

**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique  
Université DJILLALI BOUNAAMA khemis-Miliana  
Faculté des Lettres et des langues étrangères  
Département des langues étrangères**



**Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master**

**Spécialité : Didactique du français Langue Etrangère**

**L'intégration du ludique comme moyen motivant dans**

**L'apprentissage du FLE.**

**Cas des apprenants de 4ème année primaire**

**Dirigé par :**

**Madame Bouguebina Fouzia**

**Présenté et soutenu par :**

**- Aoumeur Aya**

**-Hocine Hanane**

**- Fortes Dhrifa**

**Année Universitaire 2021/2022**

## Remerciements

Tout d'abord nous devons remercier Dieu qui nous a donné la santé et la volonté durant la réalisation de ce présent travail de recherche.

Nous tenons à exprimer nos vifs remerciements à Madame Fouzia Bouguebina, notre directrice de Recherche.

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

Aussi nous remercions tous les enseignants du département de français, qui ont veillé à nous former.

Nous sommes reconnaissantes à nos parents, sœurs, frères et ma cousine et nos amies qui ont su rester à nos côtés pendant toute cette période de formation.

Nos remerciements vont également à tous ceux qui, de près ou de loin ont Contribué à la réalisation de ce travail.

Merci à tous

## Résumé :

Dans ce travail de recherche qui s'inscrit dans le cadre d'un mémoire de Master en didactique des langues étrangères, nous avons pu mettre l'accent sur deux facteurs qui sont : « les activités ludiques » et « la motivation de l'apprenant » dont on estime que ce sont deux préoccupations majeures pour s'orienter vers une pédagogie de réussite. Nous avons choisi d'effectuer ce travail avec les enseignants de FLE. Donc, le recours à l'activité ludique est une nécessité dans les écoles primaires, mais il faut bien choisir les activités selon le niveau des apprenants pour obtenir des résultats positifs et satisfaisants. L'activité ludique est son lien avec le processus enseignement/apprentissage est une relation particulière dans le champ disciplinaire de la méthodologie de la didactique des langues, le ludique synonyme de créativité, motivation. Ce mémoire comprend deux grandes parties. Une partie théorique et une partie pratique. La première partie théorique se compose de trois chapitres, ont été consacrés à l'apprentissage du FLE ainsi que sur la motivation de l'apprenant et à la fin sur l'intégration de ludique. En ce qui concerne la deuxième partie nous l'avons d'abord consacré à l'analyse des résultats obtenus suite à une enquête que nous avons menée auprès des enseignants puis nous avons proposé un ensemble d'activités ludiques qui peuvent être utilisés dans différents contextes d'étude d'une langue étrangère.

Ce modeste travail a essayé de dévoiler la réalité sur le terrain pour répondre à la problématique suivante : Comment l'activité ludique devient-elle un facteur efficace et un outil motivant pour l'apprenant dans un dispositif d'enseignement- apprentissage de FLE ? Afin de répondre à cette question, nous avons fait une étude expérimentale pour vérifier l'apport de l'intégration de ce nouveau moyen « ludique » en classe, afin d'améliorer l'apprentissage de FLE. A l'issue de cette étude, il s'est avéré que le ludique permet d'amener les apprenants vers une plus grande autonomie, une confiance en soi, une appropriation plus adéquate des savoirs et savoir-faire tout en s'appuyant sur une motivation plus rassurante.

**Mots clés :** Les activités ludiques, la motivation de l'apprenant, enseignement-apprentissage de FLE.

## الملخص:

هذا البحث الذي هو جزء من أطروحة الماجستير في تدريس اللغة الأجنبية ، تمكنا من التركيز على عاملين ، وهما: "الأنشطة المرحية" و "دافع المتعلم". هما جزئيين رئيسيين من أجل السير نحو تربية والنجاح. لقد اخترنا تنفيذ هذا العمل مع معلمين لذلك ، فإن استخدام النشاط المرح ضرورية في المدارس الابتدائية ، ولكن يجب اختيار الأنشطة بشكل جيد وفقاً لمستوى المتعلمين للحصول على نتائج إيجابية ومرضية. النشاط الممتع مرتبط بعملية التدريس و التعلم وله علاقة خاصة في المجال التأديبي لمنهجية تدريس اللغة ، وهو المرادف للإبداع والتحفيز. تتكون هذه الأطروحة من جزئين رئيسيين. وكذلك تحفيز المتعلم وفي جزء نظري وجزء عملي. يتكون الجزء النظري الأول من ثلاثة فصول، تم تخصيصها لتعلم النهاية على دمج الألعاب الممتعة. فيما يتعلق بالجزء الثاني ، فقد خصصناه أولاً لتحليل النتائج التي تم الحصول عليها بعد استبيان أجريناه مع المعلمين ، ثم اقترحنا مجموعة من الأنشطة الممتعة التي يمكن استخدامها في سياقات

### مختلفة.

حاولنا في هذا العمل المتواضع الكشف عن الحقائق على الواقع للإجابة على المشكلة التالية: كيف يصبح النشاط المرح عاملاً فعالاً وأداة تحفيزية للمتعلم في جهاز تعليم وتعلم ؟ للإجابة على هذا السؤال ، أجرينا دراسة تجريبية للتحقق من مساهمة دمج هذه الوسائل "المرحة" الجديدة في القسم ، من أجل تحسين تعلم و في نهاية هذه الدراسة ، اتضح أن الألعاب تساعد في جلب المتعلمين نحو مزيد من الاستقلالية والثقة بالنفس وتخصيص أكثر ملاءمة للمعرفة والدراسة مع الاعتماد على دافع أكثر تظميناً

**المفتاحية:** نشاط ممتع، تحفيز المتعلم، تعليم وتعلم.

## **Summary:**

In this research work, which is part of a Master's thesis in foreign language teaching, we were able to focus on two factors, which are: "playful activities" and "learner's motivation." which we consider to be two major concerns in order to move towards a pedagogy of success. We have chosen to carry out this work with FLE teachers. Therefore, the use of playful activity is a necessity in primary schools, but the activities must be well chosen according to the level of the learners to obtain positive and satisfactory results. The ludic activity is its link with the teaching/learning process is a particular relationship in the disciplinary field of the methodology of language teaching, the ludic synonym of creativity, motivation. This thesis consists of two main parts. A theoretical part and a practical part. The first theoretical part consists of three chapters, were devoted to the learning of FLE as well as the motivation of the learner and at the end on the integration of fun. As regards the second part, we first devoted it to the analysis of the results obtained following a survey that we conducted with teachers, then we proposed a set of fun activities that can be used in different contexts. study of a foreign language.

This modest work has tried to reveal the reality on the ground to answer the following problem: How does the playful activity become an effective factor and a motivating tool for the learner in a FLE teaching-learning device? In order to answer this question, we carried out an experimental study to verify the contribution of the integration of this new "playful" means in the classroom, in order to improve the learning of FLE. At the end of this study, it turned out that playfulness makes it possible to bring learners towards greater autonomy, self-confidence, a more adequate appropriation of knowledge and know-how while relying on a more reassuring motivation.

**Keywords:** Playful activity, learner motivation, FLE teaching learning.

# **Table de matière :**

## **\*Le cadre théorique**

### **Remerciement**

### **Résumé**

<b>Introduction générale.....</b>	<b>02</b>
<b>Chapitre 01 : L'apprentissage du FLE en Algérie.....</b>	<b>05</b>
<b>Introduction :.....</b>	<b>06</b>
<b>1-L'apprentissage.....</b>	<b>06</b>
<b>2 - Les stratégies d'apprentissages.....</b>	<b>08</b>
<b>2-1- Les stratégies mnémoniques.....</b>	<b>08</b>
<b>2-2- Les stratégies d'apprentissage structurelles.....</b>	<b>09</b>
<b>2-3 les stratégies d'apprentissage génératives.....</b>	<b>09</b>
<b>3- l'apprentissage de FLE en Algérie.....</b>	<b>10</b>
<b>3-1- L'enseignement/apprentissage de FLE au cycle primaire.....</b>	<b>11</b>
<b>3-2- L'objectif de l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire.....</b>	<b>12</b>
<b>4-Le rôle de l'enseignant.....</b>	<b>12</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>14</b>

<b>Chapitre 02 : la motivation scolaire en classe de FLE.....</b>	<b>15</b>
<b>Introduction :.....</b>	<b>16</b>
1- Définition de la motivation.....	17
2- les différents types de motivation:.....	19
2-1 La motivation extrinsèque.....	19
2-2- La motivation intrinsèque.....	20
3-la motivation scolaire en classe de FLE.....	21
4- Les caractéristiques de la motivation.....	22
5- L'origine de la démotivation. ....	22
5-1- Qu'est-ce qu'un apprenant démotivé ?.....	23
5-2- Qu'est-ce qu'un apprenant motivé ?.....	23
6-Quand motiver les apprenants. ....	24
6-1- La motivation au début de leçon.....	24
7- les facteurs de la motivation scolaire.....	25
7-1- Les facteurs relatives à l'élève.....	26
7-2- Les facteurs relatives à l'enseignant ....	26
8-le rôle de l'enseignant dans une classe de FLE.....	27
<b>Conclusion.....</b>	<b>28</b>
<b>Chapitre 3 : L'intégration du jeu ludique en classe de FLE.....</b>	<b>29</b>
<b>Introduction.....</b>	<b>30</b>

1-Le jeu : éléments de définitions.....	31
1-1-Le jeu ludique.....	32
1-2-Le jeu éducatif .....	33
1-3- le jeu pédagogique .....	33
2- le jeu en classe de FLE .....	34
3- le jeu source de motivation.....	35
4- Qu'est-ce qu'une activité ludique ?.....	36
5- Le rôle de l'activité ludique dans l'apprentissage de FLE .....	37
6- Les types de jeu en classe de FLE.....	37
6-1- le jeu linguistique.....	37
6-2- le jeu de créativité.....	37
6-3- le jeu culturel.....	38
6-4- Le Jeu de communication.....	38
<b>Conclusion.....</b>	<b>39</b>
<b>Conclusion de la partie théorique.....</b>	<b>40</b>

## **\*Partie pratique**

### **Chapitre 01 : Présentation de l'enquête par questionnaire**

1- Présentation de questionnaire .....	42
1-1 Présentation des résultats.....	43
1-2 Analyse de résultats.....	43
2- Synthèse.....	57

### **Chapitre 02 : pratique de classe**

1- Présentation général.....	58
2- Contexte pédagogique.....	59
2-1- L'école .....	59
2-2-La classe.....	59



2-3 -Le pré-test.....	60
2-4 -le test.....	61
3- Approche pédagogique.....	61
4- Analyse et interprétation des activités .....	66
5- Synthèse.....	69
Commentaire général .....	70
<b>Conclusion générale</b> .....	<b>72</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>75</b>
<b>Questionnaire</b> .....	<b>77</b>

Introduction

générale

## Introduction générale :

Le jeu existe depuis la nuit des temps, les jeux ont été considérés comme des activités sans valeurs éducatives. Mais, Il est devenu comme un moyen favorisé dans l'enseignement depuis quelques années, cette conception a largement évolué en donnant aux jeux une place très importante dans l'apprentissage et dans un dispositif d'enseignement-apprentissage de FLE.

En effet, La langue française occupe une position très importante dans l'enseignement /apprentissage en Algérie. Cette langue étant une langue écrite et orale offre plusieurs perspectives pour l'apprentissage en classe. L'enseignement français langue étrangère a pour objectif d'apprendre aux élèves à communiquer. Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message l'oral et l'écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* »<sup>1</sup>

Pour cela, L'enseignant doit créer une bonne ambiance dans la classe, en se concentrant sur les jeux éducatifs et les activités amusantes. La langue française reste une langue étrangère, ce qui nous oblige à utiliser des différents moyens et outils pour garantir les meilleures solutions, facilitant ainsi l'apprentissage de cette langue.

Ensuite, la vocation procurée à l'enseignant est de favoriser une communication en classe avec ses élèves et leur donner l'envie d'apprendre en se basant sur des voies pédagogiques et méthodologiques.

Les activités ludiques sont de ce fait des moyens didactiques qui constituent une aide dans les apprentissages scolaires, elles jouent un rôle important dans le développement des élèves. Pour cela, il faut faire appel au jeu à l'école primaire et ce pour renforcer la motivation des apprenants en classe de langue.

D'après B. André : « *motiver les élèves constitue l'un des plus grands défis de l'enseignement actuellement* ». <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> -christelle.D.La compréhension orale au collège.pdf

<sup>2</sup> -Bernard,André, Motiver pour enseigner : analyse transactionnelle et pédagogie, Hachette éducation, 1998,Paris, p.30

C. Prévoste, dit que : « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elle, les besoins se transforment en but, plan et projet* »<sup>3</sup>.

Elle ajoute en disant : « *pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation de besoins (apprentissage), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle)* »<sup>4</sup>

En particulier que la motivation scolaire à une relation avec le degré d'intelligence de l'apprenant et de ses capacités. La classe est le monde où l'élève développe ses compétences, et l'enseignant doit motiver les apprenants par des jeux éducatifs et des activités ludiques dans une atmosphère amusante.

Brigitte Maunoury, conçoit les activités ludiques comme : « *les activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* »<sup>5</sup>

Par ailleurs, les activités ludiques et les jeux sont des majeurs et meilleurs moyens pédagogiques dans l'apprentissage du FLE et qui concourent à développer chez l'élève sa créativité, son imagination et ses capacités langagières.

De ce fait, nous avons opté pour le choix de ce sujet « **l'intégration du ludique comme moyen motivant dans l'apprentissage de FLE cas 4ème année primaire** ».

Pour cela nous avons décidé d'intégrer des activités ludiques qui permettent d'assurer plus de confiance chez les apprenants de FLE.

L'importance de l'activité ludique en classe de FLE, nous a poussés à poser la problématique suivante :

**Comment l'activité ludique devient-elle un facteur efficace et un outil motivant pour l'apprenant dans un dispositif d'enseignement- apprentissage de FLE ?**

Pour répondre à cette problématique nous formulons les hypothèses suivantes :

---

<sup>3</sup> Prévost, Clémence, cité par Doron, Roland et Parot, Françoise, Dictionnaire de psychologie. PUF, Février 2011 p.467.

<sup>4</sup> - Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique, LP LABE Lyon, Stage RésolP 2012 Ibid, p.467

<sup>5</sup> -Jean, Tictet Apprentissage, Mémoire de DEA, présenté par Jean-Laurent Plvies, septembre 2000, p24.

- Les activités ludiques pourraient être un outil pédagogique qui facilite l'apprentissage de FLE.

- Les activités ludiques seraient l'un des facteurs efficaces et motivants dans l'apprentissage du FLE.

-L'enseignant de FLE se trouverait confrontés à maints obstacles au moment de l'utilisation du jeu ludique en classe.

De ce fait, notre travail comprend deux grandes parties. Une partie théorique et une partie pratique.

La première partie théorique se compose de trois chapitres. Dans le premier chapitre, nous nous intéressons d'abord à l'apprentissage de FLE en Algérie, nous commencerons par définir la notion de l'apprentissage et d'exposer ses stratégies, ensuite, nous rendrons de la place de l'enseignement/apprentissage de FLE en Algérie et exactement au cycle primaire, son objectif, Nous terminons ce chapitre par le rôle de l'enseignant dans la classe de FLE.

Quant au deuxième chapitre la motivation scolaire en classe de FLE, on commence d'introduire le concept de la motivation, sa définition, ses types et caractéristiques, puis, la motivation en contexte scolaire, et nous avons précisé l'origine de la démotivation chez les apprenants et la différence entre un élève motivé et un élève démotivé, finalement, on parle sur les facteurs de la motivation scolaire.

Le dernier chapitre l'intégration du jeu ludique en classe de FLE, nous donnons les définitions de jeu et activités ludiques après nous montrons les différents types d'activités ludiques et leur impact dans l'apprentissage du FLE.

Dans la deuxième partie pratique, nous essayerons d'analyser le questionnaire proposé aux enseignants du cycle primaire que nous avons effectué en classe de 4ème année primaire. Après, nous allons utiliser un deuxième outil méthodologique (les activités ludiques en classe) pour pouvoir montrer leur rôle et leurs efficacités de motivation chez les apprenants de 4ème année primaire.

# CHAPITRE 01 :

L'apprentissage du FLE

En Algérie

## **Introduction :**

L'enseignement/apprentissage de FLE en Algérie a connu plusieurs modifications concernant les méthodes et les techniques utilisées en classe pour suivre les changements et les développements actuels.

Dans ce chapitre nous allons mettre l'accent sur la notion de « l'apprentissage », les stratégies et les techniques utilisées actuellement. Ensuite, nous présenterons le statut d'enseignement et apprentissage en Algérie les plus précisément au cycle primaire et ses objectifs .Nous finiront par montrer le rôle de l'enseignant dans les classes en FLE.

### **1-l'apprentissage :**

L'apprentissage est un concept dérivé du verbe apprendre qui désigne : comprendre, saisir selon le dictionnaire la rousse en ligne, l'apprentissage veut dire : œuvre par l'animal ou l'homme pour élaborer ou modifier les schèmes comportementaux spécifiques sous l'influence de son environnement.de plus, ce processus concerne à la fois l'apprenant et l'enseignant.

Selon N.Hirs sprung(2005,22) « l'apprentissage est une démarche active de construction de connaissances engagés par l'apprenant, et une réception de savoirs préconstruits par les éducateurs ».

On peut opposer l'apprentissage à l'enseignement dont le but est de dispenser des Connaissances et savoirs, l'acteur de l'enseignement étant l'enseignant, pour la psychologie Inspiré du behaviorisme, l'apprentissage est comme la mise en relation entre événement Provoqué par l'extérieur et une réaction adéquate du sujet, qui cause un changement de comportement qui est persistant, mesurable et spécifique ou permet à l'individu de formuler une nouvelle construction mentale ou révisée une construction mentale.

D'un point de vue psychologique le concept apprentissage :

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

D'après le dictionnaire de la didactique de français :

il définit le terme apprentissage comme étant « la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des connaissances ».ainsi que, il a défini le concept enseignement comme étant « au début on les appelle précepte ou leçon qui désigne l'action de transmettre des connaissances » Cela signifie que l'apprentissage est une démarche qui met l'élève au sein de son apprentissage, et construire ses connaissances dans un contexte bien déterminé.

Quant au dictionnaire de GALISSON et COSTE : «*Un modelage ou réglage d'un comportement adaptif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignants d'une procédure* »<sup>6</sup>.

Ces définitions rassemblent le même principe de diffusion des savoirs aux apprenants en milieu scolaire, aux côtés des enseignants, des animateurs et dispensateur des savoirs. L'apprenant est le récepteur de ses savoirs, mais le facteur qui favorise ce contrat d'apprentissage c'est la motivation, l'interaction, l'utilisation des supports ludiques, l'envie d'apprendre.

La définition d'apprentissage contenir aussi « *l'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécu, et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changement sont dus à des exemples ou expériences* » <sup>7</sup> Ce qui veut dire que la différence résulte soit d'un exercice dans lequel chaque répétition ou expérience de la situation amène une amélioration à le faire, soit du retour à une expérience antérieure avec le fait que la situation peut être comprise par l'individu à partir des nouvelles connaissances à travers les cellules déjà acquises, et son apprentissage commence bien avant Dès le début de son parcours scolaire.

---

<sup>6</sup> - GALISON et COSTE « dictionnaire des langues »paris : Hachette, 1976 p198.

<sup>7</sup> - Idem article 03 de la loi d'orientation sur l'éducation nationale N°08-06du 23 janvier p07



## **2-les stratégies d'apprentissage :**

Les stratégies d'apprentissage sont les activités que les élèves réalisent afin de faciliter leur acquisition d'informations. La plupart des définitions trouvées dans divers travaux de recherche sur l'acquisition du langage et le processus d'apprentissage sont nombreuses et ne se réfèrent parfois pas au même objectif.

\*Ce sont des procédures et des techniques spécifiques et certaines peuvent ne pas l'être.

\* Il est généralement axé sur les problèmes car il est souvent utilisé à des fins de compréhension ou de production.

\* D'autres peuvent être informés en toute connaissance de cause, qu'ils peuvent automatiquement continuer à les utiliser.

### **2-1 Les stratégies mnémoniques :**

Ces stratégies d'enseignement aident à mémoriser de nouvelles informations, elles sont utiles pour améliorer l'apprentissage et renforcer l'acquisition de compétences académiques.

Ces stratégies représentent en fait des méthodes qui « *Permettent à l'apprenant de stocker, de rechercher et retrouver une information et l'aident à créer des liens mentaux (regrouper – classifier – associer – contextualiser)* »<sup>8</sup> Pour Oxford ces stratégies mnémoniques sont d'autant plus efficaces lorsqu'elles interagissent avec d'autres stratégies. R. Oxford, 1990.

Grâce à ces stratégies, l'élève pourra facilement mémoriser et comprendre les informations. Il existe plusieurs formes de stratégies de mémorisation : la méthode des mots clés, l'image mentale, l'abréviation et la répétition, et en effet, ces formes jouent un rôle très important dans la mémorisation. Le psychologue pavio a montré que ces méthodes fonctionnent pour trois raisons :

---

<sup>8</sup> - Oxford RL ET Crookall. (1990)'' Research on langage learing : méthodes, findings and instructional issus '' Modern langage

● **Double codage** : Cela montre que ces stratégies expliquent les informations codées de deux manières

Où l'association verbale (le mot) et les images visuelles (l'image) ont été utilisées pour modifier la mémorisation

● **Organisation** : Grâce à cette stratégie, l'élève peut créer une situation cohérente où l'information est d'une manière cohérente qui lui permet de s'en souvenir

● **Association** : Cette stratégie aide l'élève car elle lie les éléments dans une relation forte et cohérente et s'il remarque soudainement l'un des éléments, il se souvient plus rapidement de l'autre.

## **2-2 les stratégies d'apprentissage structurelles :**

Effacer parce qu'il aide l'apprenant à se rappeler et à synthétiser patiemment les informations dans une structure cohérente en stimulant l'apprentissage actif. Cela permet également une réelle compréhension du contenu plutôt que d'apprendre par la pratique et superficiellement. Prenons l'exemple du graphique comme stratégie structurelle qui permet à l'apprenant de simplifier l'information pour la rendre plus accessible. <sup>9</sup>

## **2-3 les stratégies d'apprentissage génératives :**

Trouvez des façons d'aider les élèves à se souvenir d'événements précis et organisez-les dans une structure. Il s'agit de méthodes et de techniques dans lesquelles la mise en accusation utilise des connaissances et des prérequis préexistants pour intégrer de nouvelles informations et de nouveaux contenus, ce qui signifie un autre terme important pour l'apprentissage, comme prendre des notes pour souligner, générer et répondre à des questions ou répéter à haute voix.

---

<sup>9</sup> <https://nospensees.fr/3-types-de-strategies-d'apprentissage>

### **3-l'apprentissage du FLE en Algérie :**

Du fait des 132 ans d'histoire, la langue française a toujours été présente en Algérie, peut-être dans les autres langues maternelles ainsi que dans l'arabe du soleil, donc cette langue s'est imposée de telle manière, que les Algériens sont enseignés depuis l'époque coloniale où elles avaient le statut de langue maternelle après l'indépendance, cette situation s'est transformée en "langue étrangère", puis elle est devenue une langue d'instruction, et a accordé plus d'attention, ce qui est présent dans le système scolaire algérien. A tous les niveaux (élémentaire, intermédiaire et secondaire), à l'université, le français est la langue d'étude pour la plupart des domaines scientifiques, d'année en année, les réformes se succèdent dans le but d'améliorer l'enseignement/apprentissage de la langue française. Cependant, depuis les réformes de 1976 qui ont instauré et généralisé l'usage de la langue arabe, l'apprentissage du français langue étrangère en Algérie n'a plus les résultats escomptés, force est de constater que ce n'est pas la seule explication. En effet, les raisons de cette baisse sont multiples malgré les efforts déployés par l'école algérienne pour favoriser l'apprentissage du français comme langue étrangère dans notre pays.

Aussi à cause de l'image que la langue française a dans notre société. Langue coloniale de nombreux Algériens, depuis que la France a colonisé l'Algérie pendant 132 ans, ironie aussi, à travers l'histoire liant l'Algérie à la France, le français n'a jamais été considéré comme une langue étrangère comme il l'est pour les autres langues étrangères. Par ailleurs, la langue française occupe une place très importante en tant que langue littéraire, culturelle, technologique et scientifique. C'est la raison pour laquelle l'Algérie est devenue une terre très riche qui est ouverte sur le monde car elle a une place très importante comme toutes les autres langues qui existent en Algérie. Aujourd'hui, la langue française est devenue omniprésente dans le contexte algérien, elle est enseignée aux élèves dans tous les établissements comme langue seconde après la langue maternelle (l'arabe), et en effet les programmes d'enseignement français en Algérie connaissent de nombreuses modifications car ils suivent l'évolution des nouvelles technologies dans le monde pour répondre aux besoins des étudiants.

### **3-1 l'enseignement/apprentissage de FLE en cycle primaire :**

L'enseignement du français commence à partir de la troisième année du primaire où l'enfant commence à maîtriser un comportement linguistique complètement différent du système de la langue maternelle, et le français est une langue étrangère avec l'arabe algérien et/ou le berbère que les apprenants du primaire apprennent et parlent selon sur la région dans laquelle ils vivent, l'enquête. Des progrès qui dépendent d'un certain nombre d'élèves entrant en classe avec une connaissance variable du français, des enfants issus de milieux différents où la communication informelle se fait en français, et qui semblent avoir développé certaines compétences linguistiques et discussion orale notamment. Bas français, étant donné que les élèves et leur vie sont compliqués à vivre dans cette langue étrangère pour eux. Les enseignants se disent frustrés, et il est difficile d'apprendre une langue étrangère (le français) à l'école primaire, l'école coloniale, comme celle qui lui a immédiatement succédé, était une école d'élite, qui comptait un petit nombre d'élèves, et sous laquelle sont sortis, c'étaient de très parfaits francophones. Mais la situation a beaucoup changé au cours des quarante dernières années, et ces dernières années un tournant important s'est produit dans l'histoire de l'enseignement primaire algérien.

L'école algérienne attache une grande importance à l'enseignement du français comme langue étrangère, et une série de termes ont été introduits dans lesquels le français a été introduit comme matière scolaire. J'ai occupé un poste important pendant deux années consécutives.

L'enseignement du français langue étrangère vise également à doter l'apprenant des compétences de base qui lui permettront de

Interagissez dans des situations de communication réelles ou accompagnez l'interaction orale et écrite. Dans ce contexte, nous présentons les objectifs que vise le programme formel au niveau de la quatrième année du primaire. Des modes de connaissance qui facilitent les apprentissages et préparent à la vie active « *assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active* »<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> - Idem article 02 de la loi d'orientation sur l'éducation nationale N°08-04 du 23 janvier 2005

pour doter les élèves de compétences pertinentes, solides et pérennes susceptibles de les mettre à profit dans des situations de communication et de résolution de problèmes originales et qui leur permettent d'apprendre tout au long de leur vie, jouer un rôle actif dans la vie sociale, culturelle et économique et s'adapter aux changements Programme de quatrième année pour renforcer et approfondir les compétences acquises par l'apprenant de quatrième année AP.

Profil d'entrée : En 4 AP rappelons qu'un objectif d'intégration moyen qui valide un apprentissage identifie donc un état de communication important, l'élève pourra émettre un énoncé qui réalise deux opérations de parole verbale et écrite. Profil de sortie : l'étudiant sera capable d'inscrire sa production orale ou écrite dans un cadre textuel donné, en respectant les normes du cas de communication.

### **3-2 l'objectif de l'enseignement du FLE au cycle primaire :**

#### **L'objectif de l'enseignement de FLE au cycle primaire :**

Est d'installer la compétence communicative c'est-à-dire que l'élève sera amené à communiquer tant bien à l'oral, aussi il s'agit de mettre l'élève dans une situation de communication, donc, ce dernier se trouve dans un échange et interaction avec son enseignant ou il s'exprimera selon le contexte. Et aussi pour faciliter l'utilisation dans les différents domaines de la vie, pour l'ouverture aussi sur des cultures étrangères afin de pouvoir communiquer et tisser des relations avec d'autres peuples et d'autres pays, de comprendre et de se faire comprendre.

#### **4 Le rôle de l'enseignement :**

Le processus d'enseignement/ apprentissage est à la manière qu'emploie un enseignant pour transmettre un ensemble de connaissances aux élèves. Il joue un rôle principal en la classe et il a un impact dans l'amélioration de l'enseignement. Il est considéré comme un acteur nécessaire dans l'acquisition d'une langue étrangère. En fait, l'enseignement occupe des fonctions multiples dans sa classe :

- car il transmet les savoirs aux élèves à travers des activités qu'il organise dans la classe. Cela mène les apprenants à s'exprimer plus aisément et de favoriser les compétences linguistiques et communicative.

- C'est à dire l'enseignant créé une atmosphère favorable et une situation d'apprentissage plaisante amusante et motivante qui attire l'attention de ses élèves. Cela développé chez l'apprenant sa créativité, sa capacité intellectuelle et surtout sa confiance en soi. Les erreurs se sont des sources de savoir et la meilleure façon pour acquérir de nouvelles connaissances.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> <https://www.com.fondation-lamap-org>

## **Conclusion :**

A partir des informations présentées dans ce chapitre, il devient clair que le but de l'apprentissage d'une langue étrangère est d'apprendre à parler, à écrire mais aussi à communiquer, donc pour transformer un ensemble de connaissances, l'enseignant doit suivre des méthodes modernes avec ses apprenants.

# CHPITRE 02 :

La motivation scolaire  
en classe de FLE.



## **Introduction :**

Dans l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères, en particulier dans les cours de FLE, nous constatons que nos élèves ont besoin d'être plus motivés pour mieux apprendre, c'est pourquoi nous nous soucions de motiver les élèves, comme de nombreux experts dans le domaine des services éducatifs. La motivation est un ensemble de facteurs qui déterminent l'action et l'individu pour obtenir un objectif. C'est la combinaison de toutes les causes, conscientes ou inconscientes, collectives et individuelles, qui conduisent l'individu à agir au sein d'un groupe. Par conséquent Donc dans ce chapitre nous allons introduire le concept de motivation, sa définition, ses types et ses caractéristiques, puis la motivation en contexte scolaire. Et Nous avons précisé l'origine de la démotivation chez les apprenants et montré la différence entre un élève motivé et un élève démotivé, Quand motivé les élèves ?, les facteurs de la motivation, et le rôle de l'enseignant dans une classe de FLE.

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

## 1.1 Définition

« La motivation est l'ensemble des causes, conscientes ou inconscientes, qui sont à l'origine des comportements individuels. »<sup>12</sup>

A, LIEURY, F, FENOUILLET Motivation « La motivation est un ensemble de mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent de motiver l'action, l'orientation (vers un but, ou inversement) et enfin l'intensité et la persévérance ; Plus une personne est stimulée, plus l'activité est persistante et persistante »<sup>13</sup>

En général, le terme « motivation » relève davantage de la psychologie que de la sociologie et de la biologie, car il est considéré comme un besoin et un désir inconscients. Pour MUCCHIELLI, les psychologues Ernst Descher et Louis Cheskin sont les fondateurs du mot motivation, et ils pensent que : « Une motivation est l'ensemble des facteurs irrationnels et inconscients du comportement humain »<sup>14</sup>. Cette définition nous amène à l'idée que la conscience et les interactions ne sont pas important dans le processus de motivation, mais sont contrôlés par les émotions humaines. Dans une autre interprétation, il oriente l'individu dans son comportement sans l'interférence des forces conscientes et interactives. D'autre part, Robert le définit comme : « L'acte des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement, si la définition précédente assurait la présence de facteurs inconscients et l'absence de forces conscientes, alors cette définition illustre l'union entre ces facteurs. Facteurs .Forces conscientes et inconscientes »<sup>15</sup>. Et selon ce que mentionne La Rousse, il s'agit donc : « Les processus psychologiques d'initiation, de continuation et de cessation du comportement »<sup>16</sup>. Cette définition indique la relation entre les éléments psychologiques et les motifs du comportement. Supplémentation : La première identifie les actions corporelles dirigées par un comportement conscient et inconscient sans intervention psychologique.

---

<sup>12</sup> Microsoft ® Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation.

<sup>13</sup> LIEURY. Alain., FENOUILLET. Fabian., (1997), la motivation scolaire. Paris, Dunod

<sup>14</sup> Alex MUCHIELLI, Les motivations, Presses Universitaires De France – PUF, Que sais-je ?, Paris, 2011, P 128.

<sup>15</sup> Louis Stevenson Robert, Le petit Robert, 2010

<sup>16</sup> Pierre Larousse, Larousse, Paris, 197517

Tandis que la deuxième considère la présence physiologique et psychologique dans ce processus sans aucune intervention consciente. Dans un sens scientifique, donc la motivation est "le concept de motivation représente la construction hypothétique utilisée pour décrire les forces internes et/ou externes qui produisent l'initiation, la direction, l'intensité et la persistance du comportement. Donc, nous dit que le terme « motivation » est un concept abstrait et pas nécessairement un fait physique qui active et oriente le comportement. Vers des objectifs fixés et les doter de ressources énergétiques et leur fournir une tendance à continuer dans une certaine direction. Processus des impressions internes et externes conscientes ou inconscientes et psychologiques qui sont responsables de l'éveil du comportement. Après l'analyse de ces définitions, on nous dit clairement que le terme stimulus est généralement rattaché au terme comportement car nous ne libérons pas un comportement si nous ne le faisons pas avoir un motif. donc, la motivation est un processus abstrait qui inclut le comportement humain ; psychologique, conscient et subconscient qui se trouve être responsable du déclenchement du comportement souhaité. Ainsi, d'après ce qui a été discuté précédemment, l'existence de la phase motivationnelle est très importante. Sans cette partie on ne peut jamais agir et rester neutre face aux activités quotidiennes. Cela donne à la motivation une grande importance et une valeur ample dans la vie humaine.

## **1.2. Selon le dictionnaire de la didactique**

La motivation joue un rôle très important dans le domaine de l'apprentissage et définir le sens du comportement, en tant qu'il fixe la valeur de divers éléments existants : « Le désir de savoir est en effet un processus multimodal, biologique, physique, culturel : il conduit l'apprenant à donner du sens à ce qu'il apprend, ce qui à son tour ajoute élan. D'autre côté le terme "motivation" rassemble des éléments affectifs et cognitifs, "il résulte de l'interaction entre des facteurs (multiples éléments de l'environnement) et de la personnalité : des états internes (besoins et intérêts)... ". Sa motivation. Aussi, les besoins sont liés à l'environnement social et familial, entraînant une "motivation externe" : "(...) comme déclencheur d'apprentissage (réunions, arrêts) est très courant, mais vulnérable". Et l'intérêt, dit « motivation intrinsèque » : « *plus solide, liée au plaisir d'apprendre, à la curiosité, à la créativité...* »<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Cuq, Jean-Pierre, (2003), dictionnaire de didactique du français langue étrangère

En conclusion, la motivation possède une double considération : Ces deux pôles occupent une place importante dans la détermination des types :

- Résultante de facteurs sociaux et individuels.
- Exerce une importante influence sur le processus d'apprentissage.

## **2- Les types de motivation :**

On a tendance à distinguer deux types de motivation : intrinsèque et extrinsèque ; il est alors nécessaire de définir ces deux termes pour comprendre et préciser les différentes acceptations qui les entourent.

### **2.1. Motivation extrinsèque :**

« *La motivation extrinsèque est le fait que le comportement de l'apprenant est destiné à être récompensé et respecté, il n'apprend donc pas par le désir et l'amour* »<sup>18</sup>. Il Ya plusieurs nombres d'exemples de cette motivation. Nous citons les plus importants :

- essayer d'avoir de bonnes notes ou d'éviter les mauvaises notes.
- essayer de plaire à ses parents.
- s'efforcer de gagner l'amour et le respect des enseignants.
- Travailler dur pour obtenir des récompenses de parents ou de proches (des cadeaux, voyages, ...).

Alors Nous pouvons dire que la motivation extrinsèque est gérable et dépend de l'enseignant. Face aux élèves «faibles et démotivés», il peut :

- Leur exprimer sa confiance en leurs capacités de réussir.
- Eviter de donner des situations compétitives dans lesquelles ils ne peuvent que perdre.
- Eviter de les ridiculiser devant leurs camarades de classe.
- Eviter de dramatiser leurs échecs.

---

<sup>18</sup> -AKOUN, A.ANSART, (1999), dictionnaire de sociologie P, 153.

- Leur donner autant d'attention qu'aux élèves forts.
- Démontrer de l'enthousiasme à leur enseigner et de l'intérêt à leur réussite.

Nous pouvons donc dire qu'un premier facteur de motivation est l'attitude de l'enseignant envers ses élèves.

## **2-2 La motivation intrinsèque :**

Ce type de motivation est basé sur le désir général de bonheur et d'épanouissement de l'individu, en particulier le désir des étudiants dans leurs études. Dans ce cas, les personnes motivées s'engagent dans des activités bénévoles sans aucune intervention de récompenses et de punitions. Ainsi, les étudiants n'ont pas à attendre pour ajouter des notes ou d'autres encouragements à la pratique. Il a répondu volontairement. Mustapha MEZZINE confirme clairement dans la définition suivante : « *La motivation intrinsèque signifie qu'une personne exerce une activité dans le but d'en tirer plaisir et satisfaction. Lorsqu'une personne exerce volontairement une activité par intérêt pour l'activité elle-même, elle a une Motivation intrinsèque. Sans attendre de récompense ni chercher à éviter toute culpabilité* »<sup>19</sup>. L'apprenant s'intéresse à ses propres actions. Cela inclut l'autodétermination, permettant à l'élève d'être libre dans ses choix, dans ses apprentissages. Sans être guidé par une force pédagogique. Il est certain de ses capacités parce qu'il garde une bonne image de lui-même ce qui le donne le sentiment d'agir sur les situations proposées. La valeur de l'intérêt intrinsèque s'éclaircie dans la distraction des activités proposées lors des tâches d'apprentissage ; donc cela compte sur le plaisir offert dans la tâche. Le moteur des activités humaines. Affirme que : « *La valeur d'intérêt intrinsèque représente : le plaisir, la joie et l'intérêt que les individus éprouvent durant la réalisation d'une tâche* »<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Julien CHANAL, La motivation en contexte d'apprentissage, P 40.

<sup>20</sup> F. FOUILLET, « La motivation à l'école », 10 Entretiens de la Vinette, 1999, P 04

### 3. La motivation en contexte scolaire :

La Motivation dans le domaine scolaire (motivation scolaire) : La motivation scolaire est l'ensemble des stratégies que l'étudiant décide de mettre en œuvre afin d'atteindre les objectifs qu'il s'est fixés. Les chercheurs ont proposé plusieurs définitions, et nous en citerons quelques-unes. La première est bien connue ; la définition générale de Roland Viau, qui définit la motivation comme : « *Un état dynamique qui découle de la perception qu'a l'élève de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à y participer et à s'obstiner à la terminer afin d'atteindre un objectif* »<sup>21</sup>. Puis une autre, quelque peu proche de la deuxième définition, "La motivation à apprendre une langue étrangère dans un cadre académique peut être définie comme le mécanisme psychologique qui génère le désir d'apprendre une deuxième langue, ce qui déclenche des comportements d'apprentissage, notamment des présentations en cours de langue, qui permettent aux élèves de maintenir leur engagement à réaliser la tâche présentée". Plusieurs études en milieu scolaire ont montré de façon claire que la motivation est dynamique, elle va varier et varier en fonction d'un comportement psychomoteur. Facteur basé sur les perceptions et l'intérêt des élèves pour le phénomène, et nous présentons des exemples de son impact sur les stratégies d'apprentissage. Cependant, à un moment donné, le succès obtenu dans l'apprentissage de la langue, grâce à l'utilisation judicieuse de stratégies, entraîne à son tour une meilleure image de soi, qui contribue à la motivation, qui déterminera le choix des stratégies et ainsi de suite dans un mouvement de spirale. De sorte qu'à la fin on ne sait plus très bien si c'est la motivation qui détermine les stratégies ou l'inverse.». Et on dit que La motivation scolaire c'est l'ensemble des déterminants qui poussent l'apprenant à :

- s'engager activement dans le processus d'apprentissage ;
- adopter des comportements qui le conduisent vers la réalisation des objectifs d'apprentissage et à persévérer devant les difficultés.

Pour R, VIAU «*La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qu'il incite à*

---

<sup>21</sup> Julien CHANAL, La motivation en contexte d'apprentissage, P 44.

*choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissements afin d'atteindre un but»<sup>22</sup>*

En effet, la perception que l'apprenant a de lui-même est importante pour la motivation, c'est ce qui l'amène à choisir l'activité qui fait appel à son désir de la réaliser.

#### **4. Les caractéristiques de la motivation :**

Les psychologues s'accordent sur les caractéristiques de la motivation et distinguent quatre composantes de cette structure :

-Déclenchement du comportement : C'est le passage de l'inactivité à l'exécution d'une tâche qui consomme de l'énergie physique, intellectuelle ou mentale. La motivation fournit l'énergie nécessaire pour accomplir des actions

- La direction du comportement : La motivation oriente le comportement dans la bonne direction, c'est-à-dire vers le but à atteindre. C'est une force motrice qui dirige l'énergie nécessaire pour atteindre vos objectifs, pour faire de votre mieux, selon vos capacités, pour faire le travail attendu.

-L'Intensité Comportementale : La motivation incite à une dépense énergétique en rapport avec les objectifs à atteindre. Elle se reflète dans le niveau d'énergie physique, intellectuelle et mentale dépensée au travail.

- La Persistance du comportement : La motivation incite à dépenser l'énergie nécessaire pour atteindre des objectifs de façon régulière, à effectuer fréquemment des tâches pour atteindre un ou plusieurs objectifs. La continuité du comportement se caractérise par la continuité de la direction et de l'intensité de la motivation dans le temps.

#### **5. L'origine de la démotivation :**

Nous entendons des enseignants dire que la famille est une source majeure d'émotions négatives pour les apprenants. Et pour certains parents, "mauvais prof = mauvais élève". Cela nous pousse à chercher des raisons négatives. De manière générale, les apprenants sont motivés lorsque l'objet d'apprentissage les intéresse et fait partie de leur environnement. Mais parfois, lorsqu'ils n'ont pas la formation linguistique pour s'exprimer, cela conduit à leur

---

<sup>22</sup> D'après Oxford et Nikos (1998, p.95.)

faiblesse et à leur manque de désir d'apprendre la langue. La timidité est un phénomène dont on parle rarement dans les milieux éducatifs. Cela peut constituer un obstacle important pour les apprenants, entravant leur développement social, émotionnel et scolaire. L'ennui est aussi déclencheur de négativité, et l'apprenant qui a honte d'apprendre court le risque de ne plus en profiter, autrement dit, il se dirige vers l'incompréhension scolaire et donc l'échec. Cela a également causé un manque de motivation comme cause possible à l'ennui : « *L'ennui naît du manque de motivation et être pour motivé, il faut être stimulé. Stimuler chez l'apprenant l'envie d'apprendre, déclencher l'étincelle qui fera que cette envie d'en savoir toujours plus ne le quittera plus* ». <sup>23</sup>

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

C'est un élève complètement a motivé qui a un manque de confiance en soi, c'est le Contraire d'un élève motivé qui a une confiance en soi. C'est un élève qui a une difficulté à apprendre. Il pense à abandonner et il a toujours l'idée que le succès n'est pas à sa portée, il refuse l'école complètement, il a un manque de faire ses devoirs pour lui c'est un endroit du Passe de temps.

- juge inutiles ou inintéressantes la matière et les activités pédagogiques qui lui sont proposées.

- se sent incapable de faire ce qu'on lui demande, ou craint de ne pas posséder les capacités nécessaires.

- a l'impression de n'avoir aucune responsabilité dans ce qu'on lui demande de faire et croit que ses succès ou ses échecs ne.

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

C'est un apprenant en difficulté, qui a du mal à apprendre et il souffre d'un manque d'envie de faire ses devoirs, par ce qu'il n'a pas un bagage linguistique qui a enduré de nombreux échec ce qui le pousse a abandonné .et il pense que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative :

- juge utiles ou intéressantes la matière et les activités pédagogiques qui lui sont proposées

-se sent capable de faire ce qu'on lui demande

---

<sup>23</sup> Clerget (2006, p.51)



-a l'impression d'avoir une certaine part de responsabilité (contrôle) dans le déroulement de ses apprentissages et croit que ses succès comme ses échecs dépendent en grande partie de lui.

## **7- Quand motiver les élèves en classe ?**

La motivation des élèves est nécessaire surtout au début de chaque niveau de l'organisation des programmes d'enseignement ou dans chaque leçon .Il faut donc cibler les éléments de motivation pour qu'on évite le risque de laisser nos élèves noyés dans des idées Par ailleurs, la motivation est nécessaire premièrement, pendant les activités d'apprentissage et en plus avant le début de la mise en œuvre de l'objectif de cours.

### **7.1- La motivation au début de leçons :**

Pour motiver l'apprenant en classe, il faut : premièrement, viser l'élève lui-même. Deuxièmement, jouer sur l'environnement social et technologique de l'élève. Troisièmement, poser des questions claires précises et simples. et finalement, mettre l'élève dans une situation- très difficile dont la solution se trouve dans les leçons du jour.

Selon Chaparde pour motiver l'élève en situation scolaire : *«Il faut aménager l'environnement de telle sorte que le besoin correspondant à l'apprentissage à réaliser soit activé, il faudra réaliser une désadaptation, créer un manque, de telle manière que la réadaptation, le recouvrement de l'état d'équilibre soit nécessaire»*<sup>24</sup> La motivation des élèves, selon le même auteur doit se faire selon une démarche bien déterminée en évitant :

- La frustration des élèves : l'élève est considéré comme un handicapé devant les activités programmées.
- Les références subjectives : s'appuyer trop sur ses expériences personnelles.
- Le terrorisme intellectuel : faire appel trop sur ses expériences personnelles.
- Le confusion et la maladresse dans le choix des contenus : dans ce sens, Clause affirme que *«élève un enfant, ce n'est pas ajouter une autre pour faire un mur, c'est plutôt aider un arbre considéré comme un ensemble organisé, à croître les meilleures conditions. »* Il faut mettre les stratégies didactiques qui aident l'élève à obtenir un changement qualitatif au niveau de

---

<sup>24</sup> <https://rire.ctreq.qc.ca/wp-content/uploads/2014/06/La-motivation-scolaire.pdf>

comportements de l'élève, pour le faire passer de l'état dans lequel il se trouve avant l'acte pédagogique à un autre.

## **8- Les facteurs de la motivation scolaire :**

Tous les facteurs de la motivation représentent un rôle très nécessaire dans les différentes situations d'acquisition.

### **8.1. Les facteurs relatifs à l'élève :**

D'après la recherche scientifique sur la motivation scolaire, un élève motivé est un élève qui s'engage, discipline et qui participe dans une activité de classe. Cette motivation est déterminée comme suite :

- Les conceptions qu'il a de l'école, de l'intelligence : «Aider l'élève à valoriser les buts d'apprentissage En le plaçant dans un climat de « sécurité affective » durant les apprentissages. En valorisant les progrès sur la « maîtrise » et non pas le résultat final, la performance, la comparaison sociale.»<sup>25</sup>

- 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) «Créer un climat de confiance. Garantir le cadre. « Rassuré l'élève », de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).

- Le plaisir que l'activité lui procure: *«Aider les élèves à découvrir la signification et l'importance des tâches scolaires dans le processus global de la formation et de l'apprentissage ,Valoriser surtout les apprentissages et donner moins d'importance aux résultats, à la performance»*<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>-Isabelle LYONNET, Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique, LP LABE Lyon, Stage Résolp 2012 p41libid

<sup>26</sup>-Op. Labani Noussaiba, «la motivation scolaire en classe de FLE, cas des apprenant de la 4eme année moyenne.»

## 8.2. Les facteurs relatifs à l'enseignant

Il y en a plusieurs, mais les experts s'entendent sur les points suivants : Sensible aux yeux des élèves : Une activité devient intéressante lorsqu'elle répond aux besoins d'un élève.

L'enseignant doit enseigner aux élèves par l'interaction verbale afin d'attirer leur attention sur son cœur.

- Diversifier et combiner avec d'autres activités : ne pas répéter les mêmes procédures analytiques, elles rendent les étudiants passifs. Nous essayons d'encourager les apprenants en intégrant la diversité dans nos activités.

- Challenger l'élève : Il ne faut pas donner à l'élève un problème trop difficile ou trop facile, essayer de surmonter son obstacle est une vraie réussite pour l'élève. Il va s'en rendre compte avec ses camarades de classe à travers plusieurs activités qui lui sont proposées.

- Authentique : Une activité doit aider l'élève à mieux consolider son expertise, elle doit inciter l'apprenant à fournir plus d'efforts et à miser sur lui-même (de manière autonome) pour faire face aux exigences des activités scolaires et de la vie professionnelle.

- Demander à l'étudiant un engagement cognitif : L'étudiant est motivé lorsqu'il parvient à appliquer ses connaissances, c'est-à-dire à qui il est capable d'expliquer, d'informer et de prescrire dans diverses situations de communication.

- Responsabiliser les étudiants en permettant aux étudiants de choisir : L'apprenant doit assumer la responsabilité du choix des activités, telles que les sujets de travail, le choix des documents à lire. Possibilité de faire des choix et favoriser la perception par l'élève de sa capacité à maîtriser ses apprentissages, une activité ne deviendrait pas motivante si elle obligeait tous les élèves à faire la même tâche...

- Permettre aux étudiants d'interagir et de collaborer avec les autres : les activités d'apprentissage doivent se dérouler dans une atmosphère de coopération, de travail d'équipe, de travail d'équipe et de recherche de motivation des étudiants. Etre pluridisciplinaire : il s'agit d'habituer les étudiants au respect et à la considération de toutes les disciplines. Inclure des instructions claires : des instructions claires aident l'élève à ne pas perdre de temps à rechercher et à comprendre ce qu'il faut faire, et des instructions claires aident à réduire l'anxiété et le doute que certains élèves éprouvent. Faites-le assez longtemps : Les élèves doivent respecter la durée prévue de l'activité. Chaque activité ne doit être ni trop longue ni trop courte. Donner à l'élève le temps dont il a besoin l'aide à répondre positivement aux demandes qui lui sont faites.

## **9- Le rôle de l'enseignant en classe de FLE**

Un enseignant est un acteur parce qu'il fait agir les élèves, et il est un directeur d'apprentissage parce qu'il guide et accompagne les élèves vers un apprentissage autonome. Les enseignants doivent favoriser une atmosphère qui accueille les erreurs, évite les jugements, ne permet pas aux élèves de se juger les uns les autres et encourage l'apprentissage et la prise de risques. S'il souhaite accroître son influence dans un sens positif, l'enseignant doit savoir se mettre à la place des élèves qui viennent en classe avec conviction, et l'enseignant doit parfois déconstruire puis reconstruire. Cet élève arrive en classe avec une vision vraie ou fautive de ses capacités. Leur motivation et leur succès sont directement liés à cette perception. Cependant, les étudiants ont une vision globale de leurs capacités. En effet, l'élève en difficulté ne sait pas toujours ce qu'il ne comprend pas, et c'est là que le rôle de l'enseignant est décisif, car il doit déterminer où de l'élève, il doit proposer des moyens, il doit se focaliser sur le comment (comment apprend-t-on ? comment étudie-t-on ?) et pas seulement sur le quoi !, et surtout il doit motiver l'élève. Aussi, l'enseignant doit aider l'élève à développer sa compétence à poser et à se poser les bonnes questions.

## **Conclusion :**

Nous avons vu à travers ce chapitre que la motivation occupe une place très importante dans l'enseignement/apprentissage de FLE. En plus elle est essentielle à la réussite éducative des élèves. La motivation recouvre des phénomènes variés. Il faut prendre en compte la différente interférence. Prendre conscience de la difficulté aussi que des besoins fondamentaux des élèves. Donc, Nous pouvons dire que toute motivation en classe de langue étrangère est liée au degré du plaisir d'apprendre des élèves et à l'effet des manières d'enseignement suivi par les enseignants. Autrement dit, la motivation est le noyau de la communication didactique établie entre l'enseignant et l'élève, et son développement est relatif à la prédisposition de tout chacun à la réalisation de ce projet de survie de la langue en classe.

# Chapitre 03 :

L'intégration du ludiques en  
classe de FLE

*« Dans la vie d'un enfant, l'apprentissage et le jeu vont de paire.*

*Apprendre c'est vivre, et pour l'enfant vivre c'est jouer »*

***Sabine De Graeve***

## **Introduction**

Le jeu existe depuis la nuit des temps, mais il existe en classe de FLE depuis 20<sup>ème</sup> siècle .Il est devenu comme un moyen favorisé pour tester et évaluer les connaissances et les compétences des apprenants.

Les jeux sont des activités utilisées en classe de FLE comme des outils pédagogiques pour l'amélioration du niveau scolaire des apprenants. Donc, les jeux utilisés à l'école peuvent faciliter l'apprentissage et permet de faire une collaboration entre les apprenants, autrement dit : le jeu est une grande source de motivation pour l'apprenant de FLE.

Dans ce chapitre, nous donnons les définitions des : « jeu » et « activité ludique », puis nous montrons les différents types d'activités ludiques et leur impact dans l'apprentissage du français langue étrangère.

## 1- Le jeu : éléments de définition

*« Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de l'ici, maintenant, d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre Capacité à résoudre des problèmes nouveaux...Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle »<sup>27</sup>.*

Depuis des années, le jeu est devenu comme un moyen favorable pour l'éducation et l'enseignement de l'enfant. Mais comment définir le jeu ? Quelle est sa place à l'école et dans l'apprentissage ? C'est ce que nous allons développer dans les prochaines parties.

Nous avons exposé les définitions du jeu les plus courantes, que nous avons trouvées dans les dictionnaires :

### **Le dictionnaire de français Le Petit Larousse illustré :**

Jeu : nom masculin (lat. jocus, plaisanterie), est défini comme :

*« Une activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en titre de Plaisir ».<sup>28</sup>*

### **Selon le dictionnaire didactique :**

*« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactive à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence »<sup>29</sup>*

### **Selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne :**

*« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »<sup>30</sup>*

### **Quant au dictionnaire Latin Français :**

*« Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant ».<sup>31</sup>*

Nous résumons donc que toutes ces définitions désignent l'activité de jouer d'une manière générale.

---

<sup>27</sup> <http://francelangue.weebly.com/jeux-d-expression-orale.html>

<sup>28</sup> Le Petit Larousse illustré 2009, dictionnaire encyclopédique de français, Paris, Larousse 2008, p.561

<sup>29</sup> Cuq, Jean- pierre, *dictionnaire didactique de français langue étrangère et seconde*, ed jean pencrench, paris, 2003, p106.

<sup>30</sup> -De Grandmont, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, édition, 1997, p85

<sup>31</sup> dictionnaire Latin Français



## **L'ouvrage Les grandes notions de pédagogie :**

« *Activité non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire et à laquelle on s'adonne par plaisir ; elle apparaît comme libre, fictive, agréable. La notion de jeu implique à la fois l'idée d'un fonctionnement de règles* »<sup>32</sup>.

A propos ces définitions, nous pouvons dire que le jeu est une stimulation de la vie quotidienne et qui a pour objectif l'amélioration des compétences dans une atmosphère de divertissement et de plaisir. Les enfants particulièrement, considèrent le jeu comme outil de communication et source de motivation ainsi un facteur d'acquisition

### **1-1-Le jeu ludique :**

Le jeu ludique représente une composante importante de la vie de l'homme. C'est un moyen d'exploration qui est très nécessaire pour le développement de la vie ainsi sur la structure de la personnalité de l'individu.

#### **Selon le petit Robert, (1991 :p1046) :**

Le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quant au mot « ludique », c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.<sup>33</sup>

En effet, le jeu ludique est par définition une activité libre et gratuite, essentielle au plaisir et est nécessaire au développement de tout individu. « *Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace.* »<sup>34</sup>. Cette définition permet de montrer que c'est le joueur qui décide comment l'utilisation du jeu.

En outre, l'activité ludique est le territoire essentiel et le plus important dans l'apprentissage des enfants. C'est l'actualisation des potentialités personnelles de créativité et de création.

Jean-Claude Arfouilloux précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, *c'est « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit »*<sup>35</sup>.

---

<sup>32</sup> Pédagogique adaptée aux apprenants », mémoire de master, université de Biskra, 2011

<sup>33</sup> Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005, p.237

<sup>34</sup> Imene MERAKCHI, « le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation

<sup>35</sup> -Jean-Claude Arfouilloux « L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat,1975.

Le jeu est donc considéré comme un travail d'un enfant : en même temps Il est un moyen et une fin en soi

### **1-2-Le jeu éducatif :**

À propos de deuxième volet de ce triptyque : Le jeu éducatif est un excellent outil pédagogique qui permet d'atteindre des objectifs plus rapidement que les méthodes d'apprentissage classiques.

D'abord, le jeu éducatif constitue : « le premier pas vers la structure » autrement dit vers l'apprentissage de la règle. Il permet de contrôler les acquis, d'évaluer les appris, et d'observer, le comportement des élèves et pour connaître leurs niveaux. Ensuite, le jeu aura comme un outil qui a un rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation des structures spécifiques au jeu, ainsi qu'il facilite la tâche de l'enseignant pour guider ses élèves

Bref, il facilite l'acquisition de nouvelles connaissances. Jeu éducatif « devrait être distrayant » et « sans contraintes perceptibles » par le joueur parce que la fonction principale de ce jeu est de « créer un climat de plaisir ». Sur ce dernier point, son propos semble se rapprocher de l'opinion de J. Vial, pour lui La valeur éducative du jeu doit rester une valeur "« surcroît » (Vial, 1981, cité par N.de Grandmont, p.64). Par contre, semble d'accord avec le point de vue de Ferran et al. , qui décrit les jeux éducatifs « comme étant ou devant être un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et en formant l'enfant » (Ferran et al.1978, cités par De Grandmont, p.65).

### **1-3-Le jeu pédagogique :**

Le jeu pédagogique c'est l'activité dirigée réalisée par les élèves pour vérifier leurs compétences et leurs capacités mentales, physiques et émotionnelles, tout en leur permettant de s'amuser et de se divertir. La méthode d'apprentissage par le jeu consiste à exploiter les activités ludiques pour renforcer des connaissances, rapprocher les principes de la science des élèves et élargir leurs horizons de connaissances.

le jeu pédagogique qui a un rôle pour faire un appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages comme le souligne Nicole De Grandmont :« *Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées.*

*C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueurs et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances ».*<sup>36</sup>

---

En effet, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et aussi comme un moyen d'exercer et vérifier des compétences langagières (association du dire et du faire) dans une situation vivante auquel les élèves participent.

## **2-Le jeu en classe de FLE :**

Le programme des jeux est l'un des programmes qui a émergé ces dernières années à la suite des progrès qui ont eu lieu. Technologique dans le domaine des jeux éducatifs, et l'émergence de tendances éducatives modernes qui mettent l'accent sur l'apprentissage par le jeu car il constitue un moyen éducatif efficace pour atteindre les objectifs éducatifs, car il attire l'attention des apprenants et continue de les élever avec la situation éducative dans laquelle ils sont placés, et fournit une atmosphère dans laquelle l'accomplissement cognitif et le divertissement sont mélangés et génèrent de l'excitation et du suspense

En effet, l'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche efficace et tout à fait appropriée dans l'enseignement puisqu'elle permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre. Roger Caillois trouve également que « Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire. Il devient à ce point structuré qu'on y contacte une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu ». Donc on peut dire que le jeu devient le synonyme de travail. Grâce au jeu l'élève va surmonter sa peur et sa timidité ainsi que doit redonner une certaine confiance, pour améliorer leur situation de communication.

En fin, l'utilisation du jeu dans la pratique pédagogique est très importante, car il facilite la tâche de l'enseignant avec une pratique plus détendue et amusant. « *La salle de classe est un lieu de jeu et l'enseignant parvient à concilier les objectifs pédagogiques avec les souhaits de l'élève* »<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>, [En ligne]. Consulté le 12/04/2018.

<sup>37</sup> <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/denseignement-et-dapprentissage>

### 3-Le jeu source de motivation :

La motivation est essentielle pour l'apprentissage c'est elle qui fournit l'envie de l'apprenant de participer activement au processus de son apprentissage. Elle joue un rôle important dans la remontée du moral de l'enseignant, quel qu'il soit, et elle peut prendre de multiples formes que le responsable pédagogique peut employer pour servir l'intérêt général d'une part et d'autre part comme élément de motivation. , qui à son tour atteint son objectif, qu'il recherche, et il était nécessaire d'encourager les

étudiants et de renforcer leurs réponses afin de continuer les progrès positifs et le renforcement positif a un grand rôle dans la vie de l'individu en raison de l'amélioration ou de la modification conséquente de le comportement de cet individu, pour le mettre à niveau pour le mieux, et donc le renforcement positif a été l'une des étapes importantes du processus éducatif, et ici le rôle de l'enseignant émerge et cherche donc à le mettre en œuvre avec renouvellement.

En continu, afin que les étudiants ne deviennent pas apathiques en raison de la routine quotidienne et du manque de stimuli. Pour Turner et Paris, « *Une activité motivante doit au moins offrir aux élèves un défi à relever, leur permettre de faire des choix et favoriser la collaboration entre eux* »<sup>38</sup>

Pour y parvenir, l'enseignant doit utiliser des différentes stratégies pour motiver ses apprenants. Le jeu pédagogique devient l'une de ses stratégies efficaces et motivante, c'est ce que Brougère Gilles montre : « *comme toute expérience humaine, le jeu a des effets d'apprentissage non recherchés, ce que l'on appelle les apprentissages informels* ». <sup>39</sup>

En outre, les jeux peuvent également stimuler la curiosité des enfants. La motivation et l'implication de l'élève vont alors modifier les différentes postures que l'élève peut s'améliorer leur d'apprentissage. Donc l'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire, cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement apprentissage qui emploie le jeu comme un moyen de motivation , pour bénéficier de l'envie inévitable de l'élève à jouer, d'une activité pédagogique étudiée et en tant que cette occupation sous une

---

<sup>38</sup> S-G Paris et J-C Turner, « *Situated Motivation* », in P.R Pintrich, D.R Brown, C.E Weinstein, *Student Motivation*,

<sup>39</sup> Jeu et temporalité dans les apprentissages, « jeu et apprentissage à l'école maternelle : mythe et réalité ? », G.BROUGERE, page 144 *ognition and Learning, Lawrence Erlbaum, 1994.*

forme ludique, l'enseignant d'une langue étrangère et précisément la langue française va renforcer les capacités de ses apprenants par une compétence langagières et un billet du jeu. Le jeu présente une source de motivation propice, à un moment de la démarche d'apprentissage « *Le jeu permet également d'augmenter la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celles qui sont déjà acquises. Cette dernière apparait à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi qu'à travers sa relation avec les autres apprenants* ». <sup>40</sup>

#### **4-Qu'est qu'une activité ludique :**

*Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme suit « activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure »* <sup>41</sup>

**D'après DE GRANDMONT le jeu est considéré comme :**

*« Une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur »* <sup>42</sup>. Il ajoute que les jeux proposent « le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre » <sup>43</sup>.

**Selon B.CORD Maunoury, les activités ludiques sont :**

*«Des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec »* <sup>44</sup>

A propos de ces définitions, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques peuvent signifier ensemble d'approches, techniques, méthodes amusantes, récréatives et des exercices de caractère ludique qui a pour objectif le plaisir d'apprendre .Grâce à ses activités ludiques, l'élève arrive à connaître et mieux mémoriser les nouvelles choses . En outre, cette utilisation de ces activités ludiques en classe de FLE mise au point essentiel la motivation et la centration sur l'apprenant.

---

<sup>40</sup> Djabil Chaima, «les activités ludiques comme outil pédagogiques et facteur de motivation en classe de FLE » , mémoire de master, Université L'arbi Ben M'hidi Oum El Bouaghi

<sup>41</sup> CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.16

<sup>42</sup> DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.86

<sup>43</sup> DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.83

<sup>44</sup> Edufrance.com

## **5-Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE :**

Les activités ludiques servent comme des meilleurs supports pédagogiques en plus sont les plus adéquates qui aident à faire une relation étroite entre l'enseignant et ses apprenants.

Quant à Weiss (1983) « *Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont apprises* »<sup>45</sup>.

Ces activités ludiques présentent une source d'une grande motivation dans l'apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier le rythme d'apprentissage et pour faire le cours dans une situation d'ambiance très génial et amusante aussi de relancer l'intérêt des apprenants et rendant l'apprentissage motivant, « L'enfant s'améliore et devient plus performant à travers son imagination, sa créativité et son invention, c'est pour cela le jeu incarne une activité importante et un avantage meilleur pour assurer le développement de l'adulte de demain »<sup>46</sup>

À travers l'action de jouer, l'apprenant peut s'impliquer profondément dans ces expériences : il joue, échoue, et rejoue de nouveau. Grâce à La répétition qui permet l'apprenant de stabiliser l'information dans sa mémoire facilement .les activités ludiques représente une phase initiale très pratique au travail.

## **6-les types de jeu en classe de FLE :**

Il existe plusieurs types de jeu, mais nous avons choisi quatre types seulement dans ce qui suit la classification proposée par J.P.Cuq et Gruca selon une perspective didactique

### **6-1- Le jeu linguistique :**

Le jeu linguistique en classe FLE permet aux enfants d'apprendre facilement de la construction des lettres jusqu'aux constructions des phrases. Et cela représente un meilleur outil pour confronter aux difficultés de grammaire et de conjugaison. Ainsi c'est un moyen de mémorisation et de créativité.

Et selon J.P.Cuq et Gruca « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique....* »<sup>47</sup>

### **6-2-Le jeu de créativité :**

---

<sup>45</sup> Weiss, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique ». Paris : Hachette.

<sup>46</sup> -Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique, LP LABE Lyon, Stage RésolP 2012 Ibid, p.25.

<sup>47</sup> Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417

Un jeu de créativité c'est un jeu qui implique la personnalité d'un élève, sa créativité dans l'utilisation du langage et sa capacité à imaginer des situations de prononciation. En inspirant un enfant par l'exemple et en lui donnant le temps de réfléchir dans une atmosphère amusante, un enfant peut faire preuve de beaucoup de créativité dans la classe.

Dans ce part H. Auge déclare « *Devenir créatifs ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ...* »<sup>48</sup>

### **6-3- Le jeu culturel :**

Le jeu culturel en classe c'est l'amélioration des capacités de l'adaptation orale des nouvelles informations chez l'enfant. Donc, Ce jeu est une source d'enrichissement culturel d'un l'enfant.

### **6- 4-Le jeu de communication :**

Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue, par la parole, l'élève peut communiquer avec ses camarades et son enseignant sans peur et sans timidité. Sabine De Graeve affirme que : « *Le jeu permet à l'enfant d'agir, de mettre en place des gestes justes, de découvrir les propriétés des matières, les outils et leur fonction, les techniques et leur utilité.*»<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Hélène Augé ,jeux pour parler, jeux pour créer1981 P 56

<sup>49</sup> -Sabine De Graeve (2006) Apprendre par les jeux. Bruxelles : De Boeck, p. 121

## **Conclusion :**

Dans ce chapitre, nous avons donc pris conscience que le jeu est un allié de taille pour l'enseignant dans les apprentissages scolaires et nous avons cité quelques définitions pour le jeu et l'activité ludique

Ce dernier chapitre de notre travail nous amène aussi à voir le rôle de l'activité ludique et la place du jeu en classe de FLE. Dans ce sens nous suggérons le recours à « l'activité ludique » comme un outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser et faciliter l'apprentissage car le jeu est d'une manière générale, une activité nécessaire au développement de l'apprenant.

Pour conclure, on peut dire qu'à travers les activités ludiques, l'élève sera capable de lire et comprendre d'une manière facile amusante. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en point de langue.



## **Conclusion de la partie théorique**

Après avoir terminé la partie théorique, qui était divisée en trois grands chapitres, dans le premier, nous avons apparié clairement que l'objectif de maîtriser le français c'est apprendre et communiquer, et améliorer l'apprentissage en Algérie au primaire est lié à la transformation d'un corpus de connaissances, l'enseignant doit suivre des méthodes modernes avec ses élèves.

Nous sommes arrivés à la conclusion que la motivation occupe une place très importante dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. De plus, il est essentiel à la réussite scolaire des élèves. La motivation recouvre divers phénomènes. Il faut tenir compte des différentes interférences. Soyez conscient de la difficulté ainsi que des besoins de base des élèves. Par conséquent, on peut dire que toute motivation dans le cours de langue étrangère est liée au degré de plaisir d'apprendre des élèves et à l'influence des méthodes d'enseignement suivies par les enseignants. En d'autres termes, la motivation est l'essence même du lien pédagogique créé entre enseignant et élève, et son développement est lié à la volonté de chacun de réaliser ce projet de survie langagière en classe. Dans le dernier chapitre, nous avons réalisé que le jeu est un allié clé de l'enseignant dans les apprentissages scolaires

Cela nous amène au rôle de la joie et du jeu dans les cours de FLE. En ce sens, nous recommandons l'utilisation des "activités ludiques" comme outil pouvant être utilisé dans les cours de FLE pour améliorer et faciliter l'apprentissage, car le jeu est souvent une activité essentielle pour le développement de l'apprenant. En conclusion, on peut dire qu'avec des activités ludiques, les élèves pourront lire et comprendre de manière simple et ludique. Il devra mobiliser ses compétences linguistiques. L'un des plus grands défis pour s'amuser est qu'il peut surmonter la résistance et donner envie aux apprenants, quelle que soit la nature de la capacité à l'acquérir. Les avantages comprennent la stimulation des apprenants et la facilitation de leur utilisation de l'attention et de la mémoire. Le jeu crée une atmosphère éducative positive dans laquelle la dramatisation des erreurs est supprimée et l'attention est déplacé du contenu linguistique vers la tâche amusante à effectuer. Après stimulation, l'apprenant peut travailler activement seul ou avec un pair de son choix. De plus, le jeu est un moment de détente émotionnelle, intellectuelle et physique. Le jeu offre aux apprenants la possibilité de les motiver, augmentant ainsi leur réussite scolaire. Un jeu de la catégorie FLE peut être un véritable atout si vous savez l'utiliser et le paramétrer correctement.

# Partie 02

## Cadre pratique

## **Présentation du questionnaire**

Le questionnaire est une série de questions posées aux enseignants de la langue française qui exerçant dans le cycle primaire en vue de réaliser une enquête dans le but de rassembler des informations quant à un sujet bien déterminé.

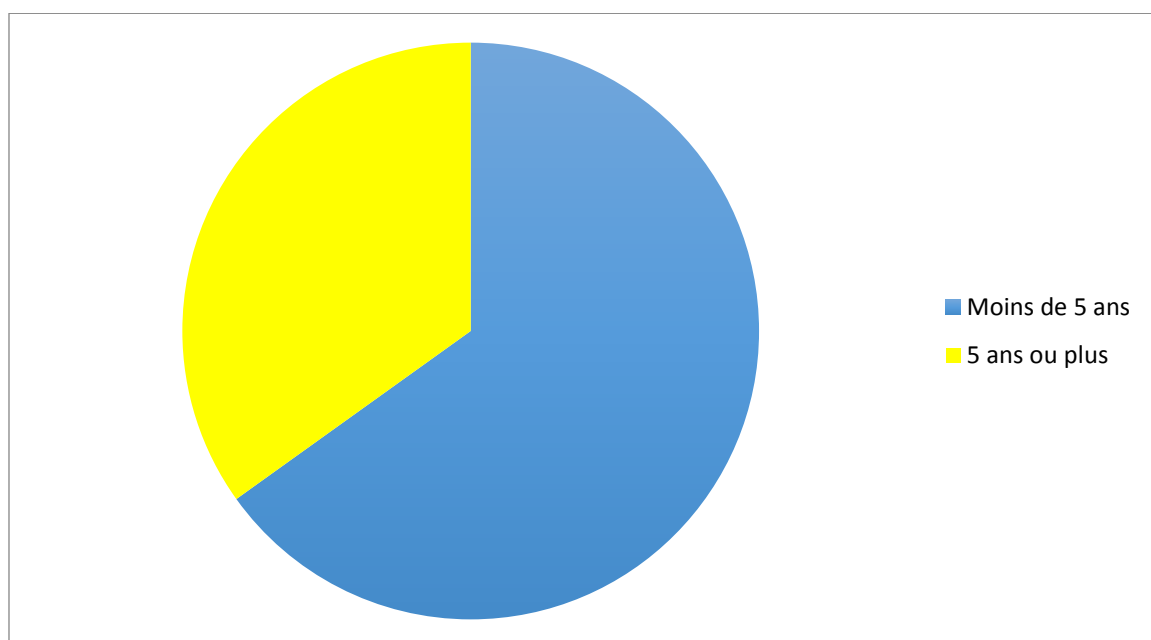
Notre travail, porte sur l'intégration du ludique comme moyen motivant dans l'apprentissage du FLE, cas des élèves de 4<sup>ème</sup> année primaire. Nous avons opté pour le questionnaire comme moyen d'investigation afin de mettre en exergue les modalités d'exploitation du ludique par les enseignants

Il s'agit d'un questionnaire qui contient de 15 questions et se compose de trois types de questions : (questions fermées, questions ouvertes et questions à choix multiples) adressées à 43 enseignants.

**Question N° 01** : La première question est posée dans l'objectif de savoir l'ancienneté des enseignants : Depuis quand vous êtes dans l'enseignement ?

L'expérience d'enseignement	Pourcentage
Moins de 5 ans	65,1%
5 ans ou plus	34,9%

## L'expérience d'enseignement



### a- Présentation des résultats

A partir du tableau ci-dessus, nous constatons que, sur la totalité des répondants (43 enseignants)

65,1% ont moins de 5ans d'expérience dans l'enseignement, 34,9% ont une expérience de 5 ans ou plus.

### b-Analyse des résultats

A partir des résultats obtenus, nous observons, qu'il y a une déférence autour de l'ancienneté de chaque enseignant, le pourcentage le plus élevé est celui des enseignants qui ont moins de 5ans

dans le domaine d'enseignement par rapport à ceux qui ont plus de 5ans. Donc ils peuvent d'améliorer les méthodes et les stratégies d'enseignement-apprentissage du FLE.

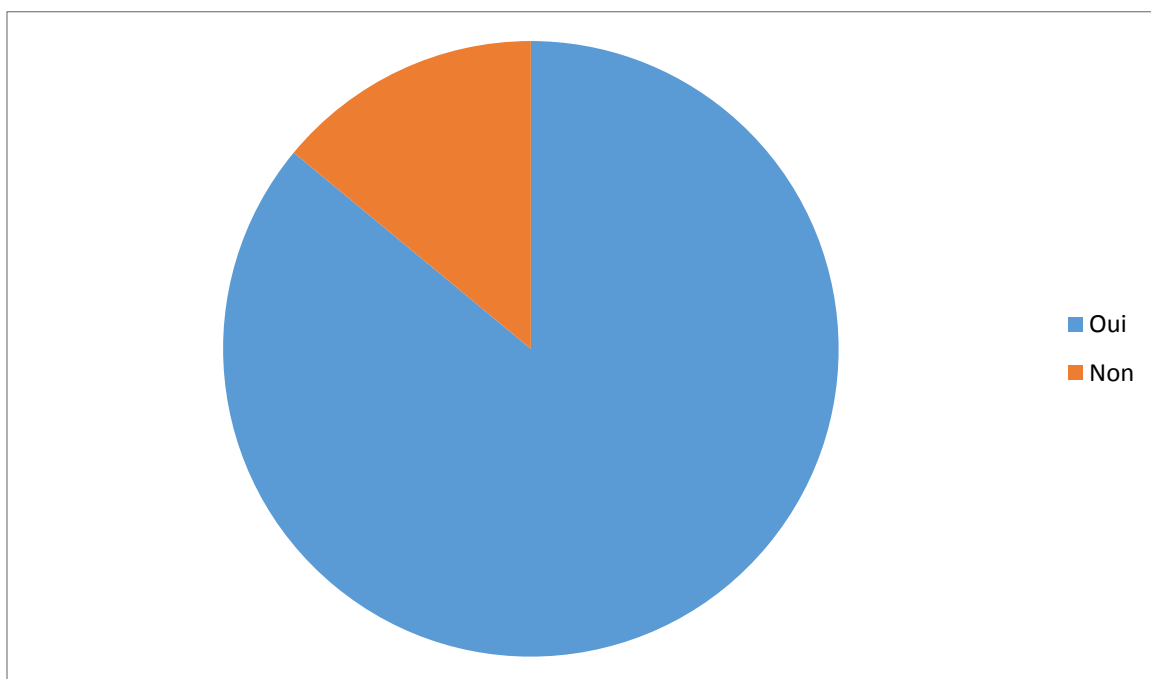
**Question N°02** : Cette question a pour but de connaître l'intérêt des élèves a la langues française : Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

OUI

NON

Oui	86%
non	14%

## L'importance de la langue française chez les élèves



### a- Présentation des résultats

A partir des données recueillies, nous avons obtenu 86% répondants dans la case « oui » alors que 14% trouvent que leurs élèves ne s'intéressent pas à la langue française.

### b-Analyse des résultats

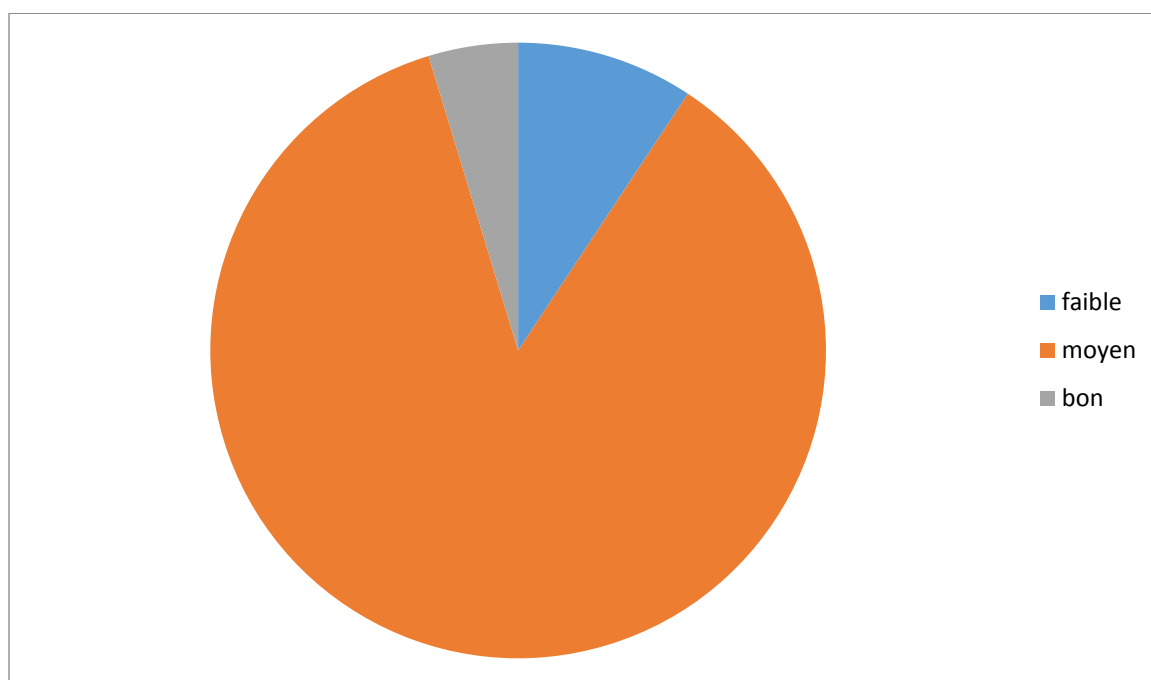
A partir des résultats obtenus pour deuxième question, nous avons constaté que la majorité des élèves donne une importance à la langue française, par contre il y a un nombre des élèves ne s'intéressent pas à la langue française. Ce qui nous pousse à proposer des solutions à travers les nouvelles méthodes d'enseignement. Donc les activités ludiques peuvent aider les apprenants dans leur apprentissage. En outre, l'enseignant joue un rôle important pour capter l'intérêt de ses élèves.

**Question N° 03 :** cette question est posée dans l'objectif de savoir le niveau des élèves :

comment trouvez-vous le niveau de vos élèves en langue française ?

Faible	9,3%
Moyen	86%
Bon	4,7%

## Le niveau des élèves



## a- Présentation des résultats

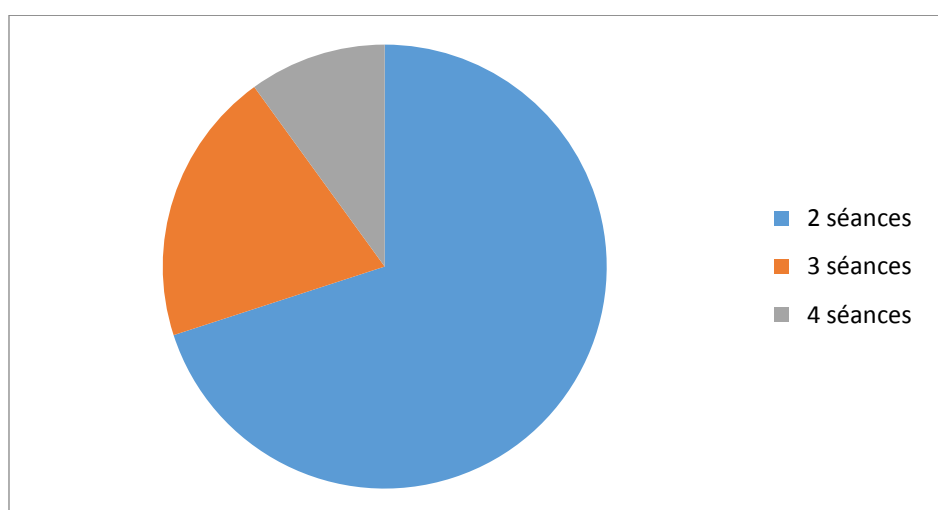
Nous pouvons voir à travers le tableau, la plus part des enseignants soit 86% trouvent que les élèves ont un niveau moyen, par ailleurs 9,3% voient que le niveau est faible, et que 4,7% ont un niveau bon.

## b-Analyse des résultats

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que la majorité des élèves ont un niveau moyen et acceptable, ce qui nous pousse à créer des nouvelles approches d'enseignement apprentissage du FLE dans le but d'amélioration le niveau des élèves , en citant les activités ludiques et les jeux éducatifs comme nouvel moyen d'apprentissage.

**Question N° 04 :** Cette question concerne les nombres des séances : Combien de cours sont-ils programmés par semaine pour la langue française dans les écoles primaires ?

2 séances	70%
3 séances	20%
4 séances	10%



## **a- Présentation des résultats**

Les données recueillies démontrent que 70 % des enseignants disent qu'il ya 2 séances programmés par semaine , nous avons remarqué que la minorité des enseignants soit 10% qui ont 4 séances .

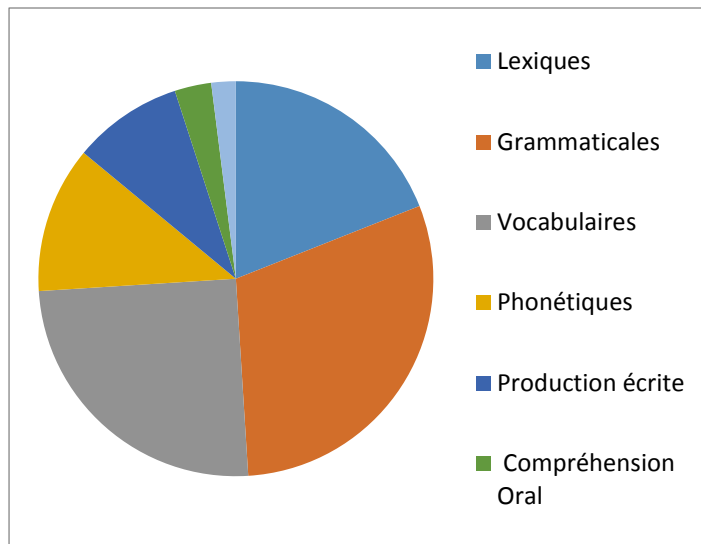
## **b-Analyse des résultats**

Un bon nombre d'enseignants ont deux séances par semaine, nous constatons que le nombre des séances insuffisant dans l'apprentissage d'une langue étrangère au niveau de primaire. Pour apprendre une langue, un temps d'exposition minimal est nécessaire. En primaire, les textes officiels préconisent à peine une heure trente hebdomadaires. Or, nous estimons qu'au-dessous de trois heures, c'est effectivement peu efficace. Donc pour apprendre une langue il faut mettre plus que quatre heures par semaine

**Question N° 05 :** cette question a pour but de savoir les difficultés des apprenants : Dans quels types d'activités vos apprenants trouvent-ils des difficultés ?

Lexiques	19%
Grammaticales	30%
Vocabulaires	25%
Phonétiques	12%
Production écrite	9%
Compréhension Oral	3%
Conjugaison	2%





### a- Présentation des résultats

Cette question est posée aux enseignants pour voir les difficultés rencontrent chez les élèves dans leurs apprentissage. Ce tableau montre qu'il ya beaucoup des enseignants trouvent que leurs des élèves ont des déferentes difficultés dans toutes les activités. Nous constatons qu'un nombre important d'enseignant 30% disent qu'il ya des difficultés au niveau de lexique, par ailleurs 25% dans les activités de vocabulaire

### b-Analyse des résultats

A travers ces graphiques nous avons constaté que les élèves ont des difficultés dans toutes les activités dans leur apprentissage. Ce que nous pousse à appliquer des nouvelles stratégies pédagogiques qui permet l'élève de développer ses capacités apprentissages et pour défier leurs difficultés dans toutes les activités en classe.

**Question N° 06** : Cette question traite pour voir les opinions des enseignants sur les jeux source de motivation : Considérez-vous les jeux comme facteurs de motivation en classe de FLE ?

Oui

Non

## Les activités ludiques comme facteur de Motivation



### a- Présentation des résultats

Notre corpus révèle que la totalité des enseignants soit 100% confirme que les activités ludiques sont des activités importantes et intéressantes ainsi que sont considérer comme un facteur de motivation

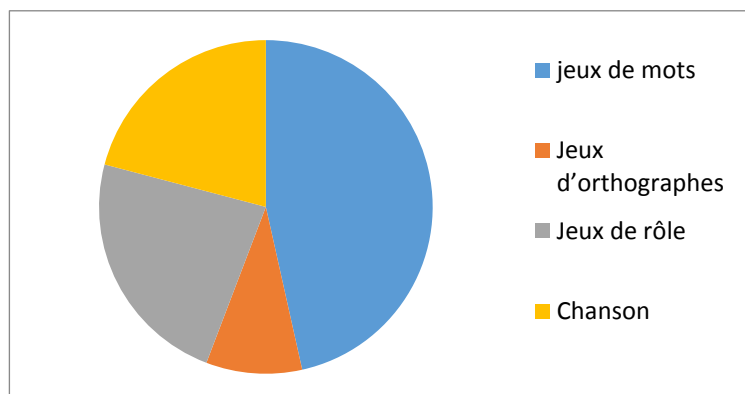
### b-Analyse des résultats

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que tous les enseignants ont affirmé de la nécessité des jeux dans l'apprentissage. Bref, ces activités garantissent un bon apprentissage tout en stimulant la motivation des apprenants en classe de FLE.

**Question N° 07 :** Quelles sont les activités ludiques que vous utilisez ?

Les supports utilisés	Pourcentage
jeux de mots	46,5%
Jeux d'orthographe	9,3%
Jeux de rôle	23,3%
Chanson	20,9%

## La typologie des activités ludiques utilisées en classe de FLE.



### a- Présentation des résultats

Cette question est posée aux enseignants pour voir les différents types de jeux utilisés par les enseignants, à partir des résultats obtenus, nous avons remarqué que la majorité des enseignants utilisent les jeux de mots , 23,3 % des enseignants mettent en pratique les jeux de rôles , 9,3% utilisent les jeux de orthographe et 20,9% utilisent les chansons

### b-Analyse des résultats

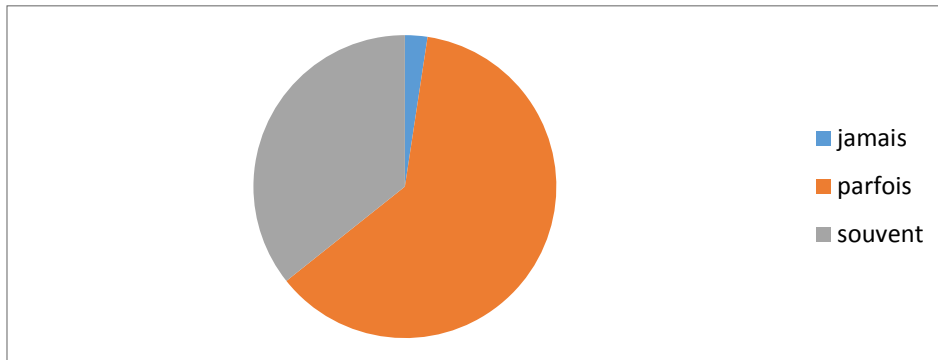
23,3% des enseignants préfèrent les jeux de rôle dans le but de faciliter l'apprentissage et améliore la prononciation chez les apprenants, 46,5% sont pour l'utilisation des jeux de mots afin de mettre l'apprenant dans une situation d'apprentissage facile

Nous noterons aussi que l'utilisation de chanson est importante car elle aide l'apprenant pour bien prononcer. Donc les enseignants ont diversifié les différents types de jeux pour créer un climat de motivation, briser la routine et pour mieux maîtriser la langue.

**Question N° 08 :** Cette question est posée dans l'objectif de savoir si les enseignants utilisent les activités ludiques dans leurs pratiques pédagogiques : A quelle fréquence utilisez-vous des activités ludiques ?

jamais	2,4%
parfois	61,9%
souvent	35,7%

## L'utilisation des activités ludiques



### a- Présentation des résultats

Nous constatons qu'il ya 2,4% des enseignants n'ont jamais utilisé les jeux ludiques, mais d'un autre coté 61,9% des enseignants ont déjà utilisé les nouvelles méthodes ludiques avec ses apprenants dans leurs apprentissages et 35,7% utilisent souvent dans leurs classes

### b-Analyse des résultats

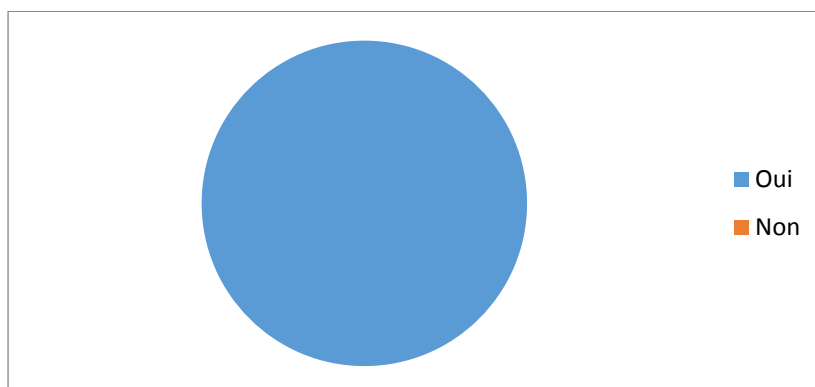
D'après les résultats qu'on a obtenus, nous relevons que les majorités des enseignants ont déjà traité les activités ludiques avec ses élèves. Ce qui confirme que l'utilisation du support ludique d'une manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà parti des méthodes pédagogiques présent en classe. Il serait intéressant de voir-ici la différence qui peut surgir suite à une utilisation intensive ou occasionnelle des activités ludiques en classe. C'est ce qui nous essayeront de voire par l'expérience que nous allons entreprendre avec les apprenants.

**Question N °09 :** Cette question trait l'utilisation des jeux ludiques pour faciliter l'apprentissage : Les jeux ludiques, facilitent-ils l'apprentissage du français langue étrangère en classe de primaire ?

Oui

Non

oui	100%
non	0%



### **a-Présentation des résultats**

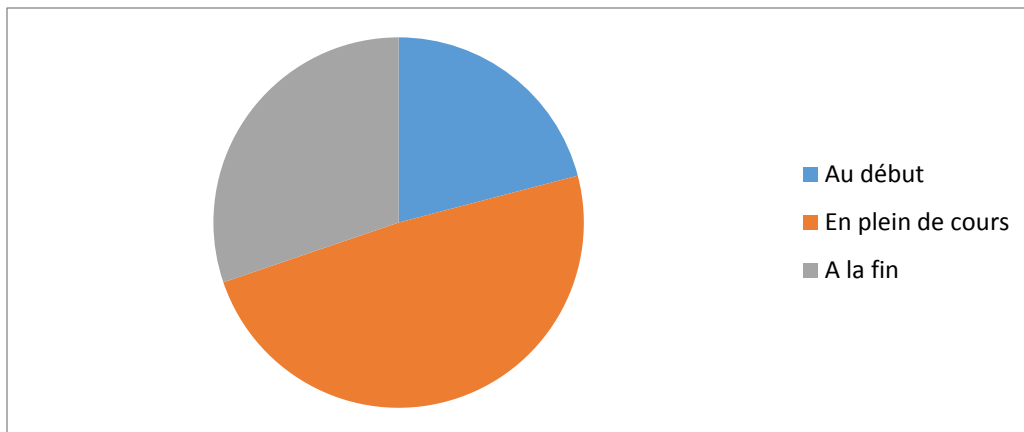
Les données recueillies démontrent que 100 % des enseignants disent que les activités ludiques sont des activités qui facilitent l'apprentissage de la langue française.

### **b-Analyse des résultats**

La totalité des répondants disent que les activités ludiques sont des activités intéressantes qui aident l'apprenant à respirer et à sortir du climat des leçons.

**Question N °10** : cette question a posée pour connaître à quel moment utiliser des jeux dans le cours : A quel moment du cours proposez-vous les jeux

Au début	20,9%
En plein de cours	48,8%
A la fin	30,2%



### **a-Présentation des résultats**

Nous avons choisi de poser cette question pour voir le moment d'utilisation de jeu ludique par chaque enseignant. À partir des résultats obtenus, nous avons remarqué que la majorité des enseignants utilisent le jeu en plein de cours, 20,9% utilisent au début et 30,2% à la fin.

### **b-Analyse des résultats**

L'activité ludique joue le rôle important qui accompagne l'élève dans la construction et l'amélioration de ses connaissances de manière amusante. Mais aussi nous remarquons également qu'un nombre important d'enseignant représentant 30,2% qui choisissent de l'utiliser à la fin du cours pour évaluer les connaissances.

**Question N °11 :** Cette question est posée a pour objectif de savoir l'influence positive aux élèves par les jeux : **Quand vous utilisez des activités ludiques « jeux » dans votre cours, remarquez- vous quelque changement ?**

### **a-Présentation des résultats**

Dans ce fait il y a quelques réponses :

- Les élèves sont plus motivés, ils suivent mieux.
- Beaucoup de motivation et participation entre les élèves.
- oui, il facilite la compréhension.
- les élèves réagissent bien avec le jeu ludique.

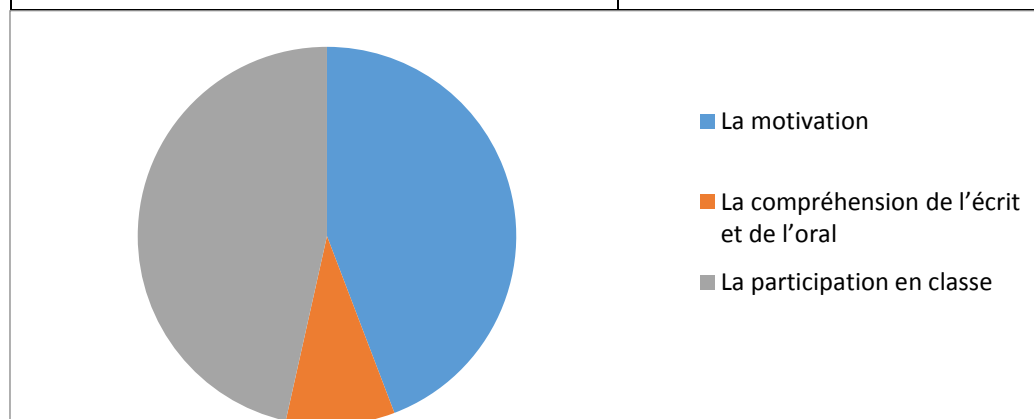
La mise en pratique des activités ludiques est nécessaire parce qu'elle facilite l'apprentissage du FLE .En outre, Il permet également d'attirer leur attention en facilitant la communication et en enrichissant le vocabulaire.

### **b-Analyse des résultats**

Les activités ludiques sont plus utilisables et conçues en classe de FLE, ce sont des moyens qui aident à la mémoriser un lexique d'une langue étrangère, et de l'enrichir des mots afin de se familiariser avec la langue, non seulement les enfants aiment apprendre en jouant mais aussi ça enrichit leur solde et donne des résultats.

**Question N °1 2 :** cette question est posée pour connaître les types d'amélioration à travers l'utilisation des jeux : Quels types d'amélioration percevez-vous après l'utilisation des activités ludiques ?

La motivation	44,2%
La compréhension de l'écrit et de l'oral	9,3%
La participation en classe	46,5%



### **a-Présentation des résultats**

Les données recueillies démontrent que 44,2% des enseignants disent que grâce aux activités ludiques les élèves deviennent plus motivées et peuvent améliorer leurs apprentissages, 46,5% disent que les activités permettent aux élèves de participer en classe et 9,3% disent que les activités aident les élèves au niveau de compréhension de l'écrit et de l'oral

## b-Analyse des résultats

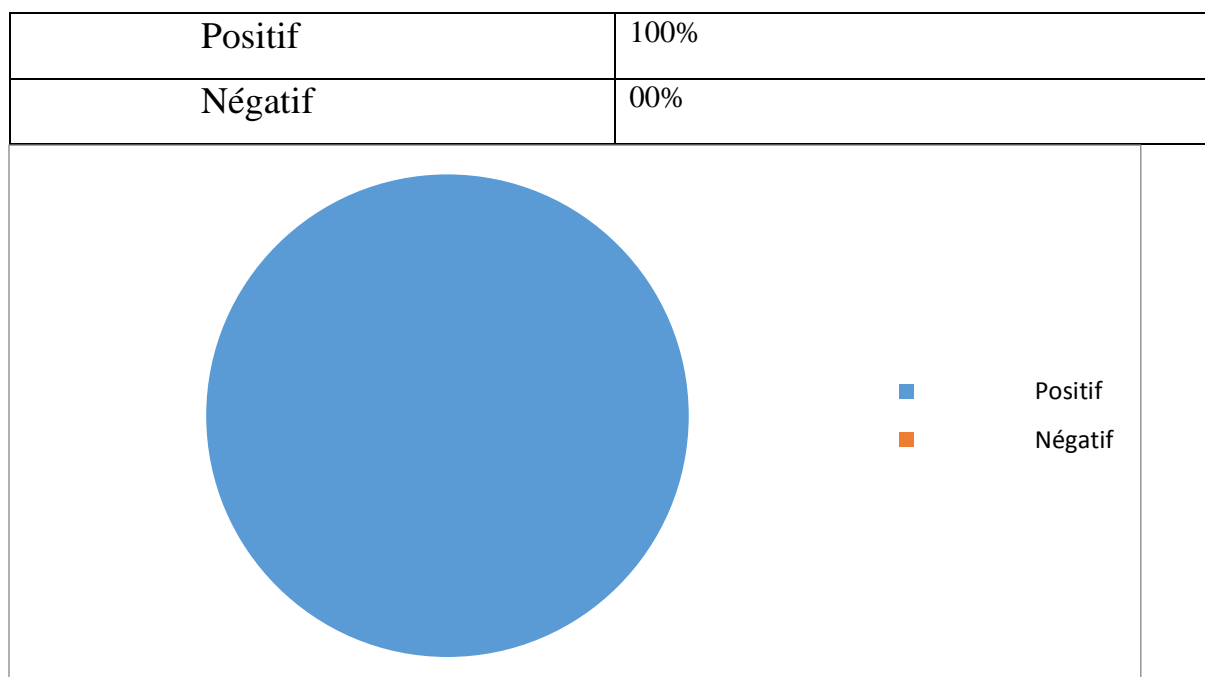
Les activités ludiques sont des activités motivantes amusantes qui aident l'apprenant à participer. Grace aux jeux, les apprenants peuvent connaître leurs capacités d'apprentissage.

**Question N °13 :** Cette question traite pour connaître les opinions des enseignants sur l'intégration des activités ludiques comme un aspect positif ou négatif : A votre avis est ce que l'intégration des activités ludiques pour les élèves de primaire est un aspect :

Positif

Négatif

Et pourquoi ?



## a-Présentation des résultats

Les données recueillies démontrent que 100 % des enseignants disent que l'intégration des activités ludiques pour les élèves de primaire est un aspect positif.

## b-Analyse des résultats

La totalité des répondants disent que l'intégration des activités ludiques une exploitation efficace du ludique en classe de FLE pourra certainement aboutir à des résultats meilleurs et



satisfaisants , parce que ces activités ludiques sont un facteur efficace en ce qui est de la motivation des apprenants, qu'elles agissent positivement dans le développement des connaissances cognitives et linguistiques chez les élèves de même en ce qui concerne la possibilités de faire des échanges entre eux.

**Question N °14 :** Cette question est beaucoup plus contrastée des activités proposées dans le manuel scolaire par rapport aux objectifs d'apprentissage

Que pensez-vous des activités proposées dans le nouveau programme de 4ème AP par rapport aux objectifs à atteindre ?

### **a-Présentation des résultats**

De ce fait nous constatons qu'il y a des différentes réponses :

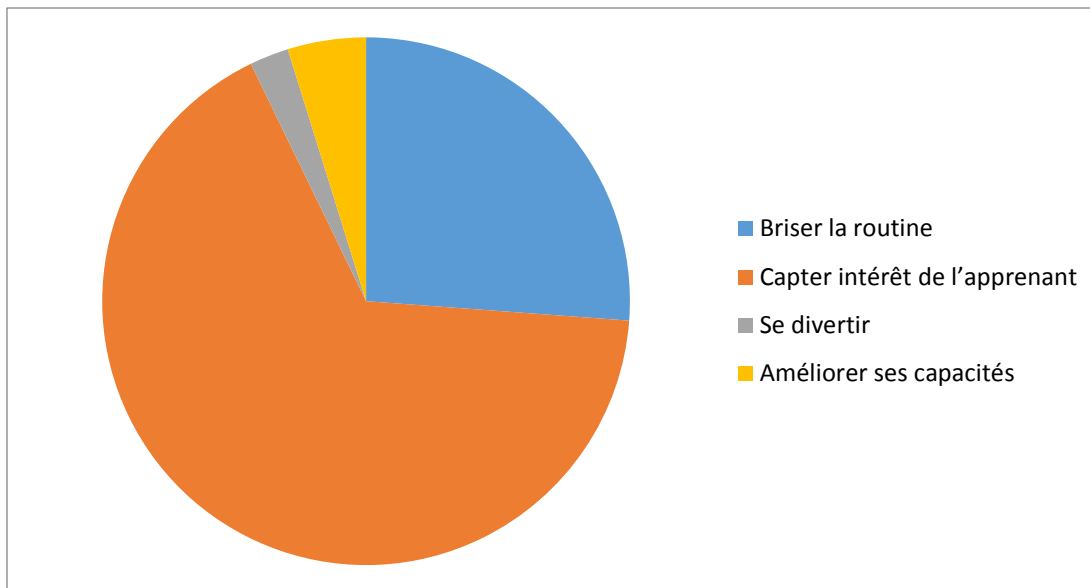
- Il est loin de niveau de l'élève et des objectifs atteindre
- Sont difficiles pour des élèves qu'ils sont à peine commencés de lire un petit texte
- Des fois les activités proposées dépasser le niveau de mes apprenants
- Le manuel n'est pas vraiment riche d'activités de motivation

### **Analyse des résultats**

La plupart des enseignants rencontrent des difficultés lors de l'usage le nouveau programme a cause de l'insuffisance du Temps (programme chargé) ainsi que la plupart des activités proposées ne répond pas aux objectifs d'apprentissage donc, l'enseignant recourt aux documents authentiques, textes adaptés, jeux ludiques... pour faciliter la compréhension. En outre, Le manuel n'est pas vraiment riche d'activités de motivation qui pousse l'enseignant à utiliser des nouvelles approches (activités ludiques).

**Question N °15 :** cette question a pour but de connaitre à quel raison d'utiliser les activités ludiques : Pourquoi recourez-vous à l'activité ludique ?

Briser la routine	26,2%
Capter intérêt de l'apprenant	66,7%
Se divertir	2,4%
Améliorer ses capacités	4,8%



### **a-Présentation des résultats**

A partir de notre corpus, nous avons constaté que la majorité des enseignants soit 66,7% utilisent les jeux ludiques pour Capter l'intérêt de l'apprenant. Par ailleurs 26,2% optent pour Briser la routine, 2,4% choisissent les jeux pour divertir les élèves et que 4,8% pour créer améliorer ses capacités.

### **b-Analyse des résultats**

Un bon nombre d'enseignants aiment utiliser les jeux ludiques pour attirer l'attention des élèves et pour motiver les apprenants et leur permettre de divertir afin de mettre l'apprenant dans une situation d'apprentissage facile et amusante.

### **Synthèse :**

L'analyse et l'interprétation de données de ce questionnaire nous amener à réduire les points suivants :

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace, elles représentent plusieurs avantages pour les processus d'apprentissage d'une langue étrangère.

Les enseignants de FLE du cycle primaire utilisent l'activité ludique dans différentes pratiques : l'oral, l'écrit et les points de langue, parce que ils y trouvent un puissant très efficace dans l'apprentissage.

L'activité ludique favorise comme une source de motivation dans l'apprentissage, qui permet les apprenants ressentent une confiance en eux.

Les activités ludiques attirent l'attention des élèves et aident à aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre. Le jeu permet les apprenants de participer surtout ceux qui sont timides.

Le ludique renforce et facilite l'apprentissage chez les apprenants, ainsi il facilite la mémorisation des nouveaux mots à enrichir le vocabulaire et à améliorer leurs compétences.

Ces activités favorisent la communication et donnent la possibilité aux élèves de faire des échanges entre eux et rend l'élève actif et vivant dans la classe.

## **2-L'expérimentation**

### **1- Présentation général**

Dans la deuxième phase de la partie pratique, nous essaierons de consolider les résultats Collectés dans notre questionnaire et de validées après notre hypothèse. Ce programme il sera Intéressant car il éclairera l'impact que l'activité Ludique peut avoir sur le sujet . En fait, nous leur avons proposé au départ un pré-test comportant trois activités qui concernent le vocabulaire. Dans le choix de ces activités nous, nous avons pris en considération deux critères très importants :

- Le programme officiel destiné aux élèves de 4<sup>em</sup> année primaire.
- Les objectifs tracés pour notre recherche.

Ce pré-test a été mis au point avec la collaboration fructueuse des collègues enseignants au cycle primaire, puis nous avons organisé des activités ludiques en relation avec ce qui a été donné dans le pré-test.

Pour terminer, nous avons établi un test dans lequel nous avons repris les mêmes activités élaborés auparavant dans le pré-test.

#### **1-1 Présentation de l'échantillon :**

Afin de concrétiser notre expérience, nous avons choisi les élèves d'une classe de 4<sup>em</sup> année primaire de l'école Ahmed Boudjela (Ain Defla), le nombre des élèves est de 30, de sexe différents, 17 filles et 13 garçons âgés de 9 à 10 ans.

Il est nécessaire de vérifier ces données par des observations sur le terrain. L'expérience dont nous allons parler consiste à assister à une série de séances dans lesquelles des activités

récréatives seront incluses, pour connaître et mesurer ce que vous pouvez offrir pour enseigner/apprendre le français langue étrangère. De plus, nous cherchons à observer le comportement des enseignants et des élèves afin d'identifier les difficultés auxquelles ils sont confrontés.

Comme pour tout travail scientifique, nous avons organisé notre expérience (animer des cours de français de manière ludique) autour de la classe de 4 années primaires.

Après quatre semaines passées dans cette école, nous avons collecté autant d'informations que possible pour les utiliser dans notre analyse. L'expérience a été menée en mars 2022. Il a fallu un mois de réflexion et de calcul pour déterminer les grandes lignes de notre protocole expérimental.

## **2- Contexte pédagogique**

Nous entendons Par contexte pédagogique :

### **2-1 l'école**

La Fondation Ahmed Boudjela fait partie du réseau des écoles primaires en Algérie. Elle scolarise actuellement - statistiques obtenues en janvier 2016 - 188 élèves, dont 102 garçons et 86 filles, de la classe préparatoire (5 ans) à la cinquième année du primaire. Les apprenants sont répartis en 6 classes.

Cette école a été inaugurée en 2017. Elle se trouve à Attef, se situant à l'ouest de la wilaya d'Ain Defla.

Quant aux enseignants (3 hommes et 3 filles), ils sont tous détachés par le ministère algérien de l'Education nationale.

Quant au volume horaire d'enseignement/apprentissage en 4 années de primaire, il travaille en moyenne 2 heures par semaine. C'est minime par rapport à ce qui est prévu pour l'enseignement/apprentissage du français en 4 années primaires.

### **2-2 la classe.**

Cette classe est composée de 17 filles et 13 garçons. Ils sont majoritairement issus d'une classe sociale moyenne : commerçants, enseignants, ouvriers d'usines et de chantiers...

La rigueur vestimentaire n'est pas la seule condition, l'hygiène est également maîtrisée. Les élèves font preuve d'une grande assiduité.

À la fin de chaque chapitre, le directeur et les professeurs organisent une fête pour féliciter les gagnants et les récompenser avec de petits cadeaux pour les encourager à continuer à travailler et à faire des efforts.

### **2-3 Le pré-test :**

Dans cette première partie, nous avons proposé aux élèves quatre activités : la première sur le préfixe, la deuxième sur le lexique, la troisième sur l'oral, et la dernière sur la définition des animaux.

Les objectifs visés s'établissent aussi :

- Acquisition des nouveaux mots et enrichissement du vocabulaire.
- inciter la participation active de tous les élèves.
  
- Acquérir la capacité de communiquer.
- Permettre aux élèves d'utiliser la langue de façon ordinaire.

#### **Activités :**

- Dans la première activité, nous avons proposé aux élèves un ensemble de 10 mots préfixés et ils avaient comme consigne d'entourer les préfixes en bleu, et de souligner les radicaux par le vert.

- Dans les deuxièmes activités, nous avons accroché un groupe d'images au tableau et demandé aux élèves de les identifier.

\_ Dans La troisième activité, nous avons écrit la comptine sur le tableau et préparé quelques questions pour la discussion.

\_ Quant à la quatrième activité, il était question de faire associer chaque mot à sa définition, et nous avons choisi pour cela des animaux.

L'objectif de pré-test est de découvrir les différentes lacunes présentes chez les jeunes apprenants afin de déterminer un schéma d'activités ludiques adapté et structuré en fonction de leur rythme et de leurs attentes.

## **2-4 Le test :**

Après avoir terminé les activités du pré-test, nous avons distribué à notre échantillon les mêmes activités proposées dans le pré-test, dont le but est de vérifier si les jeux réalisés ont ou non un effet positif et stimulant sur les élèves. En quatrième année du primaire.

## **3- Approche pédagogique**

Par approche pédagogique, nous entendons l'ensemble des fiches de cours que nous avons préparées pour être utilisées en classe avec les élèves.

### **Fiche pédagogique n° :01**

**Durée :** 45 minutes

**Activité :** le préfixe

**Support :** boîte contenant des cartons portant les préfixes des mots.

### **Objectifs :**

- \_ Travail sur la prononciation de l'élève.
- \_ Activer le processus de reconnaissance vocale pour les élèves
- \_ Participer à une véritable interaction en classe.

### **Déroulement de l'activité**

Nous avons donné aux élèves une liste de mots préfixés, leur avons donné le temps de lire tous les mots (la liste contient 10 mots au total), puis avons supprimé tous les mots en séparant les préfixes des racines.

Nous avons divisé les étudiants en 03 groupes, le premier n'ayant que les préfixes, et les deux autres, ayant les radicaux.

Les élèves du premier groupe choisissent une carte avec un préfixe et lisent ce qui est écrit dessus, par exemple « télé ». Les autres doivent rechercher une carte dont le mot correspond au préfixe choisi. Le premier à trouver la bonne réponse marque un point.

Pour compléter le travail, nous avons demandé aux élèves de proposer des termes contenant des préfixes.

## **Fiche pédagogique n° : 02**

**Durée :** 45 minutes

**Activité :** vocabulaire

**Support :** des images

### **Objectifs :**

- \_ Extérioriser la pensée de l'image.
- \_ Faites preuve d'imagination et d'initiative.
- \_ Formez des phrases à partir de stimuli visuels et répondez spontanément.
- \_ Participer à une véritable interaction en classe.

### **Déroulement de l'activité :**

Il s'agissait de réaliser une grille de mots croisés dont les pointeurs sont affichés sous forme d'image. La consigne était que l'élève puisse remplir les cases avec le nom correspondant.

Chaque ligne contenait une lettre appartenant au mot recherché, destinée à aider les élèves à trouver leur chemin.

Dans un deuxième temps, nous avons fait des listes de mots, dans chaque liste il y avait un intrus et c'était aux élèves de le découvrir et de le mettre sur la liste qui lui correspondait.

Exemples de mots croisés suggérés : Aidez-moi avec les mots fruits suivants :

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





## **Fiche pédagogique n° : 03**

**Durée :** 45 minutes

**Activité :** la comptine.

**Support :** boîte contenant des cartons portant des mots de différents thèmes

### **Objectifs :**

- \_ Construire le sens du message oral
- \_ Permettre la correction des défauts de prononciation orale.
- \_ Augmenter le vocabulaire des élèves.
- \_ Travail sur les structures de phrases de manière ludique.
  
- \_ Mémoriser la comptine.
- \_ Travail sur la correspondance vocale.

### **Déroulement d'activité :**

Nous avons écrit la comptine au tableau. Puis nous avons procédé comme suit :

#### **\_ Pré-écoute**

Cette étape est nécessaire lorsque l'enseignant travaille sur l'expression orale car elle permet à l'élève de se préparer psychologiquement au travail à venir. Cette étape consiste à mettre l'étudiant dans la peau d'un jeune artiste/chanteur qui se prépare à affronter son ou ses publics.

C'est généralement l'étape où l'enseignant plante le décor et crée une atmosphère propice à l'apprentissage à travers des questions telles que : Quel est le titre de la rime ?

#### **\_ Écouter**

- Cela implique de poser des questions pour bien comprendre la rime.
- après avoir écouté

Nous avons demandé aux élèves de se répartir en groupes et d'identifier les mots répétés et ceux qui correspondaient aux comptines. Ensuite on choisit les signes de ponctuation qui diffèrent dans ce type de texte, et on les refait un à un. Ensuite, nous lisons le texte à voix haute par petites portions et notons les différentes répétitions. Ensuite, c'est aux élèves de réciter plusieurs fois la rime avec nous en tenant compte des pauses illustrant les rôles des périodes et des paragraphes. Lors de la lecture du texte, nous avons essayé de souligner ou de pointer les mots, un à la fois, afin que les élèves puissent lire la rime entière et retenir les mots globalement, puis isoler les orthographes qui dénotent des sons spécifiques.

A la fin de la séance, nous avons demandé aux élèves de réciter avec nous la comptine, tout le monde chante et bouge au rythme de la chansonnette dans une ambiance totale où même les plus timides se sont insérés inconsciemment sans crainte de stigmatisation.

### **Fiche pédagogique n° :04**

**Durée :** 45 mn

**Activité :** oral production

**Support :** des charades

**Objectifs :**

\_ Acquisition de nouveaux mots et capacité à construire des mots et des phrases.

\_ Il améliore l'interaction et la capacité de communiquer entre les participants.

Déroulement d'activité

Qu'est-ce qu'une charade ?

Charade selon Robert Younger "C'est un jeu où il faut trouver un mot en sélectionnant ses syllabes." Ce type de jeu vise à acquérir un nouveau vocabulaire ou des mots et à enrichir le vocabulaire.

**Des Charades pour apprendre les noms d'animaux :**

**Exemple 1 :**

Le premier est un pronom personnel qui fait référence au féminin

Le second est un produit alimentaire à base de farine

Tout est un animal de compagnie aux grandes oreilles qui préfère manger des carottes

Je suis le lapin.

**Exemple 2 :**

Le premier est un animal de compagnie doux

On met du lait ou des fleurs dans ma seconde

Tout ce que j'ai, on le met sur ma tête

Chat + pot = chapeau

**Exemple 3 :**

Le premier est à l'opposé de l'esprit

Le second est le verbe tuer

Tout ce que j'ai est un animal de torture

A travers ses charades, les apprenants pourront identifier les noms d'animaux en définissant leurs syllabes telles que : lapin, chat, torture.

On trouve même des charades ou des devinettes accompagnées d'un dessin. Un enfant qui apprend par nature adore le dessiner qui est une forme ludique aide à la compréhension écrite et orale

**4- Analyse et interprétation des activités**

Pour illustrer les résultats recueillis après l'expérimentation, nous avons choisi une étude comparative entre les résultats du pré-test et du test.

**Tableau°1** : le pré-test.

<b>Catégories d'activité</b>	<b>Bonne réponse</b>
Le préfixe	09 %
Les mots croisés	06%
la comptine	11%
Les charades et les devinettes	08%

Nous avons remarqué à travers les activités de pré-test que sont de pourcentage limité parce que les élèves ont du mal à comprendre la question et à rechercher des mots, des difficultés au niveau des lettres, la construction des phrases, l'association des mots même en donnant un exemple. la chose surprenante est qu'il y en a certains qui nous demandent d'expliquer l'activité dans la langue maternelle naturellement à ce stade de l'enseignement Le retour à la langue maternelle est interdit, il faut accéder à d'autres manières d'expliquer la leçon, par exemple ; Gestes. Pour eux, l'apprentissage d'une langue étrangère doit aller de soi. Ils doivent passer la langue 1 pour arriver à la langue 2.

**Tableau°2** : le test :

<b>Catégories d'activité</b>	<b>Bonne réponse</b>
Le préfixe	12 %
Les mots croisés	09%
la comptine	13%
Les charades et les devinettes	11%

Dans la deuxième partie, d'idées d'activités ludiques en classe, nous avons proposé une série d'activités ludiques de nature lexicale le vocabulaire, communicatif plus complexe mais efficace. Notre objectif principal consiste de faire une étude comparative entre la première phase et la seconde. D'une part, pour vérifier l'efficacité de l'activité ludique dans le processus enseignement/apprentissage de FLE, d'autre part, pour valider les données récoltées l'enquête par questionnaire. Le choix des activités ludiques c'est en adéquation et en parallèle avec les contenus de manuel scolaire et avec les objectifs tracés par l'enseignant à la fin de chaque séquence. Après terminé l'idée des activités ludiques en classe, nous avons remarqué qu'un certain pourcentage de progression avait des caractéristiques positives, telles que : la comptine (13 %), alors que les objectifs de l'approche par compétences, développer les compétences de communication , encourager la parole Au prix, mettre en œuvre des connaissances dans le cadre de l'expression verbale, des comptines, si l'élève trouve un mot ou des mots préférés, mémoriser les unités sonores de la langue peut améliorer l'apprentissage, afin qu'il puisse lire le rythme entier sans demander. De plus, nous avons remarqué que la plupart des élèves comprenaient l'activité sans limites et ne posaient pas trop de questions, aussi nous avons remarqué que les élèves ayant des activités de curiosité naturelle demandaient des bateaux, et nous savions que c'étaient les enseignants qui étaient habitués à ce que les élèves trouvent des mots difficiles, utilisez le dictionnaire pour chercher le sens des mots. Donc nous avons vu que les élèves savent prononcer le mot mais dans l'écriture trouve des problèmes, ce qui concerne les charades et les devinettes une minorité de (11%) qu'ils ont réussi à trouver la réponse juste grâce aux images illustré par la charade /devinette ou la liste des mots nous avons choisi ce genre d'activité ludique pour fonction de faciliter l'appropriation des mots, des unités lexicales.

## 7-Synthèse :

A travers l'analyse et l'interprétation de l'enquête des résultats l'expérimentation nous tirons les conclusions suivantes :

- L'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement du français langue étrangère peut largement en bénéficier.
- Les enseignants du FLE surtout au primaire utilisent des activités ludiques dans leurs différents exercices (oral, écrit, conjugaison et vocabulaire) car ils y ont trouvé un puissant stimulant d'apprentissage. Grâce aux jeux, les élèves développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser de nouvelles connaissances, notamment de nouveaux mots. - Utilisez des activités amusantes pour stimuler la motivation à apprendre. Les étudiants se sentent en confiance, ils ont le sens des responsabilités et le désir d'accomplir les tâches qui leur sont confiées.
- Les activités ludiques utilisées en classe créent une atmosphère propice à la communication. Les jeux permettent aux élèves de rester connectés et de collaborer avec d'autres pour réussir.
- L'utilisation des activités ludiques comme support intermédiaire entre les élèves et les apprentissages a été plébiscitée par tous les enseignants interrogés, son rôle n'est donc plus controversé.
- En établissant une comparaison entre les résultats collectés auprès des enseignants et ceux qu'on a obtenu à la fin de l'expérimentation, nous trouvons que l'influence positive des activités ludiques dans l'apprentissage des nouveaux mots n'est plus à vérifier ; les résultats confirment que l'enseignement ludique facilite et renforce l'apprentissage chez les jeunes apprenants.

Ainsi, par le plaisir éprouvé dans le jeu et l'aspect de compétition, l'élève ne trouve pas d'obstacle à s'intégrer avec les autres. Guidé par l'enthousiasme et la volonté créés par le jeu, l'enfant se trouve motivé et s'engage pleinement dans son apprentissage.

- L'activité ludique rend l'apprentissage du vocabulaire une tâche désiré par l'élève, ce qui l'amènera à participer dans l'enrichissement systématique de son vocabulaire.

L'association entre l'apprentissage et l'action, rend l'élève plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux acquis.

## **Commentaire général :**

A propos des données obtenues et l'observation que nous avons effectuée dans le cadre de ce chapitre, nous confirmons que le jeu ludique est un outil bénéfique et utile qui permet à l'enseignant de mieux observer le comportement de ses élèves en classe de FLE, et nous constatons que le ludique renforce et facilite l'apprentissage chez les apprenants, ainsi il facilite la mémorisation des nouveaux mots à enrichir le vocabulaire et à améliorer leurs compétences. À travers notre enquête, nous avons pu affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du FLE, une exploitation efficace du ludique en classe de FLE pourra certainement aboutir à des résultats positives et satisfaisants

En outre, Dans la pratique de classe les élèves sont bien parvenus à réussir les quatre jeux ludiques proposés et ils ont été bien motivés. Pendant ces séances, leurs réactions étaient très positives.

Les activités semblent être fructueuses et bénéfiques pour les apprenants parce qu'elles aident à favoriser l'interaction et les échanges entre eux au sein de la classe.

Donc, ces activités sont bien déroulées, l'effet de ces activités ludiques sont très clair, les apprenants ont aimé cette méthode d'apprentissage, ils ont participé avec motivation, de même pour les éléments timides et ceux éprouvant des difficultés. Bref, tous étaient impliqués dans le travail.

Conclusion

générale



## Conclusion générale :

Notre travail de recherche a pour but de démontrer le rôle des activités ludiques comme un moyen motivationnel dans une situation d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère.

Au terme de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques sont un facteur très efficace en ce qui est de la motivation des élèves, qu'elles agissent positivement dans le développement de ses connaissances cognitives et linguistiques chez les apprenants de même en ce qui concerne les échanges entre eux.

Dans ce modeste travail, nous nous sommes intéressées à l'intégration du support ludique dans l'apprentissage du FLE. Pour ce faire, notre travail comprend deux grandes parties. Une partie théorique et une partie pratique.

La partie théorique est construite autour de trois chapitres, le premier chapitre nous commencerons à définir la notion de l'apprentissage et d'exposer ses stratégies, ensuite, nous rendrons de la place de l'enseignement/apprentissage de FLE en Algérie et exactement au cycle primaire, son objectif nous terminons ce chapitre par le rôle de l'enseignant dans la classe de FLE.

Le deuxième chapitre prend en compte la motivation et ses types, ses facteurs, la motivation en contexte scolaire, et nous avons précisé l'origine de la démotivation chez les apprenants et la différence entre un élève motivé et un élève démotivé

Le dernier chapitre nous donnons les définitions de jeu et activités ludiques les différents types d'activités ludiques et leur impact dans l'apprentissage du FLE.

Dans la partie pratique, nous avons envoyé un questionnaire aux enseignants du primaire, ce qui nous a permis de faire le point sur les différents jeux utilisés en classe ainsi que les difficultés rencontrées par ces derniers lors de leurs pratiques pédagogiques. Ensuite, nous utiliserons un deuxième outil méthodologique (les activités ludiques en classe) et cela nous amène à dire que le jeu a un impact positif sur la vie scolaire de l'élève.

Grâce à nos travaux de recherche, nous avons pu confirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère, ce qui est notre objectif. En conclusion, de tout ce que nous avons évoqué dans notre travail, nous nous sommes rendu

compte que les activités ludiques peuvent être un outil pédagogique efficace que les enseignants peuvent utiliser dans leurs séances pour motiver leurs élèves. Ainsi, à travers le plaisir éprouvé par le jeu et l'aspect de compétition, l'élève ne trouve aucun obstacle à la fusion avec les autres. Guidé par l'enthousiasme et la volonté que le jeu suscite, l'enfant est motivé et pleinement engagé dans son apprentissage. L'activité ludique fait également de l'apprentissage du vocabulaire une tâche importante que l'élève désire, ce qui l'amènera à participer à l'enrichissement systématique de son vocabulaire. Le lien entre apprentissage et travail rend l'élève plus actif et l'aide à mieux mémoriser de nouvelles connaissances. Cela améliore le plaisir et facilite l'apprentissage des apprenants, et ainsi les étudiants réussissent à s'enrichir. En plus de ces activités, ils améliorent la communication et donnent aux étudiants la possibilité d'échanger entre eux et de rendre l'étudiant énergique et énergique dans la classe et de se débarrasser de la peur de participer à la section et présenter sa réponse sans crainte d'erreur.

Forts de cet humble travail, nous invitons tous les enseignants du primaire à intégrer des activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère.

# Bibliographie

## Références bibliographiques :

### Ouvrages théorique :

- Alex MUCHIELLI, Les motivations, Presses Universitaires De France – PUF, Que sais-je ?, (Paris, 2011, P 128)
- Bernard, André, Motiver pour enseigner : analyse transactionnelle et pédagogie, Hachette éducation, (1998, Paris, p.30)
- Clerget (2006, p.51)
- D'après Oxford et Nikos (1998, p.95.)
- De Gradmont, Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, édition, (1997, p85).
- DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, (1997, p.86 )
- DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, (1997, p.83 )
- FOUILLET, « La motivation à l'école », 10 Entretiens de la Vinette,( 1999, P 04)
- Hélène Augé, jeux pour parler, jeux pour créer (1981, P 56)
- Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique, LP LABE Lyon, Stage RésolP 2012 Ibid, p.25.
  - Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique, LP LABE Lyon, Stage RésolP 2012 Ibid, p.467
- Idem article 03 la loi d'orientation sur l'éducation nationale N°08-06 du 23 janvier p07
- Idem article 02 de la loi d'orientation sur l'éducation nationale N°08-04 du 23 janvier p05
- Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417
- Jeu et temporalité dans les apprentissages, « jeu et apprentissage à l'école maternelle : mythe et réalité ? », G.BROUGERE, page 144 **ognition and Learning, Lawrence Erlbaum, 1994.**

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

-Julien CHANAL, La motivation en contexte d'apprentissage, P 40.

-Jean, Ticet Apprentissage, Mémoire de DEA, présenté par Jeun –Laurent Plvies, septembre 2000, p24.

- LIEURY. Alain., FENOUILLET. Fabian., (1997), la motivation scolaire. Paris, Dunod

- Oxford RL ET Crookall. (1990)'' Research on langage learning : méthodes, findings and instructional issus '' Modern langage

**-S-G Paris et J-C Turner, « Situated Motivation », in P.R Pintrich, D.R Brown, C.E Weinstein, Student Motivation,**

-Sabine De Graeve (2006) Apprendre par les jeux. Bruxelles : De Boeck, p. 121

-Weiss, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique». Paris : Hachette.

-christelle.D.La compréhension orale au collège.pdf

### **Dictionnaires et Encyclopédies :**

-AKOUN, A.ANSART, (1999), dictionnaire de sociologie P, 153.

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

- Cuq, Jean-Pierre, (2003), dictionnaire de didactique du français langue étrangère

- Encarta ® 2009. © 1993-2008 Microsoft Corporation

- GALISON et COSTE « dictionnaire des langues »paris : Hachette, 1976 p198.

- Le Petit Larousse illustré 2009, dictionnaire encyclopédique de français, Paris, Larousse 2008, p.561.

- Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005, p.237. 26 Cuq, Jean- pierre, *dictionnaire didactique de français langue étrangère et seconde*, ed jean pencrench, paris, 2003, p106. -Louis Stevenson Robert, Le petit Robert, 2010

- Pierre Larousse, Larousse, Paris, 197576

-Prévost, Clémence, cité par Doron, Roland et Parot, Françoise, Dictionnaire de psychologie. PUF, Février 2011 p.467

## **Thèses et mémoires :**

- Djabil Chaima, «les activités ludiques comme outil pédagogiques et facteur de motivation en classe de FLE » , mémoire de master, Université L'arbi Ben M'hidi Oum El Bouaghi
- Imene MERAKCHI, « le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants », mémoire de master, université de Biskra, 2011. [En ligne].
- Isabelle LYONNET, Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique, LP LABE Lyon, Stage RésolP 2012 41 ibid.
- Op. Labani Noussaiba, «la motivation scolaire en classe de FLE, cas des apprenant de la 4eme année moyenne.»

## **Sitographie :**

- Edufrance.com
- [http : //pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com](http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com), [En ligne]. Consulté le 12/04/2018.
- <https://rire.ctreq.qc.ca/wp-content/uploads/2014/06/La-motivation-scolaire.pdf1> ---
- <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/denseignement-et-dapprentissage>
- <https://www.com.fondation-lamap-org>
- <https://nospensees.fr/3-types-de-stratégies-d'apprentissage>

## **Annexe : Questionnaire destiné aux enseignants**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUYZAJ6L43sOKGxYeV3cbc1XF20V2LSgcZV4MIgz3IvEvevA/viewform>

Question 01 : Depuis quand vous êtes dans l'enseignement ?

- Moins de 5 ans                       5 ans ou plus

Question 02 : Vos élèves, s'intéressent-ils à la langue française ?

- Oui     non

Question 03 : Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves en langue française ?

Bon

Moyen

Faible

Question 04 : Combien de cours sont-ils programmés par semaine pour la langue française dans les écoles primaires ?

Votre réponse :

Question 05 : Dans quels types d'activités vos apprenants trouvent-ils des difficultés ?

Lexiques  Grammaticales  Vocabulaires  Phonétiques  Autre :

Question 06 : Considérez-vous les jeux comme facteurs motivants en classe de FLE ?

Oui

Non

Question 07 : Quelle sont les activités ludiques que vous utilisez ?

Jeux de mots  Jeux d'orthographe  Chanson  Jeux de rôle

Question 08 : A quelle fréquence utilisez-vous des activités ludiques ?

Jamais

Parfois

Souvent

Question 09 : Les jeux ludiques, facilitent-ils l'apprentissage du français langue étrangère en classe primaire ?

Oui

non

Question 10 : A quel moment du cours proposez-vous les jeux ?

Au début

En plein de cours

A la fin

Question 11 : Quand vous utilisez des activités ludiques « jeux » dans votre cours, remarquez-vous quelque changement ?

Votre réponse

Question 12 : Quelle types d'amélioration percevez-vous après l'utilisation des activités ludiques ?

La motivation  La compréhension de l'écrit et de l'oral  La participation en classe

Question 13 : Pourquoi recourez-vous à l'activité ludiques ?

Briser la routine  Capter l'intérêt de l'apprenant  Se divertir  Une technique de soi

Question 14 : Que pensez-vous aux activités proposées dans le nouveau programme de 4AP par rapport aux objectifs à attendre ?

Votre réponse :

Question 15 : A votre avis est ce que l'intégration des activités ludique pour les élèves de primaire est un aspect :

Positif

Négatif

Et comment ?

Support de motivation  Développe l'autonomie de l'apprenant  Faciliter l'apprentissage