notre bien-être. Ils ont toujours été là pour me donner un magnifique modèle de soutien pour réaliser petit à petit mon chemin vers le succès et la réussite tout au long de mon parcours.

A mes deux frères "MADJID" et "ABDENOUR"

A mes sœurs "ZAKIA", "RADIA", "NABILA" et  
"HANANE"

A tous mes meilleures amies surtout "WISSAM" et  
"LYNDA".

Je le dédie aussi, à toute ma famille "KHELIFA" et à  
tous mes proches.

**DALILA**

# Sommaire

<b>Introduction.....</b>	<b>11</b>
--------------------------	-----------

## **Chapitre 1 : les activités ludiques**

1. Définition du jeu.....	16
2. Qu'est-ce que l'activité ludique ?.....	18
3. Types d'activités ludiques. ....	19
4. Les avantages des activités ludiques. ....	20
5. L'utilité des activités ludiques en classe de FLE. ....	21
6. Les contraintes rencontrées.....	21
<b>Conclusion.....</b>	<b>22</b>

## **Chapitre II : la motivation**

1. Qu'est-ce que la motivation ?.....	24
2. Les types de motivation.....	24
3. L'origine de la démotivation. ....	25
4. La motivation scolaire en classe de FLE.....	26
5. La motivation scolaire et le soutien social. ....	27

## **Chapitre III : Analyse de deux questionnaires.**

1. La définition de questionnaire.....	32
2. Le lieu de l'enquête. ....	33
3. Le public visé. ....	33
4. Le choix de corpus. ....	33
5. Passation de questionnaire. ....	33
6. Analyse des deux questionnaires.....	34

## **Chapitre IV : élaboration des activités ludiques en classe.**

1. Expérimentation des activités ludiques .....	69
---	----

2. Description/analyse des activités ludiques observées .....	70
<b>Conclusion générale.</b> .....	<b>83</b>
<b>La bibliographie.</b> .....	<b>86</b>
<b>Table des matières.</b> .....	<b>90</b>
<b>Les annexes.</b>	

***Résumé :***

Notre mémoire Project le rôle des activités ludique comme facteur de motivation dans l'enseignement / apprentissage chez les apprenants de la 3<sup>ème</sup> année primaire.

A travers ce travail le jeu se présente comme moyen pédagogique performant vu son influence et son intérêt pédagogique pour les apprenants et démontre comme l'utilisé dans la pratique d'une langue étrangère qui est le français.

Le questionnaire présenté dans notre mémoire confirme le fait que le jeu préoccupe une place importante dans l'enseignement ainsi que l'observation du l'expérimentation de l'activité ludique affirme que les élèves se motives plus lors de l'utilisation du jeu.

***Mots clés :*** Les activités ludiques. Concept jeu/ludique. Jeu en classe de langue. La motivation.

## Liste des tableaux

N°	Tableaux	Page
<b>01</b>	Selon le sexe.	<b>34</b>
<b>02</b>	La formation.	<b>34</b>
<b>03</b>	L'année d'expérience.	<b>35</b>
<b>04</b>	Le processus d'enseignement.	<b>36</b>
<b>05</b>	Le niveau des élèves.	<b>38</b>
<b>06</b>	Le moment proposé pour les activités ludiques.	<b>39</b>
<b>07</b>	Les activités ludiques proposées aux apprenants.	<b>40</b>
<b>08</b>	Les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludiques dans l'acquisition du français chez les élèves du primaire.	<b>41</b>
<b>09</b>	Le niveau pédagogique convient-il d'introduire les activités ludiques.	<b>42</b>
<b>10</b>	Les difficultés rencontrées lors du recours aux activités ludiques.	<b>44</b>
<b>11</b>	Le matériel approprié aux activités ludiques.	<b>45</b>
<b>12</b>	La réaction des élèves à propos des activités ludiques.	<b>46</b>
<b>13</b>	La motivation des élèves pendant le déroulement des activités ludiques.	<b>47</b>
<b>14</b>	Les activités ludiques comme support motivants.	<b>48</b>
<b>15</b>	L'évaluation des apprenants lors d'exploitation d'activités ludiques.	<b>49</b>
<b>16</b>	Le sexe	<b>51</b>
<b>17</b>	Le désir d'apprendre le français.	<b>52</b>
<b>18</b>	Nombre d'apprenant qui regarde la chaîne française.	<b>53</b>
<b>19</b>	L'utilisation de français à la maison.	<b>54</b>
<b>20</b>	Les apprenants aiment parler la langue française.	<b>55</b>
<b>21</b>	Le ressenti des apprenants dans leur cours de français.	<b>56</b>
<b>22</b>	Le temps accordé à l'apprentissage de français.	<b>57</b>
<b>23</b>	La participation pendant les cours de français.	<b>58</b>
<b>24</b>	La préférence des apprenants entre le travail en groupe et le travail individuel.	<b>59</b>
<b>25</b>	Le support préféré par les apprenants.	<b>60</b>
<b>26</b>	La facilité de la langue française.	<b>61</b>
<b>27</b>	La lecture en français.	<b>62</b>
<b>28</b>	Les lieux où les apprenants parlent le français.	<b>63</b>
<b>29</b>	Les difficultés rencontrées en production orale.	<b>64</b>
<b>30</b>	Le choix des apprenants.	<b>65</b>
<b>31</b>	La compréhension de l'apprenant lors de l'explication de la leçon par leurs enseignants.	<b>66</b>

## Liste des figures

N°	Figures	Page
<b>01</b>	Selon le sexe.	<b>34</b>
<b>02</b>	La formation.	<b>35</b>
<b>03</b>	L'année d'expérience.	<b>36</b>
<b>04</b>	Le processus d'enseignement.	<b>37</b>
<b>05</b>	Le niveau des élèves.	<b>38</b>
<b>06</b>	Le moment proposé pour les activités ludiques.	<b>39</b>
<b>07</b>	Les activités ludiques proposées aux apprenants.	<b>40</b>
<b>08</b>	Les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludiques dans l'acquisition du français chez les élèves du primaire.	<b>41</b>
<b>09</b>	Le niveau pédagogique convient-il d'introduire les activités ludiques.	<b>43</b>
<b>10</b>	Les difficultés rencontrées lors du recours aux activités ludiques.	<b>44</b>
<b>11</b>	Le matériel approprié aux activités ludiques.	<b>45</b>
<b>12</b>	La réaction des élèves à propos des activités ludiques.	<b>46</b>
<b>13</b>	La motivation des élèves pendant le déroulement des activités ludiques.	<b>47</b>
<b>14</b>	Les activités ludiques comme support motivants.	<b>48</b>
<b>15</b>	L'évaluation des apprenants lors d'exploitation d'activités ludiques.	<b>49</b>
<b>16</b>	Le sexe	<b>51</b>
<b>17</b>	Le désir d'apprendre le français.	<b>52</b>
<b>18</b>	Nombre d'apprenant qui regarde la chaîne française.	<b>53</b>
<b>19</b>	L'utilisation de français à la maison.	<b>54</b>
<b>20</b>	Les apprenants aiment parler la langue française.	<b>55</b>
<b>21</b>	Le ressenti des apprenants dans leur cours de français.	<b>56</b>
<b>22</b>	Le temps accordé à l'apprentissage de français.	<b>57</b>
<b>23</b>	La participation pendant les cours de français.	<b>58</b>
<b>24</b>	La préférence des apprenants entre le travail en groupe et le travail individuel.	<b>59</b>
<b>25</b>	Le support préféré par les apprenants.	<b>60</b>
<b>26</b>	La facilité de la langue française.	<b>61</b>
<b>27</b>	La lecture en français.	<b>62</b>
<b>28</b>	Les lieux où les apprenants parlent le français.	<b>63</b>
<b>29</b>	Les difficultés rencontrées en production orale.	<b>64</b>
<b>30</b>	Le choix des apprenants.	<b>65</b>
<b>31</b>	La compréhension de l'apprenant lors de l'explication de la leçon par leurs enseignants.	<b>66</b>

*« Le jeune enfant n'apprend que ce qu'il s'approprie. Le jeune enfant ne  
S'approprie que ce qui le motive, et sa motivation est le plus souvent liée au  
Plaisir »*

*J. Laurent*



# *Introduction Générale*



## Introduction générale

Le français est une langue vivante en Algérie dans tous les domaines depuis la colonisation française. Elle devient la première langue étrangère dans tous les cycles de l'enseignement et l'éducation en Algérie. Ce qui rend cette langue nécessaire dans l'enseignement/apprentissage depuis l'école primaire. L'enfant algérien commence à apprendre le français depuis la 3ème année primaire c'est-à-dire depuis l'âge de 8 ans.

L'objectif de l'enseignement du FLE ne se limite pas seulement l'acquisition de la langue mais plutôt vise à amener l'élève du cycle primaire à communiquer en français dans l'école et ultérieurement dans la vie quotidienne.

Le développement des compétences chez les apprenants du FLE est la préoccupation des chercheurs (des enseignants et didacticiens...). De ce fait ; l'enseignement y met en œuvre plusieurs méthodes et stratégies ainsi que plusieurs moyens et outils pédagogiques. Pour faire apprendre à un enfant une langue étrangère, il faut choisir les outils soigneusement parce que la réussite de son apprentissage est liée à sa motivation pendant le cours. L'usage de l'activité ludique a un rôle primordial pour donner à l'apprentissage plus de valeur et du plaisir avec moins de lassitude. Ainsi il développe la motivation chez l'apprenant. L'enseignement/apprentissage du FLE via le recours à l'activité ludique exige certaines conditions favorables pour obtenir des résultats rentables.

Notre mémoire, qui s'inscrit dans le cadre de la didactique du FLE a pour thème : « Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE cas des élèves de 5ème année primaire). Nous nous sommes intéressées à cet aspect car il a été démontré que le ludique facilite la tâche à l'enseignant en lui permettant de transmettre son message et à l'apprenant en développant ses compétences et ses connaissances. Comme tout apprentissage commence à l'école primaire qui est le pilier principal de la plate-forme commune, nous l'avons choisi pour effectuer notre étude sur la mise en place des activités ludiques à ce cycle. L'objectif de notre recherche est de montrer la place et le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les apprenants de la 5ème année primaire. C'est pourquoi nous posons les questions suivantes :

- Comment l'activité ludique contribue-t-elle à l'apprentissage de certaine compétence en FLE ?
- Comment l'activité ludique devient – elle une source et un moyen efficace et motivant dans l'enseignement / apprentissage du FLE ?

## Introduction générale

Pour entamer ce travail de recherche nous partons des hypothèses suivantes :

- L'intégration de l'activité ludique en classe de langue représente un support pédagogique créatif et une source de motivation.
- L'activité ludique leur principe c'est rendre l'apprentissage créatif et amusant pour l'élève d'une part, et faciliter le travail de l'enseignant d'une autre part.
- Le ludique peut attirer l'attention des élèves et faire aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre.
- Ce type d'activités représente un moyen efficace de motivation chez l'apprenant.
- Les activités ludiques sont une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant.
- Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage de FLE. A motiver les apprenants. La majorité des enseignants de nos jours ne donnent pas d'importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation pour aimer cette langue étrangère.
- Les activités ludiques auraient une place primordiale au cycle primaire, en les considérant comme un facteur suscitant la motivation chez l'apprenant qui se sent en sécurité.
- Les compétences visées par les activités ludiques seraient : la mémorisation, la communication, l'orthographe des mots, la production et la maîtrise du lexique.
- Le ludique pourrait rendre les apprenants actifs et les amènerait à participer dans les différents moments d'apprentissage (interaction entre apprenant/apprenant et apprenant/enseignant) ce qui facilite l'instauration des compétences linguistique et communicative.

Dans le but de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses, nous entamerons dans un premier temps, l'analyse du manuel scolaire de la 5<sup>ème</sup> AP pour déterminer la place du ludique. Dans un deuxième temps, une enquête par questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère et aux apprenants du primaire afin de savoir l'utilité des activités ludiques et leurs objectifs dans la classe de la 5<sup>ème</sup> année primaire

Notre travail de recherche s'articule autour de deux parties : la première partie est le cadre où nous devrions rendre compte et cernerons tout ce qui concerne le champ théorique en touchant quelques définitions des concepts clés qui figurent dans notre thème : « le jeu, les

## **Introduction générale**

---

activités ludiques, la motivation. ». Les types des activités ludiques et leurs utilités et leurs apports, leurs avantages, les types de motivation.

Quant à la deuxième partie qui est pratique, elle sera consacrée à l'analyse des questionnaires destinés aux enseignants et aux pour étudier les différentes activités ludiques utilisées en classe. En outre nous essayerons de découvrir l'utilité et l'apport des activités ludiques pour l'enseignement/apprentissage du FLE en assistant à la mise en pratique de quelques-unes de ces activités.



# *Partie théorique*



# *Chapitre 1*



## *Les activités ludiques*



## Introduction

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. Dans ce chapitre nous allons essayer de définir les deux concepts : « jeu » et « activité ludique ». Nous essayerons de montrer les différents types d'activités ludiques ; les avantages ; leur utilité dans l'enseignement et les contraintes rencontrées.

### 1. Définition du jeu

#### 1.1. Le jeu Selon le dictionnaire de français LAROUSSE

Jeu : non masculin (latin, plaisanterie) est défini comme : une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ; participer à un jeu.<sup>1</sup>

#### 1.2. Le jeu selon le dictionnaire Latin Français

« *Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jochum ; en Plaisantant* ».<sup>2</sup>

#### 1.3. Selon le dictionnaire didactique

« *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication Interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* ».<sup>3</sup>

Et selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : La pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.

« *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* ».<sup>4</sup>

Après avoir vu ces différentes définitions sur le jeu, nous pouvons dire que : Le jeu est généralement l'activité fondamentale de l'enfant, il représente le moyen idéal pour l'apprentissage et le développement dans la vie.

<sup>1</sup> [www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/) (Consulté le 17.01.2016.)

<sup>2</sup> GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

<sup>3</sup> CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

<sup>4</sup> Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83.

## 1.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie

Nicole Grandmont, orthopédagogue canadienne, parle d'une progression dans le jeu qui va de la modification du jeu jusqu'à sa transformation :

*« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...] »*.<sup>1</sup>

Si nous revenons maintenant par le menu sur chacun de ces trois niveaux, nous constatons qu'un triptyque semble se faire jour. Ce dernier se compose de trois entrées : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique.

### 1.2.1. Le jeu ludique

C'est une action libre, spontanée, autonome imaginative qui n'a pas de règles fixes. Selon Christine Renard *« [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »*<sup>2</sup>

Dans Ce type de jeu n'impose pas de règles. Le produit n'est pas Obligatoirement esthétique et perfectionné.

### 1.2.2. Le jeu éducatif

Selon Nicole De Granmont : *« si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un Jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »*<sup>3</sup>

Le jeu éducatif c'est une activité qui permet aux apprenants de découvrir des nouvelles connaissances dans des situations amusantes. C'est le plaisir d'apprendre comme il permet d'évaluer les acquis des apprenants.

---

<sup>1</sup> Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14. (cite par Jean- Laurent Pluies)

<sup>2</sup> Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (Consulté le 19/01/2016)

<sup>3</sup> Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997, p.66.

### 1. 2.3. Le jeu pédagogique

Selon Nicole De Grandmont, cette notion est définie comme une activité « ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages ».

Ce genre d'activité a pour buts de faire appel aux anciens acquis pour en apprendre d'autre ou les vérifier ou tester. Dans ces types de jeu le plaisir est peut, il peut être concéderait comme un travail, effort pour souviens les connaissances des apprenants.

### 2. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

L'activité ludique est une activité amusante qui a le caractère du jeu, elle est considérée comme activité gratuite de plaisir de désir de détente, le mot « ludique » est l'origine latine dérivé de mot « ludus » qui veut dire « jeu » « amusant » « plaisanterie » « divertissement ».

Dans le dictionnaire du français langue étrangère et seconde nous relevons la définition suivante « une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure<sup>1</sup> elle permet une communication entre apprenants. (Collecte d'information problème à résoudre, compétition créativité prise de décision, etc..).

Orientée vers un objectif d'apprentissage elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.

A la lumière de cette définition nous retenons que l'activité ludique développé la communication entre les apprenants par le travail en groupe et améliore leur imagination en veillant à susciter leur plaisir.

D'après les didacticiens **Cuqet Gruca** « les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre la pédagogie des jeux n'est plus à faire et tous s'accordent à en reconnaître les enjeux pédagogiques s'il supprime l'aspect pénalisant que peut avoir l'exercice ou s'il efface l'aspect rébarbatif que peut avoir quelque fois gaité apprentissage.

Cette définition montre que les activités ludiques ont une importance dans les situations pédagogiques lors qu'on élimine toute forme de punition pendant l'apprentissage.

---

<sup>1</sup> CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.

Les deux concepts clef résument que l'enseignement /apprentissage par les activités ludiques offre à l'enfant le plaisir d'apprendre en développement son imagination, son esprit de travailler en groupe et une motivation d s'exprimer et de communiquer en langue étrangère.

### **2.1. L'approche ludique**

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étude. Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage, parce que, pas mal de fois l'enseignant ce trouve devant des situations difficiles, ou il n'arrive pas à faire comprendre à Ces apprenants des connaissances in peuvent compliquer, dans ce cas le recours aux Jeu lui permet d'aboutir à son objectif qui est la compréhension.

De plus, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage de FLE, désiré par les Enseignants, les apprenants et les parents.

### **3. Types d'activités ludiques**

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique :

#### **3.1. Les jeux culturels**

Qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants comme les déterminent le dictionnaire du français langue étrangères et seconde ;" les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant".<sup>1</sup>

#### **3.2. Les jeux linguistiques**

Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologique, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques, et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement parmi ces jeux on cite : les jeux de vocabulaires, les jeux de préférence, les jeux lexicaux, les jeux de réflexion, les jeux de découverte.

---

<sup>1</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458

**3.3. Les jeux créativités**

Qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétique.

**3.4. Les jeux de communication**

Sont les jeux ou les apprenants ressentent qu'ils ont besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières, par ce genre d'action. L'apprenant apprend au fur à mesure à mesurer à s'exprimer pour comprendre et travailler l'expression orale en développement aussi sa créativité. Comme exemple de ce type de jeux, nous avons le jeu de rôle et de dramatisation, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète.

**4. Les avantages des activités ludiques**

L'emploi des activités ludiques à plusieurs avantages pour l'enseignement/apprentissage des langues étrangères nous citons ici quelques uns :

- Les activités ludiques attirent l'attention des apprenants et les aide à aimer ce qui ils sont en train d'apprendre.
- Les activités ludiques motivent les apprenant éveillent leur curiosité suscitent le désir d'apprendre chez eux et augmentent leur confiance.
- Le ludique représente un moyen très efficace de motivation chez l'apprenant.
- Les activités ludiques étaient considérées comme des activités secondaires et seulement récréatives ils sont pourtant une formidable source de motivation et permettent aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressources communicatives.

Pour boughalem le jeu permet à tous les apprenants de participer surtout ceux qui sont timides ou aux lieux, boughanlem ajoute que « la pratique des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages, les apprenants ressentent une confiance en eux ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués ».

Les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue elles font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE, et à motivés les apprenants pour aimer cette langue.

### 5. L'utilité des activités ludiques en classe de FLE

A travers les activités ludiques que l'on peut proposer en classe, L'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il Sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc.

Ainsi, par le biais d'activité ludique nous pouvons « déscolariser » le livre scolaire (faire changer les activités classiques par des activités ludique) ; amener les apprenants à une meilleure et rapide compréhension. Par ce type d'activité, nous pouvons montrer aux apprenants qu'à partir de « Petit savoir » ex : couverture, titre, collection, éditeurs nous serons capables de Comprendre une leçon de compréhension écrite dès le début. L'apprenant est, au cours d'un jeu, que cela soit conscient ou non, en permanence acteur de son apprentissage.

L'avantage principal du jeu lorsque l'on cherche à le mettre en classe, n'est autre que la motivation notion clef de notre recherche ; Ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants.<sup>1</sup>

*« D'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives ».*

### 6. Les contraintes rencontrées

La mise en place du jeu en classe de FLE rencontre aussi des contraintes qui sont subdivisées en trois : la première est d'ordre psychologique, où l'enfant rencontre des difficultés intellectuelles dans l'acquisition des règles, il trouve des difficultés à s'exprimer devant les autres élèves parce qu'il a peur de commettre des erreurs et cette timidité l'empêche à développer son imagination. La deuxième est d'ordre matériel, où le manque de matériels pose

Des problèmes pour l'enseignement/apprentissage de FLE à titre d'exemple : Le temps consacré au jeu est insuffisant, le bruit dans les classes provoquer par le jeu empêche le déroulement de la séance et la concentration des élèves donc, la situation convenable demander en classe est dépourvues. Enfin l'ordre didactique dont l'enseignant trouve une difficulté d'évaluer les apprenants et de renouveler le jeu à chaque séance ce qui fait perdre les objectifs visés et sauvegarder la notion de plaisir.

---

<sup>1</sup> 1 Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.221.

**Conclusion**

Nous concluons à partir des informations exposées dans cette partie que les Activités ludiques sont un moyen d'apprentissage très efficace au cycle Primaire parce qu'elles sont des activités indispensables pour les enfants de 7 à 11 ans vu les avantages qu'elles offrent. En effet, elles sont considérées Comme une source de joie et de détente. Elles servent au développement psychologique et pédagogique de l'enfant. Le développement psychologique Revient à la motivation et le plaisir qu'elles procurent, ce qui rend l'enfant actif.

Durant son apprentissage, et le développement pédagogique qui consiste en l'instauration des compétences linguistiques et communicative chez L'apprenant. Ces aspects positifs montrent l'intérêt de les intégrer dans l'enseignement/apprentissage du FLE, ce que nous essayerons d'observer Dans la partie pratique.

# *Chapitre 2*



## *La motivation*



## Introduction

Ce chapitre complète le premier chapitre, nous allons essayer de donner plusieurs définitions du concept motivation de montrer la différence entre un élève motivé et un élève démotivé et de préciser l'origine de la démotivation chez les apprenants.

### 1. Qu'est-ce que la motivation ?

L'étymologie du mot "motivation" vient du latin "movere" qui signifie se déplacer.<sup>1</sup> La motivation correspond à ce que l'on veut faire. Les définitions des dictionnaires "le Robert" et "les Rousses" se complètent : « Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement » Robert.

« Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement ; de la poursuite et de la cessation d'un comportement » la Rousse.

Dans son sens le plus général la motivation est définie comme : un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but<sup>2</sup>.

### 2. les types de motivation

Les études sur la motivation en psychologie de l'éducation parlent de deux types de motivation :

Motivation intrinsèque / Motivation extrinsèque.

#### 2.1. Motivation intrinsèque

La motivation intrinsèque est interne de l'individu elle a l'apprenant et en relation avec son sentiment de bien-être. Ainsi elle est la situation où un apprenant pratique l'activité par le plaisir.<sup>3</sup>

#### 2.2. La motivation extrinsèque

Elle est externe de l'individu ; elle est la situation où un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation.

---

<sup>1</sup>[http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com\\_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1](http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1) (Consulté le 20-03-2016)

<sup>2</sup> Dictionnaire Didactique des langues, R. Galisson et Coste, Ed Hachette. Paris 1976. p360

<sup>3</sup> [www.madeinmental.com/telecharger.php?fichier=motivation-intrinseque](http://www.madeinmental.com/telecharger.php?fichier=motivation-intrinseque)

Elle est le contraire de la motivation intrinsèque dans l'apprenant pratique les activités pas pour le plaisir ou le désir d'apprendre par exemple :

- Travailler pour obtenir des bonnes notes ou pour éviter les mauvaises.
- Pour attirer l'attention de l'enseignant.

### 3. L'origine de la démotivation

On entend souvent les enseignants disent que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant. Et en ce qui concerne certains parents « un mauvais prof = mauvais élèves ». Ce qui nous pousse d'aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation.

En générale les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'ils n'ont pas de **bagage linguistique** pour s'exprimer, ils se taisent et montrent une démotivation.

**La timidité** constitue un vrai handicap pour les élèves. Certains apprenants questionnés sur le motif de non-participation nous répondent par cette phrase : « j'ai honte de parler devant mes camarades de peur d'être ridiculisé »

**Une mauvaise image de soi** développée par la faible compétence perçue par l'apprenant, nous entendons souvent cette affirmation chez quelques apprenants : « je suis nulle en français pourquoi dois-je faire un effort dans cette matière, Je préfère en faire dans d'autres matières pour gagner des points ».

**L'ennui** aussi est un déclencheur de démotivation. D'autres apprenants affirment : « Les disciplines mathématiques, physiques..... impliquent action, observation ou manipulation. C'est ce qui fait qu'on ne s'ennuie pas en classe ». L'apprenant qui ne porte aucun intérêt dans ses apprentissages risquera de ne plus aimer apprendre et c'est à ce moment qu'il s'avance vers l'incompréhension de l'école et donc vers l'échec scolaire.

**La relation entre l'enseignant et ses apprenants** : « La relation maître élève est l'une des plus belles qui soient. Aucun ordinateur ne pourra s'y substituer. Le professeur est le témoin de la meilleure partie de nous-mêmes. Il nous transmet le goût de la connaissance et celui de la critique. (...) Une bonne relation maître-élève peut susciter des carrières entières. ». <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> L'Express, Partie 1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob, p.25

En effet, Il est évident que l'enseignant et les apprenants sont en interaction dans laquelle l'enseignant invite ses apprenants à accomplir avec lui et grâce à lui un effort semblable. Il s'agit donc d'une complicité plutôt que d'une confrontation. Le goût des études ou la façon de les acquérir, l'affectif et l'attitude ont une place importante dans la motivation de l'enfant.

### **3.1. Qu'est-ce qu'un apprenant démotivé ?**

Contrairement à un apprenant motivé qui a un élan d'énergie pour effectuer une tâche et qui met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs, un apprenant démotivé manque d'envie de faire ses devoirs.

### **3.2. Qu'est-ce qu'un apprenant a motivé ?**

C'est un apprenant en difficulté, qui a du mal à apprendre, qui a enduré de nombreux échecs ce qui le pousse à abandonner et se dire que quoi qu'il fasse le succès n'est pas à sa portée. Et que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative.

## **4. La motivation scolaire en classe de FLE**

Selon VIAU.R «la motivation scolaire est :<sup>1</sup>

- L'ensemble de déterminants qui poussent l'élève à s'engager activement Dans le processus d'apprentissage.
- A adopter les comportements qui le conduiront vers la réalisation de ses objectifs d'apprentissage.
- A préserver devant les difficultés, aussi elle est basée des croyances (sur L'apprentissage et ses capacités) et sur des valeurs (l'école, les taches et leurs Buts.)

### **4.1. Les facteurs de la motivation scolaire**

Plusieurs travaux sur la motivation scolaire ont montré qu'un apprenant motivé est un apprenant qui s'engage, participe et qui persiste dans une activité d'apprentissage.

Cette motivation est déterminée par :

- Les conceptions qu'il a de l'école, des études.

---

<sup>1</sup> 1 Viau R, La motivation des enfants. 1997,

- Les perceptions qu'il a de lui-même (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue) de l'autre (les élèves, le professeur), de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).
- Le plaisir que l'activité lui procure.

## 5. La motivation scolaire et le soutien social

Il est évident que l'environnement social de l'apprenant (les parents, les enseignants et l'administration scolaire) affecte par plusieurs façons la Motivation des apprenants, car non seulement ils peuvent les encourager à faire Des choix autonomes, mais aussi ils peuvent aussi chercher à contrôler leurs Comportements.

Selon Vansteenkiste, Lens et Deci « les personnes ont des comportements Intrinsèquement motivés et autodéterminés quand les circonstances le Permettent. ». <sup>1</sup>

### 5.1. Le rôle des parents

Les parents des apprenants ont un rôle important dans la motivation de ces Enfants, ils doivent savoir jouer ce rôle correctement par ce qu'ils vont Influencer négativement ou positivement sur ces enfants.

Le rôle de parents n'est pas de faire les devoirs, ni de les corriger, mais de créer un climat propice pour que l'enfant puisse travailler dans le calme. Les parents doivent être informés de la pratique et des attentes de l'enseignant concernant les devoirs à la maison, lors des réunions de parents et des entretiens individuels, ils doivent attacher de l'importance aux apprentissage de l'enfant et lui laisser une marge de liberté quant à la réalisation de ses devoirs; il est nécessaire de respecter le rythme d'apprentissage de leurs enfants et de privilégier le processus d'apprentissage et non pas les résultats scolaires comme il est obligatoire de souligner ses forces et les efforts qu'il accomplit.<sup>2</sup>

### 5.2. Le rôle des amis

Selon R. VIAU « les amis ont une influence cruciale sur la motivation des enfants et des adolescents à l'école ». <sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Vansteenkiste, Lens et Deci [alain.battandier.free.fr](http://alain.battandier.free.fr) › Management d'équipes (consulté 24-.04-2019)

<sup>2</sup> Baurrind 1991 [www.encyclopedia.com/topic/Diana\\_Baumrind.aspx](http://www.encyclopedia.com/topic/Diana_Baumrind.aspx) (consulte le 26-04-2016)

<sup>3</sup> Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des amis 1997,

Cette citation confirme le rôle des amis le plus efficace pour motiver et pour aider à prendre confiance en soi et rendre compte de sa valeur.

C'est pour cette raison, il faut que l'apprenant bien choisir ses amis pour éviter des négatives conséquences à la réussite scolaire.

### 5.3. Le rôle de l'enseignant

*« Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut-il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tours, qu'ils les voient passionnés par leurs métiers, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence. Sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre ! »*<sup>1</sup>

Pour amplifier ce désir d'apprendre chez les apprenants il faut amplifier le désir d'enseigner chez les enseignants autrement dit, l'enseignant lui-même doit d'être motivé afin d'arriver à motiver ses apprenants. Car le manque de motivation de l'enseignant peut complètement tuer la motivation des apprenants ici le meurtre est collectif :

*" Comment peut-on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui bâille ne rit jamais regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ?"2*

Ces élèves souhaitent avoir un enseignant qui soit compétent dans la matière qu'il enseigne car il est la seule figure "d'apprenant" que l'apprenant est en mesure d'observer. Certaines limites subsistent : on ne peut pas être motivé à la place des apprenants mais on doit néanmoins les aider.

Le rôle de l'enseignant se manifeste en :

- Il doit essaie de faire réussir ses apprenants, éveiller leurs curiosités, leurs créativité et encourage la compétition entre les apprenants pour élèvera leurs motivations.
- Utiliser des stratégies qui lui permettent d'apprendre mieux.
- Porter attention a tous les apprenants, considérés à la fois dans leurs ensemble (dynamique de classe) et individuellement.
- Respecter les apprenants.
- Il doit être un bon communicateur, et avoir de la patience.

---

<sup>1</sup> Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997, p. 120.  
Ibid. p. 120<sup>2</sup>

- Il doit créer un climat amusant dans la classe pour éviter l'ennui des apprenants.
- Il doit bien choisir les activités pour rendre les apprenants autonomes et actifs en classe.

Se sont des facteurs qui participent à la motivation scolaire des apprenants.

Nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un moyen de motivation.



# *Partie pratique*



# *Chapitre 3*



## *Analyse des deux questionnaires*



## Introduction

Après avoir mis le rôle des activités ludiques en classe de français langue étrangère dans le cadre théorique et avoir exposé les différentes définitions, les caractéristiques de ces activités ainsi que leur utilité dans la motivation des apprenants pour aimer et apprendre la langue française.

Pour réaliser notre travail de recherche qui traite le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement de française langue étrangère cas des élèves de 3ème années primaire, nous avons fait recours a deux outils d'investigation.

Dans le premier outil nous avons distribué un questionnaire aux enseignants de 3ème années primaires de la wilaya de TIZI-OUZOU et ses environs pour faire la comparaison entre les réponses de ses enseignants et connaitre les différents point de vue , et aussi nous avons distribué un autre questionnaire aux apprenants de troisième année primaire ce dernier va nous renseigner sur les éléments suivants : la perception de la langue française leur implication en classe et les activités qu'il préfèrent.

Dans le seconde outil nous avons appuyé sur l'observation participants des classes 3 séance contient des activités différentes est censé nous garantir des données concrètes sur les pratique ludique avec les élèves de 3ème année primaire et nous permet aussi de remarquer les attitudes des apprenants pendant ces différents activités et juger par conséquent de ce qui motive ou démotive pendant leur apprentissage.

### 1. La définition de questionnaire

Le questionnaire est un outil méthodologique composé d'une série de questions s'enchaînant de manière structurée permet la collecte méthodologique d'informations dans le cadre d'une enquête de façon directe ou par l'intermédiaire d'un enquêteur ; vise la vérification des hypothèses théoriques permet d'obtenir des renseignements quantitatifs précis et exploitable souvent présentés sous formes de tableaux ou graphiques.

Donc le questionnaire est considéré comme un outil méthodologique utilisé dans différentes recherches pour comparer les points de vue des gens spécialisés.

Nous avons choisi ce type d'instrument par ce qu'il est considéré comme méthode importante pour obtenir des résultats quantitatifs qui peuvent être présentés sous formes de tableaux et diagrammes.

Notre questionnaire est destiné aux enseignants des écoles primaires il contient 17 questions. Et il compose des questions ouvertes, des questions fermées et des questions à choix multiples.

Ces questions s'interrogent dans l'ensemble sur l'activité ludique et la motivation chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire.

## **2. Le lieu de l'enquête**

Notre enquête se tient dans la wilaya de la Tizi Ouzou et la commune de Ouaguenoune l'un des communes de wilaya Tizi ouzo en Algérie.

## **3. Le public vise**

Dans notre enquête nous sommes appuyés sur les réponses de 20 enseignants de la langue française qui travaillent dans les écoles primaires niveau de (3<sup>ème</sup> année primaire), et un notre questionnaire pour les apprenant de 3<sup>ème</sup> année primaire.

## **4. Le choix de corpus**

Nous avons distribué le questionnaire aux 20 enseignants dans les écoles primaire (3<sup>ème</sup> années primaire) nous avons choisi ces niveaux parce que c'est la première fois que l'enfant apprendre une nouvelle langue étrangère.

## **5. Passation de questionnaire**

Nous avons fait notre questionnaire dans le mois de janvier, nous l'avons distribué avant les fermetures des établissements (confinement de 10 jours).et nous avons récupérer la majorité du questionnaire juste après la reprise des études.

Nous avons rencontré quelques obstacles à cause de corona virus pare ce que les tempes des séances juste 30 minute à 45 minute donc quelques profs refuse de donner leur séance ; mais malgré ses obstacles nous avons trouvé des enseignants qui ont donné leur temps leur séance pour notre enquête et qui ont aussi répondu aux questionnaires d'une manière sérieuse.

## 6. Analyse de questionnaire destiné aux enseignants

## Question N°01 : le sexe

Réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Féminin	15	79%
masculin	04	21%

Tableau des résultats de la question N°01

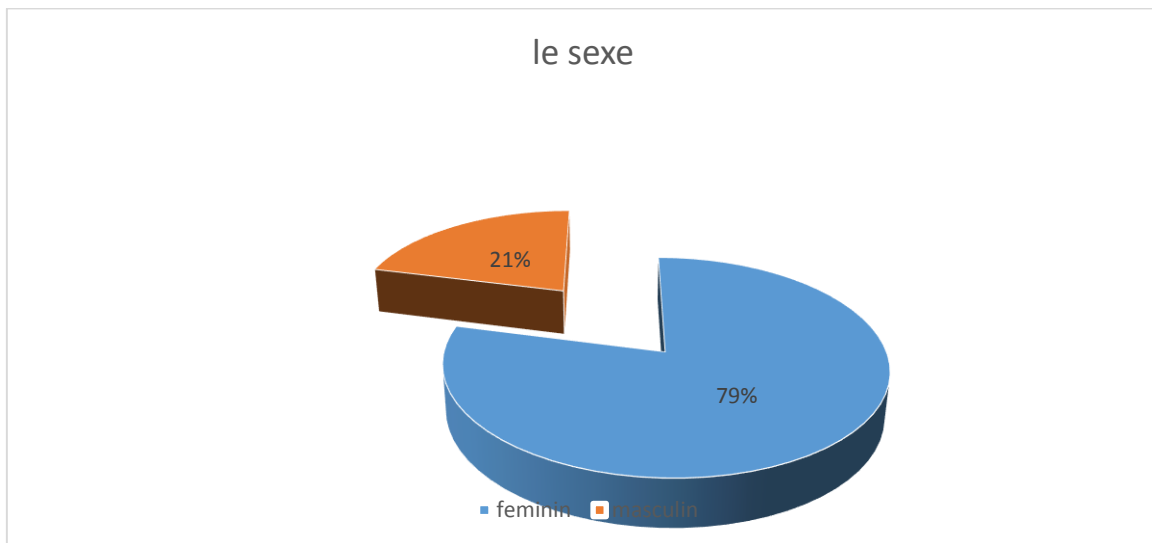


Figure N°1 : représentation graphique de la question N°01.

**Présentation des résultats** : d'après les résultats obtenus nous constatons que 75% des enseignants interrogés sont de sexe féminin tandis que le reste à savoir 20% sont de sexe masculin.

Cette variable nous permet d'obtenir des résultats mitigés car les femmes sont plus nombreuses que les hommes dans le secteur de l'éducation.

## Question N° 02 : la formation

Réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Licence	16	76%
Master	05	24%
Doctorat	00	00%

Tableau des résultats de la question N° 02

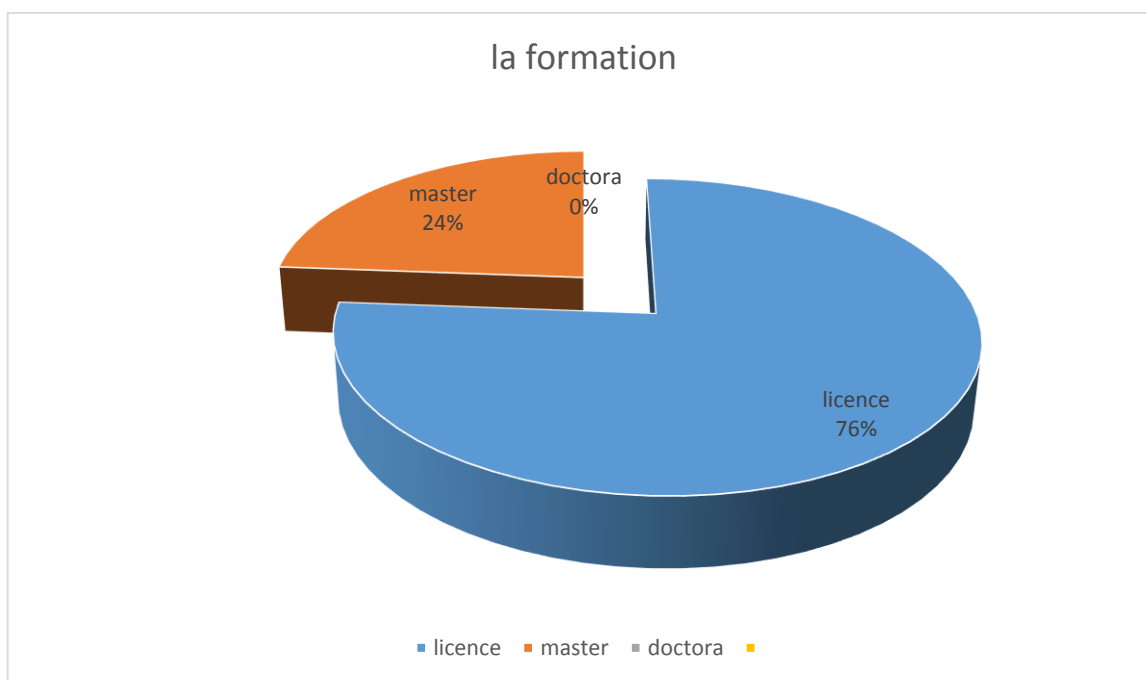


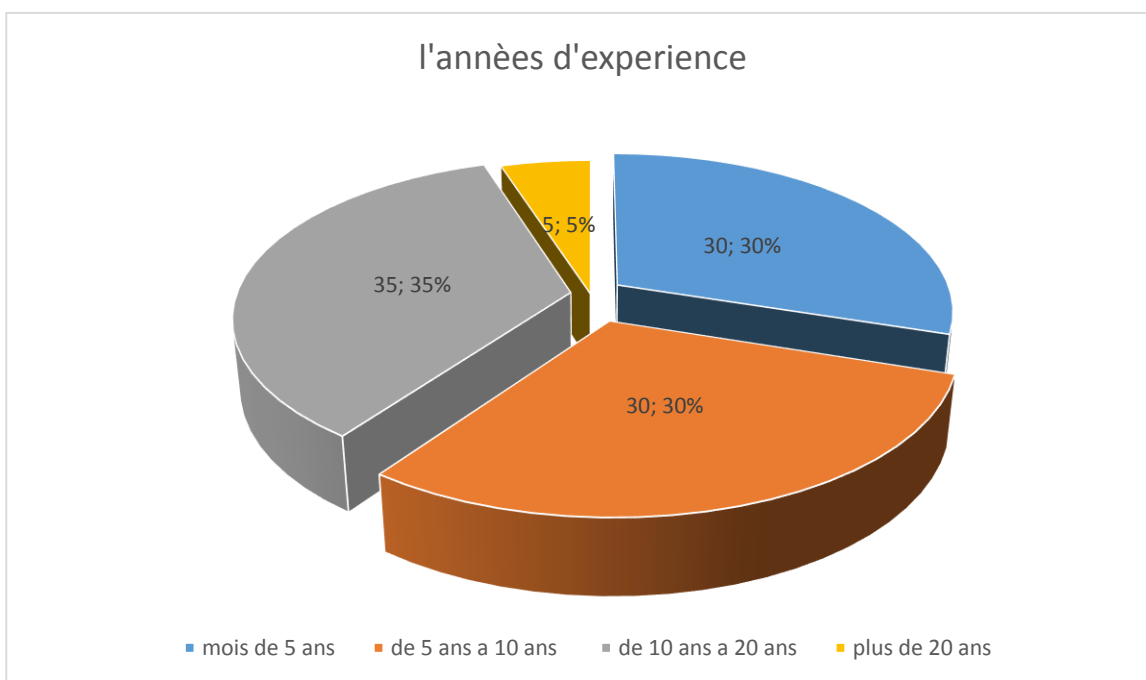
Figure N° 02 : représentation graphique de la question N°2

**Présentation des résultats :** d’après les résultats du tableau et aussi celles du graphique nous avons trouvé que la majorité du 76% des enseignants de français sont diplômés en licence, et 24% des enseignants sont diplômés en master

**Question N° 03 : combien d’années d’expérience avez-vous en tant qu’enseignant (e) de français ?**

Réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Mois de 5 ans	06	30%
De 5 ans a 10 ans	06	30%
De 10 ans a 20 ans	07	35%
Plus de 20 ans	01	05%

Tableau des résultats de la question N°03



**Figure N° 03 :** représentation graphique de la question N° 03

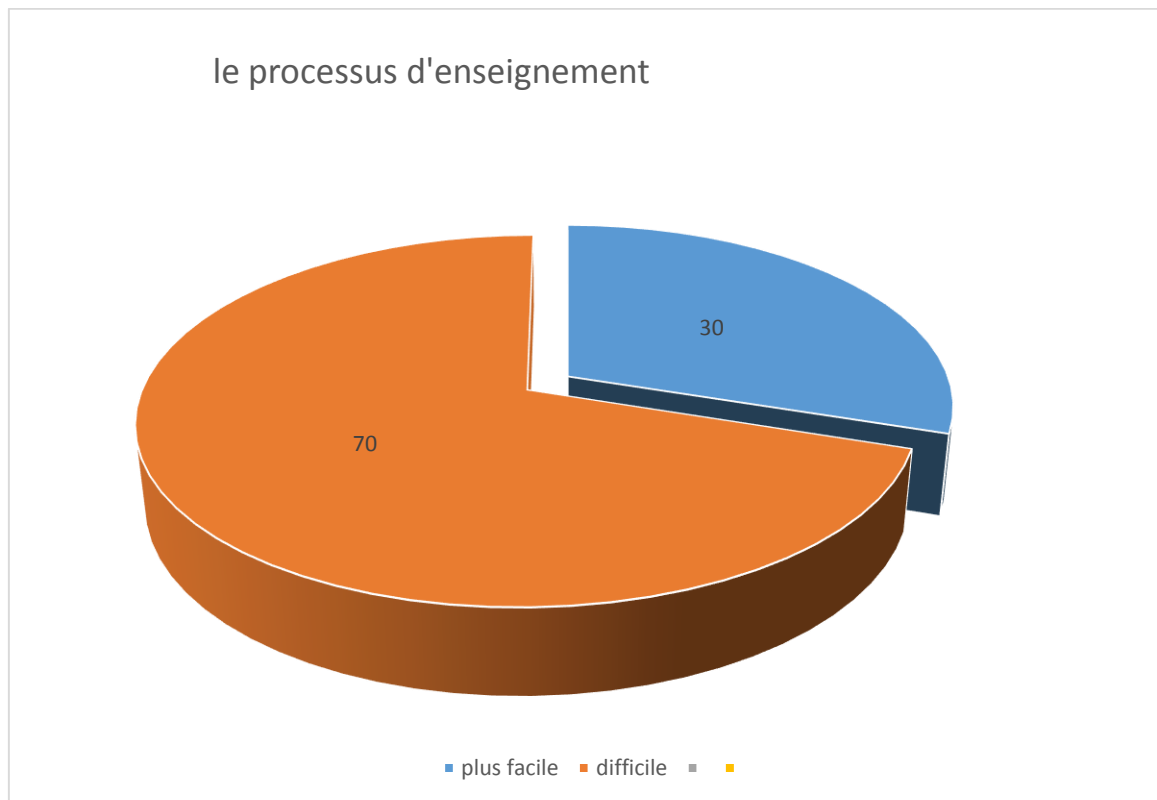
**Présentation des résultats :** nous remarquons suite à l’observation du tableau et du graphique 03 que sur 20 enseignant ; 06 enseignants ont mois de 05 ans d’enseignement soit un pourcentage de 30%, 06 autres ont de 5 à 10 ans vers 30%. 07 enseignants sont de 10 à 20 ans d’expérience soit 35% et à la fin un enseignant qui a plus de 20 ans dans l’enseignement avec un pourcentage de 05%.

**Analyse de résultats :** à travers ces résultats nous observons qu’il y a une différence qui s’articule autour de l’ancienneté ou nous trouvons des débutants (moins de 5 ans d’enseignement) et des experts (entre 5 et plus de 20 ans).

**Question N° 04 :** le processus d’enseignement du français devient-il plus en plus facile ou moins difficile ? Pourquoi ?

Réponse	Nombre de réponse	Pourcentage
Plus facile	05	30%
Difficile	15	70%

Tableau des resultats de question N°04



**Figure N° 04 :** représentation graphique de la question N° 04

**Présentation des résultats :** sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 30% qui prétendent que le processus d'enseignement du français est plus facile et 70% confirment que c'est difficile.

**Analyse de résultats :** Suite aux résultats obtenus à cette quatrième question on peut constater qu'il y a plus d'enseignants qui approuvent des difficultés que l'enseignant en parfaite maîtrise de ce métier. D'après les réponses données nous constatons que les causes de cette difficulté sont :

- Que le programme est compliqué ou inapproprié.
- Le manque de temps imparti.
- Le programme est trop chargé, trop ambitieux et mal réfléchi.
- La langue française n'est pas utilisée dans la vie quotidienne de la majorité des apprenants.
- Il faut avoir de la pratique et aussi le savoir enseigner

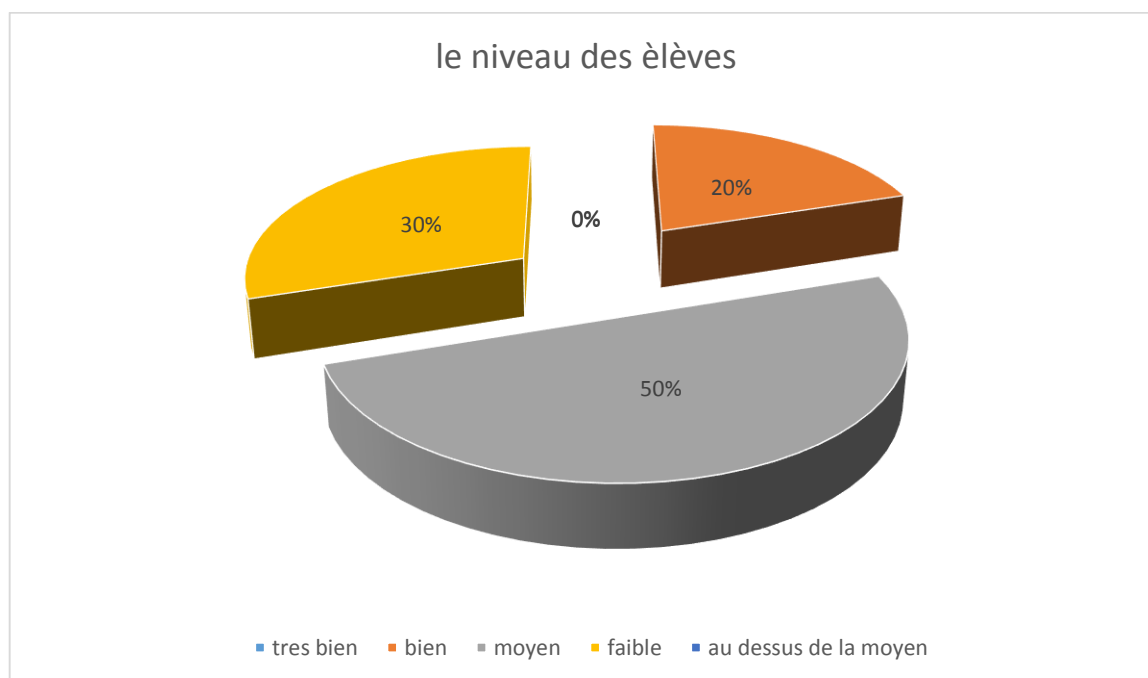
Et pour les enseignants qui ont prétendu que ce processus d’enseignement du français est pour eux facile, voici leurs justifications :

- Le ministère de l’éducation produit des efforts plus ou moins acceptable pour former et encadrer les futurs enseignants ce qui permet de faciliter le processus de ce métier.
- Le manuel scolaire est bien détaillé.
- Grâce à une bonne technique de transmission du message rien n’est difficile.

**Question N° 05 : pensez-vous que le niveau des élèves est...**

Réponses	Nombre de réponses	pourcentage
Très bien	00	00%
Bien	04	20%
Moyen	10	50%
Faible	06	30%
Au-dessus de la moyenne	00	00%

Tableau des résultats de la question N° 05



**Figure N° 05 : représentation graphique de la question N° 05**

**Présentation des résultats** : comme le montre le tableau ci-dessus un grand nombre d'enseignant 50% trouvent que les élèves ont un niveau moyen ; 30% voient que le niveau est faible ; 20% seulement optent pour un niveau bien.

**Analyse de résultats** : nous identifions sur ce tableau qu'une bonne partie des apprenants a un niveau moyen (ce qui ne se relevé pas de l'impossible) et ce qui nous amène à avancer qu'ils sont aptes à apprendre et à améliorer leur apprentissage.

#### Question N°06 : à quel moment proposez-vous les activités ludiques ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Au début	03	15 %
A la fin	05	25%
Pendant le cours	10	50%
Au milieu	02	10%

Tableau des résultats de la question N°6

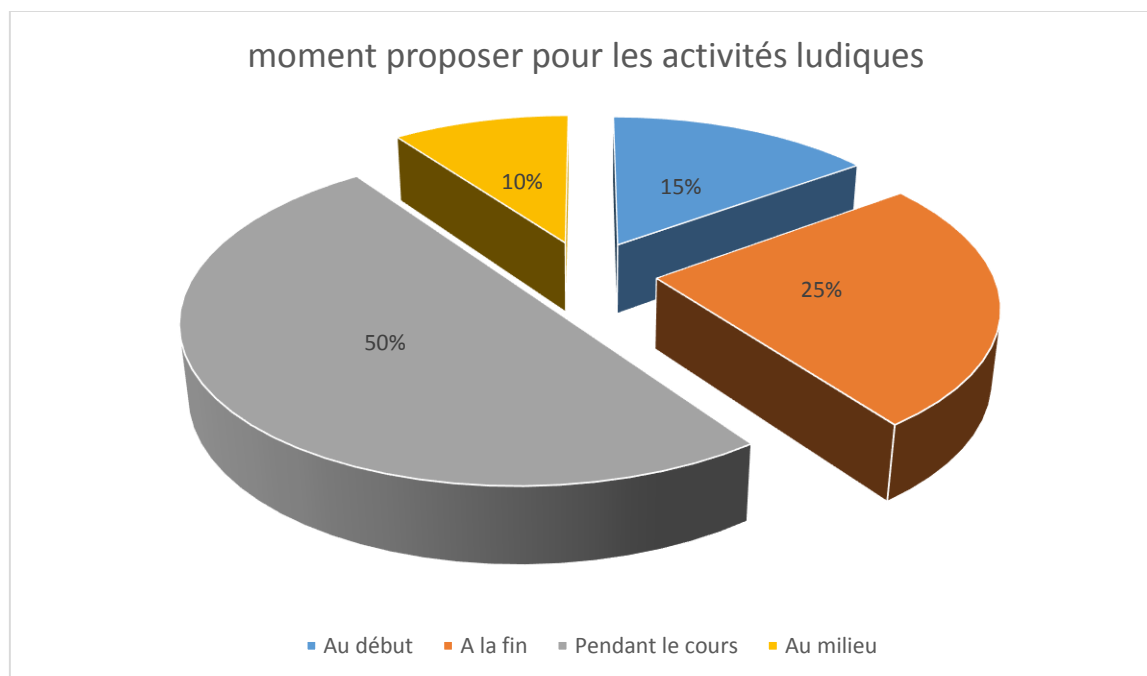


Figure N°6 : représentation graphique de la question N°06

**Présentation des résultats** : d'après le tableau ci-dessus 35% des enseignants utilisent l'activité ludique pendant le cours et 25% à la fin et 15% au début et 10% au milieu du cours.

**Analyse des résultats :** à travers ces réponses nous pouvons remarquer que le taux élève se fait remarque dans l'utilisation des activités ludique pendant le cours. Ce qui prouve que l'enseignant pratique ce genre d'activité pour impliquer l'apprenant dans son apprentissage. L'activité ludique joue le rôle auxiliaire qui accompagne l'élève dans la construction de ses connaissances de manière amusante, mais nous remarquons également qu'un nombre important d'enseignant représentant 25% opte pour son utilisation en fin de cours pour évaluer les connaissances.

**Question N°07 : qu'est-ce que vous proposez comme activités et supports ludique a vous apprenants ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Les bondes dessinées	03	15%
Les jeux de rôle	05	25%
Chansons/ comptines	10	50%
Autres (jeu de mot. Lecture créative)	02	10%

Tableau des résultats de la question N°7

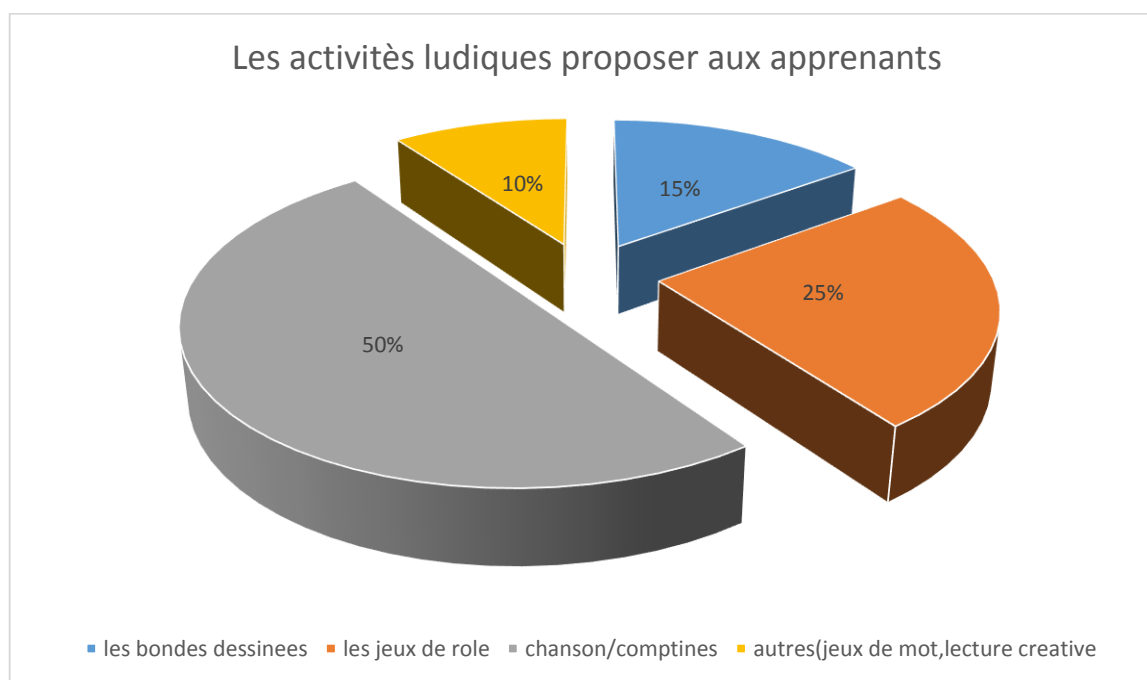


Figure N°07 : représentation des résultats de la question N°7

**Présentation des résultats :** à la lumière du tableau n°09 nous pouvons noter que la majorité des enseignants ont recours aux chansons/ comptines (50%) alors que 25% ont eu recours aux jeux de rôles. Et 15% pour la bande dessinée, 10% seulement travaillent avec les autres pratiques ludiques comme le jeu de mots et la lecture créative.

**Analyse des résultats :** ce que nous constatons de ce qui précède c'est que nos enseignants varient leur choix d'activité en fonction des besoins de leurs élèves, pour certains ces activités servent à motiver les élèves et à les aider pour mieux comprendre autrement dit l'apprentissage sera plus facile et agréable. Pour les autres les jeux de rôles sont un outil qui enthousiasme l'élève ils offrent aux apprenants de vivre ce qu'ils veulent être dans le futur ; vu que les élèves aiment la musique et les histoires ; les chansons et les comptines seraient une bonne activité qui leur permet de pratiquer les langues tout en bougeant et en s'amusant.

**Question n°08 : pensez-vous que les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludiques dans l'acquisition du français chez les élèves du primaire ?**

Réponses	Nombre de réponses	pourcentage
Oui	16	80%
Non	04	20%

Tableau des résultats de la question N°08

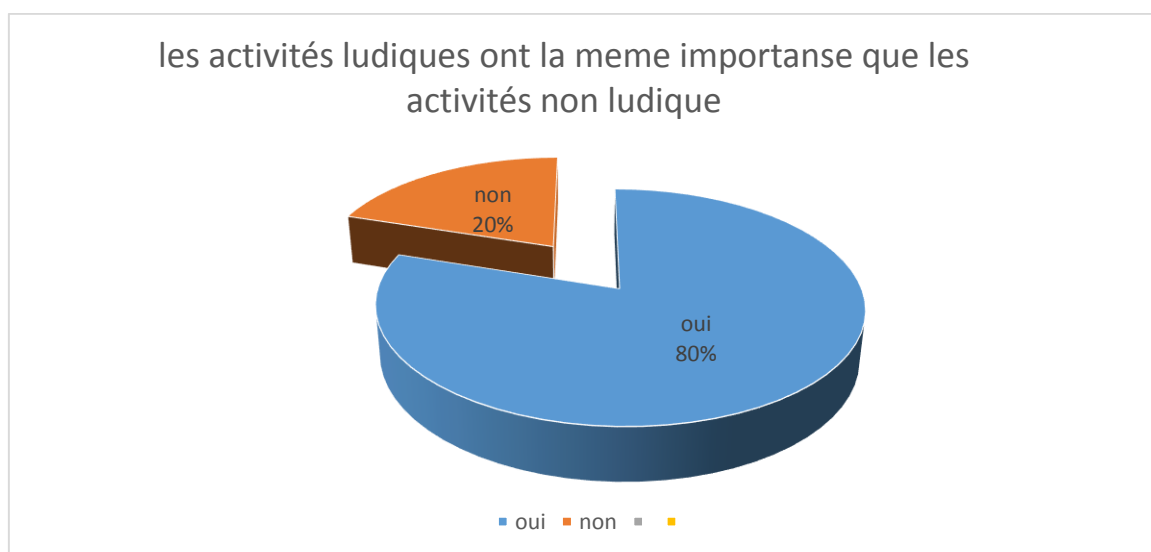


Figure N°8 : présentation graphique de la question N°08

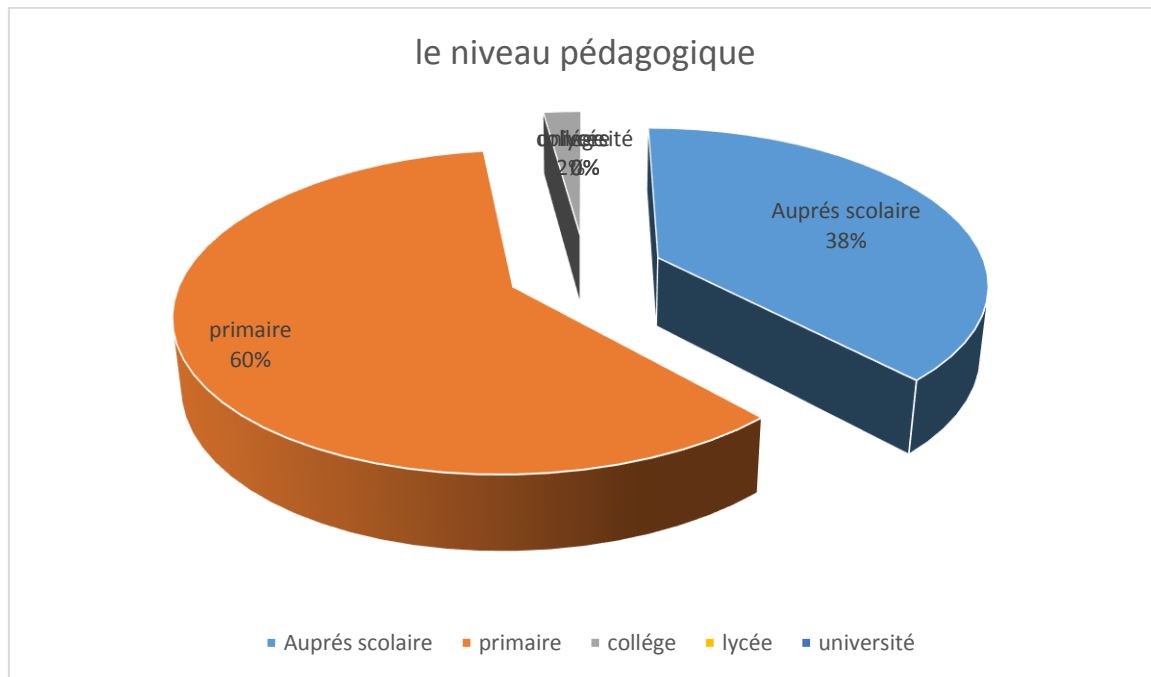
**Présentation des résultats** : nous observons dans ce tableau que 16 sur 20 des enseignants interrogés voient que les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludiques.

Parce que selon leurs déclarations l'utilisation du support ludique peut motiver davantage d'enfant à apprendre la langue étrangère, le jeu autant qu'activité ludique place l'enfant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire, elle pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour maîtriser l'usage, et il reste toujours que le meilleur apprentissage est celui acquis par le jeu et où l'élève le fait avec envie et par distraction. 04 enseignants sur 20 pensent qu'elles n'ont pas la même importance car les activités non ludiques permettent l'acquisition des règles de base de la langue française, alors que les activités ludiques permettent la fixation et l'application des connaissances acquises.

**Question N°09 : à quel niveau pédagogique convient-il d'introduire les activités ludiques ?**

Réponses	Nombre de réponse	Pourcentage
Auprès scolaire	07	35%
Primaire	11	55%
Collège	02	10%
Lycée	00	00%

Tableau des résultats de la question N°09



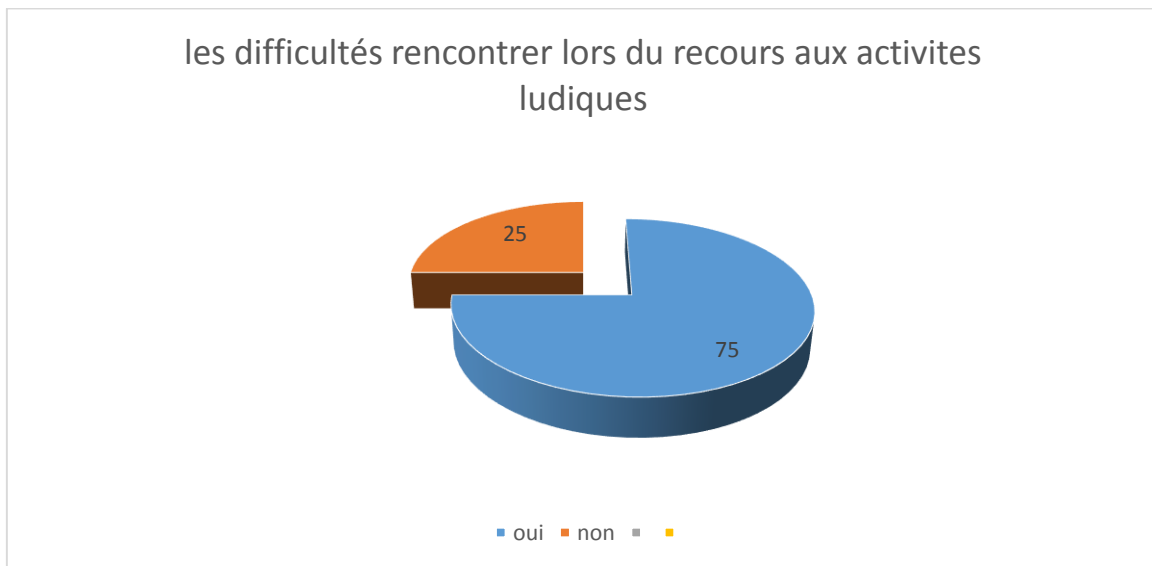
**Figure N°09** : représentation graphique de la question N°09

**Présentation des résultats** : d'après ce tableau nous constatons que l'utilisation des activités ludiques est réservée au cycle primaire premièrement le pré scolaire avec le résultat de 7 sur 20 (35%) enseignant qui préfèrent introduire ces activités à ce niveau parce que plus on habitude l'élève a ces mêmes activités plus on aura de bon résultats à l'avenir et on remarque sûrement cet aspect de créature se développer avec l'Age de 5 ans. Deuxièmes avec le résultat de 11 sur 20 (55%) des enseignants qui introduisent les activités ludiques au primaire parce que le penchant des élèves a l'école primaire est de jouer ; c'est à ce niveau que les apprenants ont besoin de ce genre d'activité pour leur faciliter la compréhension et l'acquisition de la langue française et enrichir leur stock lexical et leur donner une chance de prendre acte dans des situations de communication. Quant a 2 sur 20 (10%) des enseignants interrogés ils préfèrent introduire les activités ludiques au collège parce qu'elles doivent être introduites avant la maîtrise totale de la langue française des élèves en installant chez lui une compétence langagière.

**Question N°10 : rencontré vous des difficultés lors du recours aux activités ludique ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentages
Oui	16	75%
Non	04	25%

Tableau de résultats de la question N°10

**Figure N°10** : représentation graphique de la question N°10

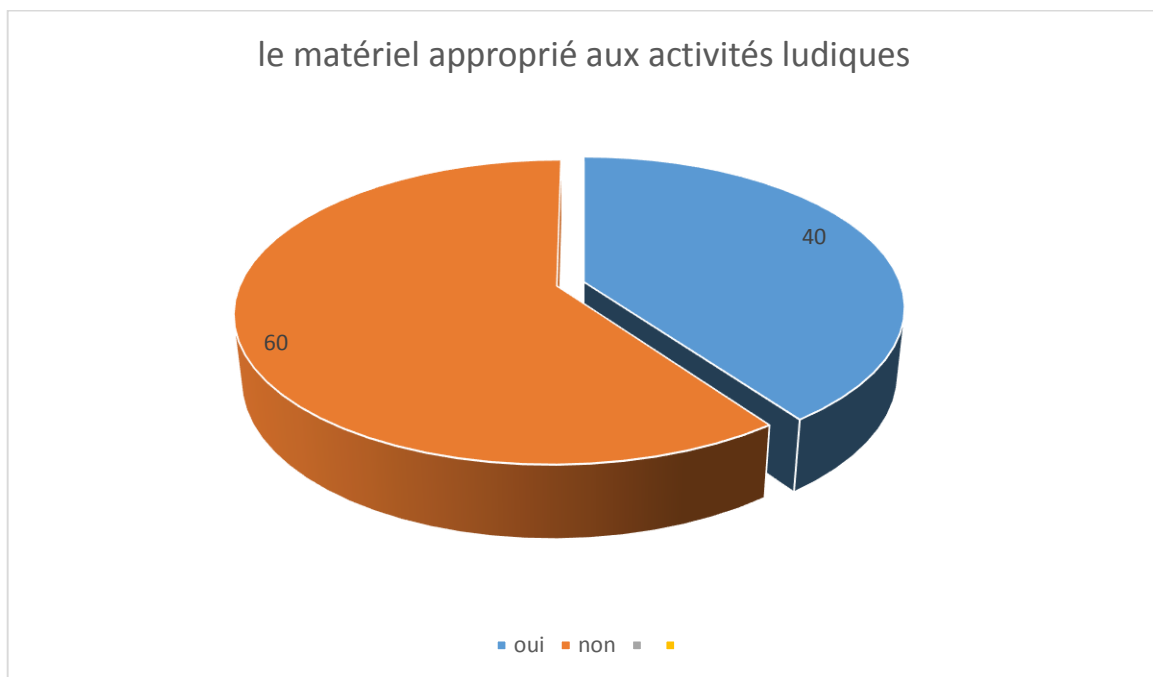
**Présentation des résultats** : un grand nombre d'enseignants interrogés qui est de 75% disent qu'ils rencontrent des difficultés lors du recours aux activités ludiques, 25% ne rencontrent pas de difficultés.

**Analyse des résultats** : afin d'établir des activités ludiques à un public débutant comme les apprenants du cycle primaire les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui empêchent d'accomplir leurs tâches ; en premier lieu on trouve le manque de temps car les heures de cours sont insuffisantes pour apprendre convenablement les notions d'une langue étrangère aussi il y a des enseignants qui se plaignent de la surcharge des classes et aussi le programme qui est trop chargé.

**Question N°11 : est-ce que le matériel approprié aux activités ludiques est disponible au sein des établissements scolaires ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentages
Oui	08	40%
Non	12	60%

Tableau de résultat de la question N°11



**Figure N°11** : représentation graphique de la question N°11

**Présentation des résultats :** la plupart des enseignants 60% disent que le matériel approprié au jeu n'est pas disponible au sein de leurs établissements scolaire surtout lors d'une présentation d'une activité ; son matériel n'est pas le livre scolaire. Nous demandant pourquoi le matériel n'est pas disponible. La majorité disent que les activités ludiques son défèrent et leurs matériels se défaire selon le type de l'activité, l'école ne peut pas spécialiser à chaque jeu son matériel.

Dans ce cas l'élève ou l'enseignant qui ramène le matériel, 40% disent que ce matériel disponible car ils évitent les jeux qui demandent un matériel spécial et dans la plupart des cas ils utilisent le livre scolaire comme matériel.

Question N°12 : vos élèves réagissent ils positivement à ce type d'activités ?

Reponses	Nombre de réponses	Pourcentages
Oui	17	85%
Non	03	15%

Tableau de résultat de la question N°12

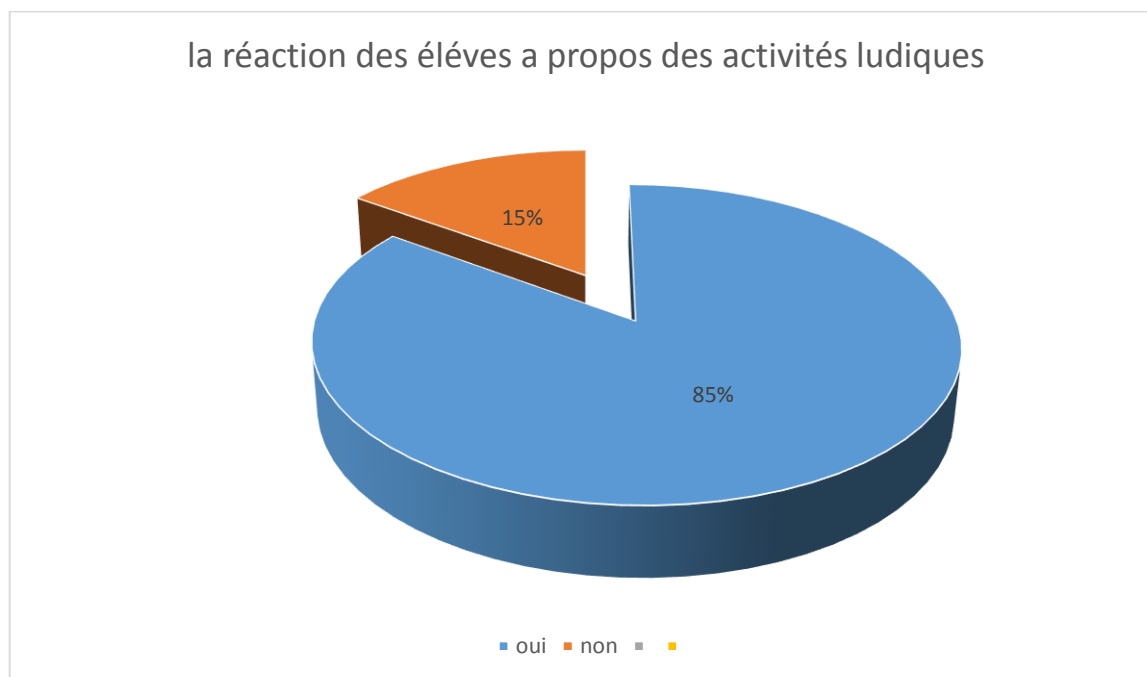


Figure N°12 : représentation graphique de la question N°12

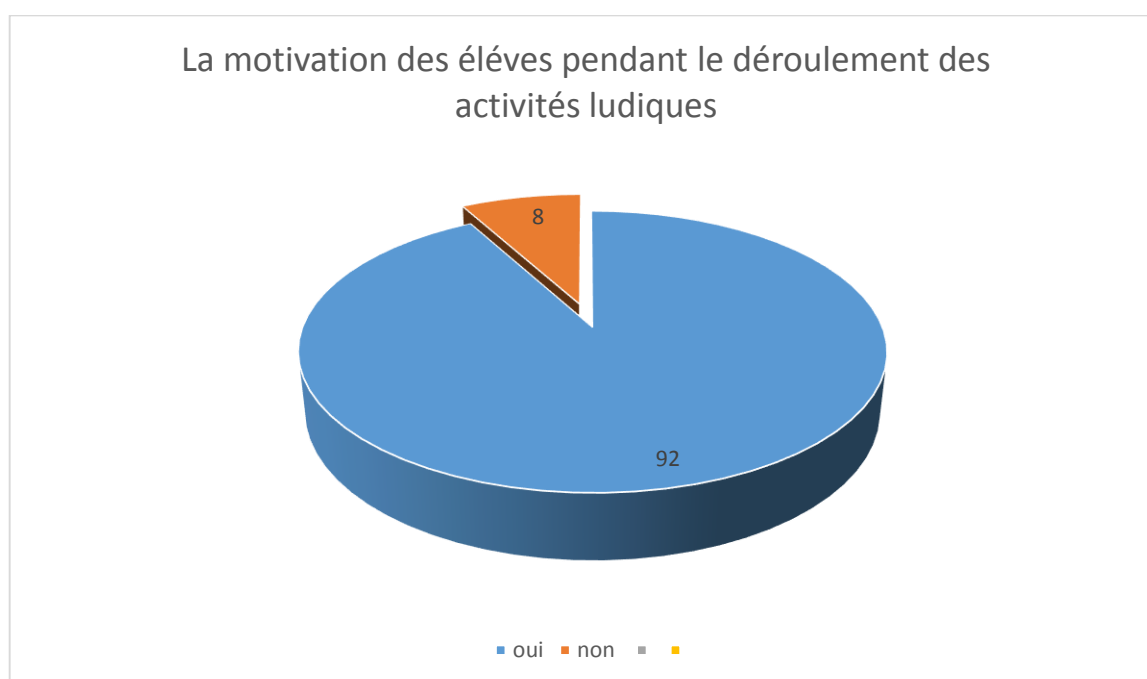
**Présentation des résultats :** 17 enseignants pour un pourcentage de 85 affirmant que leurs élèves réagissent positivement leur de l'utilisation des activités ludiques ; et il n'y a que 03 enseignant pour un pourcentage de 15 pensent qu'il n'y a aucune réaction par leurs élèves l'en utilisent le ludique. Leur élève participe de la même façon dans toute autre activités.

**Analyse des résultats :** nous constatons que les résultats confirment le fait, les élèves réagissent positivement l'heur des activités ludiques.

**Question N°13 : les apprenants sont-ils motivés pendant le déroulement des activités ludiques ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentages
Oui	18	92%
Non	02	08%

Tableau de résultat de la question N°13



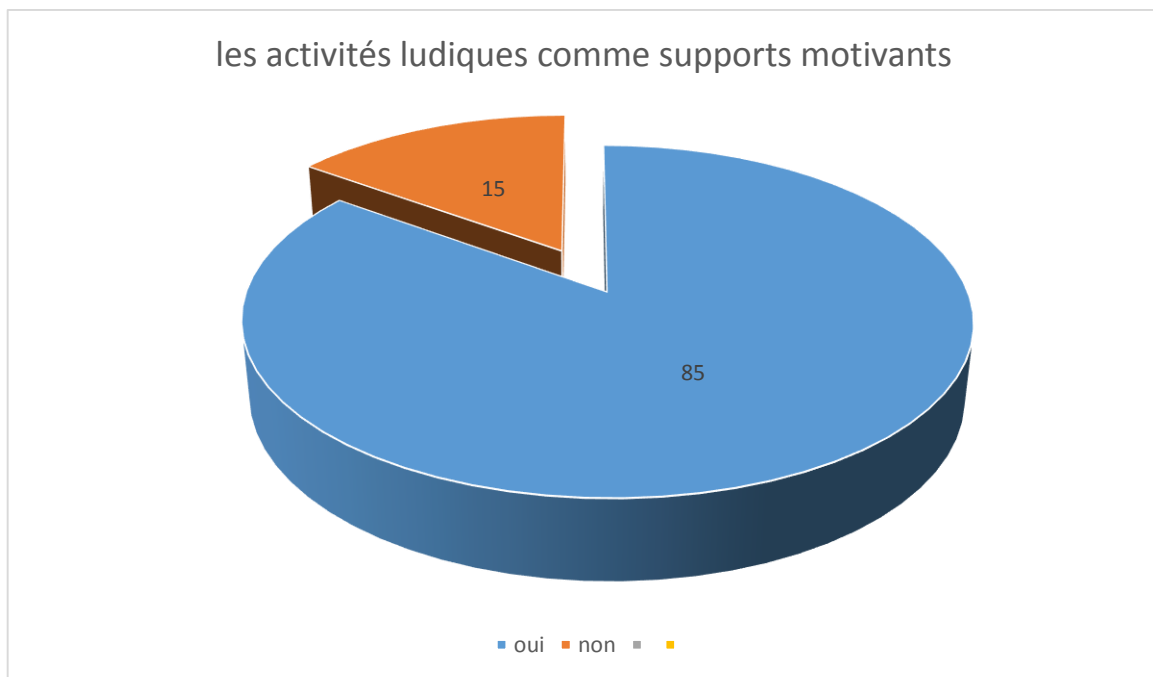
**Figure N°13 :** représentation graphique de la question N°13

**Présentation des résultats :** suites aux données collectées nous remarquons que la majorité des enseignants pour un pourcentage de 92% estiment que les apprenants sont motivés par les activités ludiques. Ce qui le montre selon leurs dires c'est l'intérêt qu'ils portent aux activités ludiques ; leur participation, l'interaction, l'enthousiasmée leur dynamisme, l'engagement prouve à vouloir apprendre une langue étrangère et la joie et l'intention qui se lit dans leurs yeux et toute l'énergie qu'ils dépensent à y participer ce qui rend la compréhension facile. Et il n'y a que 02 enseignant pour un pourcentage de 08% pensent qu'il n'y a aucune amélioration en utilisant le ludique. Leurs élèves participent de la même façon dans toute autre activité.

**Question N°14 : considérez-vous les activités ludiques comme des supports motivants pour les apprenants ? Pourquoi ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	17	85%
Non	03	15%

Tableau de résultat de la question N°14



**Figure N°14 :** représentation graphique des résultats de la question N°14

**Présentation des résultats :** de l'ensemble des enseignants questionnés 03 répondent par non (ils n'utilisent pas l'activité ludique) sur 17 enseignants restant ; nous avons obtenu un accord unanime.

**Analyse des résultats :** nous avons démontré dans la deuxième partie de notre travail que l'activité ludique est un facteur motivant dans l'apprentissage.

Ce genre d'activité aide le jeune élève à intégrer des apprentissages nouveaux, elle est utilisée par l'enseignant afin de susciter chez les apprenants l'envie d'apprendre et de découvrir le monde à travers des expériences c'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression de réellement apprendre.

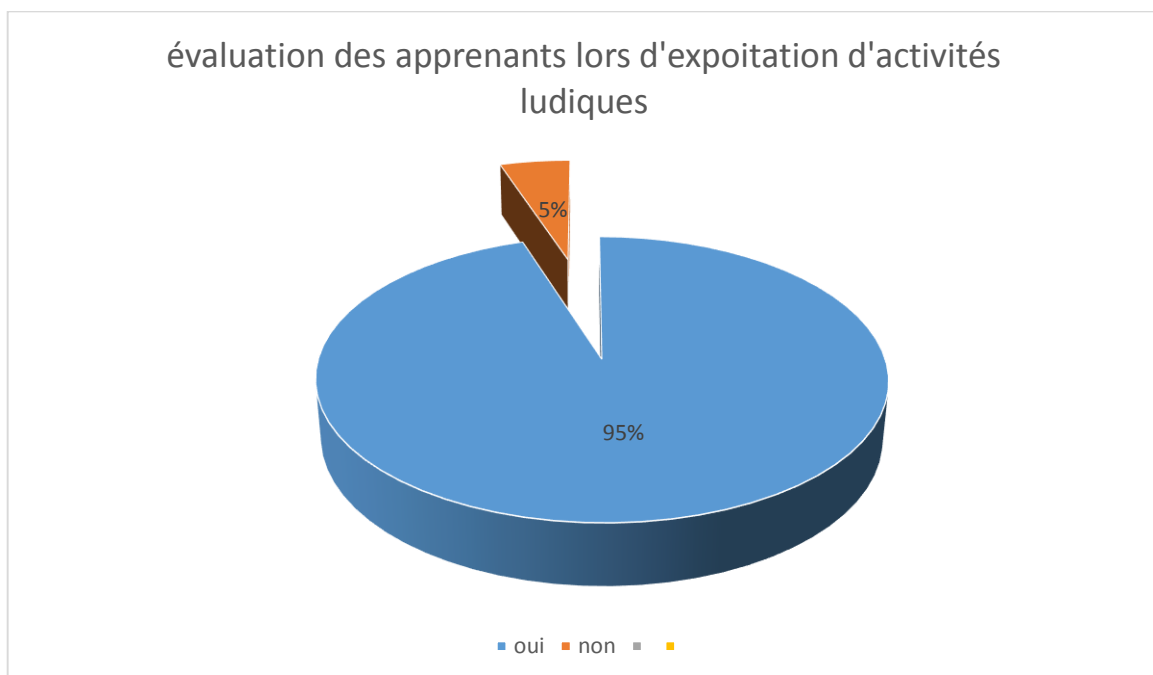
L'activité ludique procure du plaisir qui génère une grande motivation (important moteur de tout apprentissage) qui facilite l'apprentissage dans la mesure où l'apprenant ne refuse jamais une situation qui se qualifie le ludique. Il s'investit pleinement par l'acte de jouer.

Les situations ludiques brisent la rigidité existante en classe ressentie habituellement chez les apprenants par le biais de la motivation en même temps elle convertit l'attention portée sur le contenu des leçons en tâche ludique que l'apprenant est mené à la réaliser ceci le rend plus actif.

**Question N°15 : évaluez-vous les apprenants lors d'exploitation d'activités ludiques ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentages
Oui	19	95%
Non	01	05%

Tableau de résultat de la question N°15



**Figure N°15 :** représentation graphique de la question N°15

**Présentation des résultats :** les réponses obtenues montrent que 19 sur 20 des enseignants interrogés font recours à l'évaluation en justifiant leurs réponses par des objectifs proposés dans le questionnaire qui sont : vérifier la compréhension de l'élève, vérifier ses émotions, remédier à ses lacunes puis. Ils ont ajouté d'autres objectifs qui sont : orienter

davantage des élèves et les pousser à la participation, intégrer en mieux les élèves à la pratique, situer le niveau de la classe et vérifier les acquis de l'élève.

**Question N°16 : quelles sont les difficultés rencontrées par les apprenants et les enseignants lors de leur mise en œuvre ?**

**Présentation des résultats :** les réponses données montrent que 20 sur 20 des enseignants interrogés précisent que le programme est la première difficulté rencontrée car il n'est pas adopté au niveau des élèves de plus le volume horaire reste toujours réduit et insuffisant (trois heures par semaine pour les troisièmes années) ajoutons à cela la surcharge des classes qui ne permet pas de faire participer l'ensemble de la classe et en fin le manque de moyen technique qui favorisent la variété des pratiques ludiques.

**Question N°17 : quels sont les objectifs linguistiques et communicatifs visés lors de l'intégration des activités ludiques dans le processus d'enseignement ?**

**Présentation des résultats :** d'après les réponses données nous remarquons que les enseignants ont séparé les objectifs visés à travers les activités ludiques en deux catégories : la première représente les objectifs communicatifs par les activités de jeu de rôle, jeu de mots et les bandes dessinées ; l'élève selon les enquêtes sera inscrit dans des situations de communication où il prendra place pour s'exprimer de façon appropriée tout en l'aidant à remédier aux difficultés rencontrées lors de la prise de parole comme l'illustrent les déclarations suivantes des enseignants : « *les objectifs linguistiques : la réception et la production et la communication non verbale (gestes)* », « *faciliter la compréhension chez l'apprenant, la correction de la prononciation et une bonne communication* », « *les enfants vont apprendre à s'exprimer et à communiquer avec leurs camarades sur des situations de communication* ».

La deuxième catégorie correspond aux objectifs linguistiques par les activités de lectures des textes à caractère ludique, les poèmes et l'écriture créative. Il s'agit pour cette catégorie, d'amener l'apprenant à prendre progressivement conscience du fonctionnement de la langue française et de lui offrir une bonne compréhension. Les explications données précisent cette idée : « *Répondre couramment aux questions posées et enrichir le lexique de l'apprenant* », « *développer les compétences linguistiques chez l'apprenant (vocabulaire, grammaire)* », « *le jeu ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique. Les moyens sont complémentaires puisque chacun d'eux a l'information que l'autre en a besoin* ».

## 7. Analyse de questionnaire destiné aux apprenants

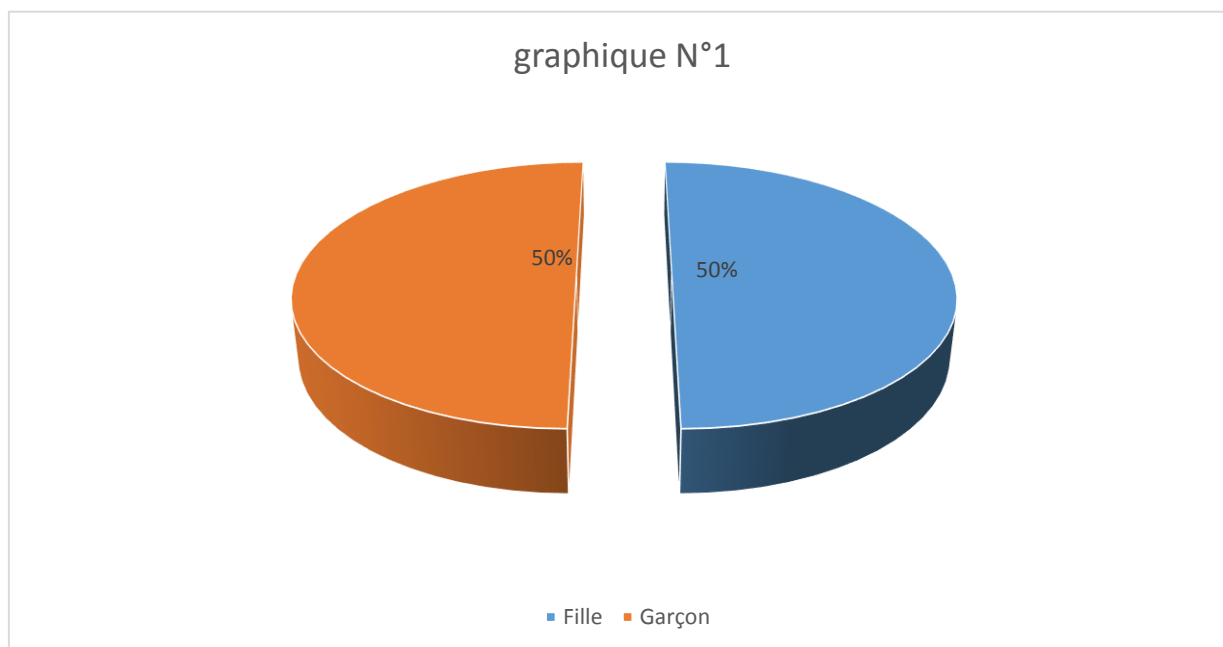
- Question N°1 : sexe

- Féminin

Masculin

- Tableau N° 01 : le sexe des enquêtes (féminin / masculin).

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentages
Fille	15	50%
Garçon	15	50%



**Présentation de résultats** : notre échantillon se constitué de 30 apprenants dans le niveau troisième année primaire : 15 garçons et 15 filles.

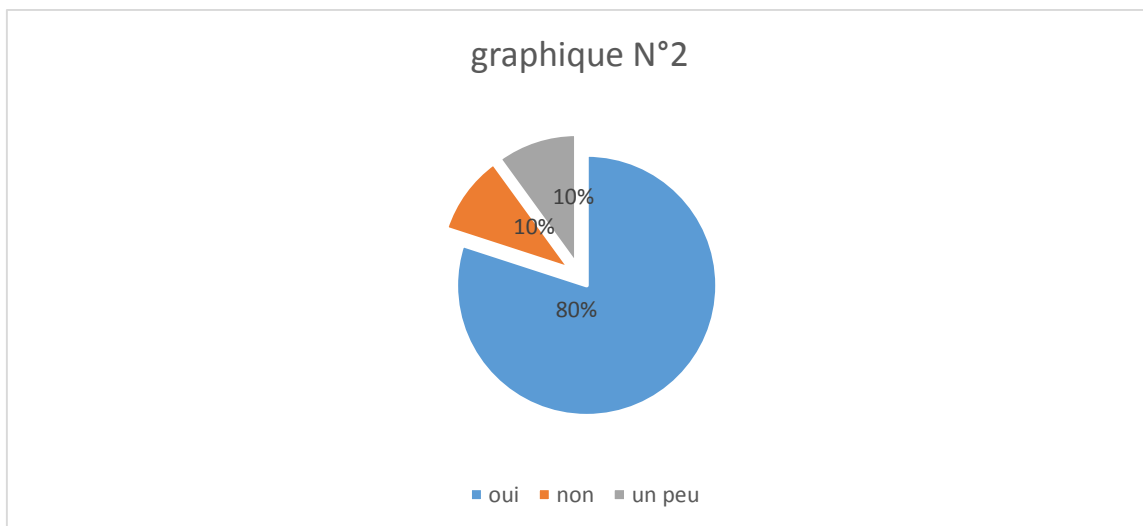
**Analyse de résultats** : la répartition entre les deux sexes est égale avec un pourcentage Identique de 50% pour chaque un des deux.

**Question N°02 : Aimais –tu apprendre le français**

-oui  non  un peu

**-Tableau N°02 : « le désir d’apprendre le français ».**

Réponse	Nombre d’apprenant	Pourcentage
Oui	24	80%
Non	03	10%
Un peu	03	10%



**Présentation de résultats :** d’après les résultats obtenus la majorité des apprenants en 3<sup>ème</sup> année primaire aiment la langue française avec un taux 80% ils justifient cela par le fait que le français est la première langue étrangère pour eux, et elle leur permet de comprendre le monde, et seulement 10% des apprenants qui n’aiment pas la langue française et aussi 10% d’autre l’aime juste un peu parce qu’il trouve des difficultés dans l’acquisition.

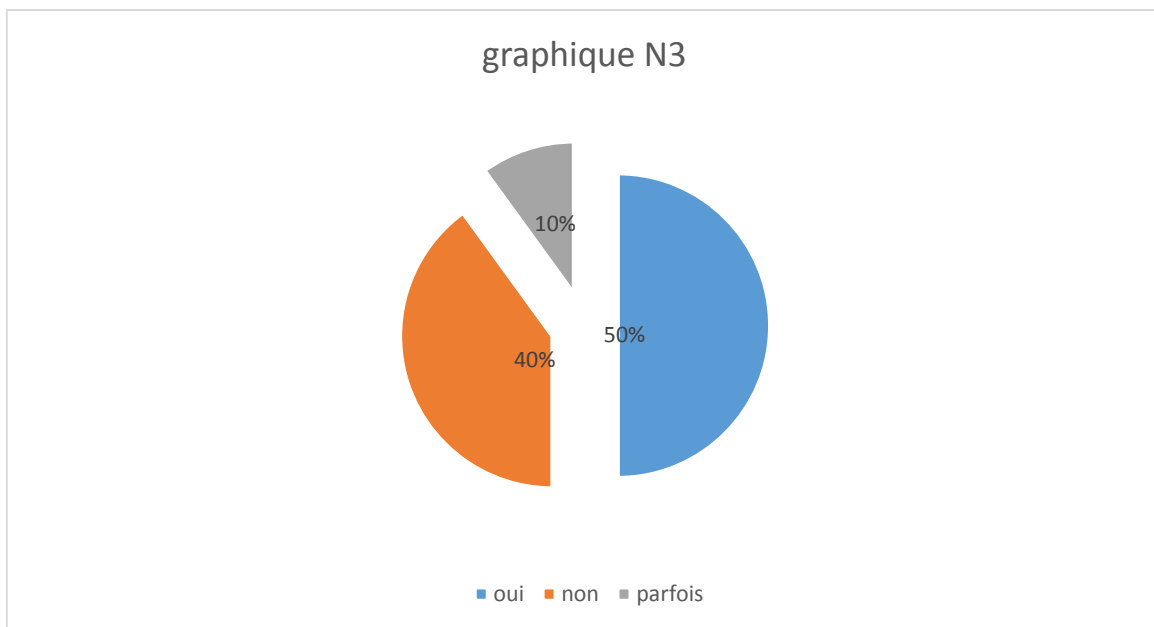
**Analyse de résultats :** 80% des apprenants veulent apprendre la langue française ; ces derniers sont avantageux à l’apprentissage de la langue étrangère, considérant celle-ci comme langue d’ouverture et d’épanouissement au monde extérieur nos jugons qu’ils sont d’ores et déjà motivés et favorable à son égard, 10% s’intéressent moins à cette langue, pour eux c’est une matière comme toutes les autres. Contrairement à 10% des élèves interrogés rejettent le français volontairement cette minorité veut apprendre la langue arabe.

**Question N° 3 : regardes –tu les chaines française ?**

-oui  non  parfois

**-Tableau N° 3 :** « nombre d'apprenant qui regarde les chaines française »

Réponse	Nombre d'apprenant	Pourcentage
Oui	15	50%
Non	12	40%
Parfois	03	10%



**Présentation des résultats :** d’après les résultats obtenus 50% des apprenants regardants les chaines françaises pour améliorer leur niveau en française et 10% des apprenants regardent les chaines françaises de temps en temps par contre 40% ne regardent jamais les chaines françaises.

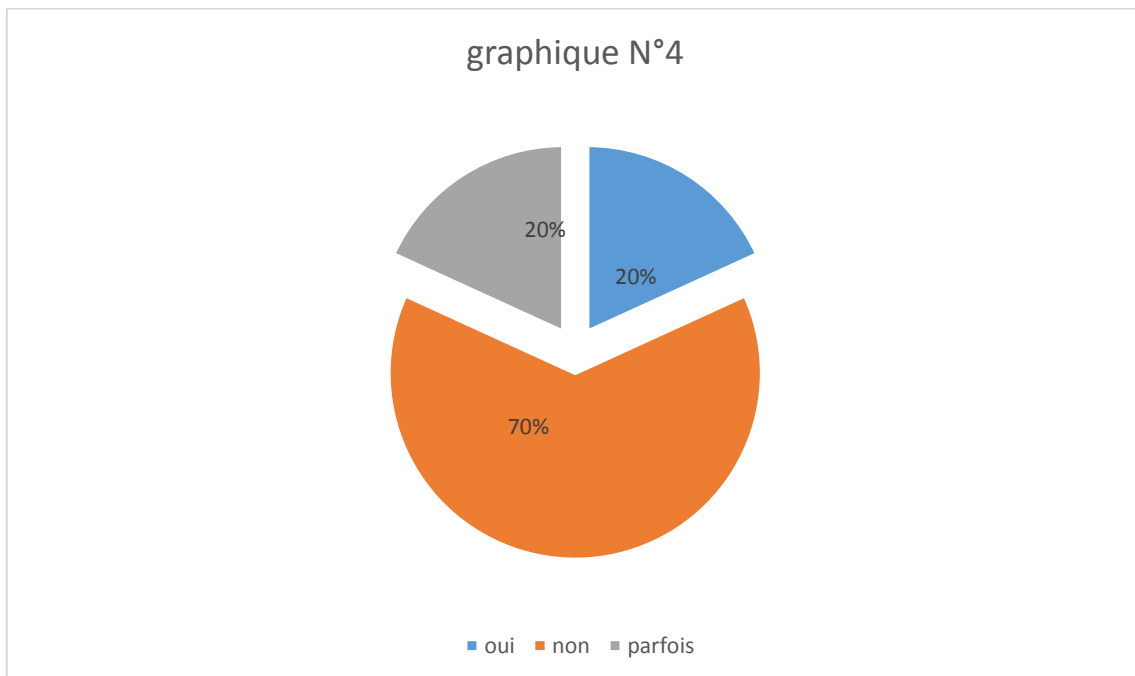
**Analyse des résultats :** on vit dans un monde qui connait des progrès immenses dans les domaines de la technologie c’est tes grands avantages qui n’est pas disponible auparavant surtout la télévision qui a la capacité d’attirer l’apprenant à l’aide à développer des compétences en langue français, regardent les chaines françaises c’est découvrir la culture et la langue de l’autre.

**Question N° 4 : utilises-tu le français à la maison ?**

Oui  non  parfois

**-Tableau N°4 : « l'utilisation de français à la maison »**

Réponse	Nombre d'apprenant	Pourcentage
oui	06	20%
non	21	70%
parfois	03	20%



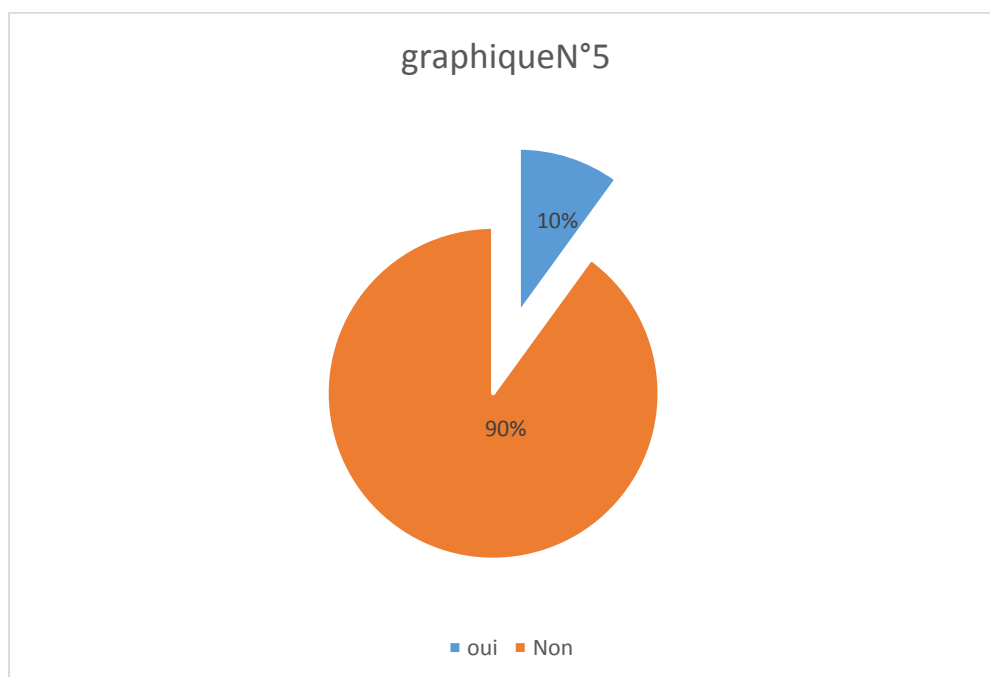
**Présentation des résultats :** d’après les résultats obtenus 20%des apprenants utilisent parfois le français à la maison et 20% d’autre parlent le français à la maison et 70% n’utilisent et ne parlent jamais le français à la maison.

**Analyse des résultats :** la famille représente un environnement qui contribué à l’évolution et l’adaptation de l’enfant avec le bain linguistique qu’elle lui propose à travers la motivation et l’encouragement pour assurer la transmission des connaissances et les consolider par l’acquisition de nouvelle compétence linguistique qui évoluons progressivement pour la pratique de l’enfant au sein de sa famille.

**Question N°5 : Aimez-vous parler en français ?**

-**Tableau N°5** : « des apprenants qui aiment parler la langue française

Réponse	Nombre d'apprenant	Pourcentage
Oui	03	10%
Non	27	90%



**Présentation des résultats** : d'après les résultats obtenus, 90% des apprenants n'aiment pas parler en français par contre 10% des apprenants aiment parler en français.

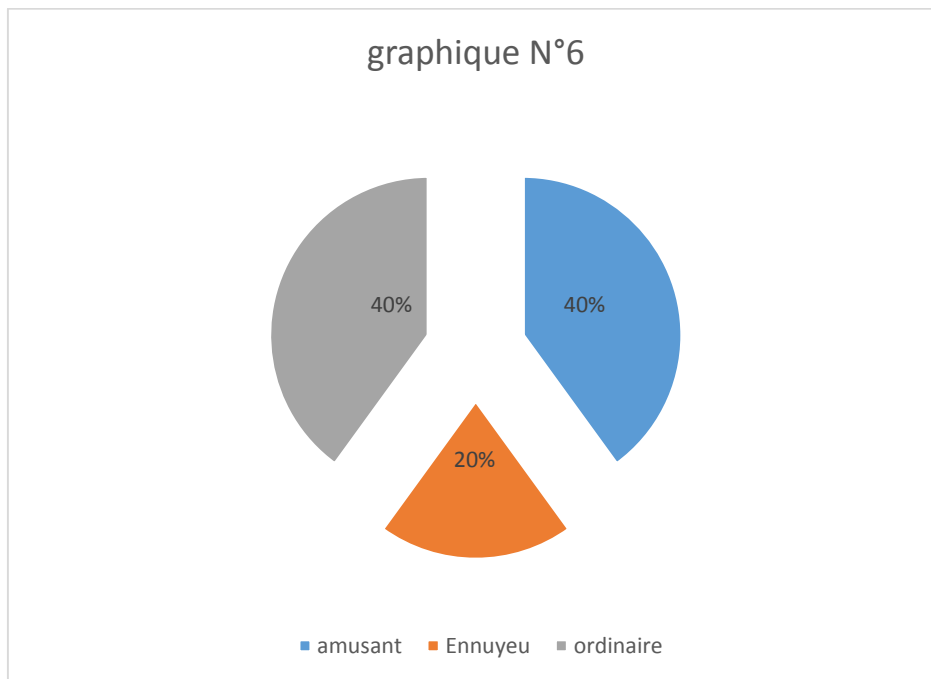
**Analyse des résultats** : les élèves commencent à apprendre la langue française à partir de 3<sup>ème</sup> année primaire pour la plupart des apprenants n'aiment pas parler la langue française parce qu'ils ont préféré la langue arabe que la langue française qu'ils considèrent comme langue de colonisation, et seulement 10% des apprenants qui aiment parler la langue française parce qu'ils veulent l'apprendre pour communiquer au futur avec des gens étrangers.

**Question N°6 : que ressens-tu par apport au cours de français ?**

-Il est plutôt : amusant  ennuyeux  ordinaire

-**Tableau N°6** : « l'apprenant dans son cours de français »

Réponse	Nombre d'apprenant	Pourcentage
amusant	12	40%
Ennuyeux	06	20%
ordinaire	12	40%



**Présentation des résultats** : d'après les résultats obtenus nous permet de constater que 40% des apprenants interrogés pensent que les cours de français sont vraiment amusants et 20% pensent qu'ils sont ennuyeux et 40% d'autres pensent qu'ils sont vraiment ordinaires.

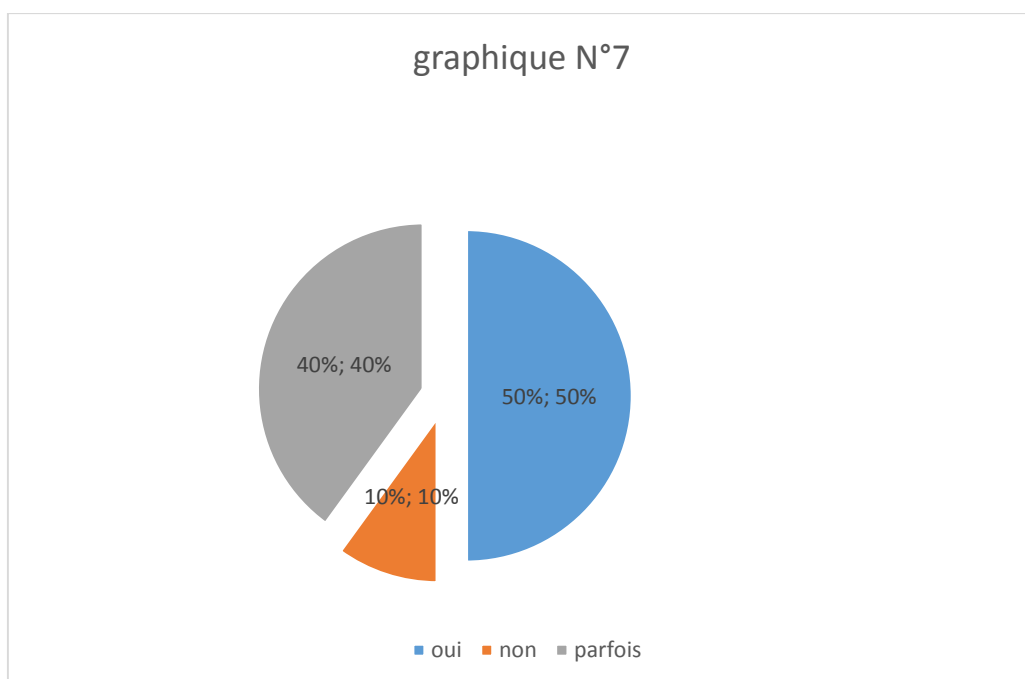
**Analyse des résultats** : plus d'un tiers des apprenants trouvent les séances de française amusantes et ordinaires ce sont des apprenants motivés qui veulent apprendre le français et 20% des apprenants interrogés s'ennuient pendant leur cours de français nous pensons que la raison première est incontestablement le fait qu'ils ne comprennent pas cette langue et considèrent cette séance comme une prison dont ils sont soumis à la discipline.

**Question N°7 : consacres-tu du temps à tes devoirs de français ?**

Oui  non  parfois

**Tableau N°7** « temps accordé à l'apprentissage de français »

Réponse	Nombre d'apparents	Pourcentage
oui	15	50%
non	06	20%
Parfois	09	30%



**Présentation des résultats :** nous veulent savoir dans cette question à ce que les apprenants révisent leurs leçons nous remarquer que 50% des apprenants consacre leur temps pour faire leur devoir de français et 40% des apprenants consacrent parfois leur temps pour la révision et 10% ne consacrent jamais leur temps pour apprendre cette langue

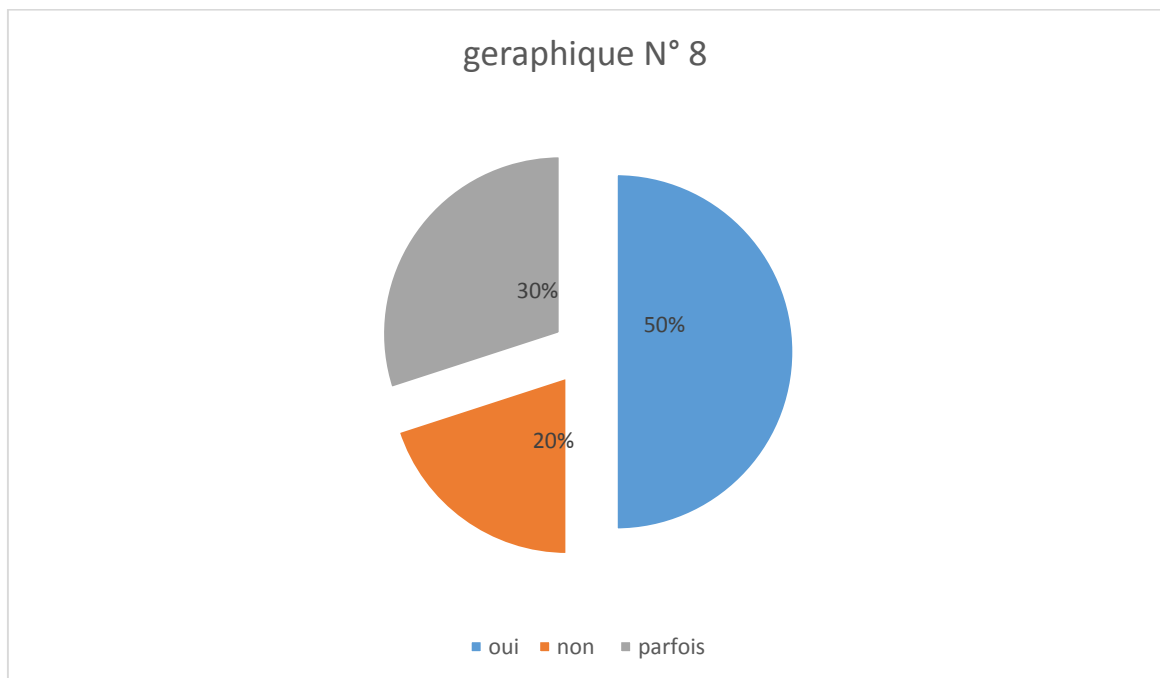
**Analyse des résultats :** 50% des apprenants qui consacrent leur temps pour réviser les leçons de la langue française pour avoir des bonnes notes à la fin des examens, contrairement aux autres avec un pourcentage de 30% qui révisent parfois parce que pour eux ce n'est pas vraiment nécessaire de la réviser parce qu'elle ne nécessite pas beaucoup de temps ; et 10% ne la révisent jamais parce qu'ils n'aiment pas cette langue et aussi ne comprennent pas.

**Question N° 8 : à ce que tu participe pendant les cours du français ?**

-Oui  non  parfois

**-Tableau N°8 : « la participation pendant les cours de français »**

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentages
Oui	15	50%
Non	06	20%
Parfois	09	30%



**Présentation des résultats :** d’après les résultats obtenus 50% des apprenants participe pendant le cours du français et 30% des élèves interrogés que participent parfois en classe par contre 20% des élèves ne participent jamais pendant les cours de français.

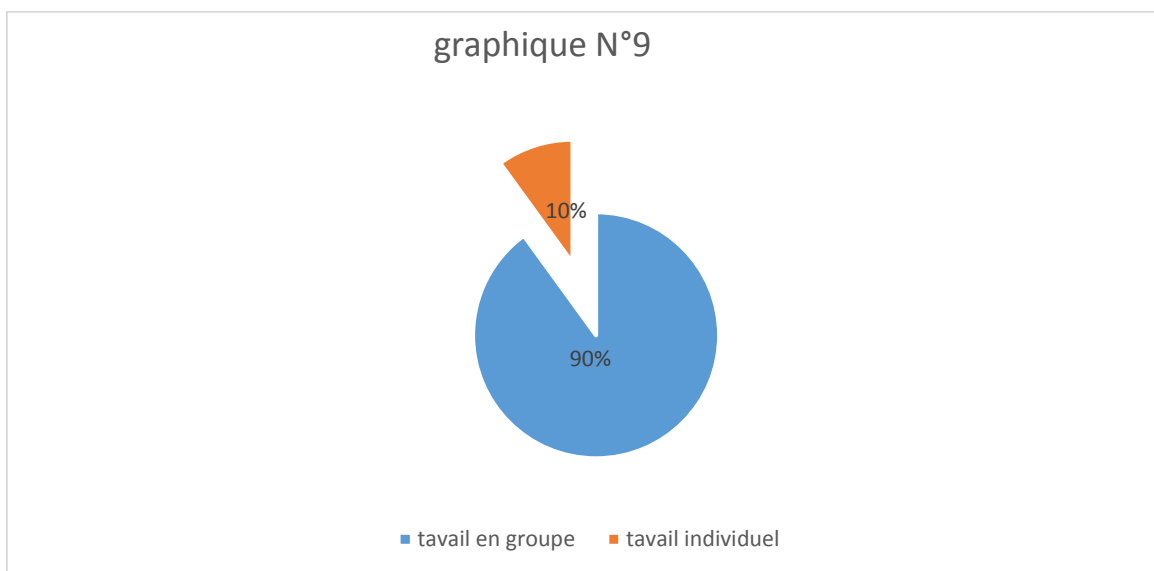
**Analyse des résultats :** le moteur de la participation en classe a toujours été l’enseignant tout dépend de la motivation qu’il exerce durant la séance de français pour stimuler l’intérêt de ses apprenants, et de l’amour qu’élèves prouvent pour l’enseignant car aimer le professeur implique à l’amour de la matière.

**Question N°9 : préfères –tu ?**

-travail individuel       travail en groupe

- **Tableau N°9** : « le choix des apprenants entre le travail en groupe et le travail individuel »

Réponse	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Travail individuel	03	10%
Travail en groupe	27	90%



**Présentation de résultats :** d'après les résultats obtenus 90% des apprenants aiment le travail en groupe parce qu'il confronte et échange ses idées découvrir l'intérêt de la discussion s'exprimer plus facilement en dépit de sa timidité et apprendre la langue française rapidement par contre 10% des apprenants préfère de travailler seul pour voir leurs capacités dans l'apprentissage de la langue française.

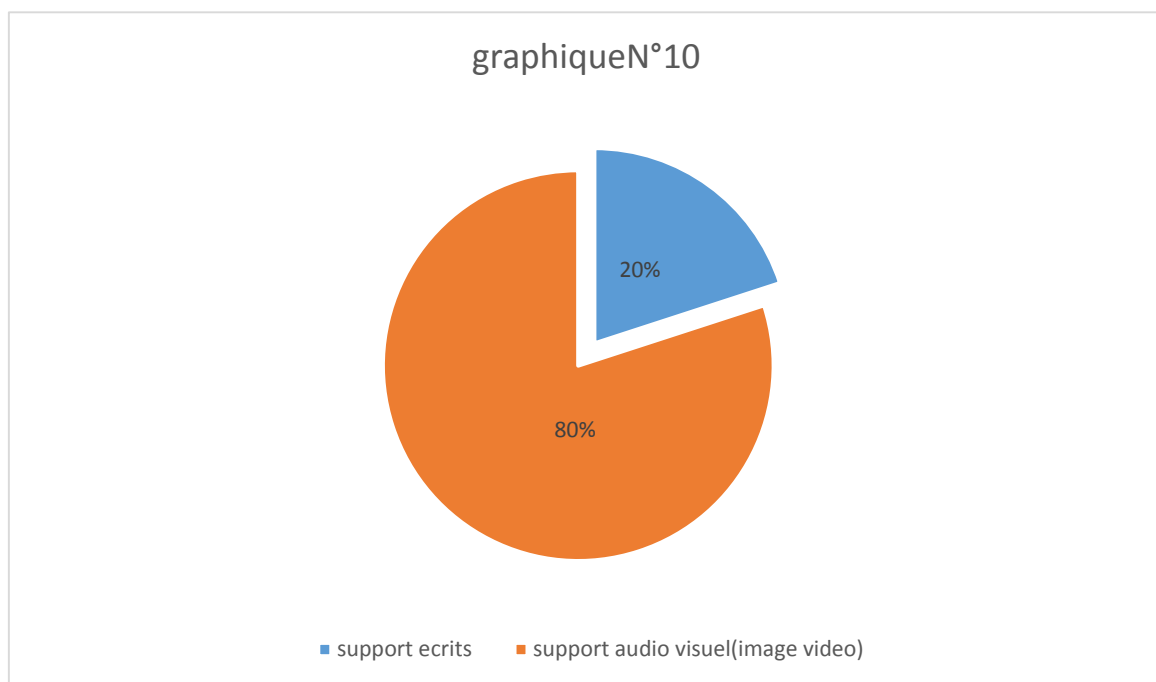
**Analyse des résultats :** l'analyse des apprenants qui préfèrent le travail en groupe on se rend compte que deux sortes de réponses apparaissent premièrement, une dimension cognitive est mise en évidence par le fait que les élèves compétent sur la multiplication des idées au sein du groupe et ainsi la quasi assurance d'avoir des réponses ou des résultats à la fin du travail en groupe. Le côté positif et qualitatif du travail de groupe est donc essentiellement constaté par ces apprenants, cela leur donne l'impression de ne pas être en échec, mais au contraire d'avoir la possibilité d'aider autrui et ainsi de tisser des liens qui pouvaient ne pas exister auparavant.

**Question N°10 : quelle est la méthode d'apprentissage que tu préfères ?**

- support écrits  supports audio-visuel (image-vidéo)

**TableauN°10 : « supports préférés par les apprenants »**

Réponse	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Support écrits	06	20%
supports audio-visuel	24	80%



**Présentation des résultats :** d’après les résultats obtenus 80%des apprenants aiment apprendre avec le support audio-visuel pour écoute et voir ou même temps et pour aux c’est une meilleure méthode pour apprendre facilement une nouvelle langue, par contre 20% des apprenants aiment le support écrit pour eux aussi c’est un support qui facilite l’apprentissage d’une d’apprendre une langue étrangère.

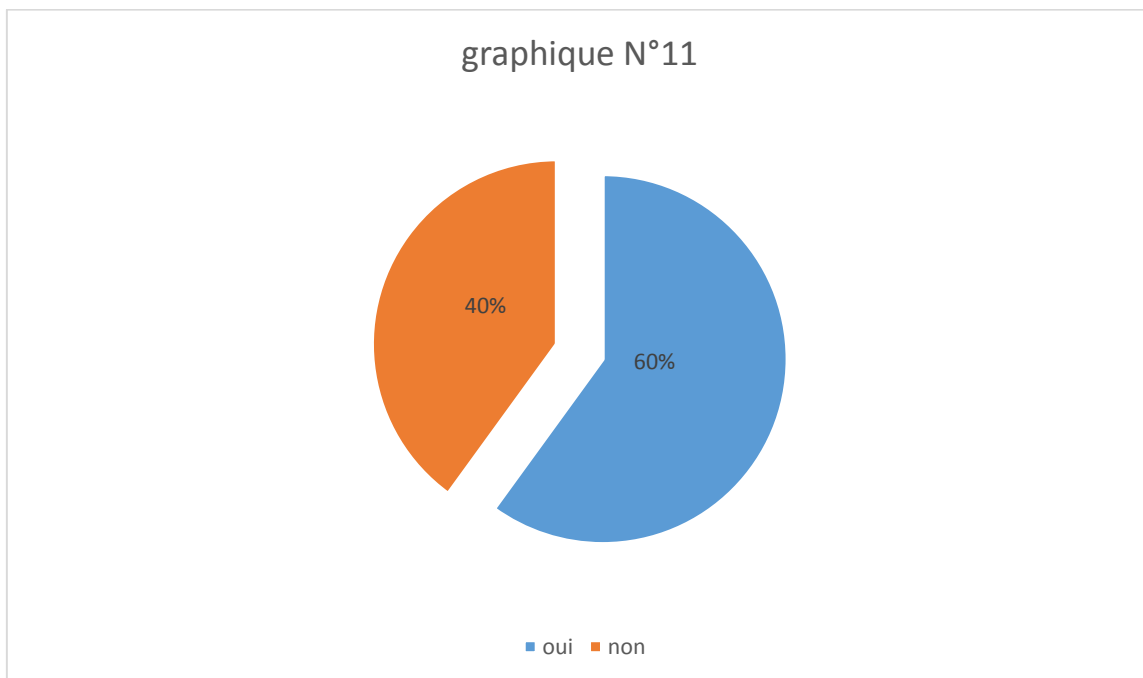
**Analyse des résultats :** la pluparts des apprenats préfère le support audio-visuel parce que c’est une nouvelle méthode d’apprentissage qui facilite à l’élève de 3<sup>ème</sup> année d’apprendre une nouvelle langue ètangre avec des images et les sons, par contre le support écrits il facilite l’apprentissage mais la plupart des apprenats ayants des difficultés à apprendre rapidement une nouvelle langue.

Question N°11 : pour vous la langue française est facile ?

Oui  non

-Tableau N°11 : « la langue française et facile »

Réponse	Nombre d'apprenants	Pourcentage
oui	18	60%
non	12	40%



**Présentation des résultats :** d'après les résultats obtenus 60% des apprenants disent que la langue française est facile pour eux par contre 40% des apprenants dit que c'est une langue difficile.

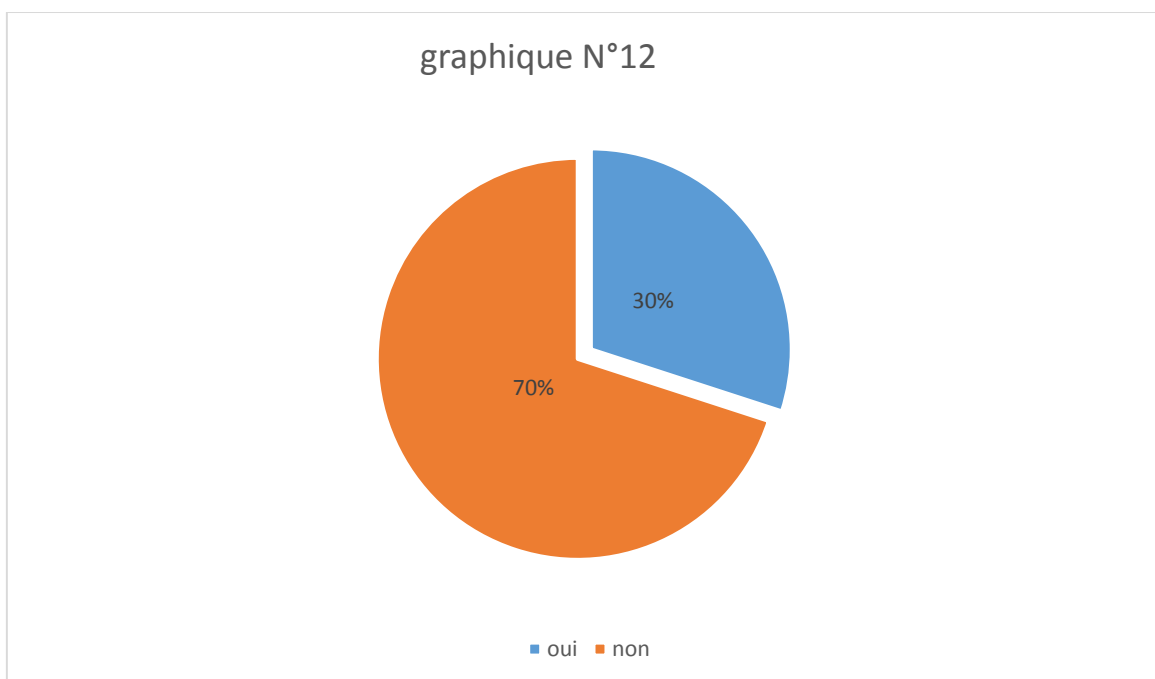
**Analyse des résultats :** pour les apprenant qui disent que la langue française est facile parce que il comprend lorsque leur prof explique et regarde les chaînes françaises, par à pour aux apprenants qui disent qu'elle est difficile pour eux parce que ils ont des difficultés à la prononciation et ne comprend pas en classe.

**-Question N°12 : lisez-vous en français ?**

Oui  non

**-Tableau N°12 : « la lecture en français »**

Réponse	Nombre d'apparents	Pourcentage
oui	9	30%
non	21	70 %

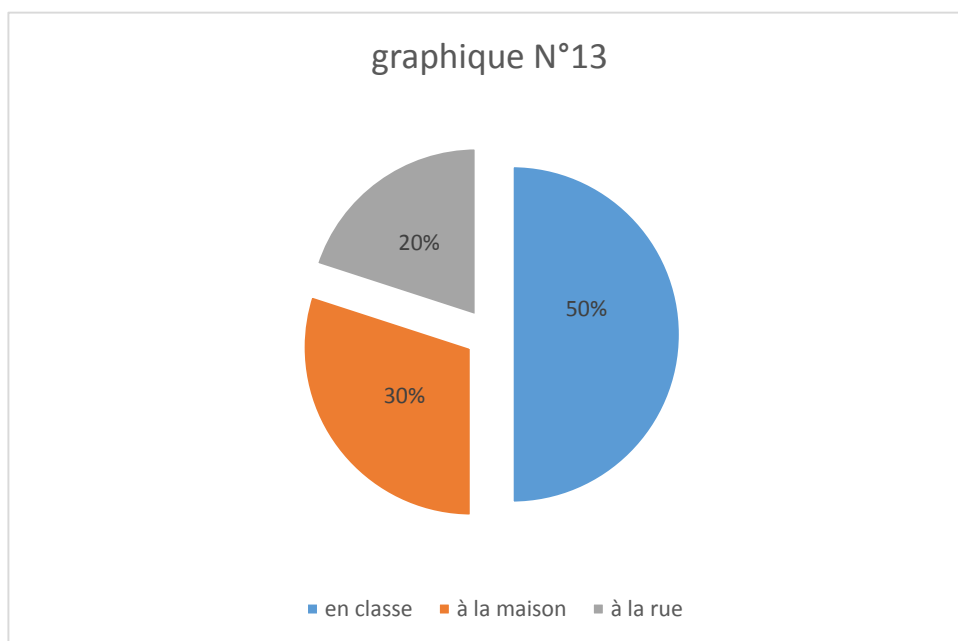


**Présentation des résultats :** d'après les résultats obtenus 70% des apprenants ne lisent pas en français parce qu'ils ne comprennent pas bien la langue, par contre 30% des apprenants lisent en français pour apprendre cette nouvelle langue et développer leur apprentissage.

**Analyse des résultats :** la plupart des apprenants ne lisent pas le français parce qu'ils considèrent que cette langue est difficile et compliquée surtout (la grammaire et la conjugaison) donc pour eux aussi elle a des mots difficiles à comprendre. Par ailleurs, 30% lisent la langue française parce qu'ils voient une nouvelle langue à découvrir et à connaître leur culture et son histoire et à maîtriser rapidement à l'aide de livres en français et à enrichir leur apprentissage.

**Question N°13 : parler vos en français ?**-En classe -Dans la rue -A la maison **-Tableau N°13 : «les lieux ou les apprenants parlent le français beaucoup »**

Réponse	Nombre d'apprenants	Pourcentage
En classe	15	50%
Dans la rue	06	20%
A la maison	09	30%



**Présentation des résultats :** d'après les résultats obtenus 50% des apprenants qui parlent le français en classe, et 10 % d'autre parlent le français à la rue et 30% qui parlent le français à la maison.

**Analyse des résultats :** la moitié des apprenant parlent le français à la classe parce que c'est une langue étranger mais il Ya 10%des apparents qu'ils parlent cette langue à la rue avec leurs amis pour la maîtriser bien et 30% des apparents parlent à la maison avec leurs parents qu'ils encouragent leurs enfants à parler avec eux pour aimer cette langue.

**Question N°14 : vos – difficultés en production orale relèvent-elles principalement de :**

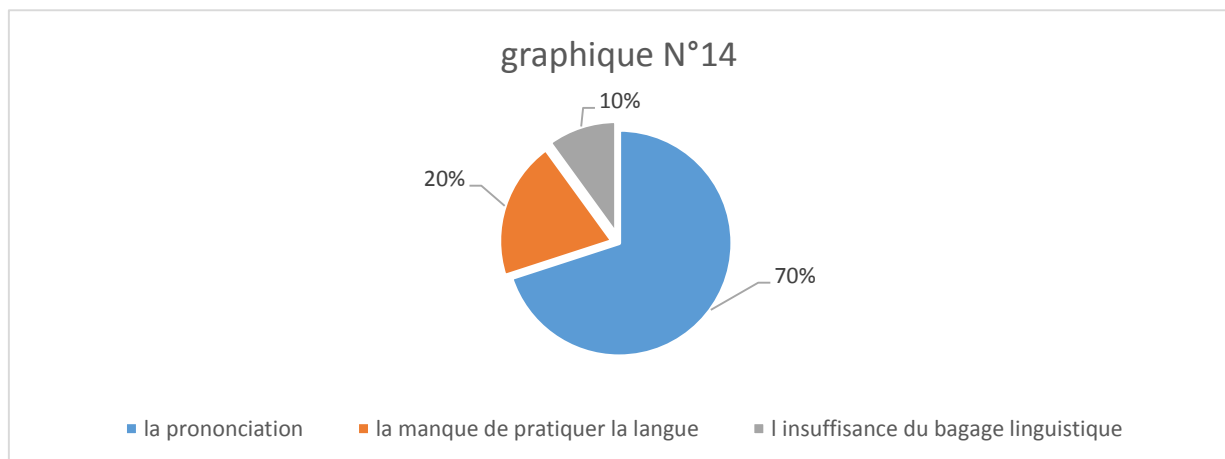
-la prononciation

-le manque de pratiquer la langue

-l'insuffisance du bagage linguistique

**Tableau N °14 :** « les difficultés rencontrés en production orale »

Réponse	Nombre d'apprenant	Pourcentage
La prononciation	21	70%
Le manque de pratiquer la langue	06	20%
L'insuffisance du bagage linguistique	03	10%



**Présentation des résultats :** d'après les résultats obtenus 70% des apprenants vos des difficultés en production orale à la prononciation, et 20% des apprenant vos des difficultés en production orale à le manque de pratiquer la langue française en classe et, 10% des apparents vos des difficultés en production orale à le manque du bagage linguistique.

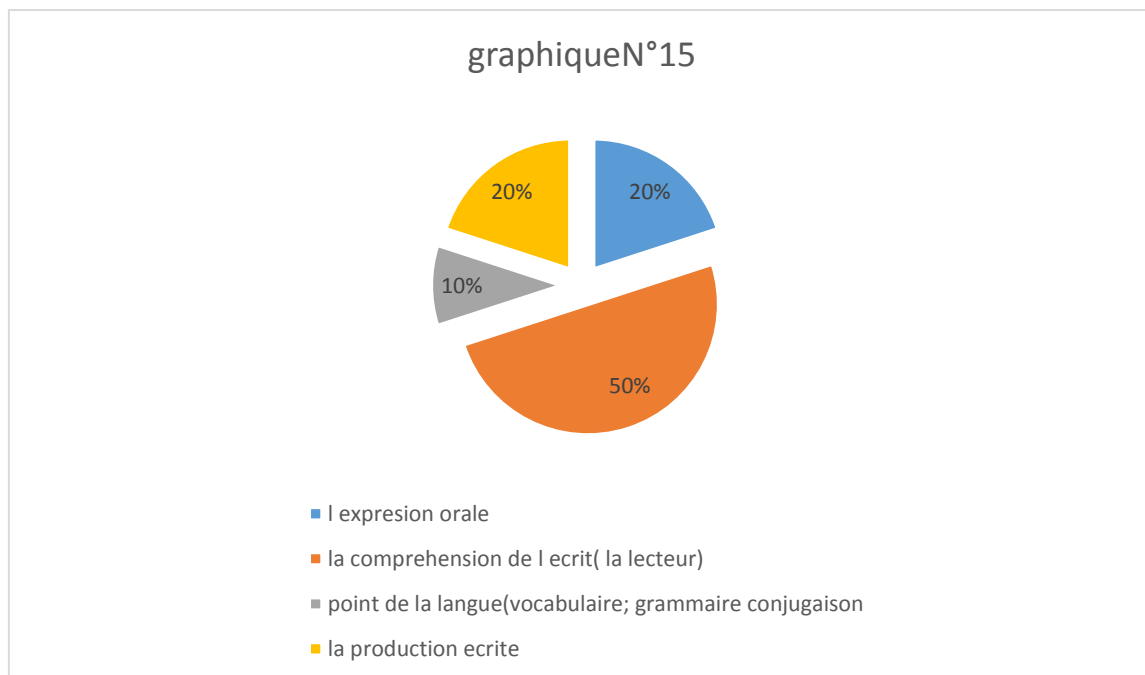
**Analyse des résultats :** l'enseignement de français langue étrangère a pour but d'apprendre aux élèves à bien communiquer pour parler et exprimer leur de la séance et non pas avoir le blocage chez l'apprenant, et le manque de pratiquer la langue revient au manque d'expression chez les enseignant constituerait une entrave à transmettre l'information aux apprenants et le déficit de bagage linguistique serait à l'origine d'une Situation insécurité chez les apprenants.

**Question N°15 : préfères-tu ?**

- L'expression orale
- La compréhension de l'écrit (la lecture)
- Point de langue (vocabulaire ; grammaire ; conjugaison...
- La production écrite

**-Tableau N°15 : « les choix des apprenants »**

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
L'expression orale	06	20%
La compréhension de l'écrit (la lecture)	15	50%
Points de la langue (vocabulaire ; grammaire ; conjugaison...)	03	10%
la production écrite	06	20%



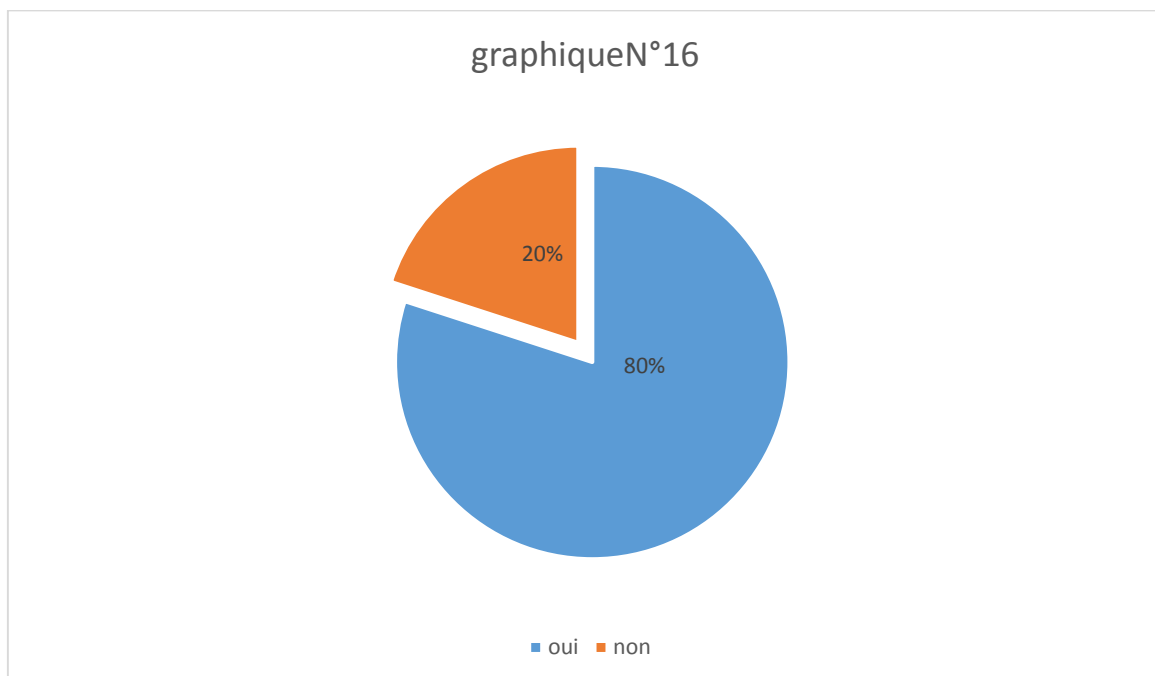
**Présentation des résultats :** d'après les résultats obtenus 50% des apprenants préfèrent la lecture parce que la lecture leur a permis de développer leurs compétences et de maîtriser bien la langue. Par contre, 20% des apprenants préfèrent l'oral pour bien parler et communiquer ses difficultés, et aussi le même pourcentage 20% préfère les points de la langue parce que pour eux apprendre le vocabulaire et la grammaire et la conjugaison, c'est apprendre complètement la langue française.

**Question°16 : comprends-tu quand l'enseignant explique la leçon ?**

-oui  non

**-Tableau N°16 : « l'apprenant comprend la leçon quand l'enseignant explique »**

Réponse	Nombre d'apprenants	Pourcentage
oui	24	80%
non	6	20%



**Présentation des résultats :** d'après les résultats obtenus 80% des apprenants comprends quand leur enseignants exilique les cours par contre 20% des apprenants qui comprends pas lorsque l'enseignant explique la leçon.

**Analyse des résultats :** l'enseignement c'est une méthode d'apprentissage pour les apprenantes donc chaque enseignant a sa méthode d'enseignement pendant son cour et la façon de transmettre l'information pour les élèves et 80% des élèves comprends lorsque leur prof explique parce que le message bien reçu pour les élèves, et comprends rapidement les leçons, et d'autre apprenant ne comprends pas leur leçon parce que leur prof n'explique pas bien les leçons.

**Conclusion**

En guise de conclusion, ce chapitre a été consacré à une enquête menée auprès des enseignants et des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire à l'aide d'un questionnaire écrit et individuel, nous avons présenté ce questionnaire puis nous avons analysé les réponses obtenues en présentant les résultats par un tableau suit par une représentation graphique pour faciliter la lecture de ces résultats

D'après les résultats obtenus de cette enquête, nous montrent que la majorité des enseignants voient que les activités ludiques sont un moyen primordial et motivant dans l'apprentissage du français chez les jeunes apprenants.

# *Chapitre 4*

---

*Elaboration des activités ludiques en*

*classe*

---

## Introduction

Dans ce chapitre nous allons mener une expérience sur le terrain pour répondre à notre interrogation sur le sujet, nous tenterons par suite voir ce qui se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leur efficacité en matière de motivation.

Nous proposons trois genres d'activités la première et le « jeu linguistique » et deuxième et le « jeu de métier » et la troisième activité « la comptine ».

### 1. Le lieu de l'enquête

Notre expérimentation est effectuée au primaire de « DOKKAR SAID » qui se trouve à NOUVELE VILLE « LA TOUR » wilaya de TIZI-OUZOU.

Cette établissement assure la scolarisation de 763 élèves 382 filles et 381 garçon tandis que le nombre des enseignants 27, dont 3 enseignante de français et le reste entre les enseignants de l'Arabe et tamazight.

### 2. Présentation de l'échantillon

Nous avons vécu notre expérimentation avec une classe de 3<sup>ème</sup> année primaire constituée de 30 apprenants (15 fille) et 15 (garçon) dont l'âge varie de 8 à 10 ans cette classe et deviser en deux groupe à cause de corona virus donc le premier groupe (A) étudier le matin et deuxième groupe (B) étudier l'après-midi ces apprenants appartiennent à milieu social moyenne.

L'enseignante de cette classe est titulaire d'une licence classique en français à TIZI-OUZOU elle commencé à exercer son métier depuis 10 ans. Dès notre premier contact avec elle, elle s'est montrée d'une grande gentillesse et disponibilité pour nous accompagner le long de notre expérience.

Après quatre semaines de présence dans cette école nous avons rassemblé un maximum d'information pour exploiter dans notre analyse. L'expérimentation s'est déroulée au mois de janvier 2022.

### 3. Le choix du corpus

Le jeu est considéré comme un bon moyen d'enseignement de la langue étrangère parce que le jeu avant tout porte le plaisir et le bonheur pour l'apprenant et aussi et une moyenne de motivation qui rend l'apprenant plus compétant et autonome, nous posons que l'enseignement par l'activité ludique est un outil efficace qui facilite l'apprentissage la langue étrangère chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire parce que c'est l'âge que l'apprenant apprendre en jouant.

#### La première séance : 16.01.2022

La première séance c'était juste pour prendre une idée sur la classe et les apprenants, durant cette séance nous avons remarqué que les élèves aiment leur enseignante car elle est très gentille avec eux.

Nous avons remarqué également que certains élèves essayent de parler en français avec l'enseignante ils utilisent des formules de politesse même entre

Nous avons constaté que l'échange entre les élèves et leur enseignante se fait sur un mode respectueux.

#### La deuxième séance : 19.01.2022

Durant cette séance nous avons proposé deux activités. En premier lieu, un jeu linguistique. En seconde lieu, un jeu de réflexion.

Nous avons consacré 30 minutes pour chaque activité.

#### Déroulement de la séance

- L'enseignante salue ses élèves.
- Les élèves la saluent de leur part.
- L'enseignante a demandé aux apprenants : qui n'a pas fait l'exercice ?
- Aucun élève n'a levé le doigt.
- Certains élèves sont entrés en retard et l'enseignante leur adresse un avertissement.
- L'enseignante vérifie les exercices faits sur les cahiers.
- Ils ont corrigé l'exercice au tableau.

Ensuite l'enseignante a commencé par : « aujourd'hui, nous allons faire deux activités ».

- L'enseignante demande aux apprenants de participer.

**Activités 01 : le jeu linguistique****Description du jeu**

La première activité qui est « le jeu de métier » consiste à présenter des lettres désordonnées avec une image qui renvoie à un métier. Les apprenants doivent classer ces lettres et les mettre en ordre pour trouver le nom du métier qui correspond à l'image.

L'objectif de cette activité est d'inciter les apprenants à apprendre quelques métiers et d'enrichir leurs vocabulaires.

**Déroulement**

D'abord, l'enseignante a divisé la classe en 04 groupes, chaque groupe comprend 04 apprenants.

Ensuite, elle leur a expliqué la consigne du jeu, puis certains apprenants ont commencé directement à travailler sur les supports distribués, la plupart des apprenants n'ont pas rencontré des difficultés. Tandis que d'autres ont dû poser quelques questions.

L'enseignante a essayé de jouer le rôle d'un guide et parfois elle réexplique ce qui est difficile.

## Observation du chaque groupe

Groupes	Observation
01	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Les membres de ce groupe n'ont éprouvé aucune difficulté au niveau de la compréhension de la consigne, ils ont répondu correctement.</li> <li>. Un membre parmi eux a pris l'initiative pour répondre. Tandis quelques autres proposent des idées.</li> </ul>
02	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Nous avons remarqué que presque tous les élèves de ce groupe n'ont pas pu comprendre la consigne.</li> <li>. une fille a essayé de leur réexpliquer la consigne.</li> </ul>
03	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Les membres de ce groupe ont été très actifs pendant les premières minutes ont déjà déchiffré la moitié des réponses.</li> <li>. Nous avons remarqué que les apprenants de ce groupe s'entendent entre eux, ils s'entraident, ils ont partagé le travail chaque élève a trouvé le nom d'un métier.</li> <li>. c'est un groupe coopératif qui donne l'impression d'une image favorable de l'apprentissage intra-personnel.</li> </ul>
04	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Les membres de ce groupe ont appelé leur enseignante pour quelle réexpliqué la consigne du jeu.</li> <li>. un élève n'était pas intéressé.</li> </ul>

A la fin de cette activité l'enseignante a déclaré que le groupe gagnant c'est le 3ème groupe.

**Analyse**

Durant cette séance nous avons remarqué que l'enseignante s'exprime seulement en langue française, elle utilise les gestes pour aider les apprenants à comprendre.

Nous avons constaté d'après les comportements des apprenants qu'ils étaient très motivés et très intéressés au jeu.

Tout d'abord ils ont apprécié le travail du groupe car nous avons vu qu'il y a une sorte d'interaction de coopération et d'échange entre les membres du groupe.

Nous avons également constaté qu'ils ont aimé le jeu car ils ont répondu facilement aux questions. La majorité des élèves ont pris l'initiative pour participer et pour fournir des efforts et travailler avec plaisir sauf quelques-uns.

Ainsi, nous avons remarqué que les apprenants n'ont pas rencontré assez de difficultés pendant l'activité, ils ont répondu correctement car ils ont déjà une idée sur les métiers (projet 01).

Notre travail leur a permis non seulement l'acquisition de différents noms des métiers mais aussi de consolider et emmagasiner le vocabulaire qu'ils ont appris.

Cette activité nous a permis de vérifier les connaissances des élèves portant sur le vocabulaire des métiers et de les confirmer celles qu'ils ont été acquises en projet 01.

Donc nous pouvons dire que cette activité a motivé les apprenants et à faciliter l'apprentissage du vocabulaire (projet) pour l'enseignante ainsi que pour les apprenants ces derniers ont appris tous les noms des métiers avec plaisir.

Nous pouvons dire aussi qu'elle était un moyen très efficace et fiable pour susciter la motivation et la curiosité des apprenants.

En somme, on peut dire que ce jeu est un facteur facilitateur et testeur de l'apprentissage du vocabulaire.

Après avoir corrigé l'activité une. L'enseignante : « en passant à la deuxième activité ».

### **Activité 02 : le jeu de réflexion.**

#### **Description du jeu**

Dans une deuxième activité, nous avons présenté aux apprenants un tableau qui comprend 07 colonnes en leur demandant de trouver un nom, un animal, un pays, un fruit ou un légume, une chose. Concrète à partir des lettres suivantes : A.M.P.B.CH.C.S.F.T.R.

Les groupes sont les mêmes (que ceux qui ont participé à l'activité 01). Nous avons attribué à chaque groupe une copie.

L'objectif de cette activité est de permettre à l'apprenant d'être capable de réinvestir ses connaissances et de les mobiliser dans différents contextes.

**Déroulement**

- L’enseignante a demandé aux élèves d’exécuter la tâche dans un temps bien déterminé.
- L’enseignante : vous devez trouver la liste des mots qui commencent par la lettre ciblée.

Nous avons observé que cette activité a attiré l’attention des apprenants elle a l’avantage de les motiver.

- Tous les apprenants ont participé pendant cette activité, ils étaient intéressés et attentifs, ils ont essayé de réfléchir et de mobilise leurs connaissances.
- Les élèves font des erreurs quand ils parlent et ils n’ont pas les mêmes capacités.
- Certains élèves ont mal écrit leurs réponses.
- Puis l’enseignante a demandé à chaque groupe de lire leur réponse pour compter le score et déterminer le groupe gagnant. Même démarche pour les autres lettres.
- Durant la phase de la lecture des réponses il nous a semblé que certains élèves ne veulent pas parler parce qu’ils sont timides.

**Tableau des résultats propose par les apprenants**

Les critères	Réponses
Nom propre	Amina, mira, acil, Amel, Ayoub, Basma , bilel, chaima ,chamsse , Carina, boutiana , chorine , Farid , Farouk , Jinan , Jamel , maya , Mari , Meryem, poulina , pipou , Patatiana , tamer, Tina, Sami, Samira ,scander, Sara.
animaux	Abeille, âne, Autriche, agneau, brebis, chameau, cheval, coq, chatte, chien , girafe, fourmi , kangourou, mouton, mouche, singe, tigre, tortue ,poisson, panda.
Fruit / légume	Betterave, banane, carotte, cerise, citron, champignon, Fraise, manga, maïas, melon, mandarine, pêche, poire, pomme, tomate, salade.
Métier	Acteur, boulanger , chasseur, chauffeur, clown, coiffeur, jardinier, maitre, maçon, menuisier , plombier, pompier policier, soudeur, pharmacien.
Chose	Ardoise, armoire, ballon, bibliothèque, chapeau, citron, camion, chauffe, eau, chocolat, chargeur, farine, fenêtre, jardin, marqueur, masque, mer, meuble, palmier, portable, Poêle, tableau, table, tricot, salon.
pays	Algérie, allemand, Amérique, canada, Malaisie, Mauritanie, Uruguay, Brittan, brésil, turque, paris, chine jamaïcain, Mali, Syrie, Saudia, Palestine, Togo.

**Analyse des résultats**

A partir de cette activité, nous a révélé des résultats inattendus le seul problème est que ces p'tits enfants ont commis des erreurs d'orthographe.

Nous avons constaté aussi que les élèves ont acquis une certaine autonomie et confiance en leurs personnes. Ils s'entraident et ils partagent les idées en d'autres termes, une atmosphère d'interaction et sur tout de coopération a été créé.

Ce jeu nous a permis d'évaluer le niveau des élèves, nous avons vérifié le degré d'acquisition du vocabulaire chez les apprenants. Nous avons remarque aussi que les élèves étaient motivés, cette motivation se manifeste à travers leurs comportements.

**Corpus de l'activité distribuée**

Nom	animal	pays	Fruit/ légume	Métier	chose	score
A						
M						
P						
B						
ch.						
C						
S						
F						
T						
R						

**Troisième séance : 19.01.2022.**

**Activité 03 : apprendre le vocabulaire à l'aide de la comptine**

L'enseignante de l'école « DOKKAR SAID » a programmé une séance d'apprentissage par une comptine quelle avait préparé juste pour nous aider.

Le titre de la comptine est : « La famille tortue ».

**Description**

C'est une comptine qui raconte l'histoire d'une famille de tortue qui n'arrivera jamais à courir aussi vite que les souris. Les paroles de la chanson de la famille tortue sont très courtes, elle contient un seul refrain de 06 phrases qui sont répétées plusieurs fois.

Cette comptine est programmée dans le manuel scolaire, elle a été présentée de la part de l'enseignante par le biais de livre scolaire page 40 Cette comptine permet de :

- Aider l'apprenant à enrichir son vocabulaire et d'acquérir des mots nouveaux et d'être capable de faire des suppositions face à l'inconnu à l'aide d'éléments qu'on peut comprendre.
- Cultiver la mémoire auditive de l'apprenant.
- Vérifier la prononciation des apprenants.
- Contrôler l'attention des apprenants ainsi que leurs mémorisations des informations présentées dans la comptine donnée.

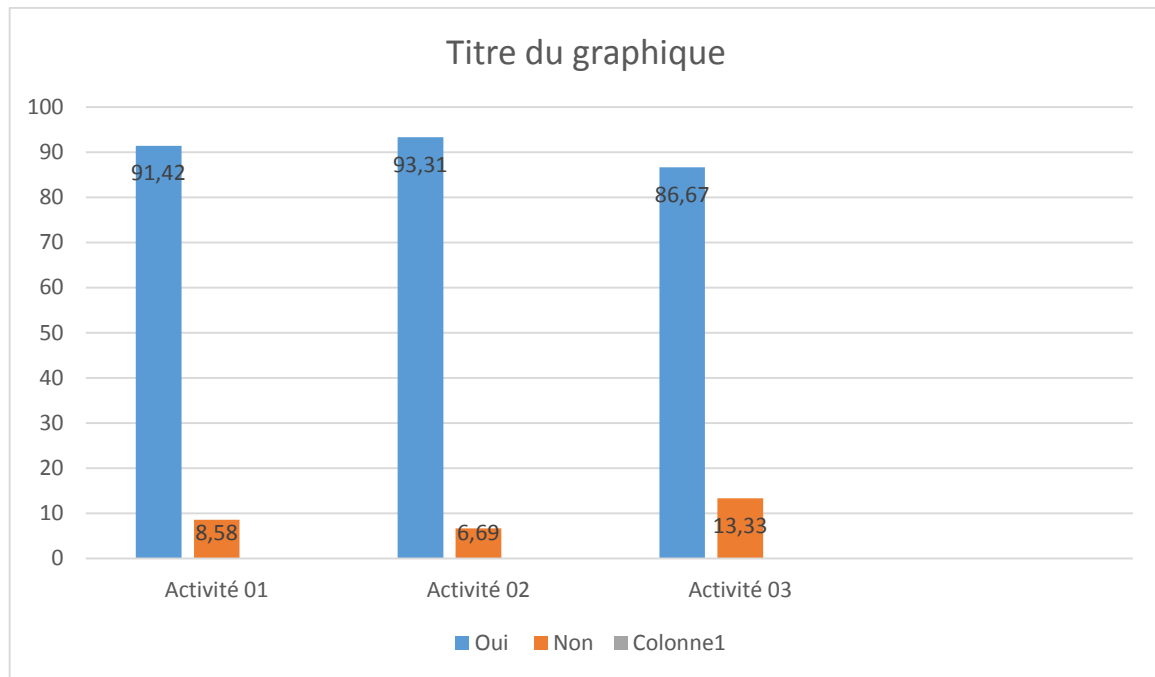
**Déroulement de la séance**

Cette séance s'est déroulée en trois phases qui sont dans le tableau suivant :

<b>Temps</b>	<b>Déroulement</b>
05 min La phase de l'écoute	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Durant les premières minutes, l'enseignante a présenté l'activité en utilisant les mots suivants : « Aujourd'hui, nous allons écouter et voir ensemble une comptine intitulée (La famille tortue) ».</li> <li>. Elle a demandé le silence.</li> <li>. L'enseignante a reliée la comptine trois fois.</li> </ul>
L'explication et La phase de la mémorisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Après la première phase d'écoute (une écoute attentive de la comptine), l'enseignante a posé la question suivante :</li> <li>. Quels sont les personnages cités dans cette comptine ?</li> <li>. Les élèves répondent.</li> <li>. Certains élèves ont répondu par des phrases correctes.</li> <li>. D'autres ont répondu mais ils font le recours à la langue maternelle, ils ont des difficultés à construire une phrase complète.</li> <li>. Ensuite, l'enseignante a posé une autre question :</li> <li>. Quels mots vous reconnaissez déjà ?</li> <li>. 16 apprenants ont levé le doigt.</li> <li>. Un apprenant a répondu par une phrase correcte.</li> <li>. Après, l'enseignante a essayé d'expliquer les mots nouveaux.</li> <li>. Puis, elle a demandé aux apprenants de réécouter la 2ème phase comptine une autre fois pour noter les mots qu'ils ont entendus.</li> <li>. L'enseignante chante le premier vers et les apprenants répètent après elle.</li> <li>. La même démarche pour les autres vers.</li> <li>. Enfin, elle a demandé aux apprenants de chanter ensemble avec elle.</li> </ul>

**Bilan général des résultats trois activités ludiques**

Critères	Première Activité (Jeu linguistique)		Deuxième Activité (jeu de réflexion)		La comptine	
	La motivation	Oui	27	Oui	30	Oui
	Non	03	Non	00	Non	02
L'aspect du Désir	Oui	29	Oui	29	Oui	28
	Non	01	Non	01	Non	02
La prise de parole	Oui	25	Oui	24	Oui	20
	Non	05	Non	06	Non	10
Résultats	Oui	81	Oui	83	Oui	76
	Non	09	Non	07	Non	14
Résultat en pourcentage	Oui	91.42%	Oui	93.31%	Oui	86.67%
	Non	8.58%	Non	6.69%	Non	13.33%



Histogramme représentatif du bilan de résultats

### Commentaire

Nous avons opté pour une observation des trois activités ludiques : un jeu linguistique, un jeu de réflexion et une comptine. Il s'agit de vérifier les critères suivants : La motivation – La prise de parole - L'aspect du désir. Afin de vérifier si les activités ludiques peuvent aider les élèves à l'apprentissage du vocabulaire. Nous avons basé sur les critères que nous avons considérés comme des critères de réussite.

L'interprétation des résultats nous a permis de dire que les trois activités ont presque les mêmes résultats (résultats positifs). Nous avons remarqué que l'enseignante a évalué ses apprenants en utilisant différents types de l'activité ludique.

Nous avons remarqué également que la motivation et la prise de parole s'élève d'une façon très remarquable. Tous les élèves ont participé et ont pris la parole, sauf quelques-uns. La présence du climat du désir est significative pendant les trois activités.

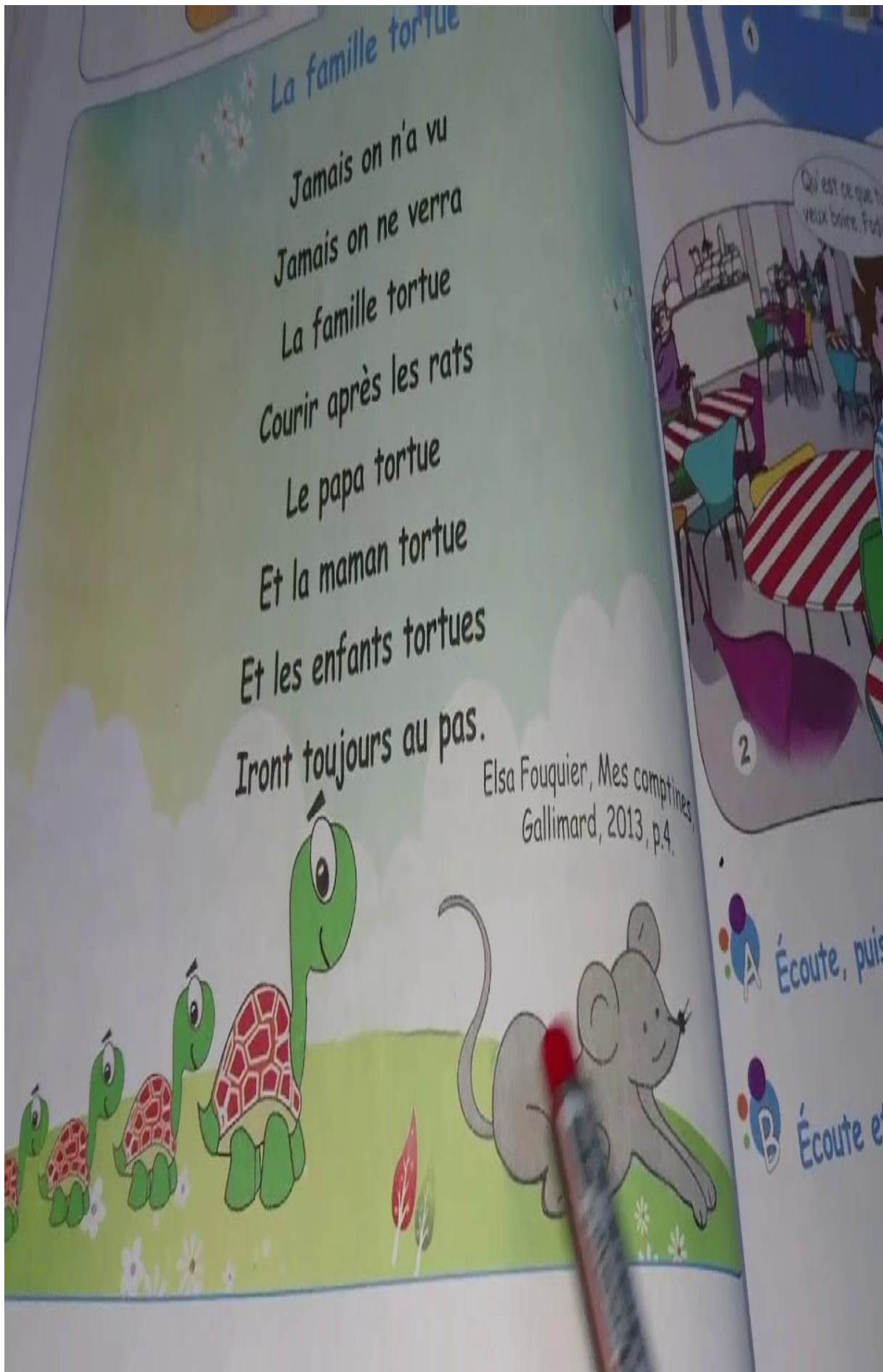
D'après ces résultats, nous avons constaté que les trois activités offrent plus de motivations à l'apprenant.

Nous pouvons dire que ces activités ont permis à l'enseignante d'effectuer un travail bénéfique et positif pour les apprenants. Elles permettent d'allier l'apprentissage et la créativité.

Donc, les résultats obtenus nous confirment que toute forme d'activité ludique représente un puissant appui et un facteur très important pour déclencher la parole et motiver les apprenants.

**Conclusion**

Pour conclure ce chapitre, nous pouvons dire qu'il y a vraiment un désir et une motivation chez les apprenants. En d'autre terme, la mise en œuvre de l'activité ludique en classe est une opération prospère.



---



---

*Conclusion Générale*

---



---

## Conclusion générale

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement de FLE cas des élèves de 3<sup>ème</sup> année primaire.

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que l'activité ludique est une méthode très utile et importante dans la structure et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances bien que l'enseignement de la langue française qui est une langue étrangère peut largement en bénéficier.

Ainsi, nous avons constaté que l'activité ludique occupe une place prépondérante chez les apprenants. Elle l'aide à s'exprimer voire à dégager leurs énergies positives. Ce qui veut dire que l'éducation des enfants ne doit pas être limitée. Au contraire il faut donner un peu de liberté à l'enfant.

L'enseignement d'une langue étrangère par le biais du ludique a un effet positif sur les apprenants. En outre, les activités ludiques permettent à l'apprenant d'être libre. Autant dire que ladite activité offre à l'enfant un terrain favorable où il peut s'exprimer, bouger, imaginer et s'extérioriser aisément.

Pour atteindre notre objectif et pour confirmer nos hypothèses, nous avons appliqué sur le terrain 3 activités ludiques. Nous avons observé leur déroulement dans une classe de 3<sup>ème</sup> année primaire.

Egalement, nous avons mené une enquête par l'élaboration d'un questionnaire auprès des enseignants du FLE au cycle primaire et aux apprenants. Cette activité a pour visée la découverte des représentations qu'ils se font de l'activité ludique.

A l'issue de cette enquête, nous avons pu constater que les enseignants du primaire ont des bonnes représentations sur l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

Les résultats obtenus nous permis de confirmer les hypothèses émises au début de notre travail de recherche :

- L'intégration de l'activité ludique en classe de langue représente un support pédagogique créatif et une source de motivation.
- L'activité ludique leur principe c'est rendre l'apprentissage créatif et amusante pour l'élève d'une part, et facilite le travail de l'enseignant d'une autre part.

## Conclusion générale

- Le ludique peut attirer l'attention des élèves et faire aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre.
- Ce type d'activités représente un moyen efficace de motivation chez l'apprenant.
- Les activités ludiques sont une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et créativité de l'apprenant.
- Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage de FLE. A motiver les apprenants. La majorité des enseignants de nos jours ne donnent pas importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation pour aimer cette langue étrangère.
- Les activités ludiques auraient une place primordiale au cycle primaire, en les considérant comme un facteur suscitant la motivation chez l'apprenant qui se sent en sécurité.
- Les compétences visées par les activités ludiques seraient : la mémorisation, la communication, l'orthographe des mots, la production et la maîtrise du lexique.
- Le ludique pourrait rendre les apprenants actifs et les amènerait à participer dans les différents moments d'apprentissage (interaction entre apprenant/apprenant et apprenant/enseignant) ce qui facilite l'instauration des compétences linguistique et communicative.

Finalement, nous estimons avoir atteint l'objectif principal de ce travail et que les enseignants qui se n'en servent pas dans leurs enseignements aient conscience de l'importance de celles-ci. En d'autres termes, les activités ludiques constituent un support efficace et prospère qui mérite d'être intégré dans une classe de FLE.

Nous souhaitons à la fin de notre étude que tous les enseignants de cycle primaire donnent plus d'importance au jeu en classe du FLE pour aide les apprenants à apprendre à parler facilement et les rendent plus attentifs et motivés.



# *Bibliographie*



## I- Ouvrage

1. Brougere, Gilles. Jeu et éducation. Paris. Le Harmattan (1995.)
2. Grand mot, Nicole, la pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles (1997).
3. Laura Douangadra, motiver l'apprentissage de FLE par le jeu.
4. les activités ludiques en classe langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, Christine Renard, formatrice cedefles à Louvain-la-Neuve.
5. Nicole De Grand mont, pédagogie du eu, jouer pour apprendre, édition (1997).
6. SILLAMY, Trésor de la langue française : Lot-Natalité Edition du centre national de la recherche scientifique. (1999).
7. Viau R. La motivation des enfants : le rôle des parents. (1997).

## II- Dictionnaire

1. Dictionnaire Didactique des langues, R, Calisson et Coste, Ed Hachette. Paris (1976.).
2. Dictionnaire encyclopédique de français, paris Larousse (2008.).
3. J-p Cuq dictionnaire de didactique du français, édition : jean Bencreat'h paris (2003).
4. Le petite Larousse illustré (2009).
5. Lee Robert, Dictionnaire de français paris (1990.).
6. Robert, J-p. Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Ophrys. France (2002.).

## III- Documents pédagogiques

1. Document d'accompagnement du programme de français de troisième année primaire. (2011). Alger. Office Nationale des publications Scolaires.
2. Le guide pédagogique du manuel e français de troisième année primaire, (2011). Alger. Office National des publications Scolaires.

## IV- Mémoire consulté

1. FELLAHI Amina (2019/2020) : l'impact des activités ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE université. MOSTAGANEM.
2. GUERNI Sabrina (2001) : l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludique.
3. HAMAZI Belgacem (2016/2017) : le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactique université. Biskra.

### IIV- Les sites internet

1. <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisès>.
2. [http://ww.cafepedagogique.net/lemenseul/lenseignant/schumaines/histoire/pages/2008/le dossier du mois](http://ww.cafepedagogique.net/lemenseul/lenseignant/schumaines/histoire/pages/2008/le_dossier_du_mois). As pox.
3. <http://www.stus.be/docs%20pdf/circulaires2008/laMotivation.pdf>.
4. [http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de\\_FLE.pdf](http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de_FLE.pdf)
5. [http://wwwcafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/schumaines/e--ducationcivique/page/2008/dossier jeu](http://wwwcafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/schumaines/e--ducationcivique/page/2008/dossier_jeu) .as px et
6. lu dus, [http://www.discip.crdp.ac.caen.fr/ludus/index .htm](http://www.discip.crdp.ac.caen.fr/ludus/index.htm).
7. [www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887/](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francais/jeu/44887/).
8. [Www2.Aclyon.fr/etab/ien /Ain/bourg2/IMG/PDF/approches-théoriques-du\\_jeu-PDF](http://Www2.Aclyon.fr/etab/ien/Ain/bourg2/IMG/PDF/approches-théoriques-du_jeu-PDF).



# *Table des matières*



## Table de matière

Remerciements

Dédicace

Résumé

**Introduction générale..... 11**

Première partie : la partie théorique.

### **Chapitre I : les activités ludiques.**

<b>Introduction .....</b>	<b>16</b>
<b>1- Définition du jeu.....</b>	<b>16</b>
1.2. La progression du concept « jeu » en pédagogie .....	17
1.2.1 Le jeu ludique .....	17
1.2.2 Le jeu éducatif .....	17
1.2.3. Le jeu pédagogique .....	18
<b>2- Qu'est-ce qu'une activité ludique ? .....</b>	<b>18</b>
2.1. L'approche ludique .....	19
<b>3. Types d'activités ludiques .....</b>	<b>19</b>
3.1. Les jeux culturels .....	19
3.2. Les jeux de linguistiques .....	19
3.3. Les jeux créativité .....	20
3.4. Les jeux de communication.....	20
<b>4. les avantages des activités ludiques.....</b>	<b>20</b>
<b>5. L'utilité des activités ludiques .....</b>	<b>21</b>
<b>6. les contraintes rencontrées .....</b>	<b>21</b>
<b>conclusion.....</b>	<b>22</b>

### **Chapitre II : La motivation**

**Introduction .....** 24

## Table des matières

<b>1- Qu'est-ce que la motivation .....</b>	<b>24</b>
<b>2- les types de motivation.....</b>	<b>24</b>
2.1. La motivation intrinsèque.....	24
2.2. La motivation extrinsèque .....	24
<b>3- L'origine de la démotivation .....</b>	<b>25</b>
3.1. Qu'est-ce qu'un élève démotivé ?.....	26
3.2. Qu'est-ce qu'un élève a motivé ?.....	26
<b>4- La motivation scolaire en classe de FLE .....</b>	<b>26</b>
4.1. Les f acteurs de la motivation scolaire .....	26
<b>5- La motivation scolaire et le soutien social.....</b>	<b>27</b>
5.1. Le rôle des parents.....	27
5.2. Le rôle des amis .....	27
5.3. Le rôle de l'enseignant .....	28

### **Deuxième partie : la partie pratique.**

#### **Chapitre III : l'analyse de deux questionnaires**

<b>Introduction .....</b>	<b>32</b>
1.1. La définition de questionnaire .....	32
1.2. Le lieu de l'enquête .....	33
1.3. Le public visé .....	33
1.4. Le choix de corpus .....	33
1.5. La passation de questionnaire .....	33
1.6. L'analyse de deux questionnaires .....	34
<b>Conclusion.....</b>	<b>67</b>

#### **Chapitre IV : élaboration des activités ludiques en classe.**

<b>Introduction .....</b>	<b>69</b>
1. Expérimentation des activités ludiques .....	69
2. Description/analyse des activités ludiques observées .....	70

## Table des matières

---

Activité N°1 « le jeu linguistique » .....	71
Activité N°2 « jeu de réflexion » .....	73
Activité N°3 « La comptine » .....	76
<b>Bilan générale des résultats des trois activités.....</b>	<b>78</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>79</b>
<b>Conclusion générale .....</b>	<b>83</b>
<b>Références bibliographiques .....</b>	<b>86</b>
<b>Table des matières .....</b>	<b>90</b>
<b>Annexes</b>	



# *Annexes*



## QUESTIONNAIRE DESTINE AUX ENSEIGNANTS

Dans le cadre de la préparation d'un mémoire de master portant sur le rôle des activités ludiques dans l'augmentation de la motivation lors du processus d'enseignement/apprentissage du FLE, nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire.

01-Le sexe : masculin  féminin

02-Formation ;

Licence  Master  Doctorat

03-Combien d'années d'expérience avez-vous en tant qu'enseignant (e) de français ?

..... 10 ans .....

04-Le processus d'enseignement du français devient-il plus en plus facile ou moins difficile ? Pourquoi ?

.....

05-Pensez-vous que le niveau de vos élèves est ;

Très-bien  Bien  Moyen

Au-dessus de la moyenne  Faible

Pourquoi ? *Sont des enfants de la ville, la plupart ont fait la crèche.*

06-Quelle sont les compétences que vous privilégiez dans le processus d'enseignement en classe ?

Compréhension orale  Compétences linguistiques

Compréhension écrite  Compétence culturelle1

Production orale  Production écrite

Compétences sociolinguistiques

Justifiez votre choix ?

*Savoir prendre la parole pour donner son avis. Écrire pour donner son avis.*

07-Exploitez-vous les activités ludiques lors du mécanisme d'enseignement du français ?

Oui

Non

Pourquoi ? *La facilité de compréhension et l'apprentissage.*

08-A quel moment proposez-vous les activités ludiques ?

Au début de la séance

Au milieu de la séance

A la fin de la séance

Pendant le cours

Pourquoi ? *Pour les motiver.*

09-Quest-ce que vous proposez comme activités et supports ludiques à vos apprenants ?

Les bonds dessinés  Les chansons  Les comptines

Les jeux de rôle  les jeux de mots  Les caricatures

La lecture créative  Les devinettes

Autres *Les vidéos*

10-Pensez-vous que les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludiques dans l'acquisition du français chez les élèves du primaire ?

Oui

non

Expliquez ? *Non, l'activité ludique stimule l'enfant et facilite l'accès au sens pour mieux apprendre et accéder au sens.*

11-A quel niveau pédagogique convient-il d'introduire les activités ludiques ?

Au préscolaire  Au primaire  Au collège

Au Lycée  A université

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

12- Quels sont les objectifs linguistiques et communicatifs visés lors de l'intégration des activités ludiques dans le processus d'enseignement ?

*C'est de faciliter l'accès en LE, le jeu fait partie de la vie du jeune enfant et joue un rôle primordial dans le développement langagier à travers cette activité : comptines, poèmes, jeux, ...*

13- Les apprenants sont-ils motivés pendant le déroulement des activités ludiques ? Oui  Non

Qu'est ce qui le montre ?

*La participation et le degré d'apprentissage*

14- Quelles sont les difficultés rencontrées par les apprenants et les enseignants lors de leur mise en œuvre ?

*les outils - le budget - le temps*

15- Évaluez-vous les apprenants lors de l'exploitation des activités ludiques ?

Oui  Non

Si c'est oui, pour quels objectifs faites-vous de l'évaluation :

- . Vérifier la compréhension de l'élève
- . Inciter l'élève à la prise de parole
- . Vérifier la production de l'élève

. Vérifier ses émotions

. Remédier à ses lacunes

Autres... *le jeu permet de rapprocher les enfants entre eux et de créer une ambiance affective.*

Si c'est non, vous dites pourquoi ?.....

.....  
.....

16-Est-ce que le matériel approprié aux activités ludiques est disponible au sein des établissements scolaires ?

. Oui  lequel ? *data-show*

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

. Non  pourquoi ?  $\longrightarrow$

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

17-Quel est le contexte dans lequel vous utilisez le plus d'activités ludiques ?.....

.....  
.....

18-Rencontrez-vous des difficultés lors du recours aux activités ludiques ?

Oui  Non

Comment ?

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

19-Vos élèves réagissent-ils positivement à ce type d'activités ?

Oui

Non

Comment ?

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

20-Considérez-vous les activités ludiques comme des supports motivants pour les apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi ?

..... Cela facilite l'apprentissage et permet à  
..... l'enfant de jouer et d'apprendre au même temps.  
.....

## QUESTIONNAIRE DESTINE AUX APPRENANTS

Dans le cadre de la préparation d'un mémoire de master portant sur le rôle des activités ludiques dans l'augmentation de la motivation lors du processus d'enseignement/apprentissage du FLE, nous vous prions de bien vouloir répondre au questionnaire.

01-Sexe : garçon  fille

02-Aimes-tu le français ? Oui  non

03-Regardes-tu les chaînes françaises ?

Oui  non  parfois

04-Utilises-tu le français à la maison ?

Oui  Non  parfois

05-Aimez-vous parler en français ? Oui  non

06-Que ressens-tu par rapport au cours de français ?

. Il est plutôt amusant

. Ordinaire

. Ennuyeux

07-Consacres-tu du temps à faire tes devoirs de français ?

Oui  Non  Parfois

08-Est-ce que tu participes pendant les cours de français ?

Oui  Non  Parfois

09-préfères-tu ?  Le travail individuel

 Le travail en groupe

10-quelle est la méthode d'apprentissage que tu préfères ?

. Supports écrits

. Supports audio-visuels (image, vidéo)

11-Pour vous, la langue française est facile ?

Oui

Non

12-lisez-vous en français ?

Oui

Non

13-Parlez-vous en français ?

. En classe

. Dans la rue

. A la maison

14-Vos-difficultés en production orale relèvent-elles principalement de :

. La prononciation

. Le manque de pratiquer la langue

. L'insuffisance du bagage linguistique

15-préfères-tu ?

. L'expression orale

.La compréhension de l'écrit (la lecture)

. Points de langue (vocabulaire ; grammaire ; conjugaison...)

.La production écrite

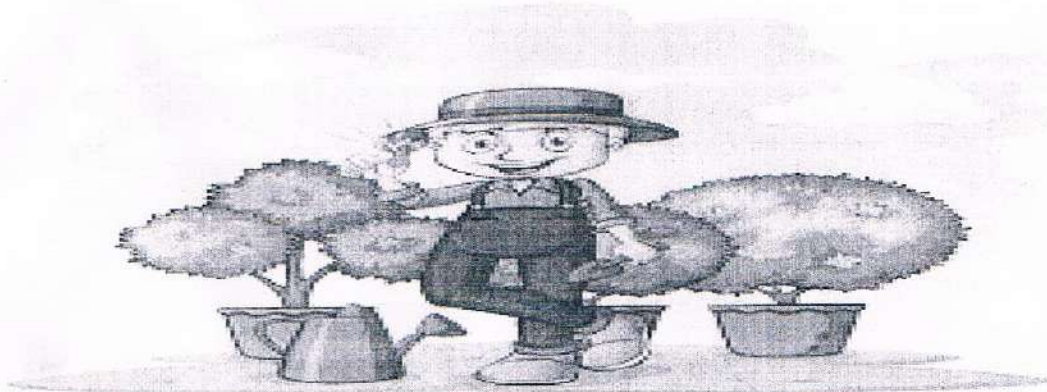
16- Comprends-tu quand l'enseignant explique-t-il la leçon ?

Oui

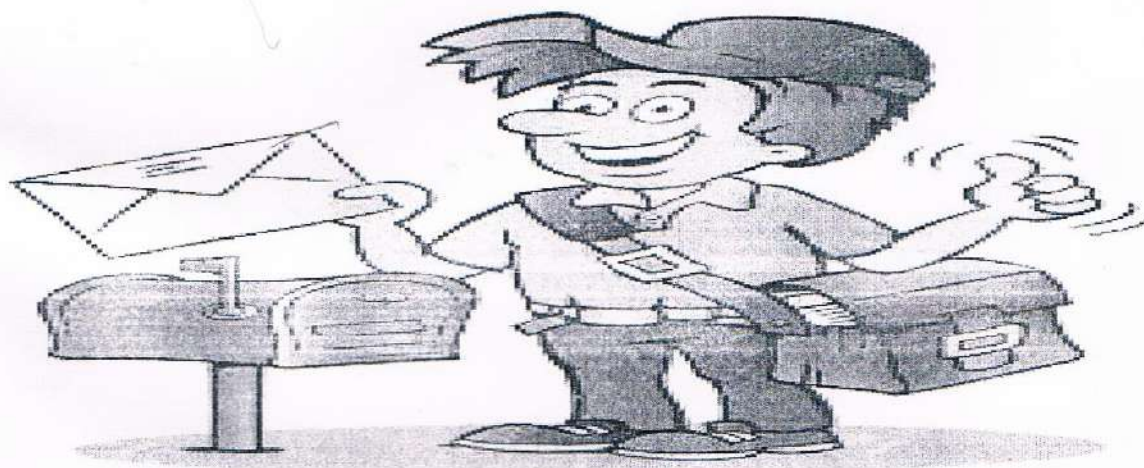
Non

Merci ☺

# Le jeu de métier



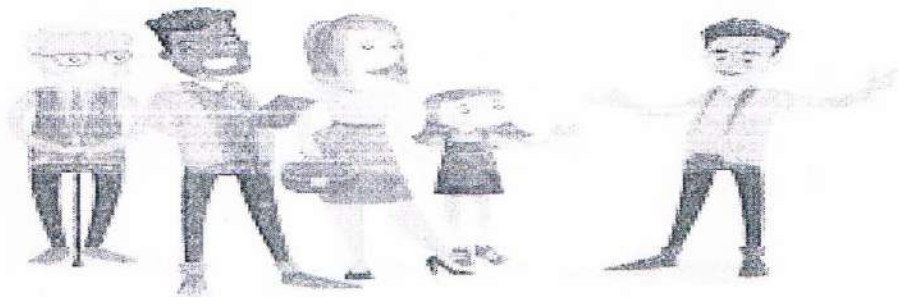
A	N	D	I	R	R	J	J	E
J	A	R	D	I	N	I	E	R



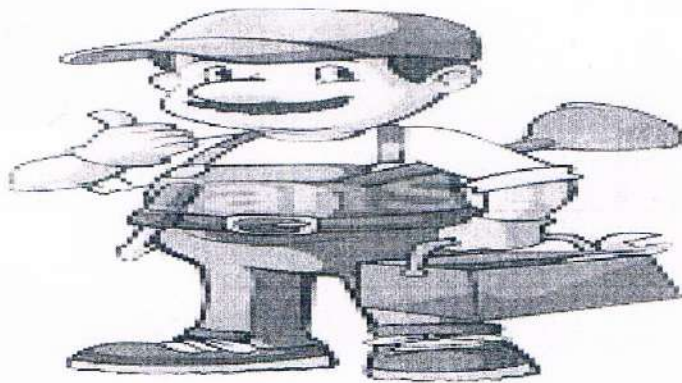
C	U	R	E	F	A	T
F	A	E	T	E	R	F



E	N	T	E	S	I	D	T
D	E	N	T	I	S	T	E

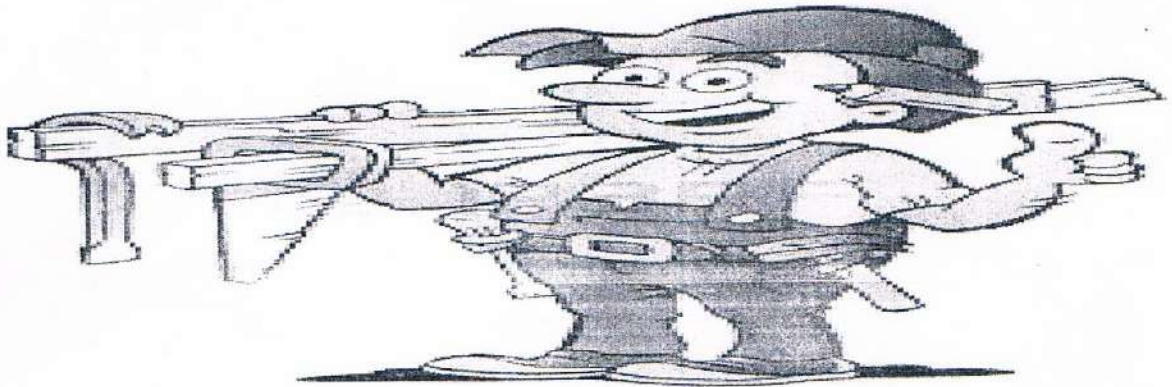


U	D	G	I	E
G	U	I	D	E



© CanStockPhoto.com - 66024433256

R	M	B	I	P	E	L	O
P	L	O	M	B	I	E	R

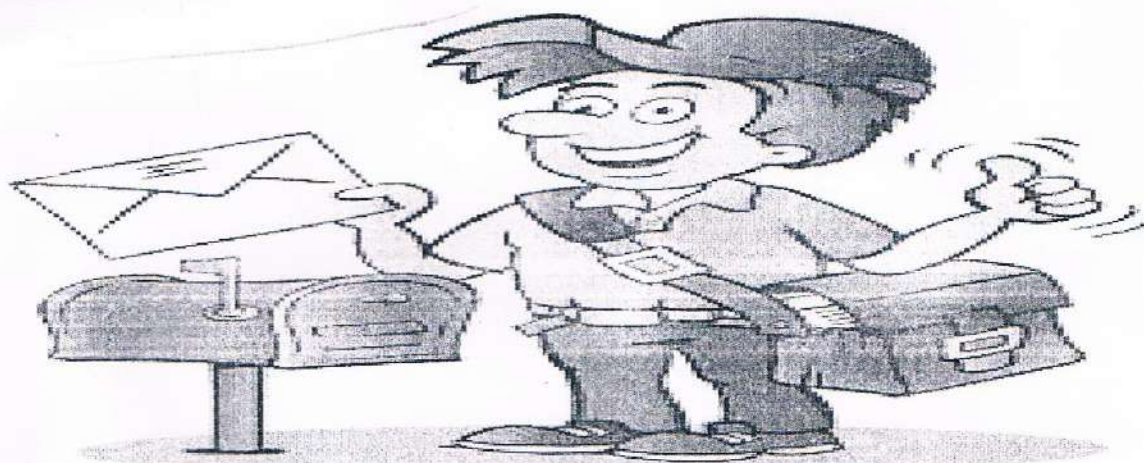


N	E	E	U	I	S	R	M	I
M	E	N	U	I	S	I	E	R

## Le jeu de métier



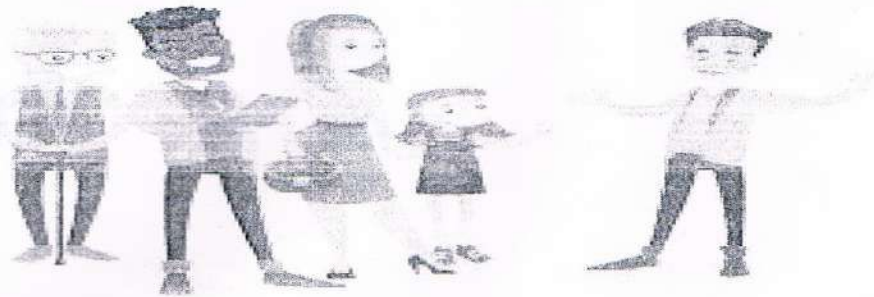
A	N	D	I	R	R	I	J	É
J	A	R	D	I	N	É	EV	R



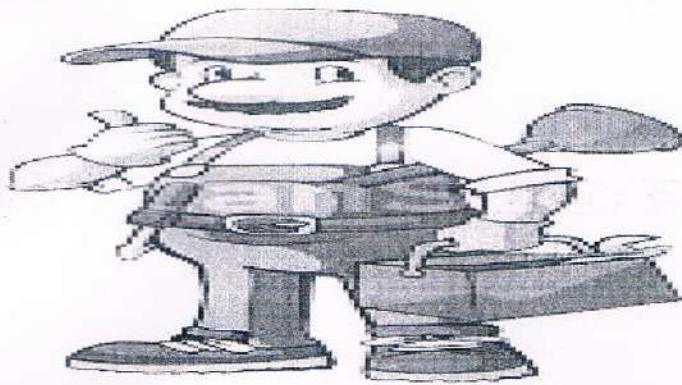
C	U	R	E	F	A	T
F	A	C	T	U	R	E



E	N	T	E	S	I	D	T
D	O	N	T	I	S	T	E

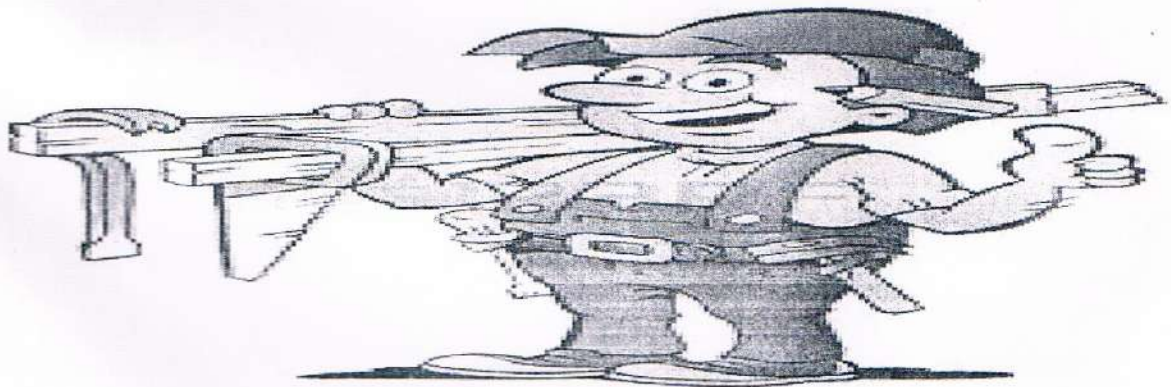


U	D	G	I	E
G	Y	i	D	E



© CanStockPhoto.com - 65024433226

R	M	B	I	P	E	L	O
P	L	O	M	B	I	E	R



N	E	E	U	I	S	R	M	I
M	E	N	U	I	S	I	E	R

Jeu de lettre

lettre	Nom	Animal	Pays	Légume/ fruit	Métier	Chose	Scor
A	amina	AbiELLE	ALgIE	Amange	Acteur	ARMOAR	
M	MIRA	Mochte	Malte	maias	menuisier	mevoire	
P	PAPA	panda	Paris	Perche	pompier	Porcelaine	
B	BÉBÉ	berbie	Brazill	BAVANE	Boulogne	BALON	
h.	HASINA	chatte	china	champignon	chanteur	choussure	
C	camarade	cheval	Canada	cerise	coiffeur	cartable	
S	SALIM	sangee	Suisse	Salad	Soudier	SAK	
F	FRAISE	Foornig	Felnda	FRANçaise	Footeur	Ferdjidine	
T	tabele	tsurtus	Tunqia	tomate	tsulier	tablou	
R	RABID	RINIER	Relanda	Reukerel	RAMARSAUR	ROLBON	

### Jeu de lettre

lettre	Nom	Animal	Pays	Légume/ fruit	Métier	Chose	Scor
A	asma	ANÈ	ALLIÉ	ABRICO	ACHITAK TOUR	ARMOIRE	30
M	mourad	moton	MORITANI	MELON MEYIS	MATRE	MARLOUR	30
P	POUPE	PANNA	PARIS	POIRE	POLICIE	PALMIE	30
B	BELLA	BREBI	BRITAN	BITRAF	BOLONJI	BIBLIOTHE	30
th.	chaima	cheval	CHIN	CHAMP GNON	CHASOUR	CHAUFÉ	30
C	cosiyfa	coq	CANADA	CAROTE	CLOWN	CATION	30
S	SOFIAN	sinje	SYRI	SALAFÉ	SOINDOUR		20
F	FATTAH	Ferme		FRISE	FAKTOR	FENATRE	20
T	Timma	tourte	Tokyo	TOMATE	TOLIE	TRICOT	30
R	ROSA	RAE	ROSS	RIZAN		Robe	10