

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**  
**Université d'Ammar TELIDJI-Laghouat**  
**Faculté des Lettres et des Langues**  
**Département de français LMD**



**Mémoire pour l'obtention d'un master en didactique du FLE**

**Intitulé**

**Le rôle des activités ludiques en classe de FLE**  
**(Cas des élèves de la 3 AP)**

**Présenté par :**

**FALI Saadia**

**Membre du jury :**

**Présidente: Mme Fatima ziouani**

**U.A.T.Laghouat**

**Examineur : M. GRARI Abdellah**

**U.A.T.Laghouat**

**Directeur de recherche : M.AINA Kamel**

**U.A.T.Laghouat**

**2017/2018**

## *Dédicaces*

*Je dédie ce travail :*

*A mes parents qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont  
donné un modèle de labeur et de persévérance.*

*A toute ma famille, surtout à ma sœur SOUAD qui m'a  
encouragée*

*A ceux et celles qui ont été à mes côtés dans les moments  
difficiles.*

## **Remerciements**

*Avant toute chose, je remercie Dieu,  
Je tiens à exprimer mes vifs remerciements à  
Monsieur AINA Kamel, mon directeur de  
recherche,*

*Je remercie également toutes les personnes qui m'ont  
aidée dans la réalisation de ce travail surtout*

*B.Nabil*

*Mes remerciements vont également aux membres du jury  
qui me font l'honneur d'examiner ce travail.*

## Table de matière

*Dédicaces*

*Remerciements*

*Introduction* ..... - 1 -

### ***Le Cadre theorique***

#### ***Chapitre I:La présentation des activités ludiques***

*1-la notion d' activité :* ..... - 5 -

*2-la définition des activités ludiques :* ..... - 6 -

*3-Les caractéristiques des activités ludiques :* ..... - 8 -

*4-Les types des activités ludiques :* ..... - 11 -

*4-1 les activités linguistiques :* ..... - 11 -

*4-2 Les activités de créativité :* ..... - 11 -

*4-3 Les activités culturels :* ..... - 12 -

*4-4 les jeux dérivés du théâtre :* ..... - 12 -

*5-Le Rôle des activités ludiques en classe de FLE :* ..... - 14 -

#### ***Chapitre II:Les activités ludiques comme démarche didactique en classe deFLE***

*1-L'activité ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage :* ..... - 17 -

*2-Le travail en groupe :* ..... - 19 -

*3-L'approche communicative :* ..... - 21 -

*4-les activités ludiques et la motivation :* ..... - 22 -

### ***Le Cadre méthodologiqueet pratique***

#### ***Chapitre III L'analyse***

*1-Présentation du questionnaire :* ..... - 26 -

*2-L'analyse et les commentaires des résultats obtenus dans le questionnaire :....* - 26 -

*Analyse des résultats du tableau d'expérience d'enseignement.....* - 27 -

*Présentation des résultats :* ..... - 27 -

*Conclusion* ..... - 38 -

*Références* ..... - 40 -

*Bibliographiques* ..... - 40 -

*Annexes*



# **Introduction**

## **Introduction**

Ces dernières années, l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère au niveau du primaire est au cœur des préoccupations de tous les acteurs du système éducatif.

L'apprentissage de la langue française en Algérie rencontre des difficultés sur les niveaux : oral et écrit. Ce dernier est plus maîtrisable par rapport à l'oral, parce que l'élève a suffisamment de temps pour réfléchir et corriger la réponse ; par contre à l'oral, il est face au défi de la prise de parole: il a un blocage quand il n'arrive pas à trouver le mot adéquat ; donc il a le trac de parler en public par peur d'échouer et d'être jugé et critiqué par les autres.

L'apprentissage et l'expression à l'oral est une compétence qui n'est pas facile à faire acquérir à l'école par les enseignants de langue étrangère, surtout si l'apprenant n'a pas de pré-acquis qui lui permettent de s'exprimer et de communiquer.

Parmi les outils didactiques qui amènent l'apprenant à parler sans peur ni timidité : les activités ludiques. Elles sont les meilleurs éléments qui facilitent l'apprentissage de la langue étrangère depuis le départ, qui lui créent une motivation, un plaisir et des situations de communication en classe.

Nous avons observé la présence de quelque type d'activités ludiques dans le manuel de la troisième année primaire qui visent l'installation du vocabulaire et l'orthographe.

Dans notre recherche, nous allons travailler sur les activités ludiques dans la classe de FLE. Nous nous sommes intéressées à la troisième année du primaire, car elle représente une place d'introduction pour l'apprenant.

Nous nous demandons donc, **comment les activités ludiques pourraient elles favoriser l'apprentissage de la langue française chez les enfants-apprenants ?**

Pour tenter de répondre à la question posée précédemment, nous partons des hypothèses suivantes :

- L'apprentissage par les activités ludiques pourrait aider les élèves à s'exprimer aisément à l'oral.
- Les activités ludiques contribueraient au déblocage linguistique des enfants-apprenants.
- Elles participeraient à la motivation extrinsèque et intrinsèque des enfants-apprenants.

Notre objectif à partir de ce travail est de souligner le rôle et l'importance des activités ludiques comme stratégies d'apprentissage d'une langue.

Pour confirmer nos hypothèses, nous proposons le plan de recherche suivant :

Nous allons élaborer un questionnaire auprès de 14 enseignants de français du cycle primaire en vue d'obtenir des données sur leurs pratiques en classe pendant la séance des activités ludiques.

Le travail que nous présenterons s'articule autour de deux parties :

La première partie contient deux chapitres, le premier présentera les activités ludiques, les caractéristiques, les types et leur rôle en classe du FLE.

Le second contient l'activité ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage en classe, l'approche communicative, le travail en groupe et la définition de la motivation avec ses types (intrinsèque, extrinsèque).

Dans la partie pratique nous essayerons de faire le commentaire et l'analyse des données obtenus auprès des enseignants de la 3AP.

# **Le cadre théorique**

# Chapitre I:

## *La présentation des activités ludiques*

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

Pablo Neruda

**1-Définition du mot activité :**

Le Larousse propose plusieurs définitions de la notion d'activité on trouve plusieurs définitions du mot activité et sa relation avec plusieurs domaines, d'ailleurs ces définitions sont accompagnées d'exemples, bien qu'à première vue elles paraissent être loin du contexte mais nous essayerons de les exploiter :

*« Ensemble des phénomènes par lesquels se manifestent certaines formes de vie, un processus, un fonctionnement : l'activité physique, intellectuelle »* c'est-à-dire tous les faits que l'on observe ou non, et qui présente un changement d'état et qui pourrait relever d'une science quelconque à l'exemple de la biologie ou de la physique ou même la chimie et on peut aller plus loin en outre parler même des sciences humaines et c'est cette dernière qui est notre objectif, car notre travail relève des sciences humaines .

*« Faculté, puissance d'agir ; manifestation de cette faculté : un homme débordant d'activité. »* En ce qui concerne ce point, c'est l'expression de l'énergie ou la force qui est en nous, c'est le fait de l'extérioriser et d'agir. Donc, c'est le passage à l'action.

*« Action de quelqu'un, d'une entreprise, d'un pays dans un domaine défini ; champ d'action : activité professionnelles. Une usine qui étend son activité à de nouveaux secteurs »* Pour cela, on peut entendre et même comprendre qu'il s'agit du domaine ou une personne, ou une entreprise exerce, pratique sa spécialité comme le bâtiment, ou autre domaine...

## **2-la définition des activités ludiques :**

Le terme « ludique » renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « jeu ».<sup>1</sup>

Vue cette définition, ou plutôt cette conception, il est à signaler que dans ce mémoire, j'utiliserai du mot « activité ludique » au lieu de « jeux ludique » bien que, dans les recueils on constate l'utilisation du mot jeux ludiques, cet angle d'approche va me permettre de cerner ce concept dans son cadre d'usage c'est-à-dire en didactique.

Selon le dictionnaire didactique :

*« Le jeu en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence »*<sup>2</sup> Cela revient à dire que, toute action d'apprentissage qui use des jeux pour atteindre des objectifs en didactique, peut être identifiée comme étant une stratégie d'apprentissage en elle-même. Donc, le but de l'utilisation du ludique constitue un moyen pour installer une compétence donnée dans un cadre bien déterminé.

*« Le jeu est une activité récréative d'abord qui a été appliqué dans un certain nombre d'activités éducatives destinées à rendre l'enfant plus performant en le transposant de l'espace officiel et à un autre officieux. »*<sup>3</sup> Ainsi en prenant comme point de départ les acquis théoriques de l'apprenant qui pourront être transformable en expériences pratiques, et de là ces acquis se fixeront mieux grâce au fait qu'ils soient plus palpables qu'on théorie.

---

<sup>1</sup> : BOUDJEMAA Ilham, le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (cas des apprenants de la 2<sup>ème</sup> AM Ecole OTHMANE SAAD) 2015-2016

<sup>2</sup> : CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

<sup>3</sup> : SOLTANI Habiba, l'importance des activités ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire) 2016-2017

L'activité ludique « *c'est un terme plus précis, c'est une activité élaborée par l'enseignant pour réaliser un objectif bien précis d'apprentissage, donc, nous pouvons dire que ce sont des activités faites pour des fins pédagogiques ou pédagogiquement pensées.* »<sup>1</sup> Pour être plus précis ce ne sont pas des jeux pris dans le tas, mais contrairement à ce que l'on doit penser, il relève d'un choix minutieux pour atteindre des objectifs pédagogique fixés au paravent par l'enseignant, ce choix doit obéir à des règles scientifique bien étudier.

« [...] *il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* ». <sup>2</sup> C'est là que l'enfant-apprenant pourra s'auto-évaluer physiquement c'est-à-dire par rapport à l'oral et moralement par rapport à la rapidité de la pensée ainsi qu'affectivement et ce en relation avec l'expression des sentiments.

L'ensemble des définitions converge vers le fait, que le mot ludique c'est quasiment le mot jeux, ce qui nous pousse à substituer le mot jeu ludique par celui d'activité ludique. Il est à signaler que toute activité qui converge à l'apprentissage de l'enfant –apprenant par le biais du jeu doit être intégrée dans ce cadre. L'activité ludique est un acte important pour l'enfant-apprenant, elle favorise le comportement communicatif, suscite le goût et le plaisir d'apprendre la langue.

---

<sup>1</sup> : MAKHLOFI nacima, le ludique dans l'enseignement /apprentissage du fle 1 AS. Université de Béjaia.

<sup>2</sup> : Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir.

Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.PDF>. (Consulté le 19/01/2016).

### 3-Les caractéristiques des activités ludiques :

« Les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : Plaisir, spontanéité, gratuité et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. »<sup>1</sup>Cela s'explique par le fait que l'action en elle-même relève de l'inconscient dépourvue d'efforts, ou plutôt un effort consentit et dans lequel l'enfant-apprenant trouve du loisir et non de l'oisiveté.

Les auteurs, Pierre Ferran, François Marie et Louis Procher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer qui sont : la fiction, la détente, l'exploration, la socialisation, la compétition, et la règle<sup>2</sup>.

✚ **La fiction :** « Il existe un écart entre le jeu et la réalité .L'imagination procurée par le jeu constitue une véritable rupture avec le réalisme habituel .de ce fait, il procure une certaine liberté créatrice et par voie de conséquence la capacité de ce mettre à distance des événements important de l'existence.»<sup>3</sup>Ce qui s'explique par l'exemple du Tice ou l'utilisation de l'outil informatique, qui transporte l'enfant d'un monde fictif à un monde virtuel, et dans lequel l'enfant-apprenant trouve un confort incommensurable.

✚ **La détente :** « La détente pour l'enfant est intimement liée à la fiction. C'est-a dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle... »<sup>4</sup> la détente ou bien la pose, sont des noms attribués à ce concept mais qui convergent tous au fait que l'enfant-apprenant a besoin d'un moment d'évasion pour pouvoir aller de l'avant ainsi affronter plus de difficultés dans son apprentissage.

---

<sup>1</sup> : TAGHEZOUT ahlem, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. (Cas des élèves de la 4<sup>ème</sup> AP).

<sup>2</sup> : Ferran, F.Mariet, L. Pocher, A l'école du jeu. Bordas, 1978

<sup>3</sup> TAGHEZOUT ahlem, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. (Cas des élèves de la 4<sup>ème</sup> AP).

<sup>4</sup> : BOUGHALEM sanaa, La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la 3<sup>ème</sup> AP.2014-2015

✚ **L'exploration :** « *L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu. « Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propre force pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle* »<sup>1</sup> Comme pour le concept d'évasion qui tend vers le voyage pour se reconstituer moralement, il y a aussi dans cela la découverte de l'entourage, la découverte des capacités personnel de l'enfant-apprenant de ce qu'il est apte à faire et de ce fait pouvoir résoudre des problèmes et surmonter des obstacles.

✚ **La socialisation :** « *Le jeu permet aux enfants de communiquer, ou bien prendre contact les uns avec les autres et ainsi avoir une meilleure connaissance d'eux même et des autres. Cela leur permet de construire leur propres personnalité* »<sup>2</sup>. Contrairement à l'exemple des jeux virtuel et ceux réels et qui demandent plus d'une personne pour être accomplis offre à l'enfant-apprenant le contact morale et physique (pratique). Donc, communiquer dans un monde réel ce qui lui permet de mettre en pratique tous ses prés requis linguistique, en plus du fait d'acquérir d'autres par la voix du côtoiement (interaction).

« *Le jeu fournit un cadre pour le début de relation affective et permet donc aux contacts sociaux de se développer* ».<sup>3</sup> L'enfant-apprenant est appelé à vivre en société, et dans ce sens à un moment donné de sa vie, il doit développer certaines aptitudes pour pouvoir s'insérer sans aucune difficulté dans un groupe ce qui constituera dans son avenir d'être un être équilibré qui puisse vivre en société.

---

<sup>1</sup> : FERRAN, Pierre, MARIET, François et PORCHER, Louis, 1978, OP, cite, p.213.

<sup>2</sup> BOUGHALEM sanaa, La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la 3ème AP.2014-2015

<sup>3</sup> : Projet pédagogique, Accueil de loisir 4/14 ans saison 2011 /2012  
[www.rencotresludique.org/consulté](http://www.rencotresludique.org/consulté) le (17/08/2015)

- ✚ **La compétition :** « *Le jeu a un but bien déterminé, ce but constitue un enjeu(...).La compétition est donc soit à l'égard de soi-même soit à l'égard des choses, à l'égard d'autrui.* »<sup>1</sup>Cette idée relève principalement d'un résultat. En d'autre termes du fait de perdre ou de gagner de celui qui va être le meilleur ce qui nécessite l'entraînement, ce qui nous ramène à la performance, et cela est l'essence même de tout apprentissage.
- ✚ **La règle :** « *Le jeu à des règles soit établi par les groupes qui jouent en commun, soit par un adulte qui en assure le bon déroulement*». <sup>2</sup>Tout jeu à des lois qui lui sont propres, ces dernières constituent pour les élèves un cadre théorique pour sa pratique, en plus d'un arbitre. Et dans ce cadre il relève du rôle de l'instituteur qui doit être le régulateur et le garde-fou dans cet acte.

---

<sup>1</sup> : TAGHEZOUT ahlem, L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. (Cas des élèves de la 4ème AP).

<sup>2</sup> : Ibid.

**4-Les types des activités ludiques :**

Jean pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités ludiques :

**4-1 les activités linguistiques :**

*« Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant. »<sup>1</sup>.*

C'est- à- dire tous les jeux qui englobent l'installation des notions en relation avec la morphologie (racine, suffixe, préfixe...) ou la syntaxe en outre la construction phrastique, en plus de l'orthographe, et tout ce qui émane du fonctionnement de la langue.

**4-2 Les activités de créativité :**

*« Qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'enfant-apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques. Les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc., appartiennent à cette catégorie de jeux. »<sup>2</sup>*

Sur ce plan, l'enfant-apprenant devient plus entreprenant c'est lui-même qui est mit sous les lumières, c'est l'exemple du présentateur qui a le microphone. Donc, c'est sa prestation personnelle et non celle d'une équipe qui est à suivre, c'est comme un athlète dans une discipline d'athlétisme, seul son travail individuel compte contrairement à celui qui pratique un jeu collectif comme le football par exemple d'où son obligation de donner le meilleur de lui-même.

---

<sup>1</sup> : Jean-Pierre Cuq et Isabelle GRUCA, cours de didactique du français langue étrangère et seconde, P457

<sup>2</sup> : Ibid.

### 4-3 Les activités culturels :

«les activités qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants(pays ,ville, peintre, écrivain, musicien ,savant , etc...)dans il faut remplir les cases en respectant la lettre initiale imposée , il est possible d'en substituer d'autres (comme les noms de régions et les villes , les pays où l'on parle français ,mais aussi les plats typiques ou les mots clés qui Représentent , etc... »<sup>1</sup>

Dit d'une autre manière l'utilisation de pré requis constitués de connaissances générales.

### 4-4 les jeux dérivés du théâtre :

« qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs ,et qui reposent soit sur l'improvisation ,soit sur une directivité plus ou moins grande , soit sur la contrainte ; la dramatisation ,les jeux de rôle , les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète . »<sup>2</sup>Comme pour une présentation d'une séance d'oral accompagné d'une activité physique, cela nécessite un espace, une aire où l'enfant-apprenant puisse jouer en outre la disposition de la classe en forme de « U », et qui constituera par voix de conséquence une scène pour une pièce théâtrale, et qui les enfants-apprenants deviennent dans ce cas des comédiens, l'acte en lui-même peut reposer sur un texte proposé, et connu de tous soit sur la créativité directe des enfants-apprenants.

Les activités théâtrales varient selon les principes suivants :

- **L'improvisation :**« Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant. »<sup>3</sup>C'est l'intuitif le réflexe personnel, qui est mis en cause directement bien sur en relation avec les directives données par l'instituteur.

---

<sup>1</sup> : Jean-Pierre Cuq et Isabelle GRUCA, cours de didactique du Français Langue Etrangère et seconde, P458

<sup>2</sup> : Ibid.

<sup>3</sup> : Ibid.

- **La directivité :** « *L'attitude de l'enseignant qui s'appuie sur une certaine représentation de la répartition des rôles au sein de la classe.* »<sup>1</sup> C'est là, le rôle directe de l'enseignant qui connaissant ses disciples répartie et attribue à chacun d'entre eux le rôle qui lui convient dans la pièce en question.
- **La dramatisation :** « *méthodologie audiovisuelle, la dramatisation est une technique systématisée qui vise la mise en action par les élèves du dialogue de la leçon après l'avoir mémorisé les élèves la rejouent, ils sont censés ainsi s'identifier aux personnages et s'approprier leur langage par imitation.* »<sup>2</sup> C'est par exemple, l'utilisation de l'une des fables, ou les enfants-apprenants prennent le rôle des animaux pour en faire une pièce bien sur après l'avoir vue dans la séance du fait poétique et l'avoir mémorisé.

---

<sup>1</sup> : Jean-Pierre Cuq et Isabelle GRUCA, cours de didactique du Français Langue Etrangère et seconde, P458.

<sup>2</sup> : Ibid.

**5-Le Rôle des activités ludiques en classe de FLE :**

« Toute production oral ou écrite dans une langue étrangère comporte une part de stress »<sup>1</sup>C'est-à-dire que l'enfant-apprenant se sent en danger lorsqu'il s'exprime en publique, tel un artiste (acteur, chercheur...) qui présente une pièce théâtrale, une chanson, il a chaque fois ce que l'on appelle le trac, mais mettre l'élève dans un cadre ludique enlève ce stress en outre il ressent cette liberté de s'exprimer sans être noté ni contrôlé ....

« Le jeu répond à des besoins de détente, de plaisir, d'explication et de découverte de l'individu.il est considéré comme un outil important à l'apprentissage »<sup>2</sup>Comme on a cité dans les définitions, les activités ludiques ont un rôle très important, celui de l'échappatoire, donc c'est un peu la soupape de sécurité, et par laquelle l'enfant-apprenant puisse décompresser et de là continuer de l'avant.

« Le jeu aide l'enfant à agir sur la réalité, il permet d'explorer, imiter, découvrir, communiquer, fixer, pratiquer, expérimenter, négocier, répéter, contrôler à travers des situations de communication »<sup>3</sup>En outre une bonne mise en application d'une activité ludique, permet le passage direct d'une situation théorique à une autre pratique avec un consentement, et une complicité volontaire de l'enfant-apprenant.

« Les jeux utilisés en classe de langue véhiculent un enjeu langagier ; ils invitent donc les élèves à échanger dans la langue cible sans préparation préalable »<sup>4</sup>Bien utilisées, les activités ludiques permettent aux enfant-apprenants de rentrer inconsciemment dans des dialogues qui donneront lieu à des échanges dans la langue français, et ce sans aucune préparation, c'est l'émergence de l'inconscient.

Les activités ludiques développent le mental, car elles permettent à l'enfant-apprenant d'entrer dans un monde symbolique qui lui permet de dialoguer avec ses camarades en s'amusant, et en jouant avec la musicalité des comptines, chansons, poèmes... comme il se familiarise avec le rythme, les sonorités et la prosodie de

---

<sup>1</sup> : Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-la-Neuve, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir.

<sup>2</sup> : Pablo Buznic-Bourgeacq, l'enseignant et le jeu, 2011-2012

<sup>3</sup> : Ibid.

<sup>4</sup> Camille Chavand, le jeu pour favorise la prise de parole en classe de langue.

langue française sans qu'il y ait une compréhension totale du sens des mots chantés ou récités. En effet, l'enfant-apprenant éprouve à l'écoute des activités ludiques un réel plaisir, car elles lui donnent lieu à des productions orales et écrites et elles lui permettent de prendre conscience et d'appivoiser ses sensations. Ces activités répondent aussi à des objectifs scolaires, particulièrement sur le plan langagier où l'exposition répétée de l'enfant à la musicalité, et aux sonorités de cette langue lui permet l'acquisition de la conscience phonétique sans oublier de dire que le rythme et la mélodie sont deux facteurs très importants qui aident l'enfant à bien articuler les sons, même les plus difficiles, par la répétition.

Mais pour bien profiter les avantages des activités ludiques, l'enseignant doit faire attention aux points suivants :

- La consigne du jeu doit être claire et précise, à une question bien formulée la réponse ne peut être que correcte. Donc, l'enseignant doit être claire en dictant les consignes et éviter quelle soit multiple une ou deux consignes feront bien l'affaire concernant ce niveau de la scolarité de 3ème AP.
- Il faut que les élèves se respectent et s'écoutent entre eux, cela implique une certaine discipline lors de l'activité elle-même, c'est-à-dire qu'une réglementation s'impose.
- Il faut que les participants disposent des moyens linguistiques nécessaires pour mener à bien la tâche. Cela correspond à la phase théorique, ou en plus claire la séquence, ou le niveau d'apprentissage que les enfants-apprenants ont atteint.

Grace au ludique les apprenants se mettent à bouger, à parler le français en jouant et par le jeu ; ils arrivent à prendre conscience des fonctionnements de leur voix, et à corriger leur défaillances phonétiques et leurs intonations.

# Chapitre II:

## *Les activités ludiques comme démarche didactique en classe de FLE*

*« Le jeu serait une sorte de soupape qui aiderait l'individu  
à supporter le monde. Il serait une manière de dépenser  
l'énergie en trop. »*

Jean. Henriot

## 1-L'activité ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage :

Les pratiques ludiques sont diverses, dessin, chant, théâtre, jeu ...

*« L'activité ludique est une activité d'apprentissage 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 décisions, etc...) Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »<sup>1</sup>*

L'apprentissage par le jeu ludique est un concept utilisé en science de l'éducation et en psychologie, qui défend l'idée selon laquelle l'enfant acquiert des compétences à travers l'activité de jeu, en donnant un sens au monde qui l'entoure et ce par les différents bienfaits.

D'après le Vygotsky, *« le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif. »<sup>2</sup>* Le jeu donnerait à l'enfant-apprenant des compétences sociales et cognitives et une confiance en soi qui lui permettraient de vivre de nouvelles expériences et d'évoluer dans des environnements inconnus. Confronté à des règles et à un environnement étranger, l'enfant met en place des nouvelles stratégies, adopte une certaines aptitudes, pense de façon créative, collabore avec ses partenaires de jeu et apprend de ses erreurs.

L'enseignement /apprentissage du français langue étrangère ainsi dans tous les autres paliers a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitifs, et qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale.

Les apprenants doivent être en mesure de communiquer dans différents contextes en faisant usage de leurs compétences et leurs connaissances acquises à l'école. Pour cela, l'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe tout en se basant sur la motivation de

---

<sup>1</sup> : Cuq.J.P : cours de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002.

<sup>2</sup> : L'apprentissage par le jeu/La Ligue de l'enseignement  
<http://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/>

ses élèves et leur engouement à la matière enseignée pour la multiplicité des outils ludiques cela en général, mais les jeux doivent être adaptés au niveau visé, c'est-à-dire la classe de la troisième année primaire autrement dit le mettre en parallèle avec l'apprentissage. .

*« Le jeu a alors un rôle capitale dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation. »*<sup>1</sup> L'activité ludique donc fait partie intégrante d'un apprentissage, puisqu'elle peut être utilisée tout aussi bien comme une activité de découverte, que comme une activité d'automatisation, de réinvestissement ou encore d'évaluation, et elle stimule l'envie d'apprendre chez l'enfant-apprenant du fait qu'elle ne revête pas ce cadre officiel au moins que les enfants n'apprécient en rien.

---

<sup>1</sup> : BOUGHALEM SANNA, la place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la 3ème année primaire.2014-2015

## 2-Le travail en groupe :

Dans un enseignement basé sur le travail de groupe, c'est la mise en activité des élèves qu'est recherchée avant tout.

Bien sûr, il existe des jeux individuels, mais pourquoi ne pas profiter de la richesse que génère le travail en groupe « *L'école active suppose [...] une communauté de travail avec alternance de travail individuel et du travail de groupe parce que la vie collective s'est révélée indispensable à l'épanouissement de la personnalité, sous ses aspects même les plus intellectuels.* »<sup>1</sup> Cela revient à redevenir instinctif non pas l'état animal sinon à l'apprentissage comme des petits lionceaux ou autres animal qui les jeux rendront plus fort.

« *Le travail en groupe permet de rompre la monotonie et de provoquer des rencontres diverses.* »<sup>2</sup> C'est le fait d'avoir des contacts qui permettra de diversifier ses sources et d'être dans la sérénité.

« *Le travail de groupe est un outil précieux pour mettre en œuvre une approche communicative ou actionnelle car, au sein d'un groupe de taille réduite, les élèves sont amenés à être actifs et à prendre en main l'activité qui leur est proposée.* »<sup>3</sup> C'est l'effet direct du contact qui donne ce résultat, car dans leur discussions les enfants-apprenants mettent en pratique leur acquis langagiers et passent de ce fait à l'action en d'autres termes l'interaction.

« *Il est certain que les élèves ont plus de chances de réussir si on les laisse se préparer en petits groupes. Le fait de structurer les leçons à faire invertir des activités coopératives favorise la participation des élèves qui ont peur d'échouer.* »<sup>4</sup> Donc, il s'agit là de limiter le nombre des enfants-apprenants et de bien organiser ses objectifs pour prétendre à de bons résultats ; de ce passage, on déduit l'importance du travail en groupe dans l'apprentissage pour les apprenants en particulier ceux qui ont peur d'échec. Le

---

<sup>1</sup> : Géraldine Dargent et Olivier Dargent, trouver-la-bonne-organisation, <http://www.cahiers-pedagogiques.com/>

<sup>2</sup> : Christine Renard, formatrice cedefles à Louvain-la-Neuve. L'activité ludique en classe du FLE.

<sup>3</sup> : Le débloqué linguistique des élèves, initiative francophone pour la formation à distances des maîtres ifadem, P19

<sup>4</sup> : Barrie Bennette et Carol Rolheiser, l'art d'enseigner P69.

travail de groupe augmente la chance de la réussite des élèves dans leurs parcours scolaire, parce qu'il y a l'échange des idées et la correction. Donc, l'élève est sûr de sa réponse et ne craint pas l'échec. il aura du courage pour parler en public ; et cela que le travail en groupe favorise les échanges verbaux, en plus du partage des expériences personnelles respectives des protagonistes.

*« Pour d'autres auteurs comme REID, FORRESTAL et COOK, le travail de groupe développe les habiletés d'écoute et améliore les relations élèves-enseignants, ce dernier pouvant consacrer plus de temps à chaque élève. »*<sup>1</sup> Comme l'on sait tous on économise, la fortune ce fait non pas de ce que l'on dépense mais à partir de ce que l'on fait rentrer ; c'est le même principe que l'on pourrait appliquer au langage c'est l'écoute qui fait la richesse langagière d'un individu.

---

<sup>1</sup> : Géraldine Dargent et Olivier Dargent, trouver-la-bonne-organisation, <http://www.cahiers-pedagogique.com>

### 3-L'approche communicative :

« L'approche communicative signifie qu'on s'efforce à communiquer, à apprendre à communiquer en langue étrangère. »<sup>1</sup> Quand on utilise une approche communicative en classe de langue, c'est qu'on met les élèves directement dans une situation où ils utilisent la langue, cela se traduit par la pratique, et la correction ou la remédiation se fait instantanément ou par les camarades ou par l'enseignant lui-même.

« L'approche communicative est un terme de la didactique des langues correspondant à une vision de l'apprentissage basée sur le sens et le contexte de l'énoncé dans une situation de communication. Dans l'approche communicative, il ne s'agit plus de s'attarder sur des structures grammaticales à apprendre par cœur, mais avant tout sur le sens de la communication. »<sup>2</sup>

C'est le passage à l'action et le retour aux sources dans l'apprentissage, c'est-à-dire installer la parole et puis rectifier le tire, le réajuster afin d'atteindre son objectif qui est le fait d'amener l'enfant à s'exprimer, dialoguer et écrire.

« L'approche communicative a pour objectif de développer chez les élèves des capacités à comprendre mais aussi à s'exprimer à l'oral ou à l'écrit. Pour cela, il faut que les élèves utilisent en cours la langue qu'ils apprennent. Quand on utilise l'approche communicative, on ne fait jamais un cours uniquement de grammaire, mais on met ce cours en relation avec des situations de communication dans lesquelles les éléments de grammaire seront utiles pour pouvoir comprendre ou s'exprimer. »<sup>3</sup>

Cela revient contextualiser son travail, et le passage de la grammaire traditionnelle à celle textuelle. Et de là, la remédiation sera immédiate et bénéfique, car l'enfant en difficulté est le premier visé. Donc, c'est le diagnostique, et si l'on peut dire la réparation immédiate en plus, il on est de même pour le vocabulaire et toutes les autres activités.

---

<sup>1</sup> : CUQ, J.P.GRUCA, I. Cours didactique du français langue étrangère et second. Grenoble : presse universitaire de Grenoble, 2005, p265

<sup>2</sup> : L'approche communicative, N.Bailly et M. Cohen, toudetoile.

<http://flenet.rediris.es/toudetoile/N.Bailly-M.Cohen.html>

<sup>3</sup> : Le déblocage linguistique des élèves, initiative francophone pour la formation à distance des maitres ifadem. P16

#### 4-Les activités ludiques et la motivation :

La motivation est l'un des facteurs de la réussite des élèves dans leurs cursus scolaire.

Les définitions des dictionnaires Le Robert et Le Larousse se complètent :

*« Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement. »*

(Le Robert).

*« Processus physiologique et psychologique responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement »*(Le Larousse).

Dans son sens le plus générale, la motivation est définie comme : *« un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »*.<sup>1</sup> Donc il y a des énergies qui relèvent de la volonté, et d'autres que nourrie un fait passé de l'être humain lui-même.

Pour **C.Prévost** *« la motivation s'inscrit dans la fonction de la relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projet pour que la motivation se développe, il faut impliquer les éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissage), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle) »*<sup>2</sup>

Cela, peut être traduit par la phrase : *« à l'avenir je voudrais être... »*. Et que prononce tout enfants dans cette tranche d'âge, il continue en disant que quatre facteurs doivent être pris en considération en outre l'installation de compétence, l'implication de l'enseignant (pour être il faut...), les moyens matériels (outils d'apprentissage) et enfin l'existence le « MOI » ou encore le pré requis de tout et de chacun des apprenants.

---

<sup>1</sup> : Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360.

<sup>2</sup> : C.Prévost cité par DORDON, Dictionnaire de psychologie 1991, p.467.

« Être motivé c'est trouver un sens à une action. »<sup>1</sup>C'est-à-dire le fait motiver les élèves, c'est les encourager à apprendre. Mais pour atteindre cet objectif, il faut que l'enseignant chasse l'ennui et crée une sorte d'animation dans le cours. Lorsque les enfants-apprenants sont motivés, l'apprentissage sera fructueux et se fait d'une manière rapide.

Le jeu est un des vecteurs de motivation : motiver les élèves constitue l'un des plus grands défis de l'enseignant actuellement.

Il existe selon Nuttin deux grands types de motivation : motivation dite intrinsèque, et motivation dite extrinsèque.

- **La motivation intrinsèque :**

« La motivation intrinsèque est la situation où l'apprenant pratique l'activité pour l'intérêt et non pas pour la contrepartie du travail [...] dans ce type de motivation, la force vient de l'apprenant. »<sup>2</sup> Cela signifie que l'apprenant puise dans son intérieur des motifs qui le pousse à bien faire ce qu'il entreprend, on appelle ce type de motivation « la motivation naturelle ».

- **La motivation extrinsèque :**

La motivation extrinsèque est la situation où un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation. « La force vient ici de l'extérieur de l'apprenant. L'enseignant doit faire des choses pour motiver les élèves et si possible, les amener à se motiver eux même »<sup>3</sup>L'enseignant joue un rôle très primordial dans ce type de motivation. Il encourage les enfants-apprenants à apprendre par divers moyens par exemple : l'usage de TICE, les jeux ludiques...

---

<sup>1</sup> : ANDRE Quinton, psychologie d'apprentissage –les motivations-Du de pédagogie, 05-11-07

<sup>2</sup> : Barrie Bennette et Carol Rolheiser, l'art d'enseigner, P83

<sup>3</sup> : Ibid.

# **Le Cadre méthodologique et pratique**

# Chapitre III :

## *L'analyse*

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »

*Jean château.*

### 1-Présentation du questionnaire :

Le questionnaire est une série des questions ouvertes sans souci de structuration.

L'objectif ici consiste à provoquer la production d'un discours autour de la valeur des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère. Autrement dit, nous espérons à partir des réponses pouvoir expliquer le rôle de ludique et aussi si les enseignants apprécient cette méthode et même si elle aboutit à des résultats fiables ou bien si ce n'est que de la perte du temps.

### 2-L'analyse et les commentaires des résultats obtenus dans le questionnaire :

#### Question:

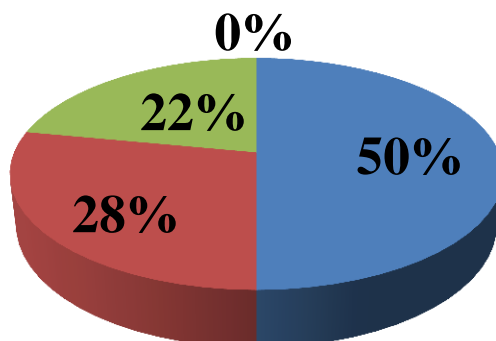
- Combien d'année d'enseignement (l'expérience professionnelle) ?

#### Tableau :

| L'expérience d'enseignement | Pourcentage |
|-----------------------------|-------------|
| Moins de 5 ans              | 50%         |
| De 5 à 8 ans                | 28%         |
| De 8 à 26 ans               | 22%         |

#### L'expériences professionnelle

■ Moins de 5 ans   ■ de 5 à 8 ans   ■ de 8 à 26 ans



**Analyse des résultats du tableau d'expérience d'enseignement.**

Les réponses que nous observons distribués aux professeurs montrent que 92% d'entre eux sont des femmes et 8% des hommes ; les femmes sont plus nombreux que les hommes ; et cela est dû à la nature des discipline scolaire dans la langue française et l'expérience professionnelle la plus grande proportion est moins de 5 ans.

**Question N° 01 :**

-Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

Oui

Non

**Tableau :**

| Réponses | Nombre de maitres | Pourcentage |
|----------|-------------------|-------------|
| Oui      | 14                | 100%        |
| Non      | 00                | 0%          |

Erreur ! Objet incorporé incorrect.

**Présentation des résultats :**

Tous les enseignants utilisent les activités ludiques dans leur pratique pédagogique.

**Commentaire :**

100% des enseignants utilisent les activités ludiques dans leur pratique pédagogique pour changer le rythme de la classe, créer un climat de motivation pour maîtriser la langue. L'utilisation des activités ludiques comme un support d'apprentissage, semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre aisément la langue, pour attirer l'attention des apprenants et faciliter la compréhension.

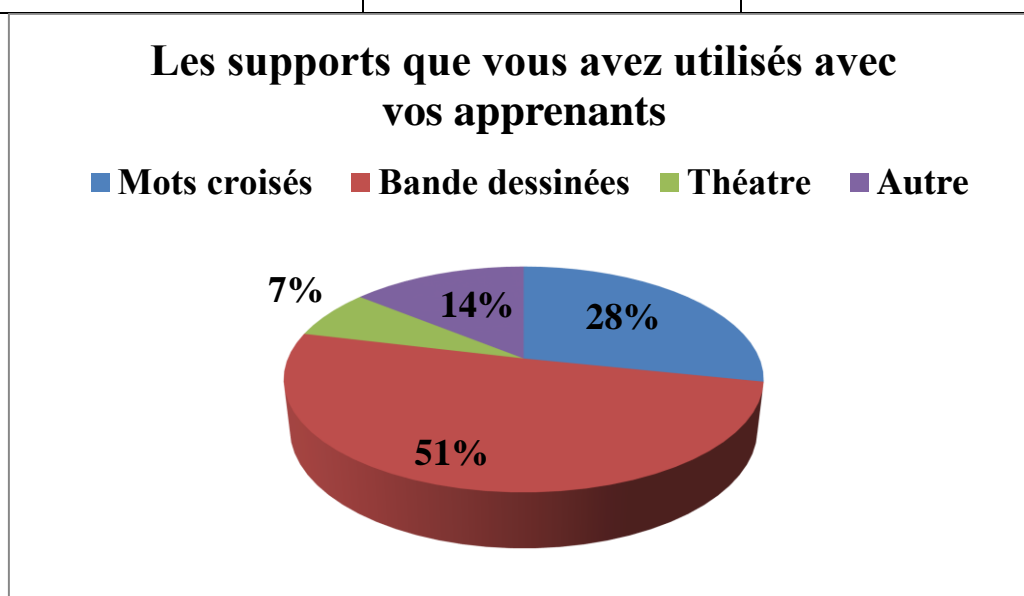
**Question N°02 :**

-Quels sont les supports que vous-avez utilisez avec vos apprenants ?

Mots croisés  Bande dessinées  Théâtre  Autres

**Tableau :**

| Réponses        | Nombre de maitres | Pourcentage |
|-----------------|-------------------|-------------|
| Mots croisés    | 04                | 28%         |
| Bande dessinées | 07                | 51%         |
| Théâtre         | 01                | 7%          |
| Autres          | 02                | 14%         |



**Figure N°02**

**Présentation des résultats :**

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, 51% pour la bande dessinées, 28% pour les mots croisés, 14 % pour autre activités comme (les chansons, les comptines.) et 7% pour le théâtre.

**Commentaire :**

51% des enseignants qui préfèrent la bande dessinées comme support utilisent avec les apprenants dans la classe, les bandes dessinées sont des activités motivantes et aident à enrichir le stock lexical des apprenants.

28% des enseignants ont choisis les mots croisés pour la compréhension et la mémorisation des vocabulaires.

14% des enseignants ont choisis des autres activités comme les chansons, les comptines pour enrichir le bagage linguistique.

7% des enseignants ont choisis le théâtre pour apprendre à prononcer les lettres et les mots corrects.

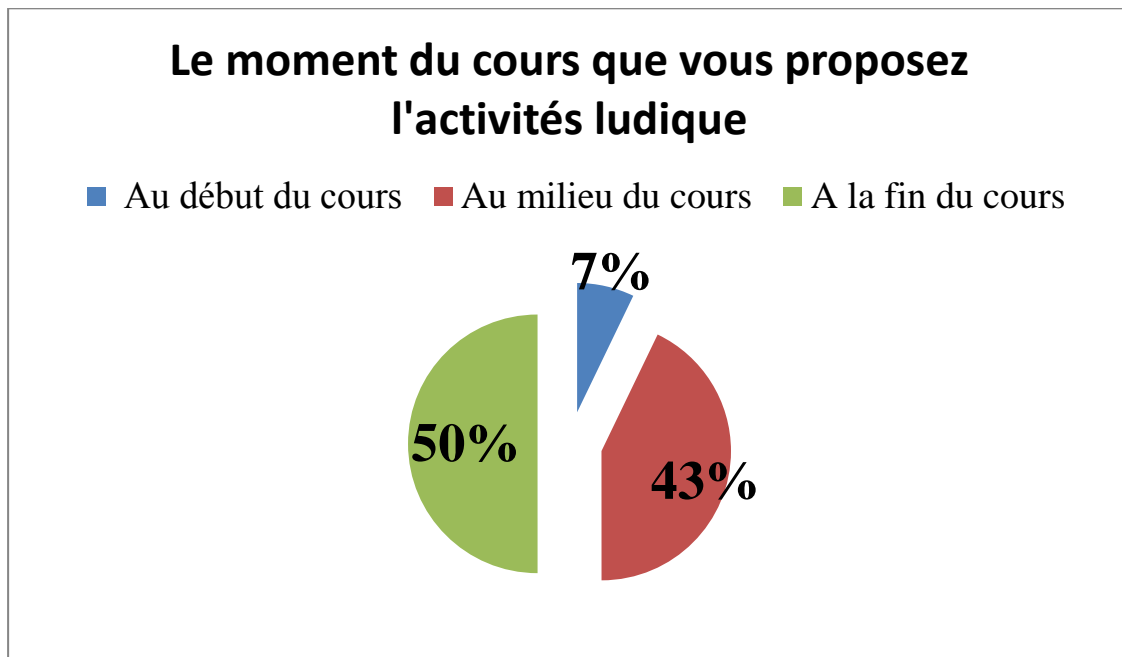
**Question N°03 :**

-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludiques ?

Au début  Au milieu du cours  A la fin du cours

**Tableau :**

| Réponses           | Nombre de maitres | Pourcentage |
|--------------------|-------------------|-------------|
| Au début           | 01                | 7 %         |
| Au milieu du cours | 06                | 43 %        |
| A la fin du cours  | 07                | 50%         |



**Figure N°03**

**Présentation des résultats :**

Au sujet de cette question 50% des enseignants ont jugé que le moment le plus approprié pour introduire les activités ludiques est à la fin du cours, 42% ont répondu que le moment idéal est au milieu du cours. et 7% ont dit au début du cours.

**Commentaire :**

D'après les réponses des enseignants on peut en conclure que l'activité ludique doit soutenir une activité magistrale, après la présentation des nouvelles connaissances on peut passer au jeu afin de les motiver et aussi de les évaluer.

Il y a aussi ceux qui utilisent le jeu au milieu du cours, d'après eux pour faciliter l'assimilation des connaissances et de la leçon.

**Question N° 04 :**

Pensez-vous que le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français ?

Oui

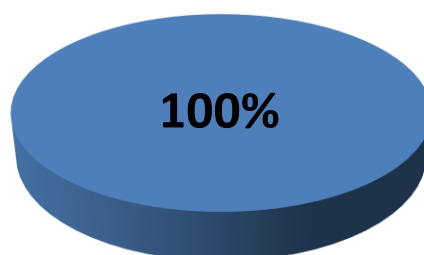
Non

**Tableau :**

| Réponses | Nombre de maitres | Pourcentage |
|----------|-------------------|-------------|
| Oui      | 14                | 100%        |
| Non      | 00                | 0%          |

**le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français**

■ OUI



**Figure N°04**

**Présentation des résultats :**

Tous les enseignants disent que le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français.

**Commentaire :**

100% des enseignants sont d'accord pour dire que le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français. Parce-que les jeux sont amusants, motivants qui aident les apprenants à comprendre les leçons et travaillent les activités.

**Question N°05 :**

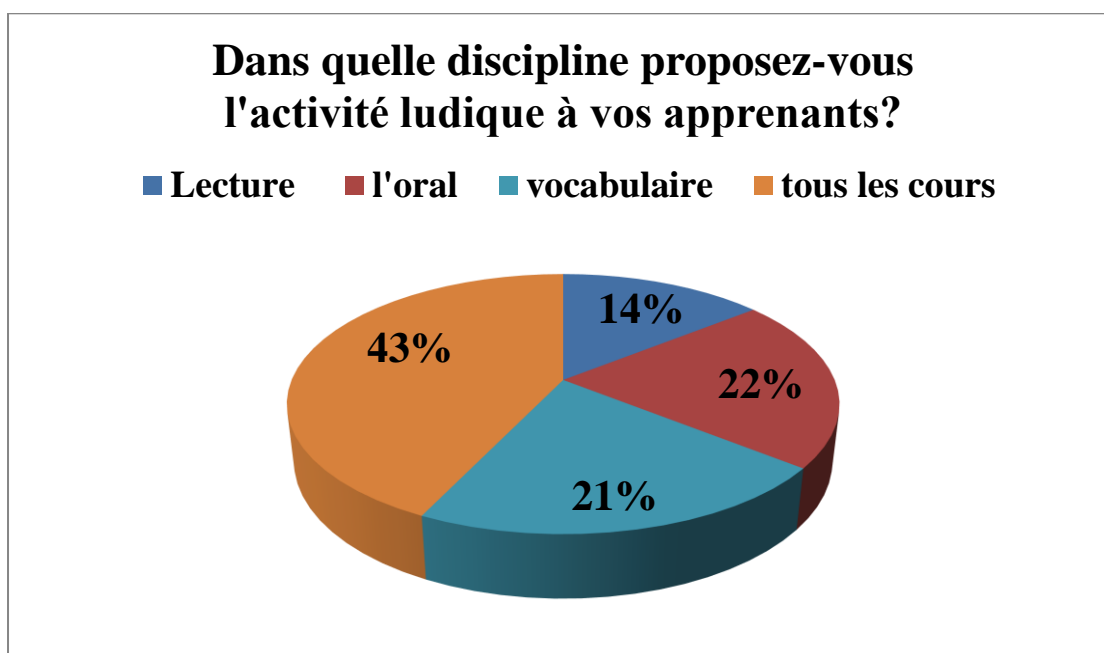
Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

**Lecture /l'oral / écriture / grammaire/ vocabulaire / tous les cours.**

.....

**Tableau :**

| Réponses       | Nombre de maitres | Pourcentage |
|----------------|-------------------|-------------|
| Lecture        | 02                | 15%         |
| L'oral         | 03                | 22%         |
| Ecriture       | 00                | 0%          |
| Grammaire      | 00                | 0%          |
| Vocabulaire    | 03                | 21%         |
| Tous les cours | 06                | 42%         |



**Figure N° 05**

**Présentation des résultats :**

Pour cette question, nous avons des réponses variées, 42% ont répondu dans tous les cours, 22% à l'oral, 21% en vocabulaire, et 15 % en la lecture.

**Commentaire :**

Cela s'explique par le fait que les enseignants prennent en considération l'état d'esprit ainsi que les états d'âme de leur apprenants et quand ils voient que les élèves se sont lassés ils introduisent le ludique pour réanimer leur classe.

**Question N°06 :**

Est-ce que vous -rencontrez des difficultés lors des jeux en classe ?

Oui

Non

**Tableau :**

| Réponses | Nombre de maitres | Pourcentage |
|----------|-------------------|-------------|
| Oui      | 09                | 64%         |
| Non      | 05                | 36%         |

**Erreur ! Objet incorporé incorrect.**

**Présentation des résultats :**

A cette question on parle des difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques en classe 64% des enseignants ont répondu par oui, et 36% ont répondu par non.

**Commentaire :**

Afin d'établir des activités ludiques à un public débutant comme les apprenants du cycle primaire, les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à accomplir leur tâches.

**Question N°07 :**

Quelles sont les difficultés rencontrées lors de cette activité ?

**Présentation des résultats de cette question :**

Dans cette question, on a demandé aux enseignants de nous donner les difficultés rencontrées lors des activités ludiques, les enseignants disent qu'ils ont trouvé le manque de temps car les heures des cours sont insuffisantes, il y a aussi le manque des outils d'illustrations, aussi il y a quelques enseignants qui disent que lors de l'activité ludique les apprenants font du bruit pour les autres classes.

**Question N°08 :**

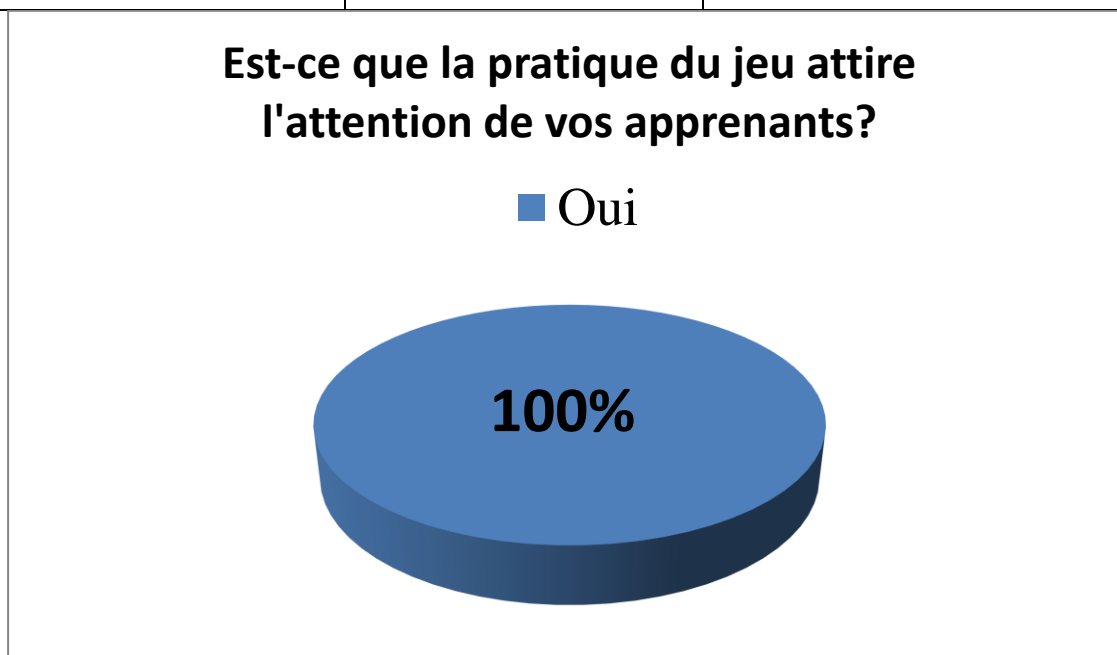
Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

Non

**Tableau :**

| Réponses | Nombre de maitres | Pourcentage |
|----------|-------------------|-------------|
| Oui      | 14                | 100%        |
| Non      | 00                | 0%          |

**Figure N°08 :****Présentation des résultats :**

Dans cette question nous avons obtenu 100% de réponses pour « oui », c'est-à-dire tous les enseignants disent que la pratique du jeu attire l'attention de leurs apprenants.

**Commentaire :**

100% des enseignants disent que ont trouvé la pratique des activités ludiques est efficace pour attirer l'attention des apprenants et pour faciliter la compréhension des cours.

**Question N° 09 :**

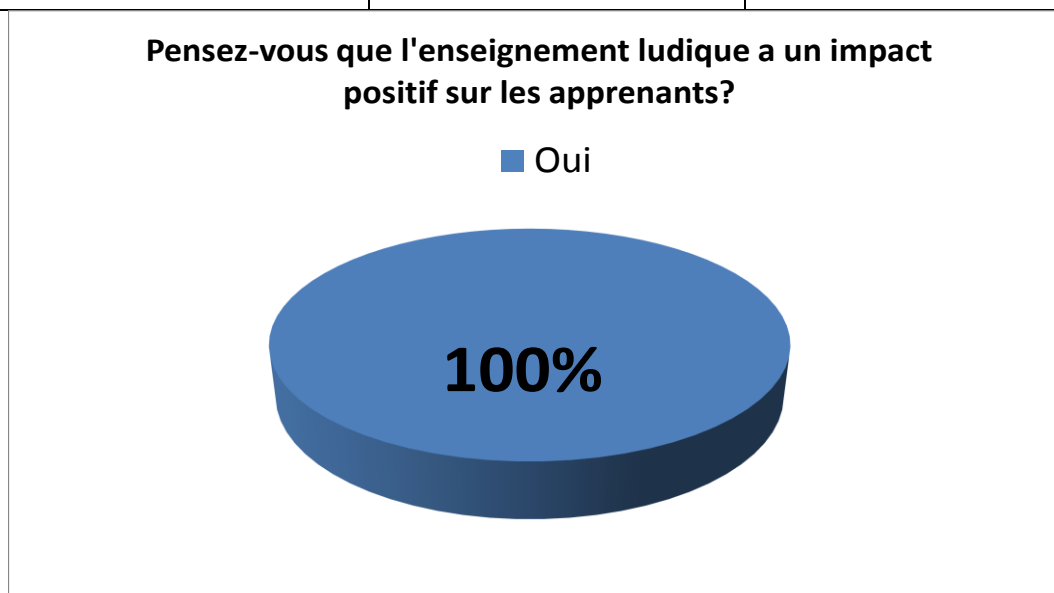
Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants ?

Oui

Non

**Tableau :**

| Réponses | Nombre de maîtres | Pourcentage |
|----------|-------------------|-------------|
| Oui      | 14                | 100%        |
| Non      | 00                | 0%          |



**Figure N°09**

**Présentation des résultats :**

100% des enseignants disent que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants.

**Commentaire :**

Tous les enseignants jugent que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants, parce qu'elles favorisent les échanges et les interactions entre les élèves, facilitent de transmettre les informations entre eux. et permettent aux élèves de mieux s'exprimer à l'oral et l'écrit aussi enrichir leur vocabulaire et accroître ses expériences.

**Question N°10 :**

Quelle est la réaction des élèves quand ils font des jeux ?

**Présentation des résultats de cette question :**

Dans cette question, on a demandé aux enseignants de nous informer la réaction des élèves quand ils font des jeux.

L'activité ludique à l'école primaire est bénéfique car l'enfant-apprenant apprend mieux en jouant, il donne un bon apprentissage et les interactions avec les autres. Ils seront heureux, courageux pour communiquer, parler sans peur, participer et donnent beaucoup plus qu'aux séances quotidiennes.

En synthèse l'on constate que toutes les réponses de ce sondage convergent vers l'application ou plutôt l'utilisation du ludique comme stratégie d'apprentissage.

# **Conclusion**

**CONCLUSION**

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques en classe du FLE chez les apprenants de la 3<sup>ème</sup> AP. Nous signalons que nous sommes arrivés à répondre à nos hypothèses de recherche et même à notre problématique de départ.

Nos hypothèse émises préalablement présument que : les activités ludiques en classe du FLE considèrent comme un outil idéal pour l'enseignement-apprentissage du FLE, elles sont des occasions privilégiées d'apprendre une langue par la mémorisation et la production orale en situation.

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques jouent un rôle important pour mettre l'apprenant dans une situation d'apprentissage facile et l'intégration des apprenants du FLE.

En résumé, On peut justifier l'utilisation des activités ludiques à l'école primaire :

L'activité ludique à l'école primaire est bénéfique, car l'enfant-apprenant apprend mieux en jouant, et cela lui permet de se mobiliser en investissant son énergie disponible en la focalisant sur un domaine particulier.

A travers notre travail de recherche, on a pu confirmer le rôle des activités ludiques dans l'enseignement –apprentissage du FLE. Nous incitons les enseignants à intégrer ce type d'activités dans leurs séances.

**Références**

**Bibliographiques**

❖ **Les ouvrages :**

- 1- Barrie Bennette et Carol Rolheiser, l'art d'enseigner, 2006, Chenelière Education Montréal, Canada, ISBN 27650-1002-1.
- 2- Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed presse université de Grenoble, Edition 2003, 304 pages.
- 3- Grandmont, Nicole : La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles, Edition 1997, 112 pages.
- 4- Le manuel scolaire de la langue française des 3 années Moyennes.
- 5- Le déblocage linguistique des élèves, Madagascar, initiative francophone pour la formation à distance des maîtres ifadem, PDF.
- 7- Pierre Ferran, François Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978
- 8- Thierry Beaufort, 40 nouveaux exercices ludiques pour la formation, ESF, collection formation permanente, ISBN 9782710123262.

❖ **-MEMOIRES CONSULTES :**

- 1- Ahlem Taghezout : L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère, Mémoire de master, université d'Oran, Algérie, 2008/2009, 160 pages.
- 2- BOUDJEMAA Ilhem : Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE, Mémoire de master, université de Larbi Tebessi- Tébessa, 2015/2016. 60 pages.
- 3- GURNI Sabrina, L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, mémoire de master, université de Biskra, 2011/2012.
- 4- HAMZA Sara : l'activité ludique comme outil pédagogique « L'acquisition de vocabulaire dans une classe de FLE », Mémoire de master, université MOHAMED KHAIDER BISKRA, 2014/2015. 43 pages.

5-SOLTANI Habiba, L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE, mémoire de master, université de Larbi Tebessi- Tébessa, 2016/2017.100 pages.

❖ **-DICTIONNAIRES :**

1-Dictionnaire de l'éducation, Larousse, 1988

2-R. Galsson et Coste, Dictionnaire Didactique des langues, Edition Hachette. Paris Edition, 1991pages.

3-Le petit Robert, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1981

❖ **-ARTICLES**

1-ANDRE Quinton, psychologie d'apprentissage :-les motivations- Du de pédagogie-05-11-07

2-MEGUENNI Lahreche Amel, Le ludique comme stratégie d'Enseignement /Apprentissage en classe de langue, Université d'Oran 2,2014-2015.

3-Nacima Makhloufi, Le ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE chez les 1ére A.S, université de Béjaia.

❖ **SITOGRAPHIES :**

1-Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir.

2-Gabriel RACLE, anthropopedagogie.com/WP-content/uploads/2012/04/**motivation**.pdf

3-[http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le\\_jeu-en-classe-de-FLE](http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu-en-classe-de-FLE). PDF (Consulté le 29/03 /2017)

4-SILVA.H.<http://www.franparler.org/dossiers/silva-2005.htm>.

# **Annexes**

**Questionnaire :**

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la présentation d'un travail de recherche pour obtenir un diplôme de master.

Notre travail intitulé « Les activités ludiques en classe du FLE. Cas des apprenants de 3AP. »

Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plait veuillez répondre à ces questions.

L'expérience professionnelle (nombre d'année d'enseignement).....

Sexe : homme  femme

Ecole : .....

**1-Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?**

Oui  Non

Pourquoi : .....

**2-Quels sont les supports que vous avez utilisés avec vos apprenants ?**

• Mots croisés

• Bande dessinées

• Théâtre

• Autre.....

3-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

- En début
- Au milieu du cours
- A la fin du cours

4. Pensez-vous que le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français ?

Oui

Non

5. Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

**Lecture / l'oral / écriture / grammaire / vocabulaire / tous les cours.**

.....

Pourquoi?.....

.....

6. Est-ce que vous rencontrez des difficultés lors des jeux en classe ?

Oui

Non

7. Quelles sont les difficultés rencontrées lors de cette activité ?

.....

.....

.....

8. Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

Non

**9.** Pensez- vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi : .....

**10.** Quelle est la réaction des élèves quand ils jouent ?

.....  
.....

**Merci pour votre collaboration**

## Questionnaire :

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la présentation d'un travail de recherche pour obtenir un diplôme de master.

Notre travail intitulé « Les activités ludiques en classe du FLE. Cas des apprenants de 3AP. »

Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plaît veuillez répondre à ces questions.

L'expérience professionnelle (nombre d'année d'enseignement)..... *2 ans*.....

Sexe : homme

femme

Ecole : *Ben Sina*.....

1-Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

Oui

Non

Pourquoi : *pour motiver l'élève à bien mémoriser et apprendre la leçon / pour casser la routine*.....

2-Quels sont les supports que vous avez utilisés avec vos apprenants ?

• Mots croisés

• Bande dessinées

• Théâtre

• Autres : *les gestes, les images*.....

3-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

• Au début

• Au milieu du cour

• A la fin du cour

4. Pensez-vous que le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français ?

Oui

Non

5. Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

Lecture / l'oral / écriture / grammaire / vocabulaire / tous les cours.

*Zonal*

Pourquoi? *pour apprendre facilement les mots.*

6. Est-ce que vous rencontrez des difficultés lors des jeux en classe ?

Oui

Non

7. Quelles sont les difficultés rencontrées lors de cette activité ?

*Perte beaucoup de temps*

8. Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

Non

9. Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi : *parce que les élèves aiment le jeu et à travers ce jeu cette activité peut apprendre facilement les cours.*

10. Quelle est la réaction des élèves quand ils font des jeux ?

*il aime la leçon et la matière*

Merci pour votre collaboration

## Questionnaire :

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la présentation d'un travail de recherche pour obtenir un diplôme de master.

Notre travail intitulé « Les activités ludiques en classe du FLE. Cas des apprenants de 3AP. »

Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plaît veuillez répondre à ces questions.

L'expérience professionnelle (nombre d'année d'enseignement).....

Sexe : homme

femme

Ecole : .....

1-Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

Oui

Non

Pourquoi : *L'utilisation du jeu comme support d'apprentissage... semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue. Accroître leur participation orale.*

2-Quels sont les supports que vous avez utilisés avec vos apprenants ?

• Mots croisés

• Bande dessinées

• Théâtre

*Accessoires sonores, dialogue, jeu de rôles ...*

• Autres : *jeux de chiffres, de lettres, de vocabulaire*

3-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

• Au début

• Au milieu du cours

• A la fin du cours

4. Pensez-vous que le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français ?

Oui

Non

5. Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

**Lecture / l'oral / écriture / grammaire / vocabulaire / tous les cours.**

*On peut l'utiliser dans tous les cours.*

Pourquoi? *Le jeu est un outil majeur étant à la fois facteur de motivation porteur de sens permettant à l'élève d'être actif et acteur de son apprentissage.*

6. Est-ce que vous rencontrez des difficultés lors des jeux en classe ?

Oui

Oui

Non

Oui

Non

7. Quelles sont les difficultés rencontrées lors de cette activité ?

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

8. Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

Non

9. Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi? *Favorisant les échanges et les interactions des élèves entre-eux, Accroître la communication orale. Formidable source d'exploitation*

10. Quelle est la réaction des élèves quand ils font des jeux ?

*source de joie*  
 .....

Merci pour votre collaboration

## Questionnaire :

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la présentation d'un travail de recherche pour obtenir un diplôme de master.

Notre travail intitulé « Les activités ludiques en classe du FLE. Cas des apprenants de 3AP. »

Pour cela nous proposons une série de questions, s'il vous plaît veuillez répondre à ces questions.

L'expérience professionnelle (nombre d'année d'enseignement)..... 5 ans.....

Sexe : homme  femme

Ecole : Abdelhamid Ibn Badis.....

1-Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

Oui  Non

Pourquoi : pour motiver les élèves.....

2-Quels sont les supports que vous avez utilisés avec vos apprenants ?

- Mots croisés
- Bande dessinées
- Théâtre
- Autres.....

3-A quel moment du cours proposez-vous l'activité ludique ?

- Au début
- Au milieu du cours
- A la fin du cours

4. Pensez-vous que le jeu est un outil permettant à l'élève de mieux s'exprimer et de mémoriser des mots en français ?

Oui

Non

5. Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

Lecture / l'oral / écriture / grammaire / vocabulaire / tous les cours.

Tous les cours

Pourquoi? pour varier les activités des élèves et

pour les aider à développer leurs connaissances

6. Est-ce que vous rencontrez des difficultés lors des jeux en classe ?

Oui

Non

7. Quelles sont les difficultés rencontrées lors de cette activité ?

8. Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui

Non

9. Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants ?

Oui

Non

Pourquoi : parce que les jeux permettent aux élèves de mieux s'exprimer à l'oral et à l'écrit et enrichir leur vocabulaire.

10. Quelle est la réaction des élèves quand ils font des jeux ?

Les élèves aiment les jeux et donnent beaucoup plus qu'aux séances quotidiennes.

Merci pour votre collaboration

## **Résumé :**

Ce travail porte sur le rôle des activités ludiques en classe de 3AP, pourrait motiver les élèves à apprendre le FLE.

L'utilisation des activités ludiques comme support d'apprentissage semble être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue étrangère et en faciliteraient l'apprentissage à l'école primaire. Elles sont un vecteur de communication puissant favorisant les échanges et les interactions des élèves entre eux.

**Mots clés :** activités ludiques, expression orale, motivation, enfant-apprenant, apprentissage, déblocage linguistique.

## **Abstract:**

This work focuses on the role of play activities in language class, could motivate to learn the FLE.

The use of play activities as a learning medium seems to be an interesting approach to arouse the taste and pleasure of learning a foreign language and would facilitate learning in primary school. They are powerful vector of communication, favoring exchanges and interactions between students.