

République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université d'Ammar TELIDJI-Laghouat

Faculté des Lettres et des Langues

Département de français LMD



Mémoire Pour L'obtention D'un Master En Didactique Du FLE

Intitulé

*Le rôle de l'activité ludique pour améliorer la
compréhension de l'écrit chez les apprenants du primaire
4 AP*

Présenté par :

- Bakchiche Salsabil.
- Lakhdari khaoula.

Membre du jury :

Président : : M. GRARI ABDALLAH, maître-assistant A, U.A.T Laghouat

Examineur : M. KHENCHA TAYEB, maître-assistant A, U.A.T Laghouat

Directrice de recherche : Mme ZIOUANI Fatima, maître de conférences B, U.A.T. Laghouat

Année universitaire

2018-2019

Remerciement

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes à qui nous voulons témoigner toute notre gratitude.

Nous voulons tout d'abord adresser notre reconnaissance à notre directrice de recherche MADAME ZIOUANI FATIMA, pour sa patience, sa disponibilité et surtout ces judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter notre réflexion.

Nous tenons à remercier particulièrement notre chef de département MONSIEUR KHENCHA TAYEB.

Nous remercions également les enseignants de département de français qui nous ont fourni les outils nécessaires à la réussite de nos études universitaires.

Dédicaces.

Nous dédions ce travail, comme preuve de respect, de gratitude, et de reconnaissance à :

Nos chers parents : qui n'ont jamais cessé de nous encourager et nous conseiller. Ils nous ont beaucoup aidé tout au long de notre chemin, grâce à leur dévouement, leur compréhension et leur patience sans jamais quitter des yeux ni baisser les bras on ne saurait jamais traduire ce qu'on ressent vraiment envers eux.

Nos frères et sœurs : pour leur indulgence en notre faveur qu'ils touchent ici l'affection la plus intime qu'on ressent à leur égard.

Nos camarades : pour leur compagnie et bons moments passés ensemble.

Lakhdari khaoula

Dédicaces

Je dédie ce travail :

A mes parents, le symbole de tendresse pour leurs encouragements; leurs conseils et leurs sacrifices, que Dieu me garde.

A mes sœurs :Hadil, Nidhal et Ibtiha qui n'ont cessé d'être pour moi une source d'amour, de courage.

Je dédie ce travail à tous mes amies et au reste de ma famille.

Bakchiche Salsabil.

REMERCIEMENT	
DEDICACES	
INTRODUCTION	1
PARTIE THEORIQUE	
CHAPITRE I : La compréhension de l'écrit en question	
1. La compréhension de l'écrit.	5
2. Les niveaux de la compréhension de l'écrit.	5
2.1. La compréhension passive.	5
2.2. La compréhension de l'écrit.	5
2.3. La compréhension autodirigée.	5
3. Les modèles de la compréhension de l'écrit.	6
3.1. Le Modèle séméiologique.	6
3.2. Le modèle onomasiologique.	6
4. Les compétences de la compréhension de l'écrit.	6
4.1. La compétence linguistique.	6
4.2. La compétence socioculturelle.	7
4.3. Les compétences discursives.	7
5. Les variables d'une situation de la compréhension de l'écrit.	7
5.1. Le texte.	7
5.2. Le contexte.	7
5.3. Le lecteur.	7
6. Les difficultés et les stratégies de la compréhension de l'écrit.	7
7. Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit.	8
CHAPITRE II : L'apprentissage ludique.	
1. Qu'est-ce que les activités ludiques ?	10
2. Qu'est ce qu'un jeu ?	11
2.1. L'histoire du jeu.	11
2.2. L'étymologie du mot jeu.	12
2.2. Définition du terme jeu.	12

3. Les types de jeux.	14
3.1. Les jeux linguistiques.	14
3.2. Les jeux culturels.	15
4. Le jeu en didactique des langues.	16
5. Le jeu comme outil pédagogique.	16
6. Le rôle de l'activité ludique dans une classe de FLE.	16
6.1. Les avantages du jeu en contexte pédagogique	16
7. La motivation.	18
7.1. Qu'est ce qu'une motivation dans une classe de FLE	18
Partie pratique	
CHAPITRE III : analyse des résultats obtenus	
1. Questionnaire	22
1.1. Modalités de construction du questionnaire	22
1.1.1. Présentation du questionnaire	22
1.1.2. objectifs	22
2. structure de l'échantillon	22
2.1. classement des sujets	22
2.1.1. répartition des interrogations selon le sex	22
Chapitre IV : l'observation	
1. description de corpus	32
1.1. Le terrain	32
1.2. Le public	32
1.3. La méthode de travail	32
1.4. L'observation	32
1.5. La collecte des données	32
1.6. L'experimentation	33
1.6.1. Les modèles des jeux proposés aux apprenants	35
1.6.2. Analyse des données	36
2. synthese	37
Conclusion	39
Références bibliographique	41
Annexes	44

Introduction

L'enseignement-apprentissage de FLE constitue un champ d'étude très vaste dans le domaine didactique; ce qui explique la multiplicité des études à fin d'améliorer les moyens et les méthodes d'enseignement.

Une classe de FLE est un espace univers où l'apprenant développe ses capacités par le biais du plaisir que seul les activités ludiques sont susceptibles de concrétiser; donc l'apprenant soit attirer par l'enseignement ou les activités mises en pratique, c'est là qu'il est important de varier les supports afin de rendre ses activités attractives.

Autrefois, l'activité a été envisagée comme étant un outil pédagogique et un moyen attractif pour mieux apprendre. L'amour que nous éprouvons à la langue française nous pousse à travailler sur ce thème surtout avec la motivation d'être des futurs enseignants . l'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement-apprentissage de la compréhension de l'écrit est motivé par une bonne volonté de mettre l'accent sur l'un de plus grands problèmes qui empêchent les apprenants de 4^{ème} AP à acquérir la maîtrise de cette langue étrangère. Ce travail nous pousse à réfléchir sur les difficultés de la compréhension de l'écrit et le manque de motivation en classe de FLE dans le but de trouver une solution à la plupart des apprenants.

Nous devons penser à ce problème tout en posant la question : **comment peut-on améliorer la compréhension de l'écrit chez les apprenants par le biais de l'activité ludique ?**

Pour entamer ce travail de recherche, nous partons des hypothèses suivantes : le ludique pourrait attirer l'attention et faire aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre. Ce type d'activité ludique peut améliorer la compréhension de l'écrit chez les apprenants de FLE.

A travers ce travail, nous tenons donc d'affirmer ou confirmer l'importance de ludique dans l'apprentissage d'une langue. Notre travail de recherche articulera en deux parties : une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier se déroule sur la définition de la compréhension de l'écrit et ses compétences; le second contient l'activité ludique et quelques notions majeures tels que : le jeu, les types de jeu et leurs

utilités, la motivation ainsi la relation entre eux. Le troisième chapitre sera consacré à la pratique et à la méthodologie adoptée; puis les résultats de l'expérimentation.

Notre travail de recherche s'achève par une conclusion qui englobe le bilan et les perspectives de l'étude.

PARTIE 01

CADRE THEORIQUE

PREMIER CHAPITRE

**LA COMPREHENSION DE
L'ECRIT EN QUESTION**

Ce premier chapitre est réservé aux notions liées à l'écrit, notamment à celles de la compréhension. Nous allons voir la place de cette compétence dans l'enseignement du FLE, ainsi que les stratégies et les démarches suivies pour réaliser une compréhension optimale du texte.

1. La compréhension de l'écrit :

Les programmes scolaires de nos jours expriment clairement que la finalité de toute lecture est la compréhension « lire pour comprendre ». De ce fait, la construction d'un sens est un aspect principal de la compréhension de l'écrit.

En réalité, la lecture d'un texte écrit est plus simple que sa compréhension car l'objet de l'écrit est d'interpréter ce qui est lu.

Selon JOCELINE GLASSON, le sens d'un texte écrit va se construire à la base d'une interaction entre le lecteur et le texte qui implique une connaissance du sujet du thème du domaine traité¹.

Donc il s'agit de mettre en relation les composantes d'un texte écrit et des repérages utiles qui assurent la cohérence d'un document.

2. Les Niveaux de la Compréhension de l'écrit:

La compréhension de l'écrit a trois niveaux :

2.1. La compréhension passive :

C'est le fait de relever les signes intrinsèques : titres, sous titres, éléments de typographie (caractère gras, majuscule, italique, photos...).

2.2. La compréhension de l'écrit :

C'est l'écrit et tout ce qui l'accompagne, comme image ou autre afin de construire le sens du texte.

2.3. La compréhension autodirigée :

C'est aider l'apprenant qui cherche à découvrir les éléments de la communication et le contexte d'énonciation (l'auteur, la date...) à travers une lecture dirigée. Ensuite le repérage des mots clé grâce à des questions ou des consignes.

¹JOCELINE GLASSON , *la lecture de la théorie à la pratique, Bruxelles, De Boeck, 2005, P.19*

3. Les Modèles de la Compréhension de l'écrit :

Face à un texte en français langue étrangère, les apprenants ont souvent des problèmes de la compréhension. de nombreuses manières et théories qui tentent d'expliquer comment le lecteur construit le sens globale d'un document écrit.

Les résultats des recherches menées sur les solutions du décodage, sur les fonctions de la mémoire, sur le rôle joué par les connaissances antérieurs et sur les caractéristiques du récepteur, décrivent la compréhension selon deux modèles comme le signale JEAN PIERRE CUQ :

3.1. Le modèle séméiologique :

Il s'intéresse beaucoup plus à la perception des formes de texte, dont la compréhension donne une priorité à quatre opérations qui se déroule en quatre temps.

a) La phase de discrimination qui s'intéresse à l'identification des signes graphiques.

b) La phase de segmentation qui porte sur la délimitation des mots et des phrases.

c) La phase d'interprétation elle autorise l'attribution d'un sens à ces mots et ces phrases.

d) La phase de synthèse c'est la construction d'un sens globale d'un texte plus le sens des mots et des phrases.

3.2. Le modèle onomasiologique :

C'est la pré-construction de sens du texte par le lecteur

4. Les Compétences de la Compréhension de l'écrit :

Durant son apprentissage l'apprenant doit mémoriser certaines connaissances afin de communiquer avec le texte. Donc la compréhension est nécessaire pour acquérir plusieurs compétences.

4.1. La compétence linguistique :

Elle permet à l'apprenant de connaître les différents composants de la phrase et maîtriser les formes qui lui assurent la compréhension de chaque mot, elle permet aussi à l'apprenant d'avoir un bagage linguistique suffisant, de connaître les règles phonétiques, morphologiques et syntaxiques et de maîtriser les différents temps de chaque verbe.

4.2. La compétence socioculturelle :

L'enseignant doit connaître le milieu socioculturel de son apprenant. L'univers culturel est très important car le contact entre les apprenants avec leur entourage peut favoriser ou pas l'apprentissage, notamment celui de la compréhension.

4.3. La compétence discursive :

C'est la connaissance de l'organisation des phrases et leurs composants et la capacité de maîtriser en termes de sujets, de l'information nouvelle, de la cause et la conséquence. Comme elle leur offre la capacité de gérer et structurer les différents discours de langue.

5. Les variables d'une situation de la compréhension de l'écrit:**5.1. Le texte :**

Il se base sur plusieurs critères il ya la structure et les composantes d'un texte ont un rôle fondamental dans la compréhension ainsi que les intentions de l'auteur, l'organisation des idées dans le texte et son genre littéraire.

5.2. Le contexte :

Est divisé en trois types :

- a. Le contexte psychologique : les intentions et les intérêts de la lecture
- b. Le contexte social : les interventions de l'enseignant ou des autres élèves.
- c. Le contexte physique : le temps accordé à la lecture du récit, le bruit, l'espace.

5.3. Le lecteur :

L'apprenant entame un texte avec ses propres motivations et ses propres intérêts. Il fait sa lecture avec ses structures cognitives et affectives personnelles.

6. les Stratégies et les Difficultés de la Compréhension de l'écrit:**6.1. Les stratégies :****a. Les stratégies cognitives :**

Elles sont au centre de l'apprentissage, elles sont concrètes et observables elles impliquent une influence mutuelle entre l'apprenant et la langue étudiée.

b. Les stratégies métacognitives :

Elles permettent à l'apprenant d'évaluer son résultat de son apprentissage comme elles permettent à l'apprenant d'augmenter ses capacités d'apprendre des langues. Donc la connaissance de soi comme apprenant est importante pour la progression individuelle dans l'apprentissage des langues.

c. Les stratégies socio-affectives :

Ces stratégies résident dans le travail de groupe des apprenants, c'est la relation avec les autres récepteurs natifs ou pairs pour acquérir la langue cible. Donc l'apprentissage se fait à travers la communication.

d. Les stratégies mnémoniques :

Il s'agit de la recherche d'une information afin de gérer des liens mentaux.

e. Les stratégies compensatoires :

C'est l'utilisation de la synonymie afin de remplacer ou compenser une information par une autre.

f. Les stratégies affectives :

Ces stratégies ont un impact sur les émotions et la confiance en soi elles diminuent les intentions.

6.2. Les difficultés :

Aujourd'hui pas mal d'apprenant ne réussit pas leur examens puisque il ne comprend pas la consigne, ce qui suppose qu'il doit sélectionner des mots clés, cela mène à un autre problème celui de la gestion des tâches ou l'apprenant n'arrive pas à connaître comment il va réaliser le travail. Aussi le problème des références culturelles dans un texte que l'apprenant ne connaît pas, le contexte qui peut induire les apprenants en erreurs, car la compréhension d'un texte ou d'un énoncé ne peut pas être comme une compréhension de mots isolés et sans contextes et le mauvais repérage de structures grammaticales ou de point de vue.

7. Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit:

Récemment, les programmes s'occupent de l'initiation des apprenants à la lecture à travers l'activité ludique car cette dernière permet à l'apprenant de réinvestir ses connaissances linguistiques et lui guidé à lire et à participer donc l'apprenant est récepteur et producteur.

DEUXIEME CHAPITRE
L'APPRENTISSAGE LUDIQUE

Ce chapitre s'intéresse aux activités ludiques et leurs rôles quant à l'apprentissage du FLE. Il s'agit d'éclaircir les différents concepts liés à ce genre d'apprentissage avec les éventuels atouts et limites.

1- Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Les jeux ou les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles comme le signal : *B.CORD.MANOURY*; **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* ». ¹

D'après le DICTIONNAIRE FRANÇAIS 2003: Ludique signifie

« Qui relève du jeu, qui est relatif au jeu. Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu. Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante. » ²

Ce qui en d'autres termes relie le ludique directement aux jeux et à l'amusement.

En domaine de pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs qui permettent à l'apprenant à prendre plaisir dans son développement du savoir et manifestant sa créativité.

L'enseignant en classe introduit ce genre d'activités aux apprenants, par la découverte du monde et apprend à connaître de nouvelles choses en jouant avec d'autres enfants de même âge pour déceler leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

En effet, à travers ces activités en visant un point essentiel : la motivation et la centration sur l'apprenant.

¹ Edufrance.com

² <http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/ludique>

2- Qu'est-ce qu'un jeu ?

Le jeu est une activité indispensable au développement psychique d'un enfant .

Le jeu c'est une activité qui doit être prise au sérieux pour le développement harmonieux de la personnalité de l'enfant.

2.1-L'histoire du jeu :

Pour les chercheurs (historiens, archéologues...) il n'a pas été possible de situer le jeu dans l'ère préhistorique. Car les éléments qu'ils ont trouvés n'étaient pas concluants et ne donnaient pas de résultat précis. En plus de cela, il n'existait aucun mot pour désigner le terme « jouet » il a fallu attendre des écrivains comme Platon pour lancer l'idée qu'un enseignement pouvait être donné mais à de simples buts comme apprendre à lire, ou apprendre un métier. Puis malgré ces maigres réflexions à propos du jeu, ce n'est qu'au moyen âge qu'on voit l'apparition du terme « jouet » et des premiers jeux (jeux d'échec, jeu de cartes...). Il faut noter qu'à cette époque, l'enfance n'était pas une période positive de la vie. Ensuite avec l'avènement de la renaissance beaucoup de progrès concernant les jeux ont vu le jour, car cette époque a fait apparaître la première pédagogie ludique; dite aussi « souriante »; et c'est à cette période aussi que le mot « jouet » s'est retrouvé dans un dictionnaire français en 1534. Les jeux de cartes éducatives ont eu un tel succès qu'on a accusé leurs créateurs ; Thomas Murner, un moine cordelier allemand; de faire de la magie. Après vient le XVII^e siècle qui malgré les progrès qu'il apporte, laisse les pédagogues français réticents. Mais à cette époque nous remarquons la naissance d'une multitude de jeux éducatifs, jeux pour devenir un bon roi (jeu de l'oie), jeux pour apprendre à mener la guerre (figurines militaires en plomb), et bien d'autres jeux. Mais toujours pas de jeu qui soit destiné à apprendre le calcul, les sciences ou encore la lecture.

Quant au XVIII^e siècle, bien qu'il soit l'ère des lumières n'a pas apporté grand-chose au développement des jeux, si ce n'est que les jouets pour fille (les poupées) qui avaient pour but d'éduquer les filles à devenir de bonnes mères. Le XVIII^e siècle a aussi connu une très grande production et propagation des jeux en parallèle avec le développement des transports. Brougère considère ce siècle comme celui de la naissance de l'idée de jeu pédagogique, car la vision de l'enfant a complètement changé pour se rapprocher

considérablement de la nôtre. C'est à cette époque que le jeu a gagné sa place dans le système éducatif. Bien que les débats restent toujours animés à son sujet.

Le XX^e siècle a connu l'augmentation des productions et une diversification des jeux ayant pour objectif de toucher toutes sortes de publique, partant des enfants jusqu'aux adultes. Il est clair que les jeux se sont diversifiés et ont connus plus de genres de jeux que les époques précédentes sauf que cette fois-ci, les jeux étaient dédiés aux jeunes adolescents et donc de nouveaux types de jeux voient le jour (jeux de rôles, jeux vidéo...). Conséquences, les jeux de calculs et ceux de la lecture se font de plus en plus rares.³ La revalorisation du concept « jeu » s'est faite entre les années 1970 à 1990 avec les nouvelles réformes didactiques dans toutes les disciplines. C'est aussi à cette époque que les chercheurs ont voulu introduire le jeu en tant que moyen pédagogique en classe de FLE rapporte H. Silva dans son ouvrage « Le jeu en classe de langue ».

Il faut noter que cet enchaînement chronologique ne représente en aucun cas une histoire complète du développement du jeu, au contraire cela ne reste qu'une tentative de rétablissement d'un enchaînement logique visant à faciliter la compréhension de notre travail.

2.2-Etymologie du mot « jeu » :

« Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. » (Jean Château.)

Avant de procéder à sa définition, nous aimerions donner un petit aperçu de l'étymologie du mot « jeu ».

« Le mot « jeu » vient du mot latin jocus signifiant « plaisanterie » ou « badinage »[...] Le « jeu » peut aussi désigner la façon personnelle de pratiquer un jeu ou de jouer d'un instrument. »⁴ .

2-3.Définitions du terme « jeu » :

Dans son ouvrage « *Sous couleur de jouer* », Jacques Henriot dit :

³Jeu et Pédagogie : histoire d'une relation « Réseau Ludus : jouer en classe »

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/un-peu-dhistoire/>

⁴ le Site web Wikipédia.

« On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément conçu comme arbitraire. » (Wikipédia)

Ce qui revient à dire que le jeu est un ensemble de processus, gestes libres et totalement arbitraires qui véhiculent un sujet.

Pour définir le jeu, Haydée Silva dans son ouvrage « Le jeu en classe de langue » paru en 2008, emploie l'expression suivante : « le jeu n'est pas un éléphant »⁵ en relation avec une parabole hindou, qui raconte qu'un souverain a rassemblé tous les aveugles de son royaume devant un éléphant leur demandant de dire qu'est cette chose devant eux; rien qu'en touchant une partie d'elle ; bien sur personne n'a pu dire que c'était un éléphant. Ce que Silva veut dire par cette expression, c'est que malgré le nombre des différents écrits qui abordent le jeu, personne ne peut définir le jeu en intégralité, car nous possédons tous qu'un fragment de la vérité. Mais pas seulement, toutes les différentes définitions (linguistiques, philosophiques...) définissent et parlent toutes d'un phénomène différent, car le mot « jeu » possède un champ sémantique plus large qu'il en a l'air et qui varie selon l'ongle sous lequel nous l'abordons.

Par conséquent, « *pour comprendre le jeu il faut bien se référer aux usages, à ce qui est dénommé ainsi. La seule définition légitime ne peut être que descriptive* » avance Gilles Brougère. (H. Silva in le jeu en classe de langue)⁶ Partant de ce constat, nous allons essayer de rassembler une multitude de définitions et d'interprétations afin de définir au mieux le sens du terme « jeu » sous un ongle purement didactique et pédagogique. sens du terme « jeu » sous un ongle purement didactique et pédagogique. D'après Le Grand Robert 1998, le jeu est une :

« Activité physique ou morale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres fins qu'elle même, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure. »⁷

⁵ Haydée Silva : Le jeu en classe de langue (P 13 – 14)

⁶ Haydée Silva : Le jeu en classe de langue (P 14)

⁷ Le jeu en pédagogie

http://www.acnice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.pdf

Et WALLON Henry dit : « *Exercice fonctionnel à caractère désintéressé, sans autre but que son propre fonctionnement.* »⁸ Selon les deux définitions que nous avons en premier lieu, le jeu n'est rien d'autre qu'une activité physique qui se suffit à elle-même et qui n'apporte rien au sujet jouant et donc il est sans intérêt.

D'après le dictionnaire LAROUSSE, le terme de jeu renvoie à une : « *Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu.* » Puis on y trouve une deuxième définition où le jeu est considéré comme étant une :

« *Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : Jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes.* »⁹

Dans ces définitions, nous constatons que le jeu a été évoqué comme étant simplement un fait de divertissement et qui ne contient aucune utilité intellectuelle. En d'autres termes, le jeu n'est qu'un moyen pour échapper à sa vie quotidienne et aux lourdes responsabilités que nous avons. Même s'il est clair qu'il est régi par des règles et des limites qui assurent son bon fonctionnement.

3. Les types de jeu :

Il existe plusieurs types de jeu, nous présenterons dans ce qui suit la classification proposée par J.P.CUP et GRUCA selon une perspective didactique:

3-1-le jeu linguistique:

Il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison, il ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante mais aussi c'est un moyen de mémorisation.

⁸ Pédagogie du jeu. - Académie de Nancy-Metz http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54_circos/ienblainville/sites/ienblainville/IMG/pptPédagogie_du_jeu.ppt

⁹ Mémoire de recherche de 2ème année « En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » de C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier II (2012)

3-2- le jeu communicatif:

Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue, par la parole, l'élève communique avec ses camarades et son enseignant.

3-3- le jeu de créativité:

C'est un jeu qui engage la personnalité de l'élève, d'utiliser le langage ainsi son habileté d'imaginer des situations d'énonciations.

3-4- le jeu culturel :

Ce jeu est une source d'enrichissement de la culture de l'enfant, il permet d'une ouverture de l'esprit de l'apprenant.

4-Le jeu en didactique des langues :

Pourquoi utiliser les jeux dans la classe de langue étrangère? Du côté de la psychologie, Winnicott (1975 : 110) affirme que *« c'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière »*.

Dans la didactique des langues, le *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* (Cuq, 2003) *l'activité d'apprentissage ludique est guidée « par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure »*. En contrepartie, l'amusement ne peut pas être la seule motivation de l'apprentissage.

Et parfois l'enseignant de langue; face aux élèves; est dans l'obligation de recourir aux techniques de motivation pour rendre plaisant un cours en l'agrémentant de quelques jeux qui mieux que beaucoup d'exercices, permettent le maniement de certaines régularités de la langue.

En effet, l'utilisation récurrente de mots ou des règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique.

5-Le jeu comme outil pédagogique:

Les trois dernières du XX^e siècle ont été profondément marquées par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines.

L'un des arguments en faveur du jeu vient de *KARL* Gross qui voit que « les activités comme une préparation et entraînement à la vie des adultes; le jeu serait une sorte d'instinct inné, autrement dit, les jeux élèvent l'enfant et le poussent vers l'âge adulte. *PIAGET*(1969) suggère une classification des jeux parallèle de la chronologie génétique des stades du développement de l'intelligence qui est au centre de sa théorie. Cette catégorie de jeu faisant la transition avec les activités non ludiques sérieux, *l'intelligence*, écrit Piaget, est équilibré, entre l'assimilation et l'accommodation.

6-Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE :

L'objectif principal de l'enseignement du FLE est l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication le plus à la portée de l'enfant. Généralement l'enfant apprend une langue afin de s'en servir, son utilisation sert à communiquer au sens large du terme. Donc le rendement d'un processus d'apprentissage réside sans aucun doute dans la qualité des contenus transmis au cours des activités de classe; et dans la qualité des procédés mis en œuvres pour faire comprendre, assimiler et rendre accessibles ces contenus. Pour arriver à tout cela, les activités ludiques s'avèrent un outil très puissant, car elles enlèvent l'attention du processus didactique même, et permettant un investissement plus rentable.

6.1. Les avantages du jeu en contexte pédagogique :

Le jeu en contexte pédagogique reste encore méconnu, même si l'approche actionnelle a pris le pas sur l'approche communicative, mais l'apport théorique reste maigre et la question du jeu en classe de langues est insuffisamment traitée. C'est pourquoi, une kyrielle de questionnements surgit lorsqu'on aborde le sujet du jeu en classe de FLE. Ce qui engendre une difficulté à installer les actes ludique comme moyens pédagogique.

Mais nous pensons que le jeu peut avoir plusieurs avantages s'il est installé avec réflexion et maturité. Il permet de briser la relation parfois rigide entre l'enseignant et les

apprenants, ce qui a pour résultat une large participation de l'ensemble des joueurs. Haydée Silva dit « *le jeu favorise aussi une participation accrue mais non moins organisée* ». Le jeu permet aussi l'engagement actif et plein des apprenants, car dans le cadre d'une activité ludique ils seront amenés à essayer de trouver des solutions nouvelles via des stratégies qui le sont aussi, en sortant du cadre classique auquel ils sont habitués, faisant en sorte que tout le monde développe des talents cachés Haydée Silva ajoute aussi que: « *Le jeu rétabli l'équilibre entre les « bons » élèves et les « cancre », qui trouvent souvent l'occasion d'afficher des talents insoupçonnés et de regagner l'estime de leurs pairs qui aboutis à une plus grande motivation* ». Donc le jeu peut être considéré comme un moyen pour motiver certains apprenants dit faibles. Le jeu fait vivre la langue en classe vu que lui-même est une situation authentique facilement transportable en classe, il permet de communiquer en action et en relation, par apport à d'autres situations authentiques qui ne le permettent pas vu qu'elles sont très difficiles à mettre en place.

R.Caillois nous dit que le jeu est le facteur qui mène l'enfant de son état naturel vers un état culturel, et de l'instinct vers le social. Il cite dans son ouvrage « Les jeux et les hommes, le masque et le vertige » en parlant du jeu les mots qui suivent :« *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisation* ». ¹⁰

Pour Piaget le jeu permet d'assimiler les réalités qui entourent l'enfant, et lui facilite l'intégration au sein de la société il nous dit à ce propos : "*La plupart des jeux permettent au Moi d'assimiler la réalité tout entière : reproduire ce qui a frappé, évoquer ce qui a plu, participer de plus près à l'ambiance.*" En d'autres termes, pour Piaget un enfant utilise le jeu comme un outil par lequel il voit la société et son entourage. Bien plus encore, c'est le moyen par lequel il se découvre lui-même et forme son identité, c'est un intermédiaire qui forme et développe la créativité chez l'enfant, puisqu'il est libre et ne comporte pas de règles, ni un parcours à suivre à la lettre. Il offre aux enfants la possibilité de créer et d'imaginer leurs propres solutions.

¹⁰ Approches théoriques du jeu Maryse METRA 5 février 2006. IUFM Lyon

« Sans cette possibilité, le jeu n'accomplirait plus la fonction que nous attendons de lui, ce serait une simulation d'émotions avec une fin certaine. Je ne crois pas que l'on soit prêt à renoncer à tous les aspects émouvants de la vie en échange d'une existence prévisible, de la même façon que l'on n'aime pas jouer s'il n'y a pas une incertitude à propos du résultat. Le jeu intéresse parce qu'il est ouvert à la victoire et à l'échec. »

7-La motivation:

Le Petit Robert définit la motivation comme un : «Facteur conscient ou inconscient qui incite l'individu à agir de telle ou telle façon».

Etre motivé signifie ne pas avoir le sentiment d'impulsion ou d'inspiration pour agir, mais le sentiment d'être excité vers une activité .Dans son ouvrage Bernard André donne sa définition en disant que, motiver, c'est :

« Créer des conditions de travail permettant à l'élève de passer son impuissant apprise à un engagement de qualité dans les activités qui lui sont proposées. L'élève n'arrive pas « neutre » devant l'apprentissage »¹¹

7-1 la motivation dans une classe de FLE :

Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation est sentie par le biais du choix des méthodes pédagogiques les plus adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre et la volonté à réussir dans tous les niveaux.

Les plus grands défis de l'enseignement actuel c'est la motivation des apprenants, tout en impliquant à la part de l'enseignant de pousser l'apprenant à s'engager dans une activité. Et de donner envie et entretenir le désir.

Les jeux présentent une source essentielle de la motivation dans l'enseignement-apprentissage de FLE parce qu'ils permettent de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

La motivation apparait à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu; car le jeu augmente la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celle qui sont déjà acquis. Car l'enseignant ici joue un rôle comme

¹¹ André, Bernard ; Motiver pour enseigner .Paris : Hachette Education,(1998)P.41.

un animateur ou facilitateur de l'apprentissage et entre temps utilise des moyens qui facilitent une activité ou une tâche.

PARTIE 02

CADRE PRATIQUE

CHAPITRE III

ANALYSE DES DONNEES ET RESULTATS OBTENUS

Dans le présent chapitre, nous présenterons le questionnaire destiné aux enseignants de primaire et nous analyserons les résultats obtenus.

Dans le présent chapitre, nous présenterons le questionnaire destiné aux enseignants de primaire et nous analyserons les résultats obtenus.

1. Le questionnaire :

Une recherche par questionnaire peut être définie comme « une recherche méthodique d'information reposant sur des questions et des témoignages et, qui une fois analysés, permettront le plus souvent, de mieux connaître une situation pour mettre en place ou évaluer une action ». (Ndoye, 2016 :24)

1.1. Modalité de construction du questionnaire :

1.1.1. Présentation du questionnaire :

Nous avons conçu un questionnaire comprenant huit items. Il a été destiné aux enseignants du primaire et distribué pendant le mois de février 2019 dans les établissements.

1.1.2. Objectifs :

Notre questionnaire avait pour objectif le repérage de la place de ludique dans une classe de FLE.

2. Structure de l'échantillon :

2.1. Classement des sujets interrogés :

Nous avons pu répartir nos sujets interrogés selon le sexe, le diplôme et l'expérience professionnelle.

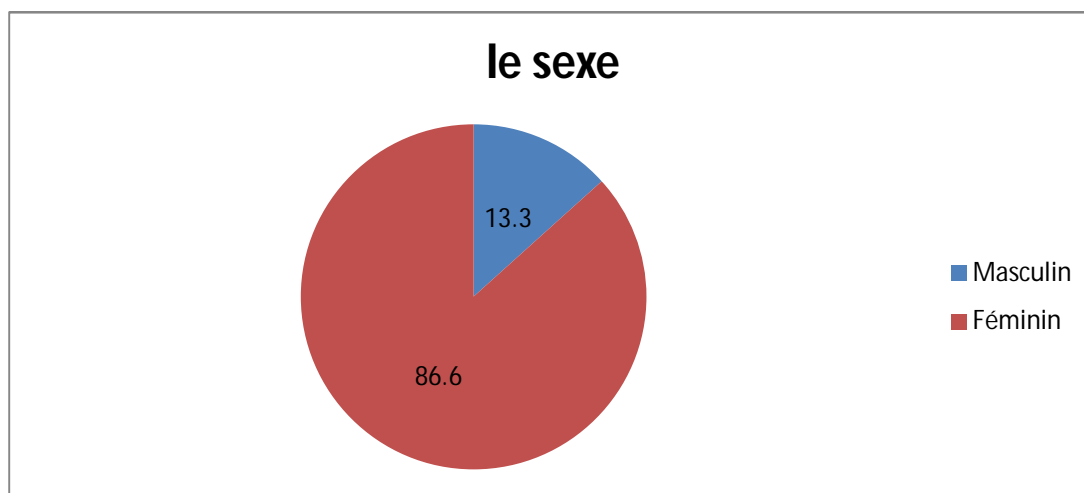
2.1.1. Répartition des interrogés selon le sexe :

Le tableau ci-dessous, ainsi que l'anneau, montre le classement de nos interrogés selon le sexe.

Tableau 1 : Répartition des enseignants selon le sexe.

Sexe	Nombre	Pourcentage
Féminin	26	86.6
Masculin	4	13.3

Anneau 01 : Répartition des enseignants selon le sexe.



Notre échantillon est constitué de vingt-six enseignantes (soit 86.6%) et quatre enseignants (soit 13.3%)

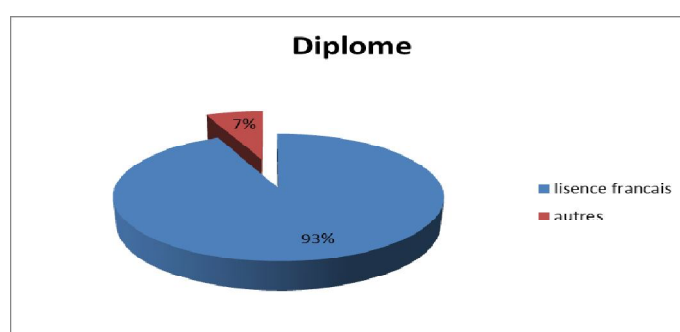
2.1.3. Répartition des enseignants selon le diplôme :

Nos sujets interrogés peuvent être classés selon le diplôme comme suit:

Tableau 02 : Répartition des interrogés selon le diplôme.

Diplômes	Nombre	Pourcentage
Licence en lettre française	28	93%
Autres	2	7%

Anneau2 : Répartition des enseignants selon le diplôme :



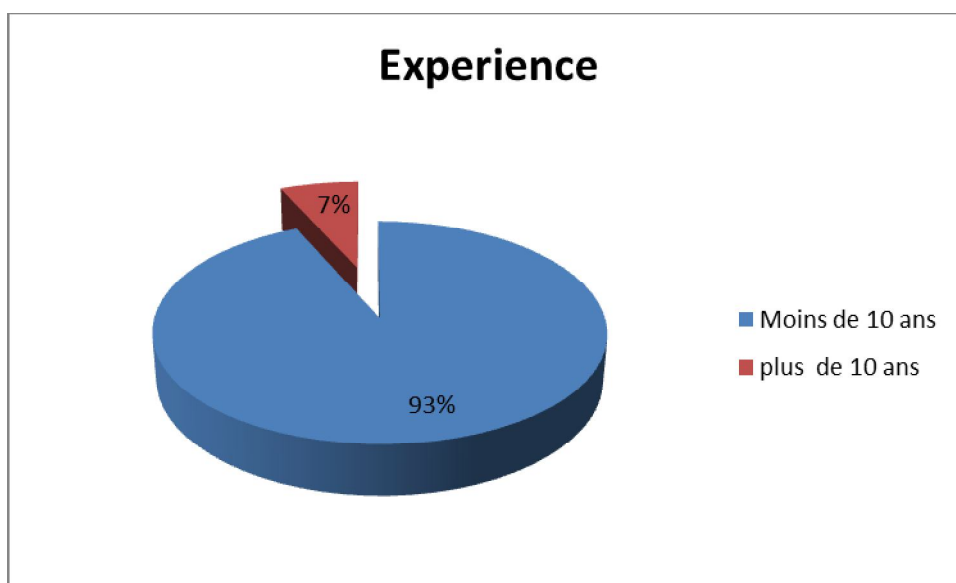
Notre échantillon est formé de 93% licenciés en lettres françaises et 7% ayant différents diplômes.

2.1.4. Répartition des enseignants selon l'expérience professionnelle :

Tableau 03 : Répartition des enseignants selon l'expérience professionnelle :

Nombre d'années d'expérience	Nombre	Pourcentage
Moins 10 ans	28	93.3%
Plus de 10 ans	2	7%

Anneau 03 : Répartition des enseignants selon l'expérience professionnelle



La majorité de nos interrogés (93%) ont une expérience inférieure à dix ans contre (7%) ayant une expérience supérieure à dix ans.

1.2. Dépouillement des réponses

Item 1 : Faites-vous les activités ludiques dans la classe ?

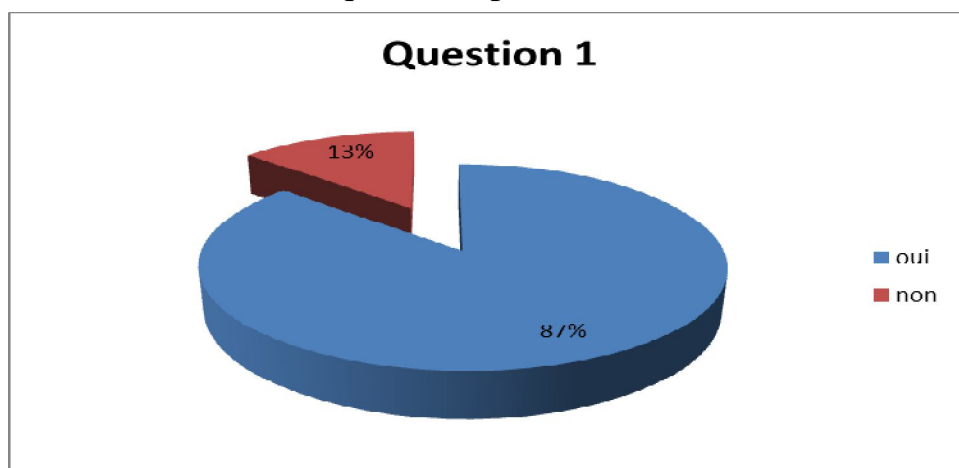
Oui

Non

Tableau 4 : l'activité ludique a une place dans une classe de FLE

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	26	87%
Non	4	13%

Anneau 4 : l'activité ludique a une place dans une classe de FLE



Nous remarquons que 87% qui faites les activités ludiques dans la classe pour créer un climat de motivation et que ces activités facilitent la compréhension, et changent la routine de la classe.

Item 2 : D'après –vous, quelles sont les activités ludiques que vous connaissez ?

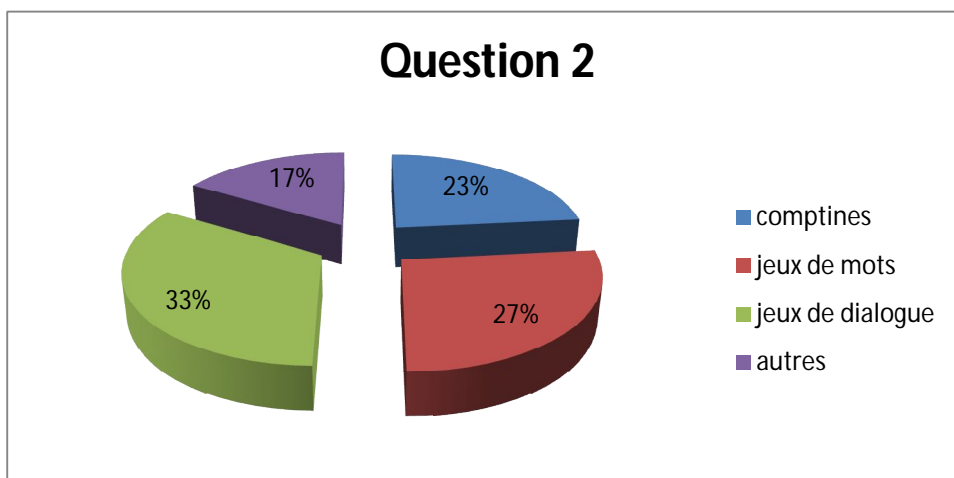
a-comptines b-jeux de mots c-jeux de dialogue

d-d'autres.....

tableau5 : les activités ludiques que vous connaissez

Réponses	Nombre	Pourcentage
Comptines	7	23.3%
Jeux de mots	8	26.6%
Jeux de dialogue	10	33.3%
Autres	5	16.6%

Anneau 5 : les activités ludiques que vous connaissez



La majorité de nos enseignants interrogés (33.3%) qui préfèrent les jeux de dialogue pour améliorer la prononciation et l’articulation chez les apprenants et (26.6%) les jeux de mots pour stocker les maximum des mots et (23.3%) des enseignants ont choisis les comptines afin de les s’amuser .

Item 3 : les apprenants aiment-ils ces activités ?

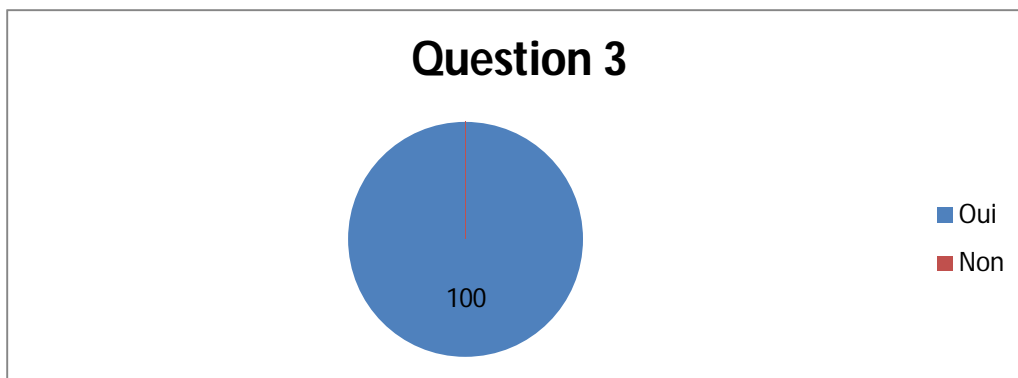
Oui

Non

Tableau6 : les apprenants aiment ces activités.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	30	100 %
Non	00	0%

Anneau 6 : les apprenants aiment ces activités



Le dépouillement des réponses note que 100 % des sujets interrogés affirment que les apprenants aiment ces activités en classe.

Item4 : les activités ludiques aident –elles les apprenants à comprendre les leçons?

Oui

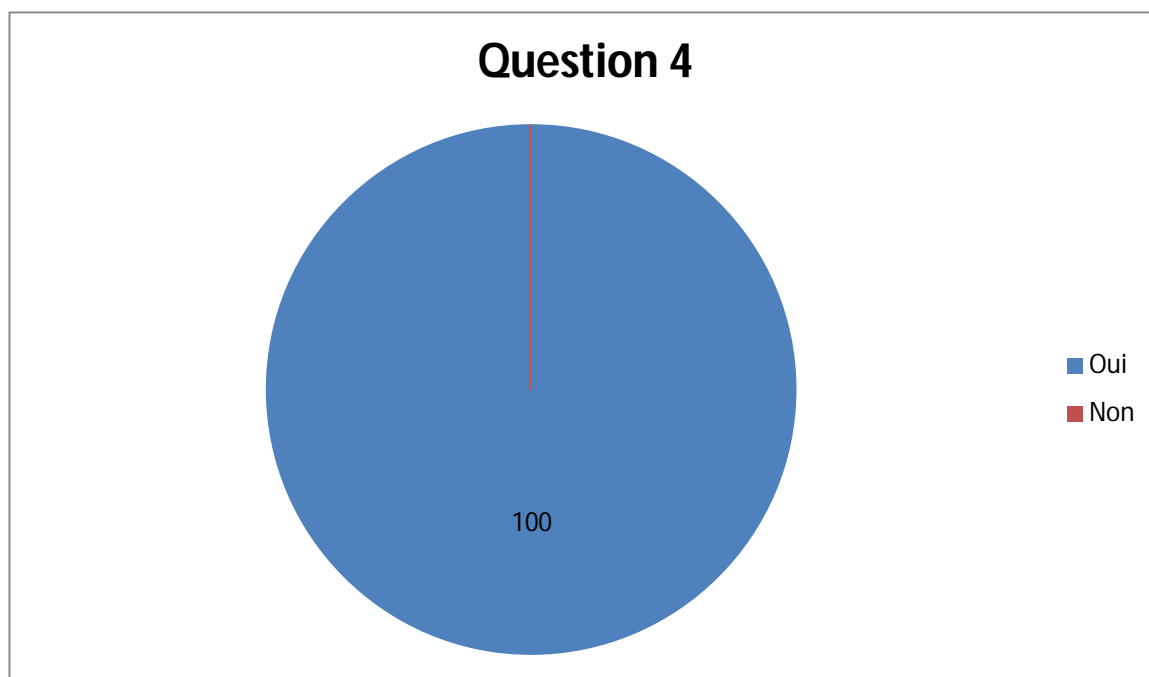
Non

Comment.....

Tableau 7 : les activités ludiques aident les apprenants a comprendre la leçon.

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	30	100 %
Non	00	00 %

Anneau 7 : les activités ludiques aident les apprenants à comprendre les leçons.



La totalité de nos enseignants trouve que les activités ludiques aident les apprenants à comprendre les leçons tout en intégrant dans des situations d'apprentissage.

Item5 : pour quels supports optez-vous ?

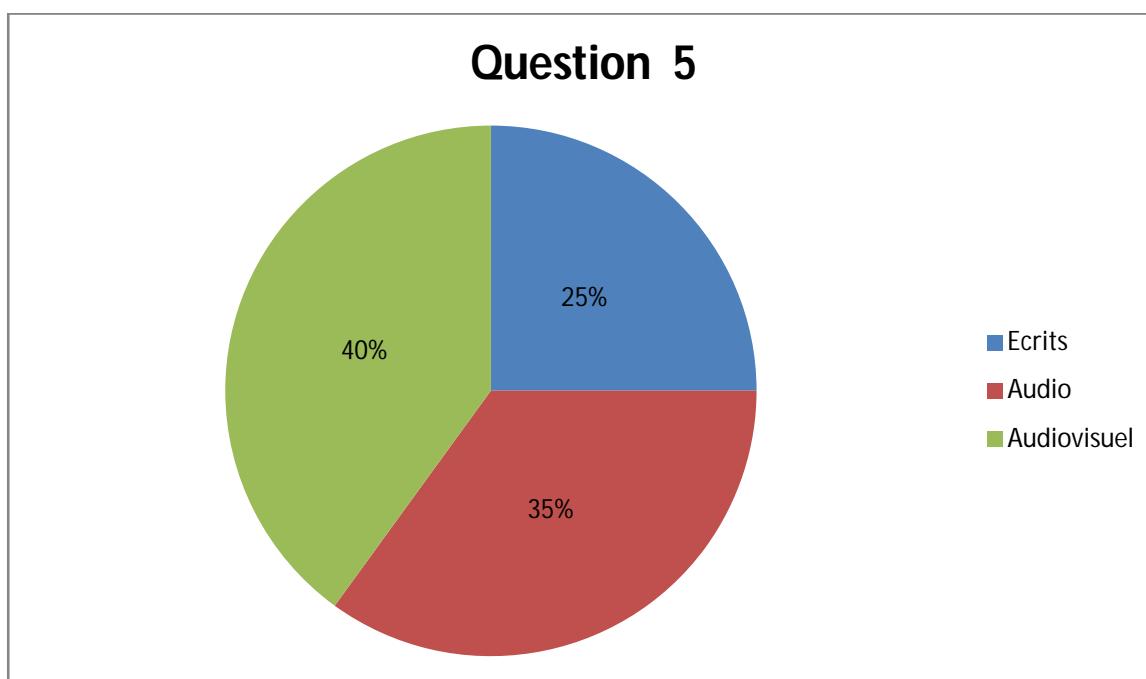
Ecrits Audio Audiovisuel

En fonction de quels critères ?.....

Tableau 8 : les supports que vous utilisez

Réponses	Nombre	Pourcentage
Ecrits	7	25%
Audio	8	35%
audiovisuel	12	40%

Anneau 8 : les supports que vous utilisez



A travers la lecture de ce tableau, il est à constater que la majorité des enseignants de notre échantillons préfèrent travailler avec les supports audiovisuel ce qui montre son efficacité dans l'apprentissage de la langue c'est-à-dire on apprend en écoutant, lisant et voyant.

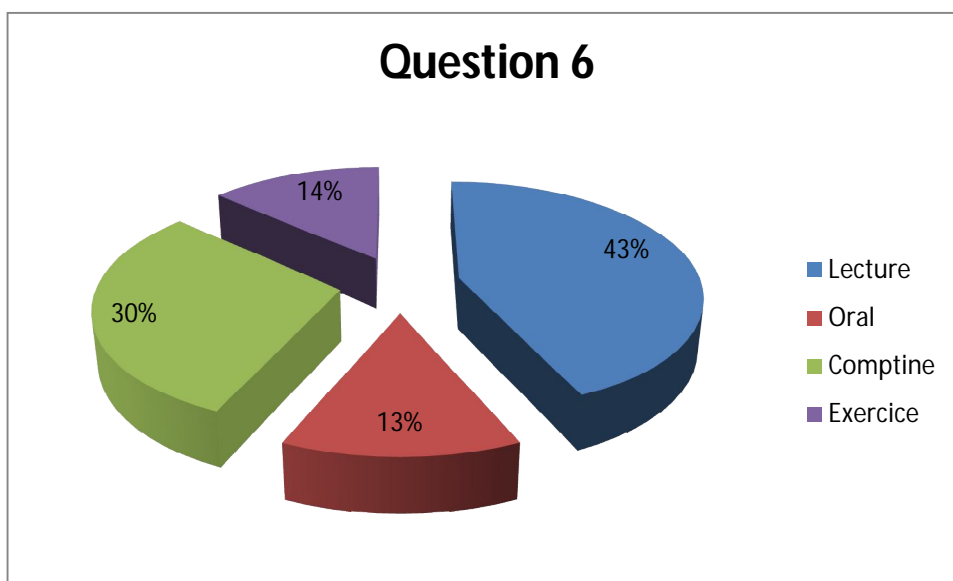
Item 6 : Quelles sont les activités ludiques dans lesquelles vous utilisez des illustrations?

Lecture oral comptine exercice

Tableau9 : les activités ludiques dans lesquelles vous utilisez des illustrations

Réponses	Nombre	Pourcentage
Lecture	13	43 %
Oral	4	13%
Comptine	9	30%
Exercice	4	14%

Anneau 9 : les activités ludiques dans lesquelles vous utilisez des illustrations



Diverses sont les activités ludiques dans lesquelles utilisent nos enseignants des illustrations, treize enseignants (soit 43%) emploient des illustrations au niveau de lecture afin de faciliter la tâche aux apprenants, neuf enseignants (soit 30%) les comptines et quatre enseignants (soit 14%) pour l’oral et les exercices

Item 7 : Que signifie pour vous « un élève motivé »?

Cette question porte sur la notion de motivation, d'après les réponses recueillis; un élève motivé est un élève actif; dynamique ; attentif.

Item 8 : Dans quelle mesure la motivation serait-elle importante pour le processus d'apprentissage?

Elle porte sur l'importance de la motivation dans l'apprentissage. la majorité des interrogés ont confirmé que la motivation est indispensable pour que l'enseignant réussit, parce qu'elle favorise, facilite l'appropriation de l'apprentissage et spécifiquement l'apprentissage des langues étrangères.

Item 9 : Quel est selon vous l'apport du ludique à la motivation de l'élève pour apprendre le FLE ?

La motivation est très importante et essentielle dans la classe du français langue étrangère parce qu'elle facilite l'enseignement /apprentissage : elle lève la participation et la perception des élèves dans la classe, et elle renforce la compréhension.

Chapitre IV :

l'observation

1- Description de corpus :**1.1- Le terrain :**

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de 4ème année primaire, de l'école Ferhat ben Chohra à Laghouat, le mois de février 2019.

1.2. le public :

Il s'agit donc, des apprenants d'une classe qui contient 30 apprenants divisé par trois groupes : deux groupes expérimentaux et un groupe témoin pour avoir un travail organisé et des bons résultats, censés pouvoir lire des textes courts. Comme le manuel scolaire est basé sur la lecture et la compréhension.

1.3. la méthode de travail :

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage de l'écrit, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister en deux séances : la première a été pour effectuer l'observation, tandis que la seconde a été réservée aux activités.

1.4. l'observation :

C'est l'un des outils de la recherche qui consiste à observer des informations sur les comportements car elle permet d'appréhender une réalité vécue. Notre expérience repose sur la compréhension écrite dans une séance de lecture.

1.5. La collecte des données :

Nous avons besoin de collecter les données car c'est un élément primordial pour recherche, grâce à la collecte nous pouvons confirmer nos hypothèses

1.6 .L'expérimentation :**1.6.1. Les modèles des jeux présentés aux apprenants :**

Dans le but d'étayer l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants quatre jeux, et chaque jeu à son propre objectif et ses règles particulières.

-Déroulement de l'activité :

Nous en avons opté pour un support écrit (texte) comme un exemple, la fiche ci-dessous montre les étapes de cette activité proposée.

La Fiche Pédagogique :**Projet 02 :** c'est la fête.**Niveau :** 4^{ème}**Séquence 03 :** joyeux anniversaire.**Durée :** 45min**Activité 01 : compréhension de l'écrit : (groupe témoin)****La compétence visée :**

L'apprenant sera capable de répondre à la question de compréhension.

Objectifs :

-identifier le thème général.

-utiliser des ressources linguistiques pour lire.

Support didactique : fête d'anniversaire « texte adapté »**Déroulement de l'activité :****Eveil d'intérêt :** pour découvrir le support et identifier le thème abordé.**Mise en situation :** présentation du support (le contact avec le texte) à travers les éléments périphériques ((titre, auteur, source, image)

Moment de découverte : lecture silencieuse accompagnée d'une question d'investigation

Q : De quoi on parle dans le texte?

L'enseignante va bâtir les hypothèses des élèves :

C'est l'anniversaire de Fatima; Mama; papa; mon frère

L'enseignante accepte toutes les réponses.

Lecture magistrale de l'enseignante à haute voix suivie des questions de compréhension :

-après des lectures individuelles par quelques-uns suivie des questions de compréhension :

-De qui l'anniversaire?

-Quelles sont les préparatifs de cette fête?

-Quels sont les cadeaux de Fatima?

Moment d'observation méthodique (analyse de texte) :

-Lecture magistrale caractérisée par une articulation soignée, une prononciation juste faite par les élèves suivie des questions de points de langue.

*Comment est Fatima?

L'adjectif « **heureuse** »quels sont ses synonymes? Et ses antonymes?

*Elle a dix ans : comment s'écrit dix en lettres? et 9 et 5

Moment d'évaluation :

Lecture individuelle : attirer l'attention des élèves sur le respect des liaisons, de prononciation, et de l'intonation

Deuxième partie (concernant les groupes expérimentaux) Le même support écrit suivie des activités différentes :

Déroulement :

+Eveil d'intérêt : les élèves sont directement impliqués dans le processus d'apprentissage par les activités ludiques.

+Objectif : amener l'apprenant à répondre aux questions dans un travail collectif à travers les activités ludiques :

Moment 2 : Réponds aux activités suivantes :

Activité 01 : colorie les mots cachés : Fatima-poupée-paquet-rouge-frère – fête.

P	O	U	P	E	e
A	m	I	T	A	F
Q	r	O	U	G	e
U	G	G	n	L	t
e	H	Z	I	D	E
T	F	R	E	R	e

Activité 02 : remets les mots dans l'ordre pour former une phrase :

Offre	Un	Samir	Cadeau	A	Sa	Sœur
-------	----	-------	--------	---	----	------

.....

Activité 3 : colorie en rouge quand c'est faux ; et en vert quand c'est vrai.

+C'est l'anniversaire de Fatima.

+Son frère Samir lui offre un cadeau.

+Fatima est malheureuse

Activité 04 : « le jeu de geste »

L'objectif de ce jeu est de convier les apprenants à lire des verbes et à utiliser leurs corps pour transmettre le message écrit sur la carte .

Les apprenants ont été motivés par ce jeu ;et ont joué avec un grand plaisir surtout parce que quelques gestes ont fait rire les apprenants.

Déroulement de cette activité

-Repartir les apprenants en groupe, dont chacun a une carte contenant des verbes. On leur a demandé de transmettre ce qu'il lit à ses camarades par les gestes. Les autres doivent deviner ce qu'il veut dire :

Les verbes sont : **embrasser _ chanter _ ouvrir _ cacher _ sauter _ écrire**

1.6.2. Analyse des données :

Objectif de la première activité :

-Nous constatons que les apprenants ont pu trouver par eux même les mots cachés à travers l'activité ludique et l'emploi des couleurs, et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présenté dans le texte.

Objectif de la deuxième activité :

Ce jeu consiste à faciliter aux apprenants la lecture des mots désordres et de comprendre leurs sens.

Nous avons distribué une copie à chaque groupe. Dans les copies il y a des encadrés dans lesquels les apprenants doivent les remettre en ordre pour former une phrase.

Objectif de la troisième activité :

Cette activité vise à évaluer la compréhension des apprenants par la réponse vrai ou faux tout en colorant le vrai par la couleur vert ;et le faux par la couleur rouge par rapport au texte lu.

De façon plus claire, cette activité exerce une influence positive qui favorise la compréhension du texte et l'apprentissage des mots.

Objectif de la quatrième activité (le jeu de geste) :

L'objectif de ce jeu est d'appeler les apprenants à lire des verbes et à utiliser leurs corps pour transmettre le message écrit sur la carte .les apprenants ont été motivé par ce jeu, et ont joué avec un grand plaisir, surtout parce que quelques gestes ont fait rire les apprenants.

Nous avons appelé cinq apprenants des différents groupes, et donné à chaque apprenant un enveloppe contenant « un verbe » et lui demande de transmettre ce qu'il lit à ses camarades par les gestes, les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.

2. Synthèse :

Nos objectifs visés à notre observation sont :

- Solliciter la participation active de tous les apprenants.
- Acquérir des compétences de communication.

Ces résultats et cette analyse nous confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de langue, représente en fait un puissant appui, qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition des apprentissages.

-La pratique des activités ludiques favorise la motivation, les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.

-Les activités ludiques instaurent un climat favorisant la communication .le jeu promet à l'apprenant de faire des échanges, collaboration avec l'autre dans le but de réussir.

Donc, le ludique dans l'apprentissage rend l'apprenant plus actif et favorise la mémorisation des nouveaux acquis.

Conclusion

L'activité ludique est considérée comme un élément important à l'apprentissage. Dès son âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeu, conte, chanson...) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent des horizons tels que la créativité et l'imagination.

L'apport des activités à l'enseignement-apprentissage du FLE grâce à la motivation qui suscite ces dernières, l'apprenant parvient à surmonter ses blocages et sa timidité par crainte de commettre des fautes. Ces activités les ont incités à intervenir spontanément.

Certes, nous ne pouvons pas dire que le problème qui relève de ce domaine est complètement résolu grâce au moyen ludique, mais, amener l'apprenant à produire à l'oral ou à l'écrit sans susciter son inhibition constitue un grand pas pour l'avenir de l'école algérienne.

Références bibliographiques

Articles :

- SILVA Haydée, *le jeu, un outil pédagogique a part entière pour la classe de FLE ?*
- Article publié sur le site www.france.parlez.org consulté le 15-12-2018 à 19 :00
- MAKHLOUFI Nacima, *le ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE*, article publié en 2011. synergie n12 .PP89-100 consulté le 31-03-2019 à 14 :22

Dictionnaires et Encyclopédies :

- .André, Bernard; *Motiver pour enseigner*. Paris : Hachette Education, (1998) P.41.
- .Approches théoriques du jeu Maryse METRA 5 février 2006. IUFM Lyon
- CUQ.J.P. *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003
- Le Robert, *Dictionnaire de français* .Edif, Paris, 1990.

Mémoires :

- . Mémoire de recherche de 2ème année « En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire ? » de C. Bour, C. Hoyet. Université Montpellier II (2012)
- HACHANI Salah Eddine, *motiver les apprenants par les activités ludiques pour l'apprentissage de la lecture* .mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de magistère, option Didactique des langues étrangère, université El HADJ LKHEDAR, Batna ,2005-2006.
- MANSOURI Radia, *l'exploitation des activités ludiques dans l'apprentissage de l'écrit*, mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de master, option : didactique des langues –cultures, université MOHAMED KHIDER, Biskra

Ouvrages :

- CYR, Paul : *les stratégies d'apprentissage*, Paris :cle international.1998. P 4
- DE GRANDMONTE, Nicole, *Pédagogie du jeu, joué pour apprendre*, de Boeck, Paris
- Haydée Silva : *Le jeu en classe de langue* (P 13 – 14)
- JOCELINE GIASSON, *la lecture de la théorie à la pratique, Bruxelles, De Boeck, 2005, P.19*
- PANDEX, Michèle, *les activités d'apprentissage en classe de langue*, Hachette, Paris ,1998

Sitographie :

- www.Edufrance.com
- www.google.com

.www.larousse.fr /Dictionnaire /français .consulté le 11-02-2019 à 17 :00

-Faure, S, 2017, « Dictionnaire reverso », [http:// dictionnaire .reverso.net/](http://dictionnaire.reverso.net/)

Consulté le 04-04-2019 à 18 :10

http://www.oasisfle.com/documents/comprehension_de_l%27ecrit.htm le 3-4-2019 à

14 :42

<http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/ludique>

Jeu et Pédagogie : histoire d'une relation « Réseau Ludus : jouer en classe »

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/un-peu-dhistoire/>

le Site web Wikipédia.

Le jeu en pédagogie

http://www.acnice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.pdf

Pédagogie du jeu. - Académie de Nancy-Metz http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54/circos/ienblainville/sites/ienblainville/IMG/pptPedagogie_du_jeu.ppt

ANNEXES

Annexe 01 : Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la préparation d'un travail de recherche. Pour cela nous vous prions d'apporter des réponses aux questions proposées.

Sexe : M F

Diplôme :

Expérience professionnelle :

1-Faites-vous les activités ludiques dans la classe ?

Oui Non

Pourquoi :

2-D'après vous, quelles sont les activités ludiques que vous connaissez ?

a- comptines b- jeux de mots c - jeux de dialogue

d- autres

3- Les apprenants aiment-ils ces activités ?

Oui Non

4-Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons ?

Oui Non

Comment ?

.....

5- Pour quels supports optez-vous ?

Écrits audio

Audiovisuel

En fonction de quels critères ?

6-Quelles sont les activités dans lesquelles vous utilisez les illustrations ?

Lecture oral comptine exercice

7- Que signifie pour vous « un élève motivé » ?

.....
.....

8- Dans quelle mesure la motivation serait-elle importante pour le processus d'apprentissage ?

.....
.....

9- Quel est selon vous l'apport du ludique à la motivation de l'élève pour apprendre le FLE ?

.....
.....

Annexe 02 : Texte adapté**Texte : Fête d'anniversaire**

Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de Fatima. Elle a dix ans. Son frère Samir lui offre un cadeau; en ouvrant le paquet, elle découvre une jolie poupée avec une belle robe rouge et un foulard qui cache ses longs cheveux. Fatima la regarde avec admiration. « Comme est belle elle cette poupée » dit-elle Heureuse, Elle embrasse son frère.

Annexe 03 :

