

République Algérienne Démocratique et populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Amar Telidji – Laghouat
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue française



جامعة اعمار تليجي الاغواط
Université Amar Telidji - Laghouat

Mémoire pour l'obtention d'un master en Didactique des Langues étrangères.

Intitulé,

**La réalité de l'intégration du ludique dans
l'enseignement de la CE en classe de FLE de la 4^{ème} AP.**

Présenté par,
TOUIR Safia.

Sous la direction de,
ROUIS Samira.

Devant un jury composé de,
Monsieur BENALI Abdelkader, MCB, UATL, président ;
Madame ZIOUANI Fatima, MCB, UATL, examinatrice ;
Madame ROUIS Samira, rapporteuse.

Année universitaire 2022-2023

Dédicace

Je dédie ce travail :

À la mémoire de mon défunt père.

Père, J'aurais aimé que vous soyez à mes côtés aujourd'hui, mais Allah a décidé autrement. Je ne saurais trouver assez de mots pour vous exprimer ma douleur ; car votre rappel à Dieu a été la plus grande perte de tous les temps pour moi, rien ne peut vous remplacer. Vous avez œuvré pour ma réussite, de par votre amour, votre soutien, vos sacrifices et vos précieux conseils. Recevez, à travers ce travail, l'expression de mes sentiments et de mon éternelle gratitude. Je prie Dieu, qu'il vous fasse beaucoup de miséricorde, de clémence, et vous accorde le Paradis.

À ma chère mère « Oumelbakhét »,

La prunelle de mes yeux, ma source de tendresse et de bonneté, la lumière de mes jours, la source de mes efforts, la flamme de mon cœur, la plus généreuse des femmes. Je la remercie d'avoir été là pour moi ; que Dieu la garde pour nous.

À ma très chère amie « Soumia »,

Celle qui a toujours été proche de moi, à ma sœur de cœur, à ; Que Dieu la garde pour moi.

À mes amies intimes : « Hanan » et « Hadjira »

À mes chers frères,

« Mohamed », « Taher », « Benchohra », « Abd El Karim »

Dédicace spéciale à mon petit frère « Sebti »

Mon prince, mon petit garçon,

À ma belle-sœur « Donia » et à mon adorable petit neveu « Zine El Abidine »

À mes grands-parents : « Abd El Kader » et « Oum El Kheir »

Remerciements

Nous tenons, tout d'abord, à remercier Dieu le tout puissant et miséricordieux pour nous avoir donné la force et la patience d'accomplir ce modeste travail.

Nous adressons nos sincères remerciements à notre directrice de recherche pour ses orientations, sa confiance et sa patience qui ont constitué un apport considérable sans lequel ce travail n'aurait pas pu être mené jusqu'au bout.

Qu'elle trouve dans ce travail un hommage vivant à son engagement.

Nos vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre recherche en acceptant d'examiner ce travail et de l'enrichir par leurs propositions.

Nos remerciements s'étendent à tous les enseignants du département de Lettres et langue française de l'université Amar Telidji pour tous les efforts fournis à notre égard tout au long de notre cursus universitaire.

Merci également à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce travail de recherche.

Merci infiniment.

Résumé.

La recherche a démontré que le ludique motive les apprenants et les pousse à utiliser leur énergie positivement, à élargir leur champ de réflexion, à libérer leur créativité et à optimiser, ainsi, l'acquisition des compétences. Qu'en est-il pour le ludique et l'enseignement du FLE ? Est-il intégré explicitement et totalement en classe ? Est-il exploité pour tous apports ? Pour le savoir, nous avons décidé de mener une enquête par observation pour relever ses traces dans l'enseignement de la CE en classe de FLE de la 4ème AP. Notre objectif est d'identifier les facteurs qui peuvent optimiser son exploitation pour l'enseignement du FLE.

Mot clés : ludique, compétence de compréhension de l'écrit, amusement, activité, pédagogie, enseignant.

الملخص

أظهرت الأبحاث أن المرح يحفز المتعلمين ويدفعهم إلى استخدام طاقتهم بشكل إيجابي، وتوسيع نطاق تفكيرهم، وإطلاق العنان لإبداعهم، وبالتالي تحسين اكتساب المهارات. ماذا عن المتعة وتعليم الفرنسية كلغة أجنبية؟ هل هي مدمجة بشكل واضح وكامل في الفصل؟ هل يتم استغلاله لجميع المساهمات؟ لمعرفة ذلك، قررنا إجراء بحث من خلال الملاحظة لتحديد آثاره في تدريس الفهم الكتابي في حصة الفرنسية كلغة أجنبية لسنة الرابعة ابتدائي. هدفنا هو تحديد العوامل التي يمكن أن تحسن استخدامها لتدريس الفرنسية كلغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية: مرح ، كفاءة الفهم الكتابي ، ترفيه ، نشاط ، علم أصول التدريس ، مدرس

Abstract

Research has shown that fun motivates learners to use their energy positively, broaden their thinking and unleash their creativity, thereby improving skill acquisition. How about having fun and teaching French as a foreign language? Is it clearly and completely integrated into the class? Is it exploited for all contributions? To find out, we decided to conduct an observational study to determine its effects on teaching written comprehension in the French as a Foreign Language class for the fourth year of primary school. Our aim is to identify factors that can improve their use for teaching French as a foreign language.

Keywords : playful, reading comprehension skill, fun, activity, pedagogy, teacher

Liste des tableaux

Tableau n°	Intitulé	Chapitre - Page
01	Les traces du ludique dans le manuel et le programme de FLE de la 4 ^{ème} AP.	16
02	Les composantes de la grille d'observation des séances.	23
03	Les composantes de la grille d'analyse de la fiche de cours.	24
04	Les établissements sélectionnés pour l'enquête.	26
05	Les cours sélectionnés pour l'observation de l'enseignement de la CE.	27
06	L'emploi du temps des visites effectuées.	28
07	Les paramètres de l'observation.	31
08	L'identification des enseignements observés.	32
09	Le planning des séances assistées.	33
10	Quelques informations sur les enseignants des classes observées.	35
11	Quelques informations sur les apprenants des classes observées.	36
12	Les éventuels supports-matériel du ludique.	37
13	Les comportements adoptés par les enseignants en classe.	38
14	Les réactions manifestées par les apprenants.	38
15	Les supports-texte utilisés par les enseignants.	40
16	La subdivision temporelle (en minutes) des séances observées.	41
17	La disposition matérielle.	42
18	La modalité de travail	42
19	Le contenu des séances observées.	43
20	Les techniques d'enseignement utilisées par les enseignants.	44
21	Les sollicitations utilisées par les enseignants et leur valeur.	45
22	Les types d'exercices intégrés dans les activités.	46
23	Les stimuli du divertissement dans les activités programmées.	46
24	Le nombre de séances avec ou sans traces du ludique.	47

Table des matières

Résumé	4
Liste Des Tableaux	5
Table des matières	6
Introduction	1
Chapitre I Apport théorique	3
I.1. Du « jeu » au « ludique ».	3
I.2. Le jeu dans l'enseignement/apprentissage.	5
I.2.1. Les désignations.	5
I.2.2. Les avantages	7
I.3. Le ludique et l'enseignement du FLE en 4 ^{ème} AP.	9
I.3.1. Le ludique et l'enseigné.	10
I.3.1.1. Le profil de l'apprenant de la 4 ^{ème} AP.	10
I.3.1.2. Les attitudes des apprenants et leurs significations.	11
I.3.2. Le ludique et l'enseignant.	12
I.3.2.1. Le profil de l'enseignant du cycle primaire.	14
I.3.2.2. Les pratiques de l'enseignant.	14
I.3.3. Le ludique dans le programme officiel et le manuel scolaire de FLE de la 4 ^{ème} AP.	15
I.3.4. Le ludique et la compétence de compréhension de l'écrit.	17
I.3.5. Le ludique et l'environnement scolaire de la classe.	20
Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche	22
II.1. La conception des outils de recherche.	22
II.1.1. La grille d'observation de la séance.	23
II.1.2. La grille d'analyse des activités programmées.	24
II.2. Les méthodes d'analyse des données.	25
II.3. L'échantillonnage.	25
II.4. Le déroulement de l'enquête.	28
II.5. Les difficultés rencontrées.	28
Chapitre III Résultats et analyse	31
III.1. Méthode de présentation des données	31
III.2. L'échantillon obtenu	31
III.3. Les données recueillies de l'enquête.	34

III.3.1. Les paramètres de l'intégration du ludique en classe de 4 ^{ème} AP.	34
III.3.1.1. Le profil des enseignants.	34
III.3.1.2. Le profils des apprenants.	35
III.3.1.3. La prédisposition de la salle de classe pour l'exploitation du ludique.	37
III.3.2. Les traits du ludique dans les approches pédagogiques des enseignants.	37
III.3.3. Les traits du ludique dans les choix didactiques des enseignants.	39
III.3.4. Les traits du ludique dans les activités programmées.	45
III.4. L'interprétation des résultats.	47
Conclusion	49
Références bibliographique	Erreur ! Signet non défini.
Annexes	Erreur ! Signet non défini.

Introduction

Introduction

Introduction

Face à un texte écrit, les apprenants, en particulier ceux du cycle primaire, ont souvent une réaction de panique et d'appréhension parce qu'ils se retrouvent en présence d'une masse de mots et de phrases dans une langue qu'ils commencent à peine à apprendre.

Ceci va constituer des obstacles considérables qui influencent leur compréhension. Pour remédier à cette situation, l'enseignant essaie de faciliter l'apprentissage avec des activités nouvelles et attrayantes et de mettre en place des stratégies afin de développer les compétences des apprenants sans contrainte. Parmi les activités qui s'offrent à l'enseignant, nous retrouvons les jeux. En effet, les jeux stimulent et motivent les apprenants, et pourraient leur permettre d'apprendre la compréhension de l'écrit dans de meilleures conditions.

C'est en cela que le ludique peut constituer un outil pédagogique considérable pour améliorer la réussite dans la compréhension de l'écrit mais son efficacité dépend grandement du degré de son intégration. Pour le vérifier, nous avons décidé de mener une recherche sur l'exploitation du ludique dans l'enseignement de la CE en classe de FLE de la 4^{ème} AP.

Notre interrogation principale s'articule ainsi : comment le ludique est-il intégré dans l'enseignement de la CE en classe de FLE de la 4^{ème} AP?

Nous avons supposé que dans l'enseignement de la CE, il y a :

- des activités ludiques ;
- une pédagogie ludique ;
- des pratiques enseignantes ludiques ;
- un enseignement sans exploitation du ludique.

Pour répondre à notre problématique, nous avons opté pour une enquête par observation qui prend comme objet d'étude les enseignements réalisés en classe et ceux qui sont programmés dans les fiches de cours. Le compte rendu de notre investigation a donné lieu à trois chapitres. Le premier, intitulé « Apport théorique », fait état de notre base d'informations en ce qui concerne les concepts

Introduction

clés de notre recherche, à savoir : le jeu, le ludique et l'enseignement de la CE .Le deuxième, intitulé « Matériel et méthodologie de recherche », explique et justifie les choix que nous avons effectués pour concevoir nos grilles d'observation et pour mener notre enquête dans les établissements scolaires. Le troisième et dernier chapitre, intitulé « Résultats et analyse », présente les données recueillies de l'enquête et les résultats qui vont confirmer ou infirmer nos hypothèses de recherche.

L'objectif principal de cette recherche est d'identifier les éléments qui manquent à l'intégration du ludique en classe de FLE et qui pourraient lui permettre d'être plus efficace à l'enseignement de la CE.

Chapitre I

Apport théorique

Chapitre I Apport théorique

Chapitre I Apport théorique

Dans le présent chapitre, qui constitue la base théorique de notre recherche, nous allons définir les concepts clés en se référant à des dictionnaires mais aussi à des différents chercheurs puisque l'objet de notre recherche - le ludique - fait intervenir des données issues de domaines variés tels que la Didactiques et la Psychologie.

Une fois le cadre définitoire établi, l'acception didactique du ludique sera étudiée, par la suite, dans le cadre de l'enseignement de la compréhension de l'écrit (CE) en classe de FLE de la quatrième année du cycle primaire (4^{ème} AP), qui représente notre contexte de recherche.

I.1. Du « jeu » au « ludique ».

A travers notre recherche documentaire sur le concept du « jeu » qui représente notre objet d'étude, nous lui avons trouvé plusieurs définitions. Nous avons choisi de se référer à celles qui ont un lien avec notre contexte de recherche.

D'après le dictionnaire LAROUSSE, le jeu « *est défini comme 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.* »¹.

Roger Caillois ajoute que « *le jeu est une action [...] accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience, d'être autrement que dans la vie courante* ».²

Autrement dit, le jeu est une activité libre et régulée à la fois, qui se réalise dans la bonne humeur et l'amusement sans servir un intérêt en particulier.

¹www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/ (consulté le : 10/02 /2023 à 22:14)

²Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Éditions Gallimard, collection Folio essais, Paris, 2009, p. 33

Chapitre I Apport théorique

Nicole DE GRANDMONT lui attribue un nouveau concept, pour elle, « *Le jeu est une activité qui, dans l'absolu, devrait être ludique. Donc, imbuë de plaisir intrinsèque et gratuit.* »¹. Mais quelle est la relation entre le « jeu » et le « ludique » ?

D'après le dictionnaire Le Petit Robert, l'adjectif –ludique– désigne « *ce qui est trait au jeu.* »². Cela veut dire que le ludique apporte l'esprit du jeu à une activité qui n'était pas, au départ, faite pour cela. Il permet, ainsi, de communiquer et d'apprendre dans une ambiance divertissante.

D'après les chercheurs en Didactique, le jeu peut, aussi, servir l'enseignement-apprentissage. C'est ce que confirme le dictionnaire de Didactique du français langue étrangère et seconde : « *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence.* »³. Cela veut dire que :

*« Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »*⁴

Cela veut dire que l'activité ludique se caractérise, principalement, par l'amusement, le plaisir et le divertissement qu'elle procure par le biais de différents stimuli tels que :

- le choix (volonté, liberté) ;
- la restriction (règles, conditions, limites, interdiction, permission, exception);
- la récompense (réussite, échec, gain, perte) ;
- le changement (sortir de l'habituel, l'inconnu, l'incertitude, la fiction, l'imagination, la créativité).

¹Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu, joué pour apprendre*, Édition 1997, p.83.

²Dictionnaire Le Petit Robert, Paris, 1993.

³ CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire Didactique du français langue étrangère et seconde*, CLEInternational, Édition, Paris, 2003, p.106

⁴Idem, p.160

Chapitre I Apport théorique

I.2. Le jeu dans l'enseignement/apprentissage.

Le ludique est intégré dans l'enseignement/apprentissage parce qu'il permet à l'enseignant et l'apprenant de travailler dans une atmosphère positive. Une fois intégré, il s'est associé à différents concepts didactiques et pédagogiques au point de former, dans certains cas, de nouvelles notions. De plus, on a découvert chez lui des contributions considérables qui pourraient optimiser l'enseignement/apprentissage. C'est ce que nous allons découvrir dans ce qui va suivre.

I.2.1. Les désignations.

Il existe plusieurs attributions liées au ludique qu'on retrouve en contexte scolaire. Nous allons définir les plus répandues pour soulever la confusion par rapport à notre objet de recherche.

- La « ludopédagogie » c'est l'utilisation du jeu dans les pratiques d'apprentissage, c'est une méthode pédagogique où l'on emploie le jeu ou encore le jeu sérieux, Renaud Keymeulen précise pour sa part que « *le terme ludopédagogie englobe à la fois la pédagogie du jeu et la pédagogie des jeux. Il s'agit, d'une part, de l'utilisation du jeu et des jeux dans les apprentissages, mais plus encore, d'une méthodologie d'apprentissage basée sur le jeu* ». ¹
- Le « game-based learning » ; signifie un apprentissage basé sur le jeu ; il est donc un mode d'apprentissage à part entière. Il peut intégrer des supports de jeu différents comme un jeu individuel en ligne, un jeu vidéo intégré dans un cours traditionnel en présentiel ou encore un jeu vidéo collectif sur un module d'apprentissage. ²
- Un « serious game » ou jeu sérieux en français, désigne un jeu qui a un but principal autre que le divertissement, le jeu sérieux est un mélange entre un contenu sérieux et un scénario vidéo-ludique. Le serious game combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu. Il a donc pour objectif de rendre attrayant le contenu sérieux

¹Keymeulen .R ,2016

² <https://www.mooveus.fr/blog/quest-ce-que-le-game-based-learning-apprendre-par-le-jeu/> (consulté : 04/05/2023, 15 :20)

Chapitre I Apport théorique

qui doit être transmis, par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.¹

- La « gamification » consiste à utiliser les codes et éléments structurels du jeu pour stimuler l'apprentissage et/ou l'acquisition de nouvelles compétences : des règles de jeu, des niveaux, des challenges, mais aussi des contenus théoriques. Le joueur peut alors apprendre tout en recevant une validation qui lui indique sa progression et l'encourage à continuer. Aujourd'hui, la gamification est souvent appliquée au domaine du numérique.²

Nicole DE GRANDMONT³ présente les trois niveaux nécessaires à la mise en œuvre d'une pédagogie du jeu :

a)- « Le jeu ludique » est exempt de tout apprentissage, il est libre, source de joie et de plaisir au cours duquel seul le joueur découvre, explore, expérimente. Il est caractérisé par « *l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu* ».⁴

C'est un préalable fondamental au développement de tout individu.

b)- « Le jeu éducatif » permet de développer de nouvelles connaissances tout en démystifiant un peu l'effort d'apprendre. Ici, le pédagogue sert à réguler l'enthousiasme des joueurs.

c)- « Le jeu pédagogique » quant à lui, peut être perçu comme une phase de réinvestissement ou de stabilisation des connaissances. On attend du joueur l'appel à des démarches expertes. Le jeu pédagogique reste plaisant car il y a du plaisir à se dépasser, à vérifier ses connaissances, à performer, à se défier. Dans le jeu pédagogique, le plaisir correspond à une équation bien spécifique : travail égal plaisir.

Après avoir exposé les trois plans distincts et croissants qui définissent la pédagogie du ludique, l'auteure établit les variables nécessaires à sa mise en œuvre : la pédagogie de l'indirect (aborde les apprentissages par détour, sans qu'ils soient

¹<https://www.collock.com/serious-game/def>(consulté:04/05/2023, 15: 30)

²<https://www.mooveus.fr/blog/quest-ce-que-le-game-based-learning-apprendre-par-le-jeu/>
(consulté le 04/05/2023 à 15 :20)

³DE GRANDMONT, Nicole, La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Bruxelles : De Boeck Université, 1997.

⁴Ibid

Chapitre I Apport théorique

perceptibles directement par les élèves) et la pédagogie de la non-intervention (seul l'élève chemine librement entre les trois sortes de jeu pour construire ses savoirs).

Pour notre recherche, il s'agira du jeu pédagogique et de la pédagogie du jeu puisque notre problématique porte sur le ludique et l'enseignement d'une des compétences de la langue.

I.2.2. Les avantages

Pour comprendre l'intégration du jeu dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, il faut bien justifier son utilisation. En effet, les activités ludiques permettent à l'apprenant de prendre plaisir à développer ses connaissances et à exprimer sa créativité.

D'après Aneur¹, le rôle du jeu pédagogique est de convoquer des connaissances pour apprendre des autres ou pour valider et tester les apprentissages. Il ajoute que le jeu est basé sur le devoir d'apprendre, c'est pourquoi il fait partie de l'éducation. D'ailleurs, « *Aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »²

De plus, la pédagogie ludique est intégrée au jeu dans la parentalité active. Elle motive les joueurs par la réalisation de l'activité plutôt que par son résultat.

L'environnement ludique que crée l'enseignant par sa façon de faire plonge les joueurs dans un cadre spatio-temporel au-delà de la réalité qui leur permet d'accepter l'erreur et l'échec ; et de s'appuyer là-dessus pour en tirer profit c'est-à-dire une expérience positive.

En effet, le jeu :

- augmente le désir d'apprendre ;
- fait apprendre mieux ;
- permet une amélioration jusqu'à 20% de confiance en soi ;

¹ Aneur, M., *Le jeu de l'oise comme activité de motivation à l'expression orale et l'enrichissement du vocabulaire dans une classe du FLE. Cas des élèves de la 5^{ème} année primaire*, École Premier novembre 54, Magra-Msila, mémoire de master, Université de M'Sila (Algérie), 2015, 73 pages.

² Ibid., p.90

Chapitre I Apport théorique

- donne une augmentation de 11% des connaissances conceptuelles ;
- permet une hausse de 9% des capacités de rétention ;
- favorise la mémorisation et la concentration ;
- améliore la capacité d'adaptation ;
- crée une meilleure interaction entre les participants ;
- augmente les performances individuelles et collectives ;
- rend l'apprentissage attractif ;
- relâche la pression ;
- stimule la motivation.¹

Cela veut dire que plus l'expérience de l'apprenant est agréable, plus son organisme réagira positivement au processus. En effet, elle provoque un plaisir immédiat qui est un stimulus de la dopamine (hormone du bonheur) qui est prise comme une récompense et qui va booster la motivation donc l'individu va s'épanouir davantage dans ses actions.

Par contre, avant d'utiliser ce genre d'activité en classe, l'enseignant doit respecter certaines exigences telles que:

- Selon BOUDJEMAA Ilhem² ces activités doivent avoir un aspect ludique tout en engageant l'apprenant cognitivement, car il ne s'agit pas seulement de jouer. Elles doivent, aussi, être un défi que les apprenants doivent relever.
- Pour HELME Ludovic, JOURDAN Romain et TORTISSIER Kevin, il y a plusieurs questions à se poser avant de choisir des jouets.³

Autrement dit, la pédagogie du jeu est l'application d'une philosophie de vie qui permet d'apprendre par tous les moyens possibles et cela à son rythme, elle exige de ceux qui l'appliquent qu'ils aient une grande connaissance des

¹<https://www.youtube.com/watch?v=adMFAHSCJzI/> (consulté le 01/05/2023 à 22 :10)

²Boudjema, I., *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (Cas des apprenants de la 2me AM Ecole OTHMANE SAAD)*, mémoire de master. Université de Larbi Tebessi -Tébessa- (Algérie), 2016, 60 pages.

³Helme, L. Jourdan, R. and Tortissier, K., *Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques* », Rencontres Pédagogiques du Kansai, 2014, pp. 64-68, en ligne :http://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014_Article.pdf (consulté : 15/02/2023 à 21:40)

Chapitre I Apport théorique

apprentissages qu'ils veulent enseigner et qu'ils définissent clairement leurs objectifs pour savoir joindre l'utile à l'agréable et permettre, ainsi, à l'enseignant d'observer l'apprenant dans sa démarche et de lui apporter systématiquement un soutien, des corrections ou une aide. Il permet, ainsi, de suivre et d'anticiper l'apprenant dans son apprentissage, tout en respectant sa phase de latence entre l'appris et l'acquis.

I.3. Le ludique et l'enseignement du FLE en 4^{ème} AP.

D'après certains chercheurs, « *Le jeu disparaît après la maternelle. Pourtant, des études montrent qu'il facilite l'apprentissage. Le jeu n'étant pas une fin en soit, il doit s'accompagner de savoirs. C'est un moyen de motiver les élèves au travail, un outil d'apprentissage, vecteur de connaissances et de compétences.* »¹.

En effet, d'après SILVA Haydée :

*« Que ce soit sous sa forme traditionnelle ou sa forme numérique, le jeu tient une place peu définie dans la classe de langue. Il recouvre des emplois divers en fonction du niveau et de la catégorie d'âge des apprenants et suscite des réactions divergentes chez les apprenants et chez les enseignants. »*²

Cela veut dire que l'intégration du ludique en classe de langue n'est plus à démontrer, cependant, elle dépend des conditions de son utilisation. Pour apprendre davantage à ce sujet, nous avons récolté des informations sur les principaux facteurs qui déterminent son exploitation à savoir : l'enseignant, l'enseigné, le savoir à enseigner et l'environnement scolaire dans lequel il se retrouve. Ceci nous a permis de justifier le choix de notre contexte de recherche qui se compose de :

- l'opération : enseignement ;
- la compétence : compréhension de l'écrit ;
- le palier : primaire ;
- le niveau du cycle : 4^{ème} année du cycle primaire ;
- le niveau de FLE : 2^{ème} année.

¹Marie M., Rémi TH., *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée.* Octobre 2009.

²SILVA H, *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008

Chapitre I Apport théorique

I.3.1. Le ludique et l'enseigné.

Selon Piaget¹, la période du jeu s'étale de deux (02) à sept (07) ans. À l'âge de 07 ans, l'enfant va se retrouver en deuxième année du cycle primaire (2^{ème} AP) cela fera seulement deux ans qu'il a quitté la maternelle, alors, nous supposons qu'il joue encore pour le plaisir et qu'il n'y voit pas autre intérêt que le divertissement et l'amusement. Par contre, à partir de la 4^{ème} AP, c'est-à-dire à l'âge de 9 ans, il commence à s'habituer à apprendre sérieusement à l'école avec ou sans le jeu et que rien n'est fait fortuitement : chaque tâche conduit à un apprentissage. D'ailleurs, dans la religion de l'Islam, suivant les paroles du prophète Mohammed, l'éducation commence à l'âge de 07 ans mais la correction (sanction) est à partir de 10 ans ; cela veut qu'à partir de cet âge-là, la conscience de l'enfant commence à se manifester. Pour la 5^{ème} AP, les enjeux de l'examen de passage au cycle moyen (pression des parents, de l'enseignant, etc.) rendent l'apprentissage plus sérieux donc l'apprenant est loin de penser à l'amusement. Par conséquent, le meilleur choix pour notre recherche c'est l'enseignement du FLE en 4^{ème} AP.

I.3.1.1. Le profil de l'apprenant de la 4^{ème} AP.

Le profil de compétences de l'apprenant de la 4^{ème} AP est multiple de part : son âge (9 à 10 ans), son niveau d'étude dans le cycle (4^{ème} AP) et son niveau d'étude dans l'apprentissage du FLE (2^{ème} année de FLE). Quoi qu'il en soit. Au terme de la 4^o AP, l'élève sera capable d'insérer, en respectant les paramètres de la situation de communication, sa production orale ou écrite dans un cadre textuel donné.²

En ce qui concerne sa position vis-à-vis du sérieux et de l'amusement, il est important de trouver un certain équilibre entre les deux. En effet, les apprenants de la 4^{ème} AP ont besoin d'être motivés et engagés dans leur apprentissage et cela peut être stimulé par des activités ludiques variées mais il est également important de leur apprendre à être sérieux et concentrés lorsque la situation l'exige.

¹PIAGET, Jean, *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel-Paris, De la chaux et Niestlé, 1945.

²Programme de français de la 4^o année primaire, 2011, p.8

Chapitre I Apport théorique

Après trois années d'école, les apprenants de la 4^{ème} AP devraient avoir acquis une certaine capacité à gérer leur temps et leur attention ; et aussi une sorte de maturité dans le sens où ils sont conscients que l'année d'après (la 5^{ème} AP) il y a le passage à un autre cycle (le Moyen). D'ailleurs, pour les plus studieux, ils s'y préparent dès la 4^{ème} année et, donc, leur comportement devient plus réfléchi : plus d'implication dans la participation, des questions plus poussées, plus de travaux réalisés, etc. Dans cette atmosphère, où les résultats deviennent de plus en plus déterminants, le ludique devient une nécessité.

I.3.1.2. Les attitudes des apprenants et leurs significations.

Pour faire apprendre quelque chose à un apprenant, il faut créer une ambiance adéquate tout en lui fournissant le matériel nécessaire et en utilisant des stratégies qui correspondent à ses besoins. L'apprenant est toujours à la recherche d'activités qui lui procurent un sentiment de plaisir. En réponse à ce qu'il va trouver en classe, il adopte différents comportements qui vont refléter sa motivation et son engagement ou son désintérêt. En effet, les apprenants motivés sont attentifs, concentrés, assidus et persévérants. Ils utilisent différentes stratégies pour avancer dans leur apprentissage telles que les stratégies de mémorisation (répétition, schématisation, etc.), les stratégies d'élaboration (la comparaison, l'explication, établir des liens entre les différentes notions étudiées) et les stratégies d'autorégulation qui sont des stratégies cognitives utilisées par l'apprenant par conscience systématiquement et constamment quand il devient responsable de son apprentissage. Certains de ces apprenants s'engagent avec le minimum d'efforts et d'autres font bien plus là pour devenir plus performant. Cela se manifeste par différentes attitudes positives telles que : demander la parole pour participer, passer au tableau pour écrire, interagir avec l'enseignant ou/et les camarades, prêter attention au cours, rester assis jusqu'à finir l'activité demandée, attendre avec impatience l'appréciation de l'enseignant, etc.

Par contre, les apprenants non motivés donnent la priorité aux choses inutiles ou qui n'ont aucun rapport avec le contenu de la séance. En plus, ils utilisent des stratégies d'évitement pour ne pas faire l'activité demandée et vont même perturber

Chapitre I Apport théorique

le bon fonctionnement de la séance pour attirer l'attention ou pour montrer leur désintérêt, par exemple : ils changeant de place constamment et sans raison valable, bougent dans tous les sens, provoquent l'enseignant, bavardent, rouspètent, chahutent, etc.

Parmi les facteurs de motivation, nous retrouvons le jeu qui est souvent vécu comme un moment de plaisir par l'enfant. En tant que tel, il représente un excellent moteur de motivation pour l'apprenant. C'est ce que nous allons voir dans ce qui suit.

Il existe trois types de motivation : intrinsèque, extrinsèque et amotivation. Pour le premier type (intrinsèque), l'apprenant entreprend des actions sollicitées par l'enseignant. Quant au deuxième, les actions de l'apprenant sont volontaires. Pour le troisième type (amotivation), l'apprenant réalise des actions qui n'ont pas d'intérêt pour son apprentissage. Toutes ces actions dépendent de ses intentions.

En effet, lorsqu'il s'ennuie ou qu'il est préoccupé, il commence à bailler ou à être absorbé par ses pensées et cela va faire baisser sa motivation jusqu'à l'annuler complètement si son état perdure mais si l'activité arrive à le divertir, il va s'agiter, garder le sourire, se déplacer dans les rangs, participer activement à la réalisation des tâches et des fois faire plus ce qu'on lui demande tellement il est motivé.

Autrement dit, l'apprenant adopte une attitude positive vis-à-vis de son apprentissage quand il est motivé ; quand il s'amuse il est motivé ; quand il joue il s'amuse donc le ludique est un bon stimulus pour lui. C'est ce que nous allons vérifier dans notre enquête sur le terrain.

I.3.2. Le ludique et l'enseignant.

L'enseignant joue un rôle centrale et très important en classe, il est comme un guide qui oriente et explique toute situation d'apprentissage aux apprenants, c'est grâce à lui que l'apprenant peut s'instruire et développer ses savoirs. Pour Denis Gérard, c'est « *le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant le*

Chapitre I Apport théorique

programme, l'horaire, l'objet de la classe et d'autres contraintes institutionnelles avant même le type de méthode et des matériaux pédagogiques utilisés »¹.

Cela nous permet de dire qu'en dépit de sa typologie, son but, sa durée, le rendement de l'activité ludique dépend grandement de l'attitude de l'enseignant qui devient cette fois-ci **animateur**. Son rôle est prépondérant quant à la mise en place et au déroulement de l'activité ludique mais il ne faut pas oublier que l'enseignant, avant de proposer un jeu ou en concevoir un, il doit, d'abord, définir ses objectifs d'apprentissage à travers le jeu retenu, ensuite, voir si le jeu qui fera l'objet du cours répond aux mieux aux attentes et aux besoins de ses apprenants.

Par ailleurs, la différence d'âge, de genre et d'expérience des enseignants par rapport à l'utilisation du ludique, joue un rôle très important. Cela veut dire que l'intégration du ludique en classe dépend, davantage, de la personnalité de l'enseignant, de sa formation et de son expérience que des besoins et des préférences des apprenants. En effet, le ludique fait partie intégrante de la vie de l'apprenant, en sa qualité d'enfant, mais ce n'est pas forcément le cas pour l'enseignant en tant que personne adulte. À ce propos, on peut trouver :

- des enseignants, d'âge avancé, qui sont moins familiarisés avec les nouvelles technologies et, donc, avec les jeux numériques par exemple ;
- des enseignants qui croient avoir dépassé l'âge de jouer ;
- des enseignants débutants qui sont favorables à l'utilisation du ludique et dont certains vont jusqu'à participer au jeu avec leurs apprenants ;
- des femmes enseignantes qui, de par leur nature sensible et leur instinct, ne verraient pas d'inconvénients à jouer avec les apprenants ;
- des hommes enseignants qui sont plus dans la retenue et qui ne se sentent pas à l'aise dans le fait de faire le clown devant leurs apprenants, par exemple ;
- etc.

Cela étant dit, il est important de souligner que l'intégration du ludique dans l'enseignement a un apport positif pour tout enseignant confondu à condition de maîtriser son utilisation.

¹DENIS, G., *Enseigner les langues, méthodes et pratiques*, Bordas, Paris, 1985, p.80.

Chapitre I Apport théorique

I.3.2.1. Le profil de l'enseignant du cycle primaire.

La sélection des enseignants du cycle primaire est considérée comme l'une des questions les plus importantes qui incombent aux responsables du processus éducatif.

En effet, ce cycle représente une étape fondamentale puisqu'il est la base de tout apprentissage. D'ailleurs, dans les pays développés, c'est aux enseignants les plus expérimentés qu'on confie cette responsabilité. Par conséquent, les enseignants du cycle primaire doivent posséder de nombreuses compétences de base. D'une part, l'enseignant doit savoir beaucoup d'informations sur divers sujets pour constituer une référence cognitive riche pour savoir répondre à l'apprenant qui est, à cet âge, très curieux.

D'autre part, vu le jeune âge des apprenants, il doit avoir une forte personnalité pour savoir canaliser leur énergie sans épuiser son stock de tolérance et en même temps avoir lui-même beaucoup de force et d'énergie pour les suivre sans en être fatigué. Et pour finir, il doit faire attention à ne pas confondre entre complicité et copinage surtout quand il veut insuffler aux apprenants l'amour de l'école et faire en sorte qu'ils s'adaptent à ce nouveau monde qui est la classe. En effet, à ce stade, les apprenants s'attachent rapidement à leur enseignant puisqu'ils voient en lui « le père » ou « la mère » et, donc, ils sont plus susceptibles d'interagir favorablement avec lui ; ce lien se renforcerait davantage avec l'intégration du ludique.

I.3.2.2. Les pratiques de l'enseignant.

Les pratiques de l'enseignant dépendent de l'enseignement dont il est chargé (compétence, objectif, etc.) et des conditions dans lesquelles il se retrouve pour le faire (l'effectif des apprenants, matériel disponible, temps imparti à la séance, etc.). Après que ces paramètres soient communiqués à l'enseignant, il est appelé à faire des choix didactiques liés à son savoir-faire (techniques d'enseignement, support utilisé, gestion du temps, etc.) et des choix pédagogiques liés à son savoir-être (pédagogie différenciée, de groupe, ludique, etc.) pour structurer son enseignement. Ceci se traduit par : le choix du support, la subdivision temporelle de la séance, la

Chapitre I Apport théorique

planification des apprentissages, les modalités de travail en classe, l'utilisation d'illustrations, etc.

L'enseignant est aussi influencé par son attitude personnelle entre ce qu'il préfère, ce qu'il tolère et ce qu'il n'admet pas d'après ces principes et sa personnalité. Pour le ludique, par exemple, il peut choisir de :

- Faire jouer : L'enseignant est le meneur de jeu, il arbitre et démontre.
- Donner à jouer : Pour cela l'enseignant offre aux apprenants un milieu et une atmosphère favorable à leurs jeux. Il leurs fournit également un matériel stimulant, ainsi, il incite mais n'impose pas.
- Laisser jouer : Après avoir organisé et mis en place le jeu, l'enseignant n'intervient pas dans le jeu des apprenants, mais il reste à leur disposition. Et c'est aux apprenants de choisir et d'organiser leur activité parmi une variété de jeux proposés par l'enseignant.
- Jouer avec : L'enseignant est alors un participant comme ses apprenants ; partenaire ou adversaire. Donc, il n'aura pas le droit d'échapper aux contraintes du jeu, car s'il abuse de son statut d'adulte-enseignant, l'apprenant ne lui pardonnera pas cela.

Après avoir fait un choix, l'enseignant peut décider de faire l'activité avec des actions standards ou entreprendre des actions originales telles que : porter un déguisement, utiliser un chronomètre pour calculer du temps, déplacer les tables, utiliser des objets existant en classe ou en ramener de l'extérieure, faire l'école buissonnière, rendre l'activité comme un concours avec des prix concrets (une coupe, une médaille, etc.). Avec ce genre de comportement, l'enseignant crée, pour les apprenants, une ambiance divertissante avec ou sans activité ludique.

I.3.3. Le ludique dans le programme officiel et le manuel scolaire de FLE de la 4^{ème} AP.

Les documents officiels (programme officiel et manuel scolaire) expriment la perception de la tutelle (Ministère de l'Education Nationale) sur l'enseignement et sa contribution au développement de la société. Ils expliquent, aux enseignants, la

Chapitre I Apport théorique

voie à entreprendre quand il y a un élément à intégrer comme c'est le cas pour le ludique.

Pour comprendre la valeur qu'accorde la tutelle à l'intégration du ludique en classe de FLE pour l'enseignement du FLE, nous avons recensé les éléments qui font référence au ludique dans les documents officiels comme présenté dans le tableau ci-dessous.

Tableau n°01. *Les traces du ludique dans le manuel et le programme de FLE de la 4^{ème} AP.*

Le ludique dans le manuel ¹		Le ludique dans le programme
Poème	- La petite graine (p.18), Mon quartier (p.22) - Pour la fête (p.52). -Les poèmes (Au cirque (p.61).(La mer s'est retirée (p.90).	Les textes à fonctions poétique et ludique : comptines, chansons, poèmes, devinettes, bandes dessinées (B.D). ²
Comptine	- Je te dis « bonjour » (p. 21). - A la salade (p.27). - Pirouette, cacahuète (p.30). Vie de quartier (p.41). Yennayer (p.51). Les animaux en fête (p.60). Bon anniversaire (p.69), A la piscine (p.92)	
Jeux	- Jeux de mots (p.33, p.45, p.54, p.63, p.67, p.73, p.91). Les dessins des cartes de vœux (p.50).	

D'après les informations citées dans le tableau ci-dessus, nous remarquons que le ludique se trouve dans le manuel scolaire de deux manières. La première concerne le type de support proposé. En effet, que ce soit un poème, une comptine ou une chanson, ils ont un point commun : c'est la musicalité.

En présence de cette dernière, l'apprenant peut, facilement, devenir euphorique et cela en se laissant porter par la rime ou la mélodie ; c'est une chose qui le divertit et lui procure du plaisir. Pour la deuxième trace du ludique dans le manuel de la 4^{ème} AP, il s'agit de l'activité proposée ; là nous avons carrément des

¹Le manuel scolaire de français 4^{ème} AP

²Programme de français de la 4^{ème} année primaire, 2011, p.28

Chapitre I Apport théorique

jeux, donc, il n'y a pas besoin de chercher le ludique puisqu'il est présent dans son origine.

D'ailleurs, les jeux en question vont automatiquement divertir l'apprenant puisqu'ils lui demandent de chercher pour trouver (quête), cela va intriguer l'apprenant et le pousser à avoir du plaisir à trouver le mot de la charade, par exemple.

Par contre dans le programme officiel, le ludique est mentionné dans une seule phrase dans laquelle on fait référence aux supports qui pourraient provoquer le sentiment de plaisir chez l'apprenant. Pourtant le programme de la 4^{ème} AP s'étale sur trois projets, dans chaque projet il y a trois séquences et dans chaque séquence on retrouve une activité de CE avec différents supports comme les poèmes, les comptines, les BD, les textes en prose, etc.

I.3.4. Le ludique et la compétence de compréhension de l'écrit.

Les compétences de fin d'année doivent recouvrir les deux domaines : oral et écrit avec deux champs pour chacun. Cela donne :

- a. La compréhension de l'oral ;
- b. La production orale ;
- c. La compréhension de l'écrit ;
- d. La production écrite.

Ces quatre compétences se développent chez l'apprenant dès la première année de FLE (3^{ème} AP). Elles peuvent être installées par des activités ludiques ou par d'autres types d'activité.

Pour notre contexte de recherche, nous avons opté pour la compétence de compréhension de l'écrit et cela parce qu'en 4^{ème} AP, l'apprenant est appelé à lire et à comprendre un texte de 40 à 80 mots¹ et pour y arriver l'enseignant doit axer ses efforts sur trois composantes faisant partie de trois sphères différentes : maîtriser le système graphique du français (écrit), construire du sens (cognitif) et lire à haute voix (oral) ; ceci montre bien que la compréhension est une action assez complexe.

¹Ministère de l'Education Nationale, Commission des programmes, 2011, Programme de français de quatrième année primaire, Alger, Office national des publications scolaires, p.9

Chapitre I Apport théorique

En effet, elle implique plusieurs processus cognitifs tels que la perception sensorielle, la reconnaissance des formes, la mémoire à court terme, la mémoire à long terme, la récupération d'informations pertinentes, la hiérarchisation des informations, la prise de décision, etc.

De plus, elle dépend de nombreux facteurs tels que la nature de la matière à comprendre, le niveau de connaissance et d'expertise du sujet, la disponibilité de l'information, la clarté et la cohérence de l'information présentée, les distractions environnementales, la fatigue, le stress, etc. Par exemple, la compréhension d'un texte complexe nécessitera un traitement plus profond et plus attentif que la compréhension d'un texte simple.

De même, la compréhension d'un domaine de connaissance spécifique, tels que la physique quantique ou la philosophie, nécessitera une expertise préalable et une connaissance approfondie du sujet. En revanche, la compréhension d'une conversation informelle entre amis sera plus simple. En somme, le degré de complexité de l'action de la compréhension varie considérablement selon les situations et les individus. Et c'est aussi la base de la production. Donc, quand elle est associée à d'autres actions son apprentissage devient difficile pour l'apprenant et il est probable qu'avec le ludique son enseignement pourrait mieux se passer. Ceci peut être vérifié par les résultats obtenus suite à la réalisation de l'activité par les apprenants. Mais, qu'est-ce qu'une activité dans une séance d'enseignement et de quoi elle se compose ?

Le terme « activité » est polysémique car il peut renvoyer, selon le dictionnaire de Didactique¹ :

- « Aux opérations cognitives, souvent inconscientes, auxquelles donne lieu tout processus mental (repérer, comparer, mémoriser, etc..., par exemple : en lisant un journal) ».
- « Aux exercices eux-mêmes (répondre à des questions, résumer, participer à un jeu de rôle, etc. »
- « Au support utilisé pour apprendre (dialogue, actualités télévisées, chanson, exercice de grammaire, etc. »

¹Jean-Pierre C., Dictionnaire de Didactique du français, ED, Clé International, paris, 2003, p.15

Chapitre I Apport théorique

Autrement dit, dans l'activité, on retrouve les opérations cognitives auxquelles elle fait appel pour réaliser des actions déterminées sur un support défini. L'action à réaliser peut être concrète (tâche à effectuer) ou abstraite (imaginer). Cela dépend de la sollicitation de l'enseignant, il le fait, la plupart du temps, avec : une consigne (orale ou écrite) ou une question (orale ou écrite). La consigne est une phrase qui commence par un verbe (à l'infinitif ou à l'impératif) qui indique l'action à faire. La question, quant à elle, est une phrase interrogative qui vise à obtenir une information précise.

Durant les activités de compréhension de l'écrit (CE) de la 4^{ème} AP, l'apprenant peut être appelé à :

- montrer l'image accrochée au tableau qui correspond à l'énoncé dicté par l'enseignant ;
- compter le nombre de strophe et de syllabe en faisant un geste de la main ;
- trouver les lettres manquantes en pointant son doigt vers une affiche ;
- etc.

Ces actions visent à lui permettre d'atteindre les objectifs¹ suivants :

- Maîtriser le paratexte (éléments qui entourent le texte : titre, nom de l'auteur) ;
- Maîtriser l'image du texte : sous-titres, paragraphe(s) ;
- Construire du sens ;
- Lire à haute voix ;
- Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte ;
- Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'éléments du texte ;
- Obtenir un bon vocabulaire ;
- Émettre des hypothèses de lecture à confirmer ou à infirmer, en s'appuyant sur l'image du texte (le titre de l'extrait, l'illustration, et selon le niveau du groupe-classe, le nom de l'auteur) ;
- Lire individuellement le texte, le comprendre globalement et en détails ;

¹Programme de français de la 4^e année primaire, 2011, p.10, 14, 15, 16, 17

Chapitre I Apport théorique

- Définir les paramètres de la situation de communication (qui, quoi, où, quand), à partir de questionnaire court et diversifié (vrai/faux, QCM, appariement ou association de mots/images).

Le texte-support peut être appréhendé pour d'autres compétences en parallèle (production écrite, expression orale, etc.), de ce fait, d'autres objectifs s'ajoutent à ceux de la CE, tels que :

- Maîtriser la correspondance graphie/phonie irrégulière ;
- Utiliser la majuscule à bon escient ;
- Produire de courtes phrases en utilisant la ponctuation appropriée ;
- Compléter des dialogues par une ou deux répliques ;
- S'appuyer sur les mots connus en lecture pour comprendre un texte court ;
- Lire les différentes graphies : script, cursive, capitales ;
- Lire à voix haute avec une bonne diction ;
- Organiser l'information pour écrire ;
- Lire différents types de textes (comptines, récits, BD,...) de manière expressive.
- etc.

I.3.5. Le ludique et l'environnement scolaire de la classe.

La classe est le lieu où les apprenants passent une grande partie de leur journée. On y retrouve principalement : les tables, les chaises, le bureau de l'enseignant, l'armoire et l'estrade.

À l'école primaire, la classe est aménagée de manière à attiser la curiosité des apprenants pour leur donner envie d'apprendre en rendant cet environnement à la fois attrayant et productif. L'enseignant peut, d'ores et déjà, exploiter les éléments qui composent cet environnement que ce soit pour mettre en pratique une activité ludique ou pour créer une ambiance ludique qui rendra son cours plus amusant. À titre d'exemple, nous citons : le changement de la disposition des tables (forme U, forme de table ronde, par rangées, etc.), décorer le bureau de l'enseignant, etc. L'enseignant peut aussi ramener un matériel de l'extérieur ou en confectionner un avec les apprenants en classe.

Chapitre I Apport théorique

Synthèse du chapitre.

D'après les informations que nous avons présentées dans ce chapitre, il n'est plus à prouver que le ludique a beaucoup de choses à offrir à l'enseignement du FLE de par l'ambiance qu'il crée en classe que ce soit pour l'enseignant, pour l'apprenant ou pour le savoir à enseigner. Alors, comment tout ceci se concrétise sur le terrain. Pour le savoir, nous nous sommes basées sur cette base théorique pour mener une enquête en classe de 4^{ème} AP et dont les paramètres vont être présentés dans le prochain chapitre.

Chapitre II

Matériel et méthodologie de
recherche

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Ce chapitre présente l'ensemble des paramètres qui ont déterminé la démarche que nous avons suivie pour mener à bien notre enquête sur le terrain. Pour faire les choix qui s'imposent (informateurs, outils de recherche, approches, etc.) nous nous sommes référées, d'un côté, aux données théoriques présentées dans le chapitre précédant et, d'un autre côté, aux besoins de nos hypothèses de recherche ainsi qu'à la réalité du terrain entre faisabilités et nécessités. Cela va nous permettre de réaliser une enquête qui apportera des résultats significatifs que nous pourrions généraliser une fois l'investigation achevée.

II.1. La conception des outils de recherche.

Pour vérifier nos hypothèses, nous avons opté pour une enquête par observation à l'aide de deux grilles. À ce propos, Philippe DESSUS, nous fait remarquer que :

« Une grille d'observation est un système d'observation : systématique, attributive, allospective [pour observer les autres], visant à recueillir des faits et non des représentations, menées par un ou plusieurs observateurs indépendants et dans laquelle les procédures de sélection, de provocation, d'enregistrement et de codage des « attributs » à observer sont déterminées le plus rigoureusement possible ».¹

Ce type d'enquête a plusieurs avantages. L'avantage majeur de l'observation est qu'elle donne la possibilité d'accéder à ce qui se passe réellement en classe et d'en faire une description riche. De plus, elle permet au chercheur de prendre connaissance de certains éléments de la pratique d'enseignement qui n'auraient pas pu être mis au jour autrement.

¹DESSUS, Philippe. Systèmes d'observation de classes et prise en compte de la complexité des événements scolaires. Carrefours de l'éducation, 2007, no 1, p. 104

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Comparativement à l'observation en direct, l'observation filmée fournit l'avantage de pouvoir être visionnée à plusieurs reprises de façon à pouvoir en affiner sa description mais elle est très protocolaire et les observés peuvent être perturbés par la présence de la caméra. C'est pour cela que nous avons choisi de faire une observation en direct. Pour ce faire, nous allons utiliser une grille qui va servir à relever les actions entreprises par les enseignants et les réactions adoptées par les apprenants au cours de l'enseignement de la CE en classe de FLE de la 4^{ème} AP. Cela va nous permettre, par la suite, de distinguer, entre un enseignement dit « ordinaire » et un enseignement « ludique ».

Nous avons aussi décidé d'utiliser une grille pour analyser les activités programmées dans les fiches de cours des séances observées pour identifier celles qui sont ludiques de celles qui ne le sont pas.

Nos deux outils de recherche (grille d'observation et grille d'analyse) ont été conçus suivant des paramètres bien définis.

II.1.1. La grille d'observation de la séance.

Notre grille d'observation se compose de sept (07) catégories d'information ; chacune d'elle occupe une ligne et deux (02) colonnes. Dans la première colonne, nous avons l'intitulé de la catégorie d'information et dans la seconde, nous retrouvons sa subdivision ou l'espace dans lequel on va mentionner l'information recherchée. Pour la septième catégorie, nous avons dans une ligne l'intitulé de la catégorie et dans une autre sa subdivision. Pour comprendre cette organisation, nous allons, dans le tableau qui va suivre, expliquer l'intérêt de chaque subdivision.

Tableau n°2. *Les composantes de la grille d'observation des séances.*

Subdivision		Données visées.
Etablissement		Se repérer et s'organiser par rapport aux autres établissements
Identification de la séance	Classe n°	Identifier les paramètres de l'observation.
	Date	
	Heure	
	Durée	

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Enseignant	Age	Dégager le profil des enseignants.
	Genre	
	Durée d'exercice du métier	
Apprenants	Nombre total	Dégager le profil des apprenants.
	Nombre des filles	
	Nombre des garçons	
Savoir à enseigner	Projet	Vérifier la fin utilitaire de l'activité réalisée en classe.
	Séquence	
	Compétence	
	Objectif	
Déroulement de la séance		Identifier les actions de l'enseignant et celles des apprenants, le matériel et le support utilisé, la disposition des tables, la gestion du temps et de l'espace.

II.1.2. La grille d'analyse des activités programmées.

Notre grille d'analyse se compose de sept (07) catégories d'information. La première occupe deux (02) colonnes. Dans la première colonne, nous avons l'intitulé de la catégorie d'information et dans la seconde, nous retrouvons, dans des lignes consécutives, sa subdivision avec l'espace dans lequel on va mentionner l'information recherchée. Pour les catégories qui restent, nous retrouvons l'intitulé et aucune subdivision.

Nous allons, dans le tableau cité ci-dessous, présenter l'intitulé de toutes les catégories, la subdivision ainsi que l'information qu'elles sont censées nous apporter.

Tableau n° 3. Les composantes de la grille d'analyse de la fiche de cours.

Subdivision		Données visées.
Identification de la fiche	Classe n°	Identifier le contenu programmé et le comparer à ce qui est réellement pris en charge en classe.
	Projet	
	Séquence	
	Compétence	
	Objectif	
Sollicitation de l'enseignant		Identifier l'élément qui pourrait divertir les apprenants.
Type d'exercice		
Support à utiliser		Vérifier la correspondance entre le type de support utilisé et le ludique.

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Matériel à utiliser	Distinguer le nouveau du classique ; l'authentique du fabriqué ; etc.
Subdivision du temps	Dégager le savoir-faire de l'enseignant dans la gestion du temps.
Mode de travail	Identifier la technique de l'enseignant dans la gestion de la classe.

II.2. Les méthodes d'analyse des données.

Pour l'analyse des données recueillies de l'enquête, nous allons suivre trois démarches.

a- La démarche descriptive : Elle sera utilisée, d'un côté, pour présenter l'interaction entre les pratiques des enseignants et les réactions des apprenants (stimulus/réponse) ; et d'un autre côté, elle mettra en évidence les traits ludiques relevés dans l'activité programmée dans la fiche de cours.

b- La démarche comparative : Elle sera utilisée pour comparer entre ce qui est programmé (activité dans la fiche) et ce qui est réellement fait en classe (séance effectuée) pour savoir nommer ce que nous allons trouver à propos de l'utilisation du ludique : s'agit-il d'activité ludique, de pédagogie ludique ou d'une autre désignation.

c- La démarche analytique : Celle-ci va nous permettre d'analyser les résultats obtenus pour les mettre en lien avec nos hypothèses de recherche et préparer, ainsi, l'interprétation finale.

II.3. L'échantillonnage.

Pour mener notre enquête, nous avons choisi les établissements scolaires (lieu de notre enquête) en fonction de deux critères. Le premier porte sur l'emplacement géographique et cela dans le but d'obtenir un échantillon représentatif de la ville de Laghouat (Est, Ouest, Centre, Sud, Nord). Quant au second, il s'agit de l'ancienneté de l'établissement pour bénéficier d'un plus grand nombre d'enseignants et de classes de la 4^{ème} AP. Ces critères nous ont permis de sélectionner les établissements représentés dans le tableau suivant.

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Tableau n°04. *Les établissements sélectionnés pour l'enquête.*

N	Nom de l'établissement	Les critères de sélection			
		Emplacement géographique ¹	Année d'ouverture	Nombre d'enseignants	Nombre de classes de 4 ^{ème} AP
1	Habib CHOHRA	Rue Indépendance, Laghouat	1956	1	1
2	Ahmed TAOUTI	Rue des lampes, Mohamed, Laghouat	1963	3	3
3	Lazhari JERIDAN	Route Nationale, Laghouat	1958	2	2
4	Bait BENDJEDDOU	Rue JoudiAbdelKader, Laghouat	1953	1	1
5	Mohamed GOURINE	Rue Mohamed Gourine, Laghouat	1954	2	2
6	Maamar BEN MBAREK	quartier Al Maqam, Laghouat	1955	1	1

Les données citées dans le tableau ci-dessus, nous donnent deux résultats. Le premier concerne le nombre de classes qui est égal au nombre d'enseignants dans chaque établissement. Cela veut dire que, dans chaque établissement, chaque enseignant prend en charge une classe de la 4^{ème} AP ; c'est un trait que nous retrouvons régulièrement dans les établissements du cycle primaires. Ceci va permettre à l'enseignant de se concentrer davantage sur le niveau que sur le nombre de classes pour le même niveau.

En plus, il ne sera obligé de répéter les mêmes cours plusieurs fois. De ce fait, son enseignement se fera dans une meilleure condition de travail.

Quant au deuxième résultat, il s'agit de l'ancienneté des établissements. À ce propos, nous constatons que les établissements sélectionnés existent depuis plusieurs années et il y a même ceux qui remontent à la révolution algérienne. Cela veut dire qu'ils ont un parcours considérable. Ceci renforce davantage la valeur de notre échantillon.

¹ https://www.google.com/search?tbs=lf:1,lf_ui:4&tbm=lcl&q=google+maps+2023+les+primaires+de+lghouat&rflfq=1&num=10&sa=X&ved=2ahUKEwjL5dn4y8L_AhVSDOwKHXX3Cf0QjGp6BAGWEAE&biw=1366&bih=657&dpr=1 (consulté le 03/01/2023, 4 :15PM)

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Pour le choix des cours, nous avons pris ceux dans lesquels il y a une référence au ludique conformément aux données recueillies dans le tableau n°01 intitulé « *Les traces du ludique dans le manuel et le programme de FLE de la 4^{ème} AP* ». Par exemple, dans le projet n°2, il y a plein de jeux et de comptines ; et dans le projet n°03, on a des charades et des devinettes. Par conséquent, nous avons obtenu l'échantillon présenté dans le tableau cité ci-dessous.

Tableau n°05. Les cours sélectionnés pour l'observation de l'enseignement de la CE.

Projet	Séquence	Objectifs
N°02 C'est la fête	N°01 Bonne année !	<ul style="list-style-type: none">- Connaitre nos traditions à partir de la lecture du texte- Comprendre globalement le texte.- Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'éléments du texte.
	N°02 Aujourd'hui, c'est l'Aïd !	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte.
	N° 03 Joyeux anniversaire !	<ul style="list-style-type: none">- Bâtir des hypothèses de lecture à partir de l'illustration du texte.- L'élève sera capable de lire un court texte.- Obtenir un bon vocabulaire.- Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte.
N°03 À la mer !	N° 01 Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?	<ul style="list-style-type: none">- Bâtir des hypothèses de lecture à partir de l'illustration du texte.- Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte.

Nous avons aussi décidé d'analyser les fiches des cours sélectionnés pour comparer entre ce qui est programmé et ce qui est réellement fait en classe (théorie/pratique).

Pour le choix des séances, nous étions obligées de nous soumettre aux emplois du temps des établissements qui étaient presque les mêmes. D'ailleurs, beaucoup de séances se faisaient dans la même plage horaire.

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

II.4. Le déroulement de l'enquête.

Avant d'entamer l'observation des séances, nous avons approché les établissements pour pouvoir réaliser notre enquête dans les meilleures conditions. Tout d'abord, au mois de février 2022, nous avons commencé par prendre contact avec les directeurs des établissements sélectionnés pour obtenir l'autorisation de mener notre enquête dans leurs établissements. Une fois que nous avons obtenu leur approbation, nous avons récupéré, par la suite, l'emploi du temps des enseignants que nous avons contactés pour se mettre d'accord avec eux sur les séances auxquelles nous allons assister. Tous ces échanges ont fait l'objet de visites ponctuelles comme présentées dans le tableau cité ci-dessous.

Tableau n°06. *L'emploi du temps des visites effectuées.*

N°	Établissement	Date	Heure
1	TayebAOUISSI	15/02/2023	08:00-09:00
2	Ahmed TAOUTI	16/02/2023	08:00-09:00
3	Maamar BEN MBAREK	16/02/2023	09:00-09:30
4	Habib CHOHRA	19/02/2023	08:00 - 09:30
5	KaddourGUENANE	19/02/2023	13:00-14:00
6	LazhariJERIDAN	16/03/2023	08:00 - 09:30
7	Bait BENDJEDDOU	16/03/2023	09:45 - 11:15
8	Mohamed GOURINE	16/03/2023	13:00 - 14:30

Après que les échanges cités dans le tableau ci-dessus, nous avons effectué notre enquête du 02/02/2023 au 19/03/2023 et à la fin des observations, nous avons demandé aux enseignants de nous remettre les fiches pédagogiques des séances auxquelles nous avons assistées.

II.5. Les difficultés rencontrées.

Nous nous sommes retrouvées face à plusieurs difficultés lors de la réalisation de notre enquête. En premier lieu, pour la sélection des établissements, nous avons circulé dans la ville de Laghouat, pendant des jours, à la recherche d'informations à propos des différents établissements du cycle primaire qui appartenaient à la même zone géographique. En effet, le critère de l'emplacement géographique sur lequel nous nous sommes basées pour sélectionner les

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

établissements nous a confronté à plusieurs possibilités; par exemple : pour l'Ouest de la ville, il fallait choisir entre deux établissements du cycle primaire (Habib CHOHRA et Ahmed CHATTA).

En second lieu, certains directeurs d'établissements ont refusé complètement de nous accueillir parce que nous ne faisons pas partie des étudiants de l'ENS et nous n'avions aucun document qui justifiait notre approche. En troisième lieu, après avoir obtenu l'autorisation du directeur et s'être mis d'accord avec l'enseignant (rendez-vous pris), nous nous sommes retrouvées, à plusieurs reprises, seule en classe parce que l'enseignant en question s'est absenté sans en informer l'administration. Cela nous a fait perdre plusieurs opportunités. En quatrième lieu, il y avait des enseignants qui ne prenaient pas du tout en charge la compréhension de l'écrit ou qui lui accordaient juste un moment à la fin de quelques séances. Cela a rendu certaines de nos observations inexploitable pour l'intérêt de notre recherche. En cinquième et dernier lieu, nous avons rencontré des difficultés dans la gestion de nos visites puisque les emplois du temps des enseignants étaient presque les mêmes dans tous les établissements scolaires que nous avons sélectionnés. Ceci a rendu le nombre de séances auxquelles nous pouvions assister assez limité.

Chapitre II : Matériel et méthodologie de recherche

Synthèse du chapitre

Tout au long de ce chapitre, nous avons présenté et décrit les étapes que nous avons suivies dans la réalisation de notre investigation sur le terrain. D'après les informations annoncées, nous avons, d'un côté, une démarche qui s'appuie sur des critères réfléchis, et d'un autre côté, une réalité qui nécessite une certaine reconsidération. Néanmoins, ceci ne remet pas en question la fiabilité de notre recherche. D'ailleurs, cela va se confirmer davantage à travers l'analyse des données recueillies et l'interprétation des résultats obtenus, que nous allons voir plus en détails dans le prochain chapitre.

Chapitre III

Résultats et analyse

Chapitre III Résultats et analyse

Dans ce chapitre, nous allons présenter les résultats auxquels nous sommes arrivées. Pour ce faire, nous allons commencer par le code de la présentation des données recueillies et l'échantillon obtenu. Par la suite, vient le détail des informations chiffrées, qualifiées et commentées.

III.1. Méthode de présentation des données

Pour désigner les entités, nous allons utiliser une lettre en majuscule et un numéro. Par exemple :

- la première séance = S1
- la deuxième activité = A2
- la quatrième classe = C4

Pour l'énonciation des données, nous avons choisi la formulation numérale et lexicale parce qu'il y a des données quantitatives et d'autres qualitatives. En effet, pour leur présentation, nous allons utiliser des tableaux. Ils seront renseignés par des chiffres, des symboles (+, X, etc.) ainsi que des formulations lexicales liées à l'information traitée.

III.2. L'échantillon obtenu

Pour notre enquête, nous avons fait des choix réfléchis que nous avons expliqués dans le chapitre précédent mais comme nous l'avons aussi mentionné dans ce même chapitre, certaines difficultés rencontrées ont eu un impact sur la réalité de l'échantillon obtenu et sur les visites réellement effectuées sur le terrain.

Tableau n°08. *Les paramètres de l'observation.*

Catégorie	Nombre	
	Contacté	Accepté
Etablissement	08	05
Enseignant	12	09
Classe de 4 ^{ème} AP	12	09

Chapitre III Résultats et analyse

D'après les données citées dans le tableau ci-dessus, nous n'avons pas pu avoir accès à tous les établissements que nous avons contactés parce que, comme nous l'avons expliqué dans le chapitre 2 (cf. II.5), certains directeurs ne nous ont pas autorisés à faire notre enquête dans leurs établissements. Quoiqu'il en soit, notre échantillon reste représentatif puisque les établissements dans lesquels nous avons pu réaliser notre enquête couvrent les quatre points cardinaux de la ville de Laghouat (lieu de notre enquête), à savoir : le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest ; nous avons aussi un établissement du Centre.

Avec cet échantillon, nous avons pu observer les enseignements cités dans le tableau ci-dessous.

Tableau n°9. *L'identification des enseignements observés.*

Séance n°	Projet – Séquence	Objectifs de la séance
1	2 – 1	-Connaitre nos traditions à partir la lecture du texte. -Comprendre globalement le texte. -Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'éléments du texte.
2	2 – 2	-Réaliser une bonne prononciation. - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte. - Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'élément du texte.
3	2 – 3	-Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte. -L'élève sera capable de lire un court texte.
4	2 – 3	-Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte. -Utiliser des ressources linguistiques pour écrire.
5	2 – 3	-L'élève sera capable de lire un court texte. -Réaliser une bonne prononciation.
6	2 – 3	-L'apprenant sera capable de faire l'identification entre le (nom, adjectif, verbe). -Obtenir un bon vocabulaire.
7	2 – 3	-Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte. -Organiser l'information pour écrire.
8	3 - 1	-Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte. -Organiser l'information pour écrire.
9	3 – 1	-Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte.

Chapitre III Résultats et analyse

D'après les choix que nous avons effectués et la démarche que nous avons suivie (cf. II.3 et II.4), les données, citées ci-dessus, montrent que nous avons assisté à toutes les séquences du projet n°2 (07 séances) ; cela nous a permis de suivre l'intégration du ludique dans un projet complet. Nous constatons, aussi, que certains objectifs se répètent; cela veut dire que nous allons pouvoir comparer dès les enseignements du même cours chez des enseignants différents. Ceci pourrait faire ressortir, davantage, la singularité de l'enseignant dans l'exploitation du ludique.

Pour couvrir, davantage, les variables qui pourraient avoir une influence considérable sur les données de notre enquête, principalement, la prédisposition de l'enseignant et des apprenants, nous avons diversifié les séances auxquelles nous avons assisté comme présenté dans le tableau qui suit.

Tableau n°10. *Le planning des séances assistées.*

N°	Établissement	Date	Heure	Durée
1	Ahmed TAOUTI	02/02/2023	08:00-09:30	1h30 (90 minutes)
2	Habib CHOIRA	22/02/2023	08:00-09:30	1h30 (90 minutes)
3	Ahmed TAOUTI	01/03/2023	09:45-11:15	1h30 (90 minutes)
4	Mohamed GOURINE	01/03/2023	13:00-14:30	1h30 (90 minutes)
5	Lazhari JERIDAN	02/03/2023	09:45-11:15	1h30 (90 minutes)
6	Lazhari JERIDAN	05/03/2023	08:00-09:30	1h30 (90 minutes)
7	Ahmed TAOUTI	05/03/2023	13:00-14:30	1h30 (90 minutes)
8	Ben Jeddou BAIT	19/03/2023	09:45-11:15	1h30 (90 minutes)
9	Mohamed GOURINE	19/03/2023	13:00-14:30	1h30 (90 minutes)

A travers les informations citées dans le tableau ci-dessus, nous constatons que nous avons assisté à des séances dans la matinée et dans l'après-midi ; au début, milieu et fin de projet ; d'une durée qui atteste du temps optimal de l'observation.

Tous les paramètres, cités auparavant, démontrent que notre enquête s'est déroulée dans des conditions assez favorables qui vont permettre d'obtenir des données considérables.

Chapitre III Résultats et analyse

III.3. Les données recueillies de l'enquête.

Une fois l'enquête achevée, nous avons fait la synthèse des informations recueillies en commençant par celles relevées de l'analyse des séances observées puis celles issues de l'analyse des fiches de cours.

III.3.1. Les paramètres de l'intégration du ludique en classe de 4^{ème} AP.

Toute action d'enseignement-apprentissage dépend de plusieurs paramètres : qui, à qui, pourquoi, quand, comment, dans quel but, etc. Ces paramètres deviennent encore plus déterminants lorsqu'il s'agit d'intégrer un nouvel élément en classe comme il est le cas pour le ludique. C'est ce que nous allons vérifier à travers l'analyse des conditions dans lesquelles se retrouve, réellement, l'intégration du ludique en classe de 4^{ème} AP.

III.3.1.1. Le profil des enseignants.

Parmi les paramètres qui déterminent l'enseignement, nous retrouvons l'enseignant ; par exemple, il doit savoir tenir compte des préférences et des besoins des apprenants, adapter les activités à leur niveau, s'assurer que l'environnement de la classe est propice aux activités sélectionnées, etc. D'un côté, les enseignants sont formés pour être en mesure de prendre en charge efficacement un enseignement ; et d'un autre côté, il y a des éléments de leur profil personnel qui pourraient avoir une influence considérable sur ce même enseignement. Par exemple, les enseignants expérimentés peuvent avoir une meilleure maîtrise de leur pédagogie et la différence de genre (homme, femme) peut amener l'enseignant ou l'enseignante à faire des choix différents.

Pour mesurer l'impact du profil de l'enseignant sur l'exploitation du ludique en classe de 4^{ème} AP, nous avons récoltées des informations sur trois des traits qui le composent comme présentés dans le tableau cité ci-dessous.

Chapitre III Résultats et analyse

Tableau n°11. *Quelques informations sur les enseignants des classes observées.*

Enseignant n°	Genre		Âge	Expérience
	Homme	Femme		
1	/	+	33 ans	10 ans
2	/	+	35 ans	03 ans
3	/	+	39 ans	09 ans
4	/	+	41 ans	13 ans
5	/	+	42 ans	11 ans
6	/	+	44 ans	11 ans
7	/	+	45 ans	13 ans
8	/	+	48 ans	13 ans
9	/	+	52 ans	21 ans

D'après les données présentées dans le tableau cité ci-dessus, nous remarquons que :

- Toutes les séances auxquelles nous avons assistées sont enseignées par des femmes ; ceci est un avantage pour le ludique parce que les femmes, comme mentionné dans le premier chapitre (cf. I.3.2), sont plus disposées à vouloir faire plaisir aux apprenants de par leur instinct maternelle, donc, jouer en classe ne devrait pas leur poser problème.
- Les enseignantes ont entre la trentaine et la quarantaine (entre 33 et 52 ans) ; cela veut qu'elles sont mûres mais dans un âge moyen chose qui leur permet de s'adapter davantage aux besoins de la génération actuelle.
- Leur expérience varie entre moyenne et longue durée (03 ans / 09-13 ans / 21 ans); autrement dit, elles ont, pour la plupart, un parcours bien consistant qui fait foi de leur imprégnation des techniques et des méthodes d'enseignement entre ancienne et nouvelle approche. De ce fait, le ludique en classe n'est pas élément étrange et étranger pour elles.

III.3.1.2. Le profils des apprenants.

En temps normal, les garçons et les filles ne réagissent pas de la même manière et ne gèrent pas les choses de la même façon que ce soit dans l'individualité ou la collectivité. Avec l'intégration du ludique en classe, cette différence peut être un point positif ou négatif pour le déroulement de la séance, tout dépend qui va

Chapitre III Résultats et analyse

dominer la classe. Pour le savoir, nous allons présenter dans le tableau cité ci-dessous les informations qui peuvent nous mettre sur la voie.

Tableau n°12. *Quelques informations sur les apprenants des classes observées.*

Classe n°	Garçon		Fille		Total
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage	
1	12	42,85%	16	57,14%	28
2	15	55,55%	12	44,44%	27
3	19	73,07%	07	26,92%	26
4	13	46,42%	15	53,57%	28
5	16	50%	16	50%	32
6	19	61,29%	12	38,70%	31
7	15	45,45%	18	54,54%	33
8	13	39,39%	20	60,60%	33
9	13	40,62%	19	59,37%	32

Dans le tableau cité ci-dessus, nous remarquons que les classes présentent, pour la plupart d'entre elles, un certain équilibre entre le nombre des filles et celui des garçons ; ceci est un avantage pour le ludique puisque ce genre d'activité pourrait mettre un élève dans l'embarras s'il se retrouve, devant ces camarades, le seul de son genre ou son genre représente une minorité. Par exemple, un garçon qui est appelé à passer au tableau, devant une classe pleine de filles, pourrait refuser de le faire ou le faire dans un état de stress ce qui pourrait mettre en péril l'ambiance de divertissement à laquelle aspire le ludique. En plus, nous constatons que l'effectif des classes (entre 26 et 32 élèves par classe) reste gérable pour des apprenants du cycle primaire. Aussi, les apprenants ont tous entre 9 et 10 ans, cela veut dire qu'il n'y a pas d'apprenant plus âgé (exemple : redoublant) ni d'apprenant moins âgé (exemple : apprenant ayant intégré l'école avant l'âge de 06ans) ; ceci renforce les points communs entre les apprenants et les met davantage en confiance pour se comporter de manière plus libre et spontanée.

Chapitre III Résultats et analyse

III.3.1.3. La prédisposition de la salle de classe pour l'exploitation du ludique.

Dans les établissements que nous avons visités, nous avons remarqué plusieurs éléments qui composent les salles de classe (estrade, bureau de l'enseignant, armoire, etc.). Dans le tableau ci-dessous, nous allons présenter ceux qui sont susceptibles d'être exploités pour travailler le ludique en classe.

Tableau n°13. *Les éventuels supports-matériel du ludique.*

Supports-matériel		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
Superficie	Grande	+	-	-	-	+	+	+	+	+
	Moyenne	-	+	+	+	-	-	-	-	-
	Petite	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Décoration	Images	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Illustrations	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Dessins	-	-	-	-	-	+	+	-	-
Disposition des tables	En rangées, par groupe de deux.	+	+	+	+	-	+	+	+	+
	Table ronde	-	-	-	-	+	-	-	-	-
Tableau		+	+	+	+	+	+	+	+	+
Ardoise		-	-	-	-	-	+	-	-	+

D'après les données présentées ci-dessous, il y a pas mal d'éléments qui peuvent être exploités au profit du ludique. Par exemple, une salle de grande superficie permet, d'un côté, une meilleure mobilité pour l'enseignant et pour les apprenants ; et d'un autre côté, le déplacement des tables deviennent possible et facile. Quant à la décoration, elle met déjà de l'ambiance dans la salle de classe, donc, les apprenants sont prédisposés à s'amuser. Pour la disposition des tables, il est vrai qu'il y a une seule classe qui profite du changement de forme mais cela est peut-être dû au fait que sa superficie le permet contrairement aux autres salles de classe. Néanmoins, nous pouvons dire que l'environnement scolaire que nous avons trouvé sur le terrain reste prometteur pour l'exploitation du ludique en classe.

III.3.2. Les traits du ludique dans les approches pédagogiques des enseignants.

Les enseignants essayent, par différentes approches, de rendre leur enseignement interactif et attrayant pour les apprenants pourtant, des fois, il suffit qu'ils adoptent une attitude inhabituelle pour créer une ambiance détendue et divertissante pour les apprenants. Dans le tableau cité ci-dessous, nous allons

Chapitre III Résultats et analyse

présenter les comportements qui semblent sortir du schéma classique chez les enseignants et qui sont susceptibles de divertir les apprenants.

Tableau n°14. *Les comportements adoptés par les enseignants en classe.*

Comportement	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	
Porter un déguisement	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Utiliser des illustrations (objets, spécimens, figurines, jouets, etc.)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
Utiliser le paraverbal (timbre, volume, ton, etc.)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
Utiliser le non verbal (grimaces, mouvements physiques, sauter, courir, standard, etc.)	-	-	-	-	+	-	-	-	-	
Utiliser un compte à rebours, un chronomètre, etc.	-	-	-	-	+	+	-	-	-	
Utiliser un matériel	Interne à la salle	-	-	+	+	+	-	+	+	-
	Externe à la salle	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Authentique	-	-	+	-	-	-	-	+	-
	Fabriqué	-	-	-	+	+	-	+	+	-
Jouer avec	-	-	-	-	+	+	+	+	-	
Faire jouer	-	-	-	-	+	+	+	+	-	
Donner à jouer	-	-	-	-	+	+	+	+	-	
Laisser jouer	-	-	-	-	+	+	+	+	-	

D'après les informations citées ci-dessus, nous constatons que tous les enseignantes adoptent des actions inhabituelles mais parmi elles, certaines se suffisent à la manipulation des éléments de base comme le corps et la voix ; et d'autres vont jusqu'à s'apprêter au jeu en compagnie de leurs apprenants.

Face aux agissements des enseignantes, les apprenants ont eu des réactions variées ; c'est que montrent les informations citées dans le tableau ci-dessous.

Tableau n°15. *Les réactions manifestées par les apprenants.*

Réactions	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Participation volontaire	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Participation sollicitée	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sourire, rire	+	-	+	+	+	-	+	+	+
Plus d'activité (déplacement, boueotte, bruit, actions supplémentaires, etc.)	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Manque d'intérêt (bâiller, dormir,									

Chapitre III Résultats et analyse

chahuter, bavarder, etc.)	-	-	-	+	-	+	-	-	+
Actions inutiles pour le cours (tailler le crayon, faire sortir la poubelle, chercher une chaise, etc.)	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Aucune participation	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Se plaindre de l'activité proposée.	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Non-respect des règles.	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Les données présentées dans le tableau cité ci-dessus montrent que, dans la plupart des séances, les apprenants adoptent un comportement positif qui reflète un plaisir ressenti. Cela confirme la présence d'un aspect ludique qui stimule l'amusement chez les apprenants dans les séances ; il ne s'agit pas exclusivement de l'attitude de l'enseignant mais la comparaison des tableaux 12 et 13, montre qu'elle a contribué à ce résultat. Par exemple, dans la séance n°05, nous remarquons que l'enseignant a utilisé un matériel fabriqué comme les boîtes et les étiquettes, et que l'apprenant, en réaction, a participé, sourit, bougé, etc. ; ceci confirme que l'attitude de l'enseignant a eu un impact considérable sur l'état de joie des apprenants et cela en dépit de la nature de l'activité utilisée.

III.3.3. Les traits du ludique dans les choix didactiques des enseignants.

Pour tout enseignement, l'enseignant est appelé à faire des choix didactiques, à savoir : le support-texte, la subdivision du temps, l'organisation des contenus, etc. Certains de ces choix facilitent l'intégration du ludique en classe plus que d'autres. Pour le vérifier, nous allons présenter une série d'informations sur les choix didactiques effectués par les enseignants des séances auxquelles nous avons assistées.

Chapitre III Résultats et analyse

En premier lieu, nous allons retrouver, dans le tableau cité ci-dessous, les choix des enseignants pour le support de cours.

Tableau n°16. *Les supports-texte utilisés par les enseignants.*

	Texte écrit	Texte non linguistique
E1	« La fête de l'Aid El-Adha », p.53	Des dessins de la fête (gâteaux, vêtements)
E2	« La fête du Mouloud », Taos Amrouche, p.47	///
E3	- « L'anniversaire de Sarah », p.56 - « Chanson d'anniversaire », p.69	Des images (tarte, cadeaux, ballons)
E4	« La fête d'indépendance » p.66	Des images sous forme de petits cercles en papier.
E5	« Les animaux en fête » p.60	- Trois boîtes en papier - Des étiquettes
E6	- « L'anniversaire de Maya », p.62 - Dialogue « quel fête préparent Yassine et Massinissa », p.62	///
E7	- « L'histoire de la petite goutte d'eau », FatémaBakhai, p.75 - « Mon beau bateau », p.81	- Des images sous forme de petits cercles en papier (soleil, nuages, pluie, goutte d'eau) - Un cartoon découpé sous forme une fenêtre
E8	« L'anniversaire de Lulu », texte tiré d'internet (copie imprimée)	- Des images de tarte d'anniversaire sous forme de cartes de vœux. - Une tarte de gâteau avec la chanson d'anniversaire
E9	« L'histoire de la petite goutte d'eau », FatémaBakhai, p.75	Des dessins (nuages, pluie, soleil)

D'après les informations citées ci-dessus, nous remarquons qu'il y a plusieurs éléments qui favorisent le divertissement ; par exemple ; les enseignants numéros 1, 3 et 9 utilisent des dessins et des images pendant leur explication du cours et ce genre de supports peut rappeler aux apprenants des souvenirs du temps où ils faisaient du dessin, coloriage, collage, etc., ceci va les plonger dans une atmosphère enfantine. Aussi, il y a les enseignants numéros 3, 4, 5, 6, 7 et 8 qui utilisent des chansons et des objets (boite, cartes, etc.) qui rendent les apprenants joyeux avant même de les utiliser. Tout ceci nous amène à dire que les supports-texte pour lesquels les enseignants ont opté semble préparer un terrain assez favorable à l'exploitation du ludique en classe.

Chapitre III Résultats et analyse

En deuxième lieu, nous avons, dans le tableau cité ci-dessous, la gestion du temps.

Tableau n°17. *La subdivision temporelle (en minutes) des séances observées.*

Actions	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9
Installation des apprenants.	05	05	05	05	05	05	05	05	05
Préparation des affaires.	05	05	05	05	05	05	05	05	05
Lecture du texte par les apprenants et l'enseignant	15	15	15	15	/	20	10	20	10
Explication de l'enseignant	15	15	15	15	10	/	10	10	10
Poser les questions	10	10	10	10	/	20	10	10	10
Répondre aux questions	20	20	20	15	/	20	10	10	20
Faire les exercices.	/	/	05	10	40	20	35	15	30
Jouer ensemble.	/	/	/	/	30	/	/	/	/
Ecrire un paragraphe	10	/	/	/	/	/	/	/	/
Ecrire sur le tableau et sur les cahiers.	05	15	/	15	/	/	05	/	/
Prendre une pause.	05	05	/	/	/	/	/	/	/
Actions en plus	/	/	15	/	/	/	/	15	/

Les apprenants de la 4^{ème} AP sont en âge où ils ont besoin de courtes pauses pour se distraire et se ressourcer. De ce fait, il est recommandé de varier les méthodes d'apprentissage pour maintenir l'attention de l'apprenant, mais il est également important de respecter les limites de temps pour éviter la fatigue et le découragement. D'après les informations citées dans le tableau ci-dessus, la plupart des enseignants partagent le temps presque de la même manière. Par contre, certains d'entre eux, consacrent un moment pour soulager les apprenants de la pression de la charge du cours ; en effet, il y a deux enseignantes qui l'ont fait avec un temps de pause de 05 minutes et deux autres ont intégré une activité en plus (libre et spontanée) qui consistait à fêter l'anniversaire d'une camarade en chantant pour une durée de 15 minutes. Ces moments ne sont pas très longs mais très indispensables pour que l'apprenant puisse apprécier la séance et prendre du plaisir.

Chapitre III Résultats et analyse

En troisième lieu, vient la gestion de l'espace à travers l'exploitation de la disposition matérielle, comme nous allons le voir dans le tableau suivant.

Tableau n°18. *La disposition matérielle.*

Enseignant	Disposition matérielle
1	04 rangées, par groupe de deux
2	04 rangées, par groupe de deux
3	04 rangées, par groupe de deux
4	04 rangées, par groupe de deux
5	Table ronde
6	04 rangées, par groupe de deux
7	04 rangées, par groupe de deux
8	04 rangées, par groupe de deux
9	04 rangées, par groupe de deux

D'après les données présentées dans le tableau cité ci-dessous, presque toutes les enseignantes ont laissé la disposition des tables dans sa forme initiale, à savoir : par rangées ; cette forme est plutôt classique donc c'est peu probable qu'elle motive les apprenants. Par contre, avec l'enseignante de la classe n°05, le changement opéré est plutôt prometteur.

En quatrième lieu, nous allons parler de la gestion de la classe. Elle fait référence à la gestion des apprenants par rapport à l'effectif et le mode d'acquisition (théories d'apprentissage). Dans le tableau cité ci-dessous, nous allons présenter ce que les enseignantes ont choisi pour leurs apprenants afin de gérer leur classe.

Tableau n°19. *La modalité de travail*

Enseignant	Modalité de travail
1	Individuel
2	Individuel
3	En groupe
4	Individuel
5	En groupe
6	En groupe
7	Individuel
8	En groupe
9	Individuel

D'après les informations citées ci-dessus, nous remarquons que le choix des enseignants est partagé entre l'individuel et le collectif. En effet, nous avons 05 enseignants qui ont fait travailler les apprenants individuellement et les 04

Chapitre III Résultats et analyse

restantes ont opté pour le travail en collectivité. Les deux modalités peuvent servir le ludique à condition d'animer chez les apprenants l'esprit de compétition ; par exemple, les faire travailler en petits groupes opposés, prévoir une récompense pour le gagnant, etc.

En cinquième lieu, nous avons la gestion des apprentissages. Ces derniers s'organisent suivant la subdivision de la séance comme présenté dans le tableau cité ci-dessous.

Tableau n°20. *Le contenu des séances observées.*

Étape	Contenus	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9
Avant l'activité (éveil de l'intérêt)	Poser une question sur le thème abordé.	+	+	+	+	-	+	+	+	+
	Présentation du jeu	-	-	-	-	+	-	-	-	-
Pendant l'activité (découverte, observation, reformulation)	Poser des questions à propos des éléments périphériques.	+	+	+	+	-	+	+	+	+
	Lecture silencieusement par les apprenants.	+	+	+	+	-	+	+	+	+
	Lecture magistrale de l'enseignant.	+	+	+	+	-	+	+	+	+
	Lire individuellement et répondre aux questions par les apprenants.	+	+	+	+	-	+	+	+	+
	Explication des règles du jeu.	-	-	-	-	+	-	-	-	-
	Jouer le jeu.	-	-	-	-	+	-	-	-	-
Après l'activité (évaluation et consolidation)	Rédiger un paragraphe.	+	+	+	+	-	-	-	-	-
	Répondre par vrai/faux.	+	+	-	+	+	-	+	-	-
	Ecrire des phrases.	-	-	+	-	-	-	-	-	-
	Chanter ensemble	-	-	+	-	+	-	-	-	-
	Faire un jeu de rôle avec un dialogue.	-	-	-	-	-	+	-	-	-
	Trouver la phrase qui correspond au dessin sur le tableau.	-	-	-	-	-	-	+	-	+
	Colorer les cartes de vœux.	-	-	-	-	-	-	-	+	-

D'après les informations citées ci-dessus, nous remarquons que les enseignants travaillent presque les mêmes compétences avec les apprenants, à savoir :

Chapitre III Résultats et analyse

- bâtir des hypothèses de sens à partir de l'identification du thème abordé, des éléments périphériques et de la lecture silencieuse ;
- comprendre le texte ;
- investir les informations retenues de la compréhension du texte-support pour écrire un paragraphe, répondre à des QCM, etc.

Les contenus dispensés sont dominé par l'activité favorite de la CE qui est « lecture/questions/réponses »; il y a que l'enseignante de la classe n°5 qui a utilisé le jeu pour installer les apprentissages chez les apprenants.

En sixième et dernier lieu, l'enseignant choisit la manière avec laquelle il va dispenser son cours : quel type d'échange entre lui et les apprenants et dans quelle direction (à sens unique ou en interaction). Pour le savoir, nous allons présenter, dans le tableau cité ci-dessous, la technique suivie par les enseignantes.

Tableau n°21. Les techniques d'enseignement utilisées par les enseignantes.

Enseignant n°	Questionnement	Discussion	Directives	Explication	Illustration
1	+	+	-	+	-
2	+	+	-	+	-
3	+	+	-	+	+
4	+	+	-	+	+
5	-	+	+	+	+
6	+	+	-	+	-
7	+	+	-	+	+
8	+	+	-	+	+
9	+	+	-	+	-

D'après les informations citées ci-dessus, nous remarquons que la majorité des enseignants utilise le questionnement pour travailler la CE ; à cet âge l'apprenant est assez attaché à son enseignant, donc, il serait motivé pour trouver la réponse parce qu'il voudrait bien se démarquer et attirer l'attention. Cela peut devenir un avantage pour le ludique à condition d'y mettre un peu de piment ; par exemple : limiter le temps de réponse, récompenser celui qui trouve la bonne réponse, etc. La discussion peut aussi mettre à l'aise les apprenants et les pousser à s'investir davantage, donc, ici, nous pouvons retrouver l'entente et la détente comme des stimuli du plaisir. Quant à l'illustration, c'est déjà un point positif pour le ludique même si ce n'est pas tous les enseignants qui l'utilisent. L'enseignante de

Chapitre III Résultats et analyse

la classe n°05 est la seule à avoir utilisé des recommandations puisque son activité était elle-même un jeu (règles édictées).

En sommes, nous constatons que les techniques utilisées par les enseignantes ne sont pas forcément liées au ludique mais elles peuvent contribuer à le provoquer si on y insère un élément différent.

Les traits du ludique, tel que le support-texte, la subdivision du temps, l'organisation des contenus, etc., sont de plus en plus présents dans les choix didactiques des enseignants. En intégrant le ludique dans l'enseignement, les enseignants favorisent ces traits en rendant les activités plus attrayantes et interactives.

III.3.4. Les traits du ludique dans les activités programmées.

Certaines caractéristiques de l'activité pourraient lui apporter un aspect ludique et amusant. Ces traits peuvent inclure plusieurs éléments. Tout d'abord, comment l'enseignant sollicite les apprenants. C'est ce que nous allons voir dans le tableau qui va suivre.

Tableau n°22. Les sollicitations utilisées par les enseignants et leur valeur.

Activité n°	Question	Consigne				
		Demande	Interdiction	Invitation	Prescription	Ordre
1	+	+	-	+	-	+
2	+	+	-	+	-	+
3	+	+	-	+	-	+
4	+	+	-	+	-	+
5	+	+	-	+	-	+
6	+	+	-	+	-	+
7	+	+	-	+	-	+
8	+	+	-	+	-	+
9	+	+	-	+	-	+

Nous remarquons, dans ce qui précède, que les apprenants sont interrogés, invités, demandés et ordonnés mais rien ne leur est interdit ni prescrit. Cela veut dire qu'ils sont plus dans le libre arbitre que dans la contrainte. D'un côté, nous retrouvons la liberté et d'un autre côté l'autorité (règle) ; deux aspects en lien avec le ludique.

Chapitre III Résultats et analyse

Ensuite, quel type d'exercice utilise l'enseignant pour développer la compétence de la CE chez ses apprenants ? La réponse à cette question se trouve dans les informations présentées dans le tableau qui va suivre.

Tableau n°23. Les types d'exercices intégrés dans les activités.

Activité	Complétion	Appariement	Reconstitution	Substitution	Répétition	QCM
1	-	-	-	-	-	+
2	-	-	-	-	-	+
3	-	-	+	-	-	-
4	-	-	-	-	-	+
5	-	-	+	-	-	+
6	-	-	-	-	-	-
7	-	-	+	-	-	+
8	-	-	-	-	-	+
9	-	-	+	-	-	+

Nous retrouvons, dans le tableau cité ci-dessus, l'utilisation de la question dont nous avons déjà prouvé l'efficacité par rapport au ludique. En plus, dans certaines activités, il y a la reconstitution. Dans ce genre d'exercice, l'apprenant est appelé à réorganiser des éléments pour faire un tout ; cela ressemble au jeu de puzzle, donc, l'apprenant pourrait beaucoup apprécier cet exercice au point de prendre du plaisir à le faire.

Les données recueillies des deux tableaux précédents (20 et 21), nous ont permis d'arriver au résultat exposé dans le tableau suivant.

Tableau n°24. Les stimuli du divertissement dans les activités programmées.

Stimulus	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9
Les règles	-	-	-	-	+	-	-	-	-
La liberté, la volonté	+	+	+	+	+	+	+	+	+
L'esprit de compétition	-	-	-	-	+	+	-	-	-
L'intrigue	-	-	-	-	-	-	-	-	-
L'imagination	-	-	-	-	-	+	-	-	-
Gain, réussite, récompense	+	-	+	-	+	-	+	+	-
Perte, échec, sanction	-	-	-	-	+	-	-	-	-

Chapitre III Résultats et analyse

D'après le tableau cité ci-dessus, il y a une activité (n°05) qui porte presque tous les aspects du ludique. Quant aux autres, elles ont toutes au moins un aspect du ludique.

III.4. L'interprétation des résultats.

Dans le cadre de cette étude, nous avons collecté et analysé des données sur l'intégration du ludique en classe de la 4^{ème} AP. Après l'analyse des données recueillies, nous sommes arrivées aux résultats présentés dans le tableau qui suit.

Tableau n°25. *Le nombre de séances avec ou sans traces du ludique.*

Résultat	Nombre	Pourcentage
Activité ludique	01	11,11%
Activité avec un trait ludique	05	55,55%
Pédagogie ludique	04	44,44%
Savoir-faire ludique	04	44,44%
Aucune trace du ludique.	00	00%

Ces résultats nous permettent d'annoncer les affirmations suivantes :

- le ludique est présent dans l'enseignement de la CE ;
- le ludique est indirectement présent dans les activités, la pédagogie et le savoir-faire de l'enseignant.

Chapitre III Résultats et analyse

Synthèse du chapitre

A travers les données et les résultats présentés tout au long de ce chapitre, il est clair que le ludique pourrait rendre l'enseignement de la CE plus rentable à condition d'élargir et d'approfondir son exploitation.

Conclusion

Conclusion

Conclusion

D'après les résultats auxquels nous sommes arrivées, le ludique est intégré discrètement dans l'enseignement du FLE ; pourtant, avec cette petite place qu'on lui accorde, les apprenants manifestent, déjà, une réaction très positive alors on peut bien imaginer l'étendue du résultat s'il est exploiter explicitement et entièrement.

Après avoir assisté aux enseignements dispensés en classe et analysé les fiches de cours, nous pouvons dire qu'il y a plusieurs facteurs qui entravent son exploitation. Nous citons, à titre d'exemple :

- L'aréticence des enseignants vis-à-vis du changement (enseignement classique) ;
- La gestion du temps entre le sérieux et la distraction ;
- L'adaptabilité des salles de classe ;
- La gestion de la classe par rapport à l'euphorie que provoquerait le ludique chez les apprenants ;
- etc.

En conclusion, il est essentiel de sensibiliser les enseignants, de les former, de leur fournir des ressources adaptées et de les encourager à collaborer avec leurs pairs pour qu'ils puissent bénéficier davantage des multiples apports du ludique pour l'enseignement de la CE ainsi que pour le reste des compétences visées par l'enseignement du FLE.

**Références
bibliographiques**

Ouvrages.

- BAILLY, S., Jouez avec les mots, Ed. Eyrolles, 2004.
- Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Éditions Gallimard 1976, collection (Folio essais 2009), p. 33
- DENIS, G., enseigner les langues, méthodes et pratiques, 1985, p.80.
- DESSUS, Phillippe. Système d'observation de classes et prise en compte de la complexité des événements scolaires. Carrefours de l'éducation, 2007, n°1.
- Marie.M ; Rémi.TH. , Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée. octobre 2009.
- Nicole De Grandmont, *Pédagogie du jeu, joué pour apprendre*, Paris, Édition Bruxelles 1997, p.83.
- PIAGET, Jean, La formation du symbole chez l'enfant, Neuchâtel-Paris, Delachaux et Niestlé, 1945.
- R. Keymeulen, « La ludopédagogie : que se cache-t-il derrière ce terme ? », blog Intelligences Multiples, 2016.
- SILVA H, Le jeu en classe de langue, Paris, CLE International. 2008

Articles.

- Helme, L. Jourdan, R. and Tortissier, K. 2014. « Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques », Rencontres Pédagogiques du Kansai. 5 pages, 64-68, online : <http://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014>

Dictionnaires.

- CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106
- Dictionnaire Le Petit Robert, Paris, 1993
- CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160
- Jean-Pierre.C., Dictionnaire de Didactique du français, ED, Clé International, paris, 2003, p.15

Sitographie.

- www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/
- <http://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014>
- <https://www.youtube.com/watch?v=adMFAHSCJzI/>
- <https://www.mooveus.fr/blog/quest-ce-que-le-game-based-learning-apprendre-par-le-jeu/>
- <https://www.collock.com/serious-game/def>

Mémoires.

- Aneur, M. 2015. Le jeu de l'oie comme activité de motivation à l'expression orale et l'enrichissement du vocabulaire dans une classe du FLE. Cas des élèves de la 5^{ème} année primaire, École P novembre 54, Magra - Msila, mémoire de master, Université de M'Sila (Algérie), 73 pages.
- Boudjemaa, I. 2016. Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (Cas des apprenants de la 2^{me} AM Ecole OTHMANE SAAD), mémoire de master. Université de Larbi Tebessi -Tébessa- (Algérie), 60 pages.

Documents officiels.

- Le manuel scolaire de français 4^{ème} AP
- Programme de français de la 4^{ème} année primaire, 2011, p.28

Annexes

Grille d'analyse de la fiche de cours.

Identification de la fiche	Classe n° : Projet : Séquence : Compétence : Objectif :
Sollicitation de l'enseignant
Type d'exercice
Support à utiliser
Matériel à utiliser
Subdivision du temps
Mode de travail (gestion de la classe)

Séance n°1.

Etablissement : Habib chohra	
Identification de la séance	Classe n° : 01 Date :22/02/2023 Heure :08 :00 ,09 : 30 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 35 ans Durée de l'exercice du métier : 03 ans
Apprenants	Nombre total : 28 élèves Nombre de filles :16 Nombre de garçons :12
Savoir à enseigner	Projet 02 : c'est la fête Séquence 02 :aujourd'hui, c'est l'Aïd ! Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -Réaliser une bonne prononciation. - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte. - Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'élément du texte.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none">◆L'enseignante entre à la classe à 8h.◆les apprenants sortent leurs affaires.◆Elle demande aux apprenants de leur dite la date et il ya beaucoup de doigts levées pour écrire la date et le lire.◆L'enseignante commence à écrire le texte sur le tableau et le lire à haute voix.◆après elle demande qui peut lire la première phrase.◆ 10-15 apprenants participent pour lire les phrases avec l'explication des mots difficiles par les dessins sur le tableau comme les gâteaux, les vêtements.◆L'enseignante utilise les gestes et les mimiques pour mieux comprendre.◆elle pose les questions et on trouve qu'il y a beaucoup de participation parce qu'ils comprennent le contenu du texte à travers la méthode de l'enseignante.◆A la fin de la séance elle demande à leurs apprenants de former un petit paragraphe autour la préparation de l'Aide.◆Il y a un nombreux de doigts levés, elle a précisé qui peut essayer.◆Il y en a des belles prononciations mieux qu'un élève de 5ème AP.◆L'enseignante à demander d'applaudisse qu'il essaye et ça c'est pour l'encouragement.	

Séance n°2.

Etablissement : Ahmed Taouti	
Identification de la séance	Classe n° : 01 Date :02/02/2023 Heure :08 :00,9 :30 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 39 ans Durée de l'exercice du métier : 09 ans
Apprenants	Nombre total : 27 élèves Nombre de filles :12 Nombre de garçons : 15
Savoir à enseigner	Projet 02 : c'est la fête Séquence 01 :bonne année ! Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -Connaitre nos traditions à partir la lecture du texte. -Comprendre globalement le texte. -Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'éléments du texte.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none">◆L'enseignante entre à la classe à 8h.◆ les apprenants sortent leurs affaires.◆Elle demande aux apprenants de leur dite la date et il y a beaucoup de doigts levés pour écrire la date et le lire.◆L'enseignante commence à poser les questions comme combien de fête chez nous ?◆Les apprenants lèvent leurs doigt pour participer avec beaucoup de bruit il y en a qui dit Fitre et d'autre Adha, mariage, l'anniversaireetc.◆L'enseignante calme la classe et corrige leurs fautes.◆Après elle demande à leurs apprenants de lire le texte silencieusement.◆Puis lorsqu'ils terminent la lecture elle a commencé de le lire à haute voix après elledemande qui peut lire la première phrase.◆10à 13 qui participent pour la lecture.◆Elle écrit sur le tableau des phrases pour répondre par vrai ou faux avec l'utilisation des couleurs.◆Il ya les mêmes éléments qui participent.◆A la fin de la séance elle demande de faire un travail dans la maison de rédiger un petit paragraphe sur la préparation du fête qui vous aimez.	

Séance n°3

Etablissement : Ahmed Taouti	
Identification de la séance	Classe n° : 02 Date :01/03/2023 Heure :9 :45 ,11 :15 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 33 ans Durée de l'exercice du métier : 10 ans
Apprenants	Nombre total : 26 élèves Nombre de filles :07 Nombre de garçons :19
Savoir à enseigner	Projet 02 : c'est la fête Séquence 03 :joyeux anniversaire ! Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte. -Utiliser des ressources linguistiques pour écrire.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ les apprenants sortent leurs affaires et écrivent la date d'aujourd'hui puis suivent le cours. ◆ L'enseignante a ramené des images et les coller sur le tableau. ◆ Puis elle a demandé qui peut me dire quelles sont ces images. ◆ 15 à 18 apprenants qui veulent participer. ◆ Il y a qui dit une tarte, d'autre des cadeaux, décore, des ballons et ainsi de suite. ◆ Après l'enseignante a dit à travers ces images qui me dire le cours d'aujourd'hui le fête de quoi ? ◆ Personne n'a répondu puis pour faciliter la tâche, elle ajoute des propositions, les gestes, l'interjection comme ; ça c'est une fête de Aïd al-Fitr, ou fête de Mouloud, une fête d'anniversaire donc c'est quoi ? ◆ Il y en a qui dit Mouloud, d'autre Aïd al-Adha et il y a une fille qui dit la réponse correcte c'est l'anniversaire. ◆ L'enseignante a demandé de leurs camarades d'applaudisse la fille. ◆ Après elle écrit sur le tableau un petit paragraphe qui est dans le manuel. ◆ Puis elle a demandé aux élèves de lire phrase par phrase. ◆ Après elle a posé des questions sur ça. ◆ Et dans la fin de la séance elle a dit l'anniversaire de qui aujourd'hui ? il ya une fille qui levé leur main elle a montré au tableau puis l'enseignante a demandé de ses camarades de chanter joyeux anniversaire avec beaucoup d'ambiance et de joie. 	

Séance n°4

Etablissement : Ahmed Taouti	
Identification de la séance	Classe n° : 03 Date :05/03/2023 Heure :13 :00 ,14 :30 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 48 ans Durée de l'exercice du métier : 13 ans
Apprenants	Nombre total : 28élèves Nombre de filles :15 Nombre de garçons :13
Savoir à enseigner	Projet 02 : c'est la fête Séquence 03 :joyeux anniversaire ! Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -L'élève sera capable de lire un court texte. -Réaliser une bonne prononciation.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none">◆ L'enseignante entre à la classe à 13h.◆ les apprenants sortent leurs affaires.◆ Elle a pris un texte du manuel puis elle a demandé aux élèves de suivre le texte au fur et à mesure qu'elle le lisait à haute voix.◆ Puis elle a demandé qui peut lire.◆ 8 à10 qui veulent lire le texte.◆ après elle a commencé de poser les questions autour du contenu de texte.◆ les apprenants lèvent leurs mains pour participer et ils écrivent les réponses sur le tableau et sur les cahiers avec l'aide de l'enseignante et l'utilisation des couleurs, les gestes.◆ après l'enseignante a écrit d'autre exercice de vrai et faux.◆ chaque apprenant a deux petits cercles bien colorés dans chaque cercle écrit vrai et faux.◆ l'enseignante a commencé de dire les phrases et leurs apprenants participent par les petits cercles avec beaucoup de motivation et de plaisir.	

Séance n°5

Etablissement : DjeridanLazhari	
Identification de la séance	Classe n° : 01 Date :02/03/2023 Heure :09 :45 ,11 :15 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 52 ans Durée de l'exercice du métier : 21 ans
Apprenants	Nombre total : 32élèves Nombre de filles :16 Nombre de garçons :16
Savoir à enseigner	Projet 02 : c'est la fête Séquence 03 :joyeux anniversaire ! Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -L'apprenant sera capable de faire l'identification entre le (nom, adjectif, verbe). -Obtenir un bon vocabulaire.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'enseignante commence par la date d'aujourd'hui. ◆ Elle demande de leurs apprenants de lire la date ensemble et à haute voix. ◆ L'enseignante a dit aux apprenants qu'ils vont jouer ensemble et ce jeu dure 15 minutes. ◆ Les apprenants sont prêts pour jouer avec beaucoup de motivation, de plaisir et de mouvement. ◆ Puis elle a ramené trois boîtes et les coller sur le tableau et dans chaque boîte écrit adjectif, verbe, nom. ◆ Après elle a ramené d'autre boîte qui contient un ensemble des mots (des noms, des adjectifs et des verbes) c'est comme une boîte à outils sur le thème d'anniversaire. ◆ l'enseignante a déjà formé la classe en 4 groupes et chaque groupe contient 8 élèves. ◆ Après elle a divisé la classe en deux groupes et elle a demandé de choisir un chef parmi eux pour répondre correctement avec l'aide de ses camarades. ◆ elle a dessiné un petit tableau ; la première colonne écrit groupe A, la deuxième colonne écrit B et chaque colonne est divisé en deux une pour la bonne lecture et l'autre pour mettre les mots sur sa place qui convient. ◆ les apprenants ont commencé la compétition avec beaucoup d'énergie et de confiance en soi. ◆ l'enseignante a demandé au chef de premier groupe de venir et de choisir un mot dans la boîte et le lire à haute voix s'il le lit correctement elle met demi-point sur le tableau dans la casse bonne lecture et s'il ne lit pas bien elle met double zéro. ◆ après la mettre sur sa place dans la boîte (nom, verbe, adjectif). ◆ s'il a réussi l'enseignante ajout demi-point et s'il n'y a pas zéro et bien sûr avec l'applaudissement et l'encouragement des élèves. ◆ Ainsi, le jeu continue comme ça avec les deux équipes. ◆ Dans la fin de ce jeu l'enseignante a donné un cadeau qui est une couronne sur la tête du gagnant. ◆ puis l'enseignante écrit sur le tableau un exercice de vrai ou faux. ◆ de 4à5 phrases, les apprenants ont utilisé toujours des étiquettes sous forme d'une fleur. ◆ Chaque apprenant a deux (vrai, faux) pour répondre et ainsi de suite. ◆ Dans la fin du séance l'enseignante demande de leurs élèves de chanter ensemble. 	

Séance n°6

Etablissement : DjeridanLazhari	
Identification de la séance	Classe n° : 02 Date :05/03/2023 Heure :08 :00, 09 :30 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 42 ans Durée de l'exercice du métier : 11 ans
Apprenants	Nombre total : 31élèves Nombre de filles : 12 Nombre de garçons : 19
Savoir à enseigner	Projet 02 : c'est la fête Séquence 03 :joyeux anniversaire ! Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte. -Organiser l'information pour écrire.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'enseignante entre à la classe à 8h. ◆ les apprenants sortent leurs affaires. ◆ L'enseignante demande de leurs élèves d'écrive la date d'aujourd'hui sur les ardoises après la corriger sur le tableau. ◆ puis elle a demandé d'ouvrir les livres et d'observer ce qui est dans la page. ◆ elle commence de poser les questions : qu'est-ce que vous voyez ? ◆ la participation est commencée avec beaucoup de bruit, il y a qui dit une fille d'autre dit trois garçons ◆ L'enseignante calme leur classe et corrige leurs fautes. ◆ Après elle pose d'autre question cette fille et ces garçons qu'est-ce qu'ils font ? ils parlent sur quoi ? tout ça on va le connaitre après la lecture du dialogue. ◆ Elle demande aux apprenants de faire la lecture silencieusement. ◆ Après l'enseignante lit le dialogue à haute voix et avec l'utilisation de l'interjection qui a laisser les apprenants très attentifs avec elle. ◆ elle demande qui peut lire le dialogue presque toute la classe est participe après elle a continué de poser les questions et les apprenants répondent. ◆ dans la fin de la séance elle a fait un jeu de rôle qui dure 10 minutes sur le contenu du dialogue. ◆ Ce jeu fait une ambiance dans la classe avec la joie des apprenants. 	

Séance n°7

Etablissement : Bait Ben Jeddou	
Identification de la séance	Classe n° : 01 Date : 19/03/2023 Heure : 9 :45, 11 :15 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 45 ans Durée de l'exercice du métier : 13 ans
Apprenants	Nombre total : 33élèves Nombre de filles : 18 Nombre de garçons : 15
Savoir à enseigner	Projet 03 : A la mer ! Séquence 01 : tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ? Compétence : compréhension de l'écrit Objectifs : - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte. - Organiser l'information pour écrire.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'enseignante commence par l'écriture de la date d'aujourd'hui. ◆ Les apprenants dégagent leurs affaires et suivent le cours. ◆ Elle écrit sur le tableau un petit paragraphe qui parle sur l'histoire de la goutte d'eau. ◆ Elle fait la lecture à haute voix et d'une manière claire et puis elle a commencé d'expliquer le paragraphe avec l'utilisation des gestes et les mimiques pour mieux comprendre. ◆ Après elle a demandé aux apprenants qui peuvent lire. ◆ De 10 à 13 qui lèvent les mains pour la participation. ◆ Ils commencent de lire le paragraphe phrase par phrase avec l'aide de l'enseignante. ◆ Elle utilise un cartoon sous forme d'une fenêtre c'est comme un moyen qui découpe le mot syllabe par syllabe pour le lire facilement. ◆ Puis elle a posé des questions de vrai et faux et les réponses des apprenants seront par l'utilisation de leurs pouces si la phrase est juste le pouce vers le haut si elle est fausse le pouce vers le bas et ainsi de suite. ◆ Après elle écrit un exercice ; ce sont des phrases sur le contenu de l'histoire de la goutte d'eau. ◆ Et sur l'autre côté du tableau elle a collé des petits cercles sous forme des images comme le soleil, les nuages, la pluie, la goutte d'eau ◆ Après les apprenants veulent tous participé et de coller chaque cercle avec sa phrase avec beaucoup de joie. ◆ Dans la fin de la séance l'enseignante demande de leurs élèves de chanter. 	

Séance n°8

Etablissement : Mohamed Gourine	
Identification de la séance	Classe n° : 01 Date :01/03/2023 Heure :13 :00,14 :30 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 44 ans Durée de l'exercice du métier : 11 ans
Apprenants	Nombre total : 33élèves Nombre de filles : 20 Nombre de garçons : 13
Savoir à enseigner	Projet 02 : c'est la fête Séquence 03 :joyeux anniversaire ! Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte. -L'élève sera capable de lire un court texte.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none">◆ L'enseignante entre à la classe et les apprenants sortent leurs affaires.◆ Elle commence par l'écriture de la date.◆ Après elle a divisé des copies contiennent un texte avec ses questions aux élèves.◆ Puis elle demande de lire le texte silencieusement.◆ L'enseignante fait la lecture et l'explication du texte, après elle demande qui peut le lire.◆ De 15à 18 veulent lire, elle a précisé qui peut lire.◆ La prononciation des apprenants était très bonne.◆ Puis elle a commencé de poser les questions et les apprenants répondent avec beaucoup de motivation.◆ Après l'enseignante a divisé des carte de vœux sous formes d'une tarte d'anniversaire et elle a demandé aux leurs apprenants de colorer cette tarte.◆ Dans la fin de la séance l'enseignante fait une surprise à une fille pour son anniversaire, la fille était très heureuse.◆ Après l'enseignante a ramené une tarte pour elle avec les bougies et elle demande à la fille de découper la tarte avec son aide et l'applaudissement de leurs camarades et de chanter joyeux anniversaire pour elle avec beaucoup d'ambiance.	

Séance n°9

Etablissement : Mohamed Gourine	
Identification de la séance	Classe n° : 02 Date :19/03/2023 Heure :13 :00,14 :30 Durée : 1h30 (90 minutes)
Enseignant	Genre : femme Âge : 41 ans Durée de l'exercice du métier : 13 ans
Apprenants	Nombre total : 32élèves Nombre de filles : 19 Nombre de garçons : 13
Savoir à enseigner	Projet 03 : A la mer ! Séquence 01 :tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ? Compétence :compréhension de l'écrit Objectifs : -Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte.
Déroulement de la séance.	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ L'enseignante entre à la classe à 13h. ◆ les apprenants sortent leurs affaires. ◆ L'enseignante demande de leurs élèves d'écrivent la date d'aujourd'hui sur les ardoises après la corriger sur le tableau. ◆ puis elle a demandé d'ouvrir les livres et d'observer la page et elle pose la question qu'est-ce que vous voyez ? ◆ Il y a qui dit le soleil d'autre la plage, la mer..... ◆ L'enseignante corrige leurs fautes et lit le texte à haute voix et l'expliquer avec les gestes, les mimiques. ◆ Puis les apprenants font la lecture phrase par phrase. ◆ Après elle a posé des questions sur le texte et leurs apprenants participent et répondent. ◆ Après elle écrit un exercice sur le tableau et elle a commencé de dessiner des nuages, pluie, soleil..... ◆ L'exercice c'est de trouver la phrase qui correspond au dessin. ◆ Les apprenants ont fait l'exercice avec une ambiance et de joie. 	

Grille d'analyse de la fiche de cours n°1

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 01</p> <p>Projet 02 : c'est la fête</p> <p>Séquence 02 : aujourd'hui, c'est l'Aïd !</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Réaliser une bonne prononciation. -Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte. -Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'élément du texte.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	QCM (questions à choix multiple).
Support à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Le manuel scolaire. -Tableau. -L'illustration (dessin de la fête).
Matériel à utiliser	/
Subdivision du temps	<ul style="list-style-type: none"> -05 minutes pour l'installation des apprenants. -05 minutes dégager les livres et les cahiers et aussi pour l'écriture du date. -15 minutes pour la lecture des apprenants. - 15 minutes pour l'explication du texte par l'enseignant. -10 minutes pour poser les questions du texte. -20 minutes pour répondre aux questions. -05minutes pour l'écriture sur le tableau et sur le cahier. -10 minutes pour faire un paragraphe. -05 minutes pour laisser les apprenants respirer.
Mode de travail (gestion de la classe)	Individuel

Grille d'analyse de la fiche de cours n°2

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 01</p> <p>Projet 02 : c'est la fête</p> <p>Séquence 01 : bonne année !</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaitre nos traditions à partir la lecture du texte. -Comprendre globalement le texte. -Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'éléments du texte.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	QCM (questions à choix multiple).
Support à utiliser	-Le manuel scolaire. -Tableau.
Matériel à utiliser	/
Subdivision du temps	<p>-05 minutes pour l'installation des apprenants.</p> <p>-05 minutes pour dégager les affaires (les cahiers, les livres, les ardoises...).</p> <p>-15 minutes pour la lecture des apprenants et de l'enseignant.</p> <p>-15 minutes pour l'explication de l'enseignante.</p> <p>-10 minutes pour poser les questions du texte.</p> <p>-20 minutes pour comprendre le texte et répondre aux questions.</p> <p>-15 minutes pour l'écriture sur les cahiers et de faire les devoirs à la maison.</p> <p>-05 minutes pour reposer.</p>
Mode de travail (gestion de la classe)	Individuel

Grille d'analyse de la fiche de cours n°3

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 02</p> <p>Projet 02 : c'est la fête</p> <p>Séquence 03 : joyeux anniversaire !</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte. -Utiliser des ressources linguistiques pour écrire.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	Exercice de reconstitution.
Support à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Le manuel scolaire -Tableau -Les images -La chanson
Matériel à utiliser	-Les images
Subdivision du temps	<ul style="list-style-type: none"> -05 minutes pour l'installation des apprenants. -05 minutes pour dégager les affaires. -05 minutes pour coller les images. -15 minutes pour l'explication de l'enseignant. -15 minutes pour la lecture. -10 minutes pour poser les questions du texte et les expliquer. -20 minutes pour répondre aux questions. -15 minutes pour faire l'anniversaire de quelqu'un et de chanter pour lui /elle la chanson d'anniversaire.
Mode de travail (gestion de la classe)	En groupe

Grille d'analyse de la fiche de cours n°4

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 03</p> <p>Projet 02 : c'est la fête</p> <p>Séquence 03 : joyeux anniversaire !</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève sera capable de lire un court texte. - Réaliser une bonne prononciation.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	QCM
Support à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Le manuel scolaire -Tableau -Les petits cercles
Matériel à utiliser	-Les petits cercles
Subdivision du temps	<ul style="list-style-type: none"> -05 minutes pour l'installation des apprenants. -05 minutes pour dégager les affaires. -15 minutes pour la lecture des apprenants et de l'enseignante. -15 minutes pour l'explication de l'enseignante. -10 minutes pour poser les questions. -15 minutes pour répondre aux questions. -15 minutes pour l'écriture sur le tableau et sur les cahiers. -10 minutes pour répondre par vrai ou faux avec l'utilisation des petits cercles.
Mode de travail (gestion de la classe)	Individuel

Grille d'analyse de la fiche de cours n°5

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 01</p> <p>Projet 02 : c'est la fête</p> <p>Séquence 03 : joyeux anniversaire !</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -L'apprenant sera capable de faire l'identification entre le (nom, adjectif, verbe). -Obtenir un bon vocabulaire.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	Exercice de reconstitution et exercice de QCM.
Support à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Le manuel scolaire -Tableau - Le jeu des boîtes -Les étiquettes -La chanson
Matériel à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Les boîtes -les étiquettes
Subdivision du temps	<ul style="list-style-type: none"> -05 minutes pour l'installation des apprenants. -05 minutes pour dégager les affaires. -20 minutes pour la division des apprenants en groupe. -10 minutes pour l'explication des règles du jeu. -30 minutes pour jouer. -10 minutes pour répondre au vrai/faux avec l'utilisation des étiquettes. -10 minutes pour la chanson.
Mode de travail (gestion de la classe)	En groupe

Grille d'analyse de la fiche de cours n°6

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 02</p> <p>Projet 02 : c'est la fête</p> <p>Séquence 03 : joyeux anniversaire !</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte. -Organiser l'information pour écrire.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	Des questions
Support à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Le manuel scolaire -Tableau - L'ardoise -Le jeu de rôle
Matériel à utiliser	/
Subdivision du temps	<ul style="list-style-type: none"> -05 minutes pour l'installation des apprenants. -05 minutes pour faire sortir leurs affaires. -20 minutes pour poser les questions avant la lecture à propos le contenu du dialogue. -20 minutes pour faire la lecture des apprenants et de l'enseignant. -20 minutes pour répondre aux questions du dialogue. -20 minutes pour faire le jeu du rôle.
Mode de travail (gestion de la classe)	En groupe

Grille d'analyse de la fiche de cours n°7

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 01</p> <p>Projet 03 : A la mer !</p> <p>Séquence 01 : tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte. -Organiser l'information pour écrire.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	Exercice de reconstitution et exercice de QCM.
Support à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Le manuel scolaire -Tableau - les petits cercles -La chanson - un cartoon
Matériel à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> - les petits cercles - un cartoon
Subdivision du temps	<ul style="list-style-type: none"> -05 minutes pour l'installation des apprenants. -05 minutes pour dégager les affaires. -05 minutes pour écrire le paragraphe sur le tableau. -10 minutes pour la lecture des apprenants et de l'enseignante avec l'utilisation d'un cartoon (moyen de découpage des syllabes). - 10 minutes pour l'explication du paragraphe. -10 minutes pour poser les questions. -10 minutes pour répondre aux questions. -15 minutes pour répondre aux questions de vrai/faux à travers l'utilisation de leurs pouces. -15 minutes pour l'écriture d'un exercice et les réponses par les petits cercles. -05 minutes pour la chanson.
Mode de travail (gestion de la classe)	Individuel

Grille d'analyse de la fiche de cours n°8

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 01</p> <p>Projet 02 : c'est la fête</p> <p>Séquence 03 : joyeux anniversaire !</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte. -L'élève sera capable de lire un court texte.
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	Exercice de QCM.
Support à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> -Tableau - les copies imprimées -Les cartes de vœux -La tarte et la chanson
Matériel à utiliser	<ul style="list-style-type: none"> - les copies imprimées -Les cartes de vœux -La tarte
Subdivision du temps	<ul style="list-style-type: none"> -05 minutes pour l'installation des apprenants. -05 minutes pour dégager leurs affaires. -15 minutes pour la division des copies et des cartes des vœux et les colorés. -20 minutes pour la lecture des deux. -10 minutes pour l'explication du texte. -10minutes pour poser les questions. -10 minutes pour répondre aux questions posées. -15 minutes pour faire l'anniversaire de la fille.
Mode de travail (gestion de la classe)	En groupe

Grille d'analyse de la fiche de cours n°9

Identification de la fiche	<p>Classe n° : 02</p> <p>Projet 03 : A la mer !</p> <p>Séquence 01 : tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?</p> <p>Compétence : compréhension de l'écrit</p> <p>Objectifs :</p> <p>- Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte.</p>
Sollicitation de l'enseignant	-Des questions et des consignes (demande, invitation, ordre).
Type d'exercice	Exercice de reconstitution et exercice de QCM.
Support à utiliser	<p>-Le manuel scolaire</p> <p>-Tableau</p> <p>-L'ardoise</p> <p>-Les dessins</p>
Matériel à utiliser	/
Subdivision du temps	<p>-05 minutes pour l'installation des apprenants.</p> <p>-05 minutes pour sortir les affaires.</p> <p>-10minutes pour la lecture des deux.</p> <p>-10 minutes pour l'explication du texte.</p> <p>-10 minutes pour poser les questions.</p> <p>-20 minutes pour répondre aux questions du texte.</p> <p>-25 minutes pour écrire l'exercice sur le tableau et la réponse de trouver le dessin qui correspond à la phrase. .</p> <p>-05 minutes pour faire dessiner des objets.</p>
Mode de travail (gestion de la classe)	Individuel

Fiche pédagogique

<i>Classe : 4ème AP</i>	<i>Projet III : A la mer !</i>	<i>Séquence 01 : tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?</i>
<i>Activité : compréhension de l'écrit</i>	<i>Objectif(s) : - Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte</i>	<i>Support(s) : -Le manuel scolaire -Tableau -L'ardoise -Les dessins</i>
Déroulement de la séance		
<u>Eveil d'intérêt :</u>	-D'où viennent les gouttes d'eau ? Les gouttes d'eau viennent de la rivière sous forme de pluies	
<u>Moment de découverte :</u>	-Faire observer les éléments périphériques du texte -Quel est le titre du texte ? L'histoire de la petite goutte d'eau -Combien y a-t-il de paragraphe ? Il y a deux paragraphes -Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique :</u>	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quoi s'agit-il dans le texte ? Il s'agit du voyage de la petite goutte d'eau 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation -Compréhension détaillée du texte : -Sur quoi la petite goutte se laissa glisser ? Sur un brin d'herbe -Pourquoi la goutte d'eau était heureuse ? Parce qu'elle avait retrouvé l'océan	
<u>Moment de reformulation personnelle :</u>	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons et l'enchaînement Demander aux élèves de répondre à la question suivante : - Choisis la bonne réponse. D'où viennent les gouttes d'eau : <ul style="list-style-type: none"> • les plages, les océans, les rivières La petite goutte d'eau était : <ul style="list-style-type: none"> • malheureuse, heureuse 	
<u>Moment d'évaluation :</u>	-Exercice sur le tableau : trouve la phrase qui correspond au dessin	

Séance(09)

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4ème AP	<u>Projet II</u> : c'est la fête	<u>Séquence 03</u> : joyeux anniversaire !
<u>Activité</u> : compréhension de l'écrit	<u>Objectif(s)</u> : - Bâir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte -L'élève sera capable de lire un court texte	<u>Support(s)</u> : -Tableau - les copies imprimées -Les cartes de vœux -La tarte et la chanson
<i>Déroulement de la séance</i>		
<u>Eveil d'intérêt</u> :	-Citez quelques fêtes que vous connaissez : l'anniversaire, l'Aid, Yennayer...	
<u>Moment de découverte</u> :	-Faire observer les éléments périphériques du texte -Quel est le titre du texte ? L'anniversaire de Lulu -Combien y a-t-il de paragraphe ? Il y a trois paragraphes -Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique</u> :	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quel fête s'agit- il dans le texte ? Il s'agit de la fête d'anniversaire de Lulu 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation -Compréhension détaillée du texte : -C'est l'anniversaire de qui ? De Lulu -Quel est les cadeaux de Lulu ? Une corde à sauter, des feutres -Comment est la famille ? Très heureuse	
<u>Moment de reformulation personnelle</u> :	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons et l'enchaînement Demander aux élèves de répondre à la question suivante : Réponds par vrai ou faux. -C'est l'anniversaire de Mayar..... -Toute la famille est heureuse	
<u>Moment d'évaluation</u> :	-Colorer la carte de vœux -Faire une surprise pour la fille pour son anniversaire avec une tarte et de chanter ensemble pour elle.	

Séance(08)

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4ème AP	<u>Projet III</u> : A la mer !	<u>Séquence 01</u> : tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?
<u>Activité</u> : compréhension de l'écrit	<u>Objectif(s)</u> : - Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte - Organiser l'information pour écrire	<u>Support(s)</u> : - Le manuel scolaire - Tableau - les petits cercles - La chanson - un cartoon
Déroulement de la séance		
<u>Eveil d'intérêt</u> :	- D'où viennent les gouttes d'eau ? Les gouttes d'eau viennent de la rivière sous forme de pluies	
<u>Moment de découverte</u> :	- Faire observer les éléments périphériques du texte - Quel est le titre du texte ? L'histoire de la petite goutte d'eau - Combien y a-t-il de paragraphes ? Il y a deux paragraphes - Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique</u> :	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quoi s'agit-il dans le texte ? Il s'agit du voyage de la petite goutte d'eau 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation - Compréhension détaillée du texte : - Sur quoi la petite goutte se laissa glisser ? Sur un brin d'herbe - Pourquoi la goutte d'eau était heureuse ? Parce qu'elle avait retrouvé l'océan	
<u>Moment de reformulation personnelle</u> :	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons et l'enchaînement Demander aux élèves de répondre à la question suivante : - Choisis la bonne réponse. D'où viennent les gouttes d'eau : <ul style="list-style-type: none"> • les plages, les océans, les rivières La petite goutte d'eau était : <ul style="list-style-type: none"> • malheureuse, heureuse 	
<u>Moment d'évaluation</u> :	- Réponds oralement par : vrai/faux - Exercice sur le tableau : trouve la phrase qui correspond au dessin	

Séance(07)

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4ème AP	<u>Projet II</u> : c'est la fête	<u>Séquence 03</u> : joyeux anniversaire !
<u>Activité</u> : compréhension de l'écrit	<u>Objectif(s)</u> : -Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un texte -Organiser l'information pour écrire	<u>Support(s)</u> : -Le manuel scolaire -Tableau - L'ardoise -Le jeu de rôle
Déroulement de la séance		
<u>Eveil d'intérêt</u> :	-Citez quelques fêtes que vous connaissez : l'anniversaire, l'Aid, Yennayer...	
<u>Moment de découverte</u> :	-Que ce que vous observez ? -Y a-t-il un titre au dialogue ? Non il n'y a pas -Combien y a-t-il des enfants? Il y a cinq enfants -Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique</u> :	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le dialogue une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quoi s'agit-il dans le dialogue ? Il s'agit de l'anniversaire de Maya 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le dialogue avec une articulation soignée et une bonne prononciation -Compréhension détaillée du dialogue : -De quoi parlent les enfants entre eux ? De l'anniversaire de leur amie -ils font quoi? Ils préparent une surprise	
<u>Moment de reformulation personnelle</u> :	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons et l'enchaînement Demander aux élèves de répondre à la question suivante : -Quels sont les préparatifs de l'anniversaire ?	
<u>Moment d'évaluation</u> :	-Faire un jeu de rôle à propos le dialogue	

Séance(06)

Séance(04)

Fiche pédagogique

<i>Classe :</i> 4ème AP	<i>Projet II :</i> c'est la fête	<i>Séquence 03 :</i> joyeux anniversaire !
<i>Activité :</i> compréhension de l'écrit	<i>Objectif(s) :</i> -L'apprenant sera capable de faire l'identification entre le (nom, adjectif, verbe) -Obtenir un bon vocabulaire	<i>Support(s) :</i> -Le manuel scolaire -Tableau - Le jeu des boîtes -Les étiquettes -La chanson
Déroulement de la séance		
<i><u>Eveil d'intérêt :</u></i>	-Présentation du jeu : l'enseignante divise les élèves en 4 groupes.	
<i><u>Moment de découverte :</u></i>	- Explication des règles du jeu à suivre : -L'enseignante explique le jeu en limitant le temps. -Coller les boites sur le tableau (adjectif, nom, verbe) -Dessiner un tableau pour les résultats (colonne pour la bonne lecture et l'autre pour mettre les mots dans sa place - Chaque groupe sélectionne un élève présentateur à chaque fois.	
<i><u>Le déroulement du jeu</u></i>	- Inviter le présentateur de chaque groupe à lire à chaque fois les mots à haute voix et les mettre dans sa place et le jeu continu comme ça. -Les conditions : 1-Pour la bonne lecture plus demie point 2- Mettre les mots dans sa place une demie point 3- Respecter le temps octroyé.	
<i><u>Moment d'évaluation :</u></i>	1-Réponds par : vrai/faux -Les enfants aiment la fête de Yennayer -La maman décore la maison -les amies portent des habits neufs 2-les élèves chantent ensemble	

Séance(05)

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4ème AP	<u>Projet II</u> : c'est la fête	<u>Séquence 03</u> : joyeux anniversaire !
<u>Activité</u> : compréhension de l'écrit	<u>Objectif(s)</u> : - L'élève sera capable de lire un court texte -Réaliser une bonne prononciation	<u>Support(s)</u> : -Le manuel scolaire -Tableau -Les petits cercles
<i>Déroulement de la séance</i>		
<u>Eveil d'intérêt</u> :	-Citez quelques fêtes que vous connaissez : l'anniversaire, l'Aid, Yennayer...	
<u>Moment de découverte</u> :	-Faire observer les éléments périphériques du texte -Y a-t-il un titre au texte ? Non il n'y a pas -Combien y a-t-il de paragraphe ? Il y a un seul paragraphe -Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique</u> :	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quoi s'agit-il dans le texte ? Il s'agit de la fête du 5 juillet (la fête d'indépendance) 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation -Compréhension détaillée du texte : -De quoi parle le texte ? De la fête de cinq juillet -Qui organisent une belle fête ? Les élèves	
<u>Moment de reformulation personnelle</u> :	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons et l'enchaînement Demander aux élèves de répondre à la question suivante : - Choisis la bonne réponse. Nous porterons des : <ul style="list-style-type: none"> • chemises noires et des cravates blanches • chemises blanches et des cravates noires 	
<u>Moment d'évaluation</u> :	-Réponds par : vrai/faux -C'est le quatre juillet -Les jolis bouquets de marguerites seront offerts aux invités -Nous porterons des chemises blanches....	

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4ème AP	<u>Projet II</u> : c'est la fête	<u>Séquence 03</u> : joyeux anniversaire !
<u>Activité</u> : compréhension de l'écrit	<u>Objectif(s)</u> : - Bâtir des hypothèses de lecture à partir l'illustration du texte - Utiliser des ressources linguistiques pour écrire	<u>Support(s)</u> : - Le manuel scolaire - Tableau - Les images - La chanson
Déroulement de la séance		
<u>Eveil d'intérêt</u> :	- Citez quelques fêtes que vous connaissez : l'anniversaire, l'Aid, Yennayer...	
<u>Moment de découverte</u> :	- Que représentent ces images ? - Est-ce que ce texte a titre ? - Combien y a-t-il de phrases ? - Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique</u> :	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quoi s'agit-il dans le texte ? Il s'agit de l'anniversaire de Sarah 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation - Compréhension détaillée du texte : - De quoi parle le texte ? De l'anniversaire de Sarah	
<u>Moment de reformulation personnelle</u> :	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons, l'enchaînement et l'intonation Demander aux élèves de répondre à la question suivante : - Quels sont les préparatifs de l'anniversaire ? La tarte, le décor, les cadeaux.....	
<u>Moment d'évaluation</u> :	- Inviter les apprenants à écrire une phrase avec les mots suivants et de ne pas oublier la majuscule et le point : Prépare-délicieuse-une-maman-la-tarte - Demander aux élèves de chanter au fille la chanson d'anniversaire	

Séance(03)

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4ème AP	<u>Projet II</u> : c'est la fête	<u>Séquence 01</u> : bonne année !
<u>Activité</u> : compréhension de l'écrit	<u>Objectif(s)</u> : - Connaitre nos traditions à partir la lecture du texte -Comprendre globalement le texte -Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'éléments du texte	<u>Support(s)</u> : -Le manuel scolaire -Tableau
Déroulement de la séance		
<u>Eveil d'intérêt</u> :	-Combien de fêtes chez nous : l'anniversaire, l'Aid, Yennayer, Mouloud.....	
<u>Moment de découverte</u> :	-faire observer les éléments périphériques du texte -Quel est le titre du texte ? la fête du Mouloud -Combien y a-t-il de phrases ? 2phrases -Que voyez-vous en image ? Des enfants des gâteaux -Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique</u> :	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quoi s'agit-il dans le texte ? Il s'agit de la fête du Mouloud 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation -Compréhension détaillée du texte : -De quoi parle le texte ? De la fête du Mouloud -Ou sont les enfants ? Ils sont dans la boulangerie	
<u>Moment de reformulation personnelle</u> :	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons, l'enchaînement et l'intonation Demander aux élèves de répondre à la question suivante : -Choisis la bonne réponse. <ul style="list-style-type: none"> • Je cuis les gâteaux chez : l'épicier, le menuisier, la boulangerie -Quels sont les préparatifs de la fête ? Les plateaux de gâteaux aux amandes et aux dattes	
<u>Moment d'évaluation</u> :	Réponds par : vrai / faux -C'est la fête du Mouloud.... -On préparait les gâteaux aux amandes et aux dattes..... -Les enfants ne portaient pas d'habits neufs..... -Les amies ne portaient pas des jouets et d'agapes.....	

Séance(02)

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4ème AP	<u>Projet II</u> : c'est la fête	<u>Séquence 02</u> : aujourd'hui, c'est l'Aïd !
<u>Activité</u> : compréhension de l'écrit	<u>Objectif(s)</u> : -Réaliser une bonne prononciation -Utiliser l'illustration pour comprendre le sens d'un court texte. -Bâtir des hypothèses de lecture à partir d'élément du texte.	<u>Support(s)</u> : -Le manuel scolaire -Tableau -L'illustration (dessin de la fête)
Déroulement de la séance		
<u>Eveil d'intérêt</u> :	-Citez quelques fêtes que vous connaissez : l'anniversaire, l'Aïd, Yennayer.....	
<u>Moment de découverte</u> :	-faire observer les éléments périphériques du texte -Y a-t-il un titre au texte ? Non il n'y a pas -Accepter toutes les réponses.	
<u>Moment d'observation méthodique</u> :	1-Lecture silencieuse : inviter les apprenants à lire le texte une lecture silencieuse précédée d'une question de contrôle : De quoi s'agit-il dans le texte ? Il s'agit de la fête de l'Aïd El-Adha 2-Lecture magistrale : L'enseignante lit le texte avec une articulation soignée et une bonne prononciation -Compréhension détaillée du texte : -De quoi parle le texte ? De la fête de l'Aïd El Adha -Qui sont les personnages ? Sarah – La maman -Que prépare la maman de Sarah ? Elle prépare des gâteaux	
<u>Moment de reformulation personnelle</u> :	3-Lecture individuelle : les élèves lisent le texte en respectant les liaisons et l'enchaînement -Choisis la bonne réponse. <ul style="list-style-type: none"> • Sarah adore : La ghribia, Les makrouts, Le griouech • Sarah est : malheureuse, heureuse 	
<u>Moment d'évaluation</u> :	Vous rédigez un paragraphe autour les préparatifs de l'Aïd	

Séance (01)

Déroulement d'une séquence (sur 2 semaines)

1^{ère} Séance : 1h 30 mn

- Oral : compréhension/production
- Lecture : compréhension de texte

2^{ème} Séance : 1h 30 mn

- Texte : activités de lecture
- Vocabulaire : exercices écrits

3^{ème} Séance : 2h

- Grammaire : exercices écrits
- Préparation à la production écrite

4^{ème} Séance : 1h 30 mn

- Conjugaison
- Orthographe
- Lecture suivie et dirigée

5^{ème} Séance : 1h 30 mn

- Production écrite
- Evaluation – Bilan

6^{ème} Séance : 1h

- Début d'une nouvelle séquence

6.4- Supports et thèmes :

Les supports proposés sont déjà familiers à l'élève. Leur variété est garantie de motivation pour pouvoir mener à bien les activités et favoriser l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Aussi la sélection continuera à s'organiser autour de la fonction des textes (textes qui racontent, textes qui décrivent, textes qui expliquent ...) accompagnés d'illustrations.

- Les textes qui racontent : contes merveilleux, petits récits, B.D, lettres ...
- Les textes qui décrivent : fiches techniques (d'un animal, d'une plante), listes, bandes dessinées illustrant un processus.
- Les textes qui disent comment faire : recettes de cuisine pour enfants, notices de fabrication simple, notices de montage d'un jouet, modes d'emploi, listes de conseils, d'instructions, de consignes, règles de jeux ...
- Les textes qui induisent un échange verbal : dialogues, saynètes ...
- Les textes à fonctions poétique et ludique : comptines, chansons, poèmes, devinettes, bandes dessinées (B.D) ...
- Les textes qui visent à convaincre : affiches, panneaux à valeur éducative (santé, hygiène, code de la route ...).

Je lis et je comprends

A Écoute et répète.

LES COULEURS

- violet
- rose
- vert
- jaune
- marron
- blanc
- bleu
- gris
- orange
- rouge
- noir

B Lis le texte.

L'immeuble blanc

Notre immeuble est peint en blanc, mais le dessous des balcons est bleu. Bleu plus foncé que le ciel. C'est très beau. Les propres.

Maïssa BEY, Bleu Blanc Vert, Banzakh, 2006, p. 7.



Avec ta/ton camarade, relis le texte, puis réponds.

- De quelle couleur est l'immeuble ? Et les balcons ?
- Comment est l'immeuble ?

C Lis les dialogues.

J'habite dans un immeuble, et toi Yacine ?



Moi, j'habite dans une maison.

Le nom commun	
la maison	une maison
le balcon	un balcon

Entoure les noms communs dans ton cahier.

Lina, un immeuble, Yacine, la rue, un balcon, Maïssa, une fenêtre, le ciel.

Recopie le nom propre sur ton ardoise.

maison, Madjid, Algérie, Tom, le chat, Terry, la souris, Tiaret, une ville, Sétif.



Voici Mélissa ! Elle habite à Biskra.

Le nom propre
Yacine
Mélissa
Biskra

D Écris dans ton cahier.

La phrase déclarative

Ma camarade habite dans un immeuble blanc.



Je te dis «bonjour».

Je te dis «bonjour»

Tu me dis «bonjour»

On se dit tous les jours,

«bonjour et bonne journée».

Je te dis «au revoir»,

Tu me dis «au revoir»,

On se dit «au revoir et à bientôt».



Yennayer

Voici la fête de l'an!
Yennayer! Yennayer!
On te fête depuis longtemps.
C'est le nouvel an!
Ce soir, petits et grands,
Passeront une longue soirée.
Couscoussi couscoussa
Noix, noisettes,
Qui te cassera?
Couscoussi couscoussa
Lorsque minuit sonnera,
Tout le monde dira :
Asseggas ameggaz!
Bonne année! Bonne année!
A ma mère, à ma grand-mère,
Bonne année! Bonne année terre entière!



Les animaux en fête

J'ai vu un gros rat
Qui fendait du bois,
Avec son nez carré,
J'ai vu une anguille,
Qui coiffait sa fille,
Pour aller danser.

J'ai vu une vache,
Qui patinait sur la glace,
En plein cœur d'été.

J'ai vu une grenouille,
(...) Qui fouille,
En haut du rocher.

J'ai vu un gros bœuf,
Qui montait aux cieux,
Dans un panier percé.

Maurice Genevoix, *les Deux Lutins*,
Casterman, 1984.



A Écoute, puis réponds.

Quelle fête préparent Yacine et Massinissa ?

Yacine : Nous préparons la fête d'anniversaire de Lina.

Massinissa : C'est aujourd'hui son anniversaire ?

Yacine : Non, c'est demain, le 5 mars.

Tanina : Amira vient à la fête ?

Yacine : Oui, nous invitons tous les amis du quartier.

Massinissa : Lina a quel âge ?

Yacine : Elle a neuf ans.

Madjid : Je vais offrir un livre à Lina. Et toi ?

Yacine : Je ne sais pas ! Moi, j'aime dessiner.

Tanina : Tu fais un joli dessin. C'est une idée formidable !

Madjid : Lina est une amie géniale.

1 Écoute la phrase, puis dis « vrai » ou « faux ».

- C'est l'anniversaire de Yacine.
- Ils invitent les amis du quartier.
- Lina a dix ans.
- Yacine aime dessiner.
- Lina est la cousine de Madjid.

3 Relis le dialogue avec ta/ton camarade, puis écris la réponse.

- Que vont offrir Madjid et Yacine à Lina ?

B Avec ta/ton camarade, écoute et dis la date écrite au tableau.



Hiver	Printemps	Été	Automne
	Lina (5 mars)		

2 Lis le dialogue puis réponds à la question.

- Quelle est la date d'anniversaire de Lina ?

Hier, 3 mars

Aujourd'hui, 4 mars

Demain, 5 mars

C Maintenant, joue le dialogue avec tes camarades.

E Il a quel âge ?



Yacine a ans.

Yacine est grand garçon.



Yacine et Madjid ont ans.

Yacine et Madjid sont grands garçons.

• Complète le dialogue.

- Tu as une voiture rouge.
- Tu regardes un vélo vert.
- Tu dessines une montagne blanche.
- Oui j'ai des .
- Oui je regarde des .
- Oui je dessine des .

Sons et Lettres

- Recopie sur ton ardoise les syllabes qui contiennent les sons « ch », « j ».
- Puis lis le texte à haute voix.

C'est le cinq juillet, nous organisons une belle fête. Nous commençons les préparatifs : les jolis bouquets de marguerites et de roses rouges seront offerts aux invités. Quelle belle chorale de notre classe ! Notre professeur de français sera le chef d'orchestre. Nous porterons des chemises blanches et des cravates noires. Nous chanterons, ensemble, de belles chansons.

Dictée

*Nous allons à la fête pour voir les magiciens, les clowns
et rire des jeux de scène.*

1

Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?

A Écoute, puis réponds.

Quelle histoire racontera grand-mère ?

Yacine : C'est une belle plage, grand-mère !

Grand-mère : Tu vas te baigner avec tes cousins, maintenant ?

Yacine : Non, je ne vais pas me baigner. Je construis un petit château sur le sable.

Grand-mère : Tu dois utiliser le seau pour ramener de l'eau.

Yacine : Le seau est cassé. Il est inutile.

Grand-mère : Demain, tu achèteras un autre seau. Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?

Yacine : Non. Raconte-moi l'histoire, grand-mère !

Grand-mère : Ce soir, je te raconterai l'histoire de la grande aventure de la goutte d'eau.

1 Ta/ton camarade lit la phrase, tu dis vrai ou faux.

- Yacine va se baigner avec ses voisins.
- Yacine construit un château sur le sable.
- Yacine doit utiliser une bouteille pour ramener de l'eau.

2 Lis le dialogue, puis réponds à la question.

- Quand Yacine achètera un autre seau ?

3 Recopie la phrase juste pour répondre à la question.

- Est-ce que Yacine connaît l'histoire de la petite goutte d'eau ?

Oui, Yacine connaît l'histoire de la petite goutte d'eau.

Non, Yacine ne connaît pas l'histoire de la petite goutte d'eau.

4 Avec ta/ton camarade, imagine un autre titre du dialogue.

C Maintenant, relis le dialogue et joue avec tes camarades.



Je m'entraîne

A Lis le texte.

1 Lis le poème, puis recopie les verbes au futur simple.



La mer s'est retirée
 Qui la ramènera ?
 La mer s'est démontée.
 Qui la remontera ?
 La mer s'est emportée.
 Qui la rapportera ?
 La mer est déchaînée.
 Qui la rattachera ?
 Un enfant qui joue sur la plage
 Avec un panier d'osier de coquillages.

Troques Charpentreau,
 Jouer avec les poètes, 1999

Hadj Bilal

2 écris la phrase complète avec : ni... ni...

- Grouillette n'écoute sa mère sa sœur.
- Elle n'aime la piscine la mer.

B La chanson



A la piscine!
 Avec ton camarade, mime et chant

3 Choisis la bonne forme du verbe puis complète les phrases.

- Demain, je mes cours de natation. (commencera - commencerai)
- La semaine prochaine, tu au concours. (participeras - participerai)
- L'année prochaine, nous un grand tournoi. (organiseront - organiserons)

4 Complète les phrases dans ton cahier.

- Le corail brille au fond de la mer.
- Le travail du maçon est pénible.
- Le portail du parc est fermé.
- L'épouvantail fait peur aux oiseaux.
- Les brillent au fon de la mer.
- Les des maçons sont pénibles.
- Les des parcs sont fermés.
- Les font peur aux oiseaux.

5 Quand tu iras à la plage, que feras-tu?

A Lis à haute voix.

12 JANVIER



Le 12 janvier, c'est le nouvel an amazigh. Nous fêtons Yennayer en classe. Mon vœu est « Bonne année ! ».

Bonne fête ! Je t'aime Maman !

Bonne année ! Bonheur !

Bonne santé ! Grand-mère !

1 Lis la liste des vœux et réponds : quand est-ce que tu écris ces vœux ?

- C'est la fête des **mères** : Bonne fête ! Je t'aime maman.
- C'est la fête **■** : Bonne santé ! Grand-mère.
- C'est la fête **■** : Bonne fête !
- C'est la fête **■** : Bonne année !
- C'est la fête **■** : Joyeux anniversaire !



2 Réécris les verbes soulignés en noms avec « age ».

- Pour la fête, Amira aime nettoyer la maison.
- Pour la fête, Amira aime faire le **■** de la maison.
- Elle adore dresser les jolies assiettes.
- Elle adore le **■** des jolies assiettes.

B La chanson



Voici le jour de l'an

Avec ton camarade, mime et chante.

3 Complète le texte.

J'offre une carte de vœux à mon **meilleur** ami Salim.
Je donne une autre carte de vœux à ma **■** amie Samira.
Salim est **content**. Samira est **■** aussi.

4 Remplace le sujet par le pronom il.

- L'immeuble est propre.
- Le jardin est couvert de neige.
- Le melon est mon fruit préféré.
- L'enfant aime les bonbons.

5 Avec ta/ton camarade, écris un texte pour présenter le vœu que vous avez choisi ensemble, pour votre classe.

1 Regarde le dessin, puis lis.

Il est dix heures et le portail de la piscine est toujours fermé.

Massinissa : Bonjour Monsieur le gardien, ouvrez-nous le portail, s'il vous plaît.

Le gardien : Je suis désolé les enfants, la piscine est fermée pour des travaux.



2 Complète au tableau les mots soulignés au pluriel.

- Le vitrier remplace le vitrail cassé.

Le vitrier remplace les ■ cassés.

- Le maçon a terminé le travail de la maison.

Le maçon a terminé les ■ de la maison.

Singulier	Pluriel
un portail	des portails
un éventail	des éventails
un détail	des détails

Remarque

Singulier	Pluriel
un travail	des travaux
un corail	des coraux
un vitrail	des vitraux

Sons et Lettres

1 Lis le texte.

Les cigognes

L'horizon est d'une impeccable propreté. (...) Des cigognes glissent. Saïd ne peut s'empêcher de questionner : « Cigognes, demain fera-t-il beau ? ». (...) Le ciel était pourtant si bleu, les nuages étaient pourtant si blancs. Les cigognes glissent, dédaigneuses, indifférentes. Elles font leur nid. (...) On entend le silence qui descend des montagnes. Il fait beau. Des fourmis... La petite mousse entoure les escargots.

Hadj Bilal

... D., La dernière impression, Edition Bouchene, 1989, p.153.

2 Recopie les mots qui contiennent « gn ».

3 Trouve les mots qui contiennent « in », « im » en première syllabe. Donne le contraire de ces mots.

Dictée

L'horizon est d'une impeccable propreté. Les cigognes glissent, dédaigneuses, indifférentes. Elles font leur nid.

Tâche 1

LE PRÉSENTOIR DES MAISONS



Je m'appelle Massinissa.
J'habite dans l'immeuble blanc, là-bas.



Maison
blanc
vert
gris
marron
Immeuble
Maison
gris marron

2 Je dessine ma maison.

Moi, c'est .

Je m'appelle
J'habite dans

J'habite dans

- Le toit est .

- La porte est .

- La façade est .



J'écris mon prénom.

Je dis où j'habite.

Je dessine où j'habite.

Quelle est la couleur?

3 Avec mes camarades de classe, je fabrique un présentoir des maisons.



SÉQUENCE 2

Je lis et je comprends

A Lis le dialogue.



Masculin	Féminin
mon cousin	ma cousine
ton cousin	ta cousine
son cousin	sa cousine

- Complète les phrases par **il** ou **elle**.
 - Il aime **ce** quartier.
 - Elle aime **ce** ville.

B Lis le texte.

Jasmin

« Yasmine », c'est le nom que l'on donne au jasmin en Algérie. Son parfum se répand partout. J'ai cueilli cette plante la veille de mon départ pour Marseille. Je respire son odeur. Sa vue me réchauffe le cœur. Ce jasmin, c'est tout mon village.

Kamal ZEMOURI, *Le jardin de l'intrus*, ENAG, 1985, p. 5

- 1 Comment on appelle le « Jasmin » en Algérie ?
- 2 Quand Kamal a cueilli cette plante ?
- 3 Avec ta/ton camarade, recopie les déterminants possessifs et les noms sur ton ar...

C Recopie ce qui change.

Madjid habite le quartier Amirouche.

Il habite le quartier Amirouche.

- Remplace le nom par le pronom : **il**.

Massinissa va chez son cousin.

Il va chez son cousin.



D Écris dans ton cahier.

La phrase interrogative

Tu as son adresse ?

Le point d'interrogation

L'IMAGIER DE NOTRE QUARTIER

1 Je fais comme Madjid!



- près de
- à côté de
- En face de
- Magasin
- Ecole
- Recueil
- Salon de coiffure
- Superette
- Pharmacie
- Librairie
- Stade
- Mosquée
- Boiseries

2 Je dessine où j'habite.



maison en face de la pharmacie

Je choisis un indicateur de lieu.

Je dessine un repère.

Je dessine ma maison.

J'écris où j'habite.

3 Avec mes camarades, nous fabriquons l'imagier de notre quartier.

3 J'écris un texte pour présenter notre quartier.



A Écoute, puis réponds.

Avec qui Madjid va au Magasin ?

Lina : Bonjour Madjid, où vas-tu ?

Madjid : Bonjour Lina, je vais au magasin. Je veux acheter un blouson.

Lina : Où se trouve le magasin ?

Madjid : Le magasin est à côté du marché, pas loin de la poste, dans la rue principale Ahmed Zabana.

Lina : Nous allons ensemble.

Madjid : Bonjour Monsieur, je veux un blouson, s'il vous plaît.

Vendeur : Bonjour ! Quelle couleur ?

Madjid : Ce blouson bleu.

Lina : Ah oui ! C'est un joli blouson !

Madjid : C'est vrai, mon blouson est beau.

B Avec ta/ton camarade, écoute et dis ce que le vendeur porte dans ses mains.



Dis vrai ou faux.

- Madjid va avec Lina au magasin.
- Madjid veut acheter un vélo.
- Le blouson est bleu.

Lis le dialogue, puis réponds à la question :

Où se trouve le magasin ?



C Maintenant, relis et joue le dialogue avec tes camarades.

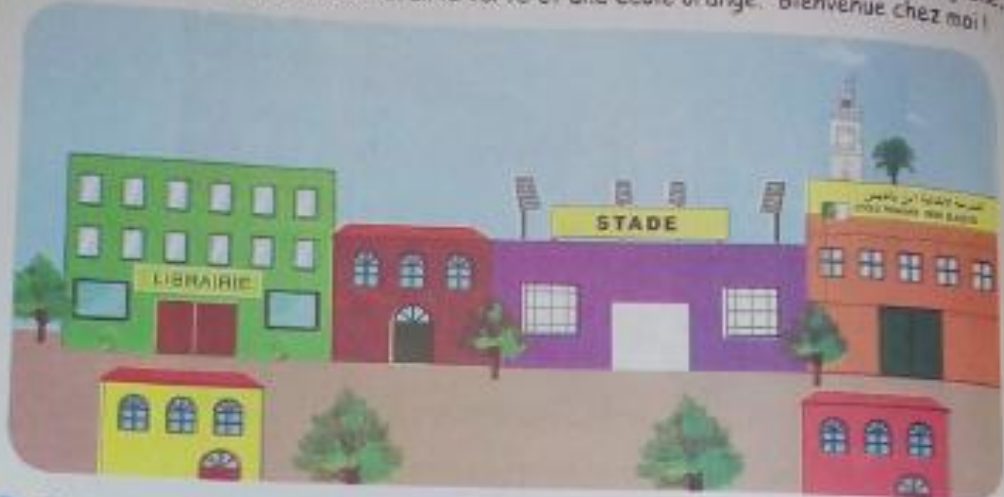
Tâche finale

FABRIQUONS L'IMAGIER DU QUARTIER DE NOS RÊVES !

1 Je lis.

Voici le dessin de mon quartier en couleurs.

Dans mon quartier de rêve, il y a des maisons de toutes les couleurs : marron, jaune, rouge... un stade violet, une librairie verte et une école orange. Bienvenue chez moi !



2 Je dessine mon quartier de rêve !



- 3 Avec mes camarades, je choisis le meilleur imagier du quartier de rêve. Nous l'accrochons au mur de la classe.
- 4 Avec mes camarades, nous écrivons un texte pour présenter l'imagier du quartier de nos rêves.

Tâche 1

DESSINONS DES CARTE DE VŒUX.

1 Quelles belles cartes de vœux !



2 Je fais un dessin, J'écris un vœu.

Je fais un dessin.

J'écris un vœu.



J'écris mon prénom.

3 Avec mes camarades, nous votons pour choisir les trois meilleures cartes de vœux.



A Écoute, puis dis pourquoi Amira est contente.



- Yacine : Nous fêtons Yennayer à l'école, cette année.
 Amira : C'est demain la fête, je suis contente.
 Yacine : Pour cette fête, je fais une carte.
 Amira : Une carte ?
 Yacine : Oui, une carte de vœux, du nouvel an amazigh.
 Amira : Une carte, pour qui ?
 Yacine : J'offre cette carte à ma maîtresse.
 Amira : Ah bon ! Tu fais comment ?
 Yacine : Je fais un dessin et j'écris un vœu.
 Amira : Quel vœu ?
 Yacine : Bonne année !

B Avec ta/ton camarade écoute et dis ce que les deux amis regardent.

C'est demain la fête de Yennayer !



- 1 Dis la bonne réponse.
- hier 10 janvier ?
 - Yennayer est fêté : -aujourd'hui 11 janvier ?
 - demain 12 janvier ?

2 Lis le dialogue, puis réponds.

- a) - Qu'est-ce que la fête Yennayer ?
 • C'est une fête du Mouloud. • C'est une fête du nouvel an amazigh
- b) - Où Yennayer est fêté cette année ?
 • à la maison • à l'école
- c) - Qu'est-ce qu'une carte de vœux ?
 • une photo • un dessin et un vœu • un dessin

3 Lis le dialogue, écris les phrases complètes dans ton cahier.

Yacine offre la carte de vœux à :

- sa maman.
- sa maîtresse.
- sa sœur.

Le vœu de Yacine est :

- « Bonne santé ! »
- « Bonne fête ! »
- « Bonne année ! »

C Maintenant, relis et joue le dialogue avec tes camarades.

Tâche 1

DESSINONS DES CARTE DE VŒUX.

1 Quelles belles cartes de vœux !



2 Je fais un dessin. J'écris un vœu.

Je fais un dessin.

J'écris un vœu.



J'écris mon prénom.

3 Avec mes camarades, nous votons pour choisir les trois meilleures cartes de vœux.



2

Aujourd'hui, c'est l'Aïd !

A Écoute, puis réponds.

Que fêtent les trois amis ?

l'Achoura

Yennayer

l'Aïd El Fitr

Massinissa : Aujourd'hui, c'est l'Aïd, joyeuse fête mes amis !

Yacine : Merci Massinissa. Bonne fête à toi aussi.

Amira : Heureuse fête à vous !

Massinissa : Je passe l'Aïd avec mes cousins. C'est génial !

Yacine : Je fête toujours l'Aïd chez mes grands-parents.

Amira : Moi, hier j'ai aidé maman aux préparatifs : le nettoyage de la maison, la décoration, les achats.

Massinissa : Regardez, je porte mes habits neufs.

Yacine : Pensons aux gens malheureux et démunis ! Il faut aider les pauvres, bien avant la fête.

Massinissa : Aujourd'hui, nous chantons et nous jouons avec nos voisins.

Yacine : Avec maman nous préparons la fête. Ma grand-mère nous met toujours le henné.

Amira : Maman me donne des gâteaux délicieux.

Massinissa : Que c'est bon d'être ensemble !

Amira : Et que c'est bien aussi de partager !

B Avec tes camarades, dis ce que portent les amis.



1 Relis le dialogue, dis vrai ou faux.

- a - Massinissa passe l'Aïd avec ses cousins. b - Nous préparons des gâteaux pour l'Aïd.
c - Yacine fête l'Aïd chez sa tante. d - C'est maman qui met le henné aux enfants.

2 Écris avec ta/ton camarade : à qui il faut penser avant la fête de l'Aïd ?

3 Maintenant, joue le dialogue avec tes camarades.

Matériel

FABRIQUONS LE DÉCOR DE LA FÊTE !

Tâche
2

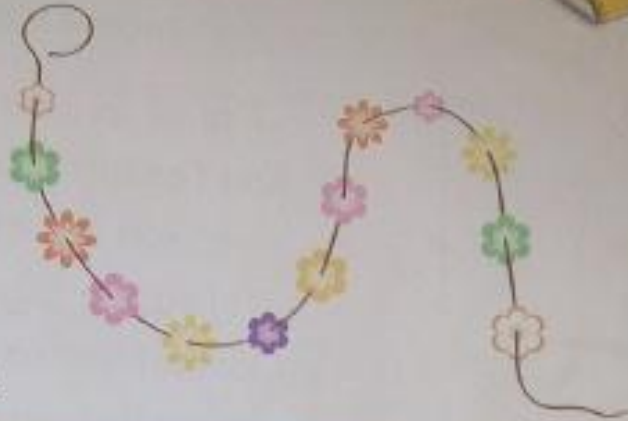
Il faut :

- du papier en couleur,
- des ciseaux,
- un fil,
- des crayons de couleur.

Comment faire ?

Il faut :

- découper le papier,
- assembler les fleurs dans le fil.



Je fabrique un objet pour le décor de la fête !

Pour la fête de l'Aïd,
je fabrique

Je nomme
l'objet fabriqué



En groupe, nous fabriquons le décor de la fête !

L'objet fabriqué

Avec mes camarades, j'écris les étapes de la préparation de la fête.



Tâche finale

Fêtons l'anniversaire des élèves de notre classe !



1 Avec mes camarades, je choisis une date.

Janvier

Mars

Février

Mai

Avril

Juin

Septembre

Novembre

Octobre

Décembre

2 Nous décidons : qui apporte quoi ?



3 Avec mes camarades, nous écrivons un texte pour annoncer la fête.

Joyeuse fête

Aujourd'hui, le (date), c'est des élèves de la classe de 4^{ème} année. Nous nos camarades. Nous préparons ensemble. Nous apportons une grande , des , du , des , des . Nous des cartes de vœux. Le vœu de la classe est .

4 Présentons oralement le texte.

a - Faisons un concours de la meilleure lecture du texte de l'annonce.

b - Présentons oralement le texte devant les élèves de la 5^{ème} année.

5 Accrochons l'annonce de la fête au mur, avec les meilleures cartes de vœux.

6 Fêtons ensemble!

Tâche finale

Fêtons l'anniversaire des élèves de notre classe !



1 Avec mes camarades, je choisis une date.

Janvier Mars
Février
Avril Mai
Juin
Novembre Septembre
Octobre Décembre

2 Nous décidons : qui apporte quoi ?



3 Avec mes camarades, nous écrivons un texte pour annoncer la fête.

Joyeuse fête

Aujourd'hui, le (date), c'est des élèves de la classe de 4^{ème} année. Nous nos camarades. Nous préparons ensemble. Nous apportons une grande, des, du, des, des. Nous des cartes de vœux. Le vœu de la classe est.

4 Présentons oralement le texte.

a - Faisons un concours de la meilleure lecture du texte de l'annonce.

b - Présentons oralement le texte devant les élèves de la 5^{ème} année.

5 Accrochons l'annonce de la fête au mur, avec les meilleures cartes de vœux.

6 Fêtons ensemble!