

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

UNIVERSITE IBN KHALDOUN –TIARET

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES



Mémoire de Master en didactique des langues étrangères

Thème :

**L'impact des jeux ludiques sur le processus d'enseignement-
apprentissage : Cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne.**

Présenté par :

M^{lle}. AZZOUZ Hiba

M^{me}. BOUTHELDJA Somia

Sous la direction de :

Dr. ISAAD Djamel

- Membres du jury -

- **Président :** M. BENFARHAT Hakim (M.A.A) Université Ibn Khaldoun -Tiaret-

- **Rapporteur :** Dr. ISAAD Djamel (M.C.A) Université Ibn Khaldoun -Tiaret-

- **Examineur :** M. GOUDJIL Bouzian (M.A.A) Université Ibn Khaldoun -Tiaret-

Année universitaire : 2022/2023

Sommaire

Introduction générale	07.
Chapitre I : L'enseignement du FLE en Algérie	
1 L'enseignement	11
2 L'apprentissage	12
3 La stratégie	13
4 Enseignement du FLE en Algérie.....	17
5 L'objectif de l'enseignement du FLE au Moyen	19
6 Le français comme langue étrangère première	20
7 Le Programme de français en 2AM	20
Chapitre II: Le ludique en classe de FLE	
1 Définition du jeu ludique	26
2 La progression du concept « jeu » en pédagogie	27
3 La liaison entre jeu, enseignant, apprenant.....	30
4 Les types de jeu en classe de FLE.....	30
5 Les avantages de l'activité ludique.....	32
6 Exploitation des activités ludiques en classe de FLE.....	34
7 La Conception des activités ludiques en classe du FLE	34
8 Quelques activités proposées pour l'enseignement de FLE	35
Chapitre III: L'enquête par questionnaire	
1 Enquête par questionnaire auprès des enseignants du cycle moyen	43
2 La méthode d'analyse du questionnaire	44
Chapitre IV: l'expérimentation en classe	
1 L'expérimentation en classe de langue	59
2 Méthodes d'analyse.....	61
Conclusion générale.....	68.

Remerciement

*Dès les premières lignes de ce modeste travail nous devons remercier
"Allah" qui nous a données sa patience, le courage et la volonté
d'accomplir ce travail.*

*Nous tenons à remercier et à exprimer notre profonde gratitude à
notre directeur de recherche Monsieur Isâad Djamel pour ses
encouragements, ses efforts fournis, son suivi continuel ainsi que ses
conseils précieux, sans son appui et sa coopération, il nous aurait
été impossible de mener à bien ce travail.*

*Mes remerciements vont aussi aux membres de jury qui ont accepté
de lire et d'évaluer ce modeste travail.*

*Nous devons aussi un grand merci aux chers apprenants qui nous
ont considérablement aidées pour réaliser notre partie pratique.*

*Enfin nous tenons à exprimer nos sincères reconnaissances à nos
collègues*

Dédicace

Cette recherche n'aurait jamais pu voir le jour sans le soutien indéfectibles et sans limite de mes parents, ma famille et mes amies. Ce modeste travail est dédié

À mes chers parents pour leur soutien, leur aide tout au long de mon parcours scolaire et universitaire.

À mes trois frères Aymen, Asaa Eddine et Ibrahim et mes cousines Sara, Nariman, Hadjer et Lamis pour leurs encouragements et leur motivation.

À toutes mes tantes et tous mes oncles.

À la personne qui m'a toujours tendu la main quand j'en avais besoin mon amie intime Ikram qui m'a tellement soutenue quand j'étais fatiguée ou dans mes moments de désespoir.

À ma chère copine Somia, qui m'a aidé à la réalisation de ce modeste travail merci pour tous.

À tous mes enseignants qui ont marqué par leurs passages mon cursus scolaire et universitaire.

À tous mes collègues qui m'ont soutenu et avec lesquels j'ai passé les meilleurs moments d'entraide.

Merci beaucoup

J'ai le grand plaisir de dédier ce travail

À ma source de bonheur, à ma meilleure amie, à maman chérie Noria.

À mon très cher père Abdelskader pour son soutien et son amour et ses sacrifices pour que mes études soient réussies.

À mon cher mari Mohamed qui m'a encouragée à poursuivre mes études.

À ma source de joie et de bonheur mon fils Amine Abasse.

À mes sœurs Horia et Nourhane et mon seul frère Abdel Issah.

À ma belle-famille, ma belle-mère, mon beau-père, mes belles sœurs et mes beaux-frères.

À ma chère copine Hiba, merci pour tout travail partagé et merci pour les moments inoubliables passés ensemble.

À mes chères collègues Wahiba, Fatoum, Meriem et Fatiha qui ont contribué à la réalisation de ce modeste travail.

À tous mes proches

À tous ceux que j'aime et qui m'aiment

Merci beaucoup.

Introduction générale

Parmi les premières préoccupations du système éducatif en Algérie c'est l'enseignement apprentissage du Français langue étrangère aux trois cycles primaire, moyen et secondaire, car le français représente toujours une discipline nouvelle pour les élèves qu'ils vont découvrir tout au long de leur cursus scolaire. Cependant, pour les didacticiens le processus d'enseignement / apprentissage représente un domaine de recherche très vaste et considérable, qui nécessite d'être plus attractif pour captiver les apprenants via le recours à de multiples moyens et méthodes qui permettent ainsi de motiver et d'améliorer le niveau de l'apprenant. Dans le cadre de notre travail de recherche, l'enseignant joue un rôle majeur en créant un climat favorable et agréable à cet enseignement dans le but d'effectuer une interaction entre les apprenants et leur permettre par conséquent de communiquer avec cette langue étrangère (comprendre un message écrit ou oral et être apte à répondre).

Toutefois, la motivation des apprenants qui représente un facteur important dans l'acquisition d'une langue étrangère ne peut se faire que par le biais des jeux ludiques qui représentent l'un des meilleurs moyens d'apprendre une langue étrangère. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par le type d'enseignement dispensé mais aussi et surtout par les activités que lui propose son enseignant. C'est la raison pour laquelle l'utilisation de l'activité ludique s'avère nécessaire en classe de FLE puisqu'elle procure aux élèves le plaisir de jouer tout en apprenant. Ainsi elle représente un support didactique et pédagogique qui entrainera les apprenants à l'apprentissage linguistique tout en s'amusant (vocabulaire, grammaire, conjugaison, orthographe...).

L'activité ludique vise à former un apprenant autonome qui apprend la langue sans obstacles, en exploitant un ensemble de savoir-faire tel que savoir parler, écouter, réutiliser les informations, répondre à des interrogations, améliorer son savoir linguistique pour mieux dire, mieux lire et écrire. Donc le jeu ludique est certainement un outil primordial dans la motivation des élèves pour acquérir le français sans obligation mais avec du plaisir et de la joie. Par ailleurs, il les pousse à travailler en groupe de manière collective afin de partager leurs idées et leurs pensées librement.

En pratiquant notre profession d'enseignement au niveau du cycle moyen, nous avons remarqué que certains enseignants introduisent parfois des activités ludiques dans leurs classes, par contre d'autres, ne se basent que sur le manuel scolaire. Ainsi nous avons constaté que les apprenants s'intéressent beaucoup plus au cours lorsqu'il contient ce type d'activités. Ce constat nous a poussée à poser la question de recherche suivante : « Comment le ludique contribue au développement des compétences linguistiques et langagières chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne ? »

Pour répondre à cette question de recherche nous avons formulé deux hypothèses que nous tenterons de confirmer ou d'infirmer à travers l'enquête par questionnaire que nous avons menée auprès des enseignants de français du cycle moyen mais aussi de l'expérimentation en classe menée auprès des apprenants de 2^{ème} année moyenne :

La première hypothèse : « l'activité ludique pourrait contribuer à enrichir les points de langue chez l'apprenant et l'aider à mieux apprendre le français langue étrangère ».

La deuxième hypothèse : « elle pourrait améliorer leurs compétences communicatives ».

Notre objectif par ce modeste travail de recherche est de prouver l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement du FLE et de montrer l'impact positif de ces dernières sur le niveau des élèves .En effet, ils apprennent mieux en jouant et par conséquent acquièrent de nouvelles compétences et réussissent ainsi à parfaire leur niveau en français langue étrangère.

Notre travail de recherche est réparti en quatre chapitres : deux chapitres théoriques et deux autres pratiques.

Commençant par les chapitres théoriques, le premier est consacré à l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie avec les grandes notions définitives : enseignement, apprentissage, stratégies etc. Ainsi, nous allons parler du statut du FLE en Algérie et de son enseignement au cycle moyen, plus précisément au niveau de la 2^{ème} année moyenne.

Le deuxième chapitre porte sur le ludique en classe de FLE, où sont abordées quelques définitions du jeu et de l'activité ludique ainsi que leurs avantages, la progression de cet outil à travers le temps mais aussi sa conception et son exploitation en classe de FLE.

Les chapitres pratiques, quant à eux, sont réservés au cadre méthodologique de la recherche, à l'enquête par questionnaire, à l'expérimentation menée sur le terrain et à l'analyse des corpus. Le premier repose sur les conditions générales du cadre pratique, la présentation de l'échantillon et l'analyse du questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen.

Dans le deuxième chapitre, nous proposons l'exploration d'une activité ludique en situation d'enseignement /apprentissage du FLE. Notre échantillon se compose d'apprenants de 2^{ème} année moyenne de l'école « Tahri El-Hedj » situé à Tiaret.

À travers notre analyse des corpus, nous allons vérifier nos hypothèses afin de les affirmer ou les infirmer.

Notre travail de recherche se termine par une conclusion dans laquelle nous ferons une rétrospective de tous les résultats obtenus mais aussi nous aborderons nos perspectives futures concernant le recours aux jeux ludiques en matière d'enseignement /apprentissage du FLE.

Chapitre I :

L'enseignement du FLE en Algérie

L'enseignement-apprentissage du français langue étrangère (FLE) en Algérie est un domaine qui revêt une grande importance dans le système éducatif. En tant que langue étrangère largement utilisée à des fins académiques, professionnelles et culturelles, le français joue un rôle clé dans la formation des apprenants et leur ouverture sur le monde.

1 L'enseignement

L'enseignement désigne la manière d'enseigner, de transmettre des savoirs à des apprenants, leur inculquer des connaissances.

Le dictionnaire de didactique (2003 :83) définit l'enseignement comme suit : « *Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du 18^{ème} siècle, action de transmettre des savoirs* ».

Dans l'ouvrage de JP.CUQ et GRUCA (2002 :83), on donne une définition qui relie l'enseignement à l'apprentissage : « *l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* ». L'enseignement représente alors une opération de transmission qui a pour but de faire véhiculer l'apprentissage.

Nous mentionnons quelques objectifs alignés à l'enseignant

- Diffuser des savoirs et des savoir-faire.
- Faciliter l'apprentissage en aidant les apprenants dans leurs stratégies d'apprentissages
- Etre une référence linguistique
- Animer la classe pour favoriser les interactions langagières (donner la parole, mimer...etc.)
- Déterminer les difficultés rencontrées par les élèves et tendre d'y réparer et remédier.

2 L'apprentissage

On a trouvé plusieurs définitions attribuées au terme « apprentissage ». Nous allons essayer d'exposer quelques définitions données par des auteurs ou dans des dictionnaires

Le dictionnaire de la didactique (2003 :150) définit l'apprentissage comme étant « *une démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des savoirs et des connaissances* »

L'apprentissage d'après GALISSON et COSTE (1976 : 198) est :

Un modelage et réglage d'un comportement adaptif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure. Autrement dit : acquisition et organisations des répertoires moteurs concrets ou symbolique non disponibles à la naissance

Cela veut dire que l'apprentissage est une procédure de modification et de changement continuels d'un comportement.

C.HELOT (2001) : « *l'apprentissage est la capacité de modifier de façon plus ou moins stable le comportement sur la base de l'expérience. C'est l'aspect le plus plastique de l'adaptation de l'organisme humain aux variations du milieu* »
Selon HELOT l'apprentissage n'est pas qu'un processus adaptatif qui se révèle des variations de comportements mais surtout un résultat aux multiples changements de l'environnement.

C'est ainsi que la notion d'apprentissage renferme à « *l'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécu, et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changements sont dus à des exemples ou expériences* » (R.GALISSON et D.COSTE 1976 :198). C'est-à-dire qu'à partir d'un exercice ou une répétition d'une situation donnée on constate une variation qui amène à une progression et développement des performances.

D'une autre vision, le chercheur R.B KOZMAN (2006 :1) montre que :

L'apprentissage peut être vu comme un processus actif et constructif au travers duquel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l'information de

l'environnement et en l'intégrant dans sa structure informationnelle déjà présente en mémoire.

KOZMAN pense que les expériences passées de l'individu complètent ce qu'en va suivre dans sa vie autrement dit une forme d'adhérence aux différents changements de l'environnement.

Toutes ces définitions nous permettent de dire qu'au milieu d'un apprentissage l'apprenant en construisant ses connaissances il construit lui-même.

3 La stratégie

En faisant référence au dictionnaire le Petit Robert(2007), on peut définir la stratégie comme étant : « *un ensemble d'actions coordonnées, de manœuvre en vue d'une victoire* »

La stratégie est donc la manière d'élaborer, de diriger et de coordonner des plans d'action afin d'aboutir à un objectif déterminé, programmé sur le court ou le long terme.

En éducation, on parle de stratégie d'apprentissage qui se définit comme étant : « *un ensemble d'opérations et de ressources pédagogiques, planifié par le sujet dans le but de favoriser au mieux l'attente d'objectifs dans une situations pédagogiques* » (CYR Paul, 1998 : 4).

Les stratégies d'apprentissages suscitent alors une série de technique, ou de méthodes désignées et appliquées par l'apprenant pour son apprentissage.

CORNAIRE (1998 :54) définit les stratégies d'apprentissage comme : « *les démarches conscientes mise en œuvre par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, l'entreposage et la récupération et la reconstruction de l'information* »

On peut dire que les stratégies d'apprentissage de Français langue étrangère se réfère à l'ensemble de pratiques et actions que l'apprenant procède pour acquérir et associer et réutiliser le français ; c'est un traitement de l'information.

3.1 Les stratégies d'apprentissages

3.1.1 Les stratégies cognitives

La description habituelle des stratégies cognitives situées au centre d'apprentissage tient compte des situations où l'apprenant doit traiter les informations dans le but de les apprendre.

Selon Paul CYR (1996 : 45-47), Ce sont des stratégies qui produisent une interaction entre l'apprenant et la langue à étudier. Elles représentent la colonne vertébrale de l'acte d'apprentissage.

Les stratégies cognitives introduisent plusieurs actes, nous pouvons en compter huit :

- Pratiquer la langue : communiquer dans la langue cible et savoir prendre la parole dès que l'occasion se présente, en réutilisant ce qu'on a appris en classe de mots, des phrases ou des règles dans des communications authentiques.
- Mémoriser : les visions autour de cette stratégie se divergent les uns pensent que c'est un retient et un stock à travers de différentes méthodes et techniques exploitées par l'enseignants comme les illustrations par exemples. Alors que d'autres voient ce type de stratégie comme le résultat de la mobilisation de différentes stratégies, c'est le cas de O'malley et Chamot (1990 : 48).
- Prendre note : Comme son nom l'indique, c'est le fait de noter par les apprenants tout ce qui relève de termes nouveaux, les expressions, les concepts et ce qu'ils trouvent qu'il leur sert pour la réalisation d'un acte de communication ou d'une activité d'apprentissage , qui leur aident à construire une certaine autonomie.
- Grouper : Il s'agit de désigner, adopter, ordonner et étiqueter les nouvelles acquis pour les placer dans la catégorie qui leur convient : Verbe, nom, expression... etc.
- Réviser : Reprendre à plusieurs reprises ce qui a été vu pour que l'élève ait moins de difficultés à mobiliser des connaissances et des savoir-faire.
- Rechercher : Pour but de connaître le sens des mots nouveaux, les élèves optent à utiliser de différentes techniques comme par exemple utiliser le contexte pour savoir le sens du mot ou bien des sources tel que le dictionnaire.

- Traduire et comparer : elle est toujours omniprésente chez les apprenants qui se réfèrent fréquemment à leur langue maternelle en vue de comprendre le système et le fonctionnement de la langue cible.
- Résumer : l'acte de réduire et savoir restructurer des informations à leur manière mentalement ou par écrit.

3.1.2 Stratégie métacognitive

Ce type de stratégie permet « *de faire prendre conscience à l'élève de sa façon d'apprendre, de ce qu'il utilise pour résoudre un problème et de vérifier ce qu'il a fait en situation d'apprentissage* » (Oxford cité par Cyr 1990 : 136). C'est ainsi que « *Les élèves sans approches métacognitive sont essentiellement des apprenants sans but et sans habilité à revoir leurs progrès, leurs réalisations et l'orientation à donner à leur apprentissage futur* » (cité par Paul CYR et Claude GERMAIN, 1998 : 42).

Cette stratégie est utilisée essentiellement par les apprenants un peu avancés en langue étrangère (le français dans notre cas). En d'autre terme, l'élève qui opte pour ce genre de stratégie, il sait comment et pourquoi apprendre et ainsi quand le faire.

Parmi ces stratégies nous retenons : la planification qui aide l'apprenant à fixer et prévoir des objectifs à atteindre à court ou long terme ; l'attention dirigée et sélective dont la première consiste à concentrer d'une manière générale sur la tâche à faire, alors que la deuxième, l'attention sélective, comme son appellation l'indique, elle suppose que l'élève prête attention à des éléments bien déterminés, il les sélectionne. Ensuite, L'autogestion (self-management) qui consiste à comprendre les conditions favorables qui rendent les apprentissages plus aisées et facile ; l'autorégulation (self-monitoring) qui représente une sorte d'autocorrection fait par l'apprenant au cours d'un apprentissage, il s'agit d'une stratégie souvent observée chez le bon apprenant dont celui-ci vérifie sa compréhension et sa production de l'oral et de l'écrit et vérifie même ses stratégies ; et finalement l'identification du problème et l'auto évaluation.

3.1.3 Les stratégies socio-affectives

Les stratégies socio-affectives se basent essentiellement sur l'interaction et l'échange avec les autres élèves pour but d'acquérir la langue cible (le français dans notre

cas). En fait, l'apprentissage à travers ces stratégies ce fait par le biais de communication, dont on tente à encourager les apprenants pour les faire travailler en groupe.

Comme l'indique son nom « socio-affective », on constate deux parties distinctes sociale et affective. Par le terme « sociale » on parle du contact des apprenants les uns avec les autres et de savoir comment vivre ensemble dans des groupes en se respectant mutuellement. Or, le terme « affective » renvoie aux attitudes, émotions, motivation et valeurs. (Oxford, 1990 : 140-144).

Par la suite, on présente quelques stratégies socio-affectives qui s'avèrent être classifiées en trois actes majeurs :

- La clarification et la vérification : De par son nom, elles résident à rendre authentiques ce qu'on trouve dans les supports oraux et écrits et la clarification renvoie aux efforts des enseignants à réexpliquer et reformuler des éléments de l'acte d'apprentissage.
- La coopération et interaction avec autrui : consiste à faire apprendre aux apprenants de travailler en groupe durant la réalisation des tâches. Néanmoins cette stratégie constate un risque majeur, celui de l'implication de tous les membres de groupe dans le travail donné, il y aura quelques-uns qui ne se sentiront pas concernés par l'activité.
- La gestion des émotions et la réduction de l'anxiété : c'est le fait de savoir contrôler et réduire le sentiment de stress, la crainte de commettre des fautes et des erreurs en prenant le risque et même le manque de confiance en soi qui peut se régler en apprenant à se parler à soi-même.

3.2 Stratégies d'enseignement

Les stratégies d'enseignement se définissent en étant un ensemble organisé de méthodes, de techniques, de procédures et de ressources que l'enseignant les utilise en vue d'atteindre avec ses élèves les objectifs d'apprentissages poursuivis, et aider ces apprenants à devenir autonomes.

Pour ce faire, l'enseignant est censé de choisir les bonnes méthodes et stratégies qui lui servent à :

- Présenter clairement les contenus d'apprentissage aux élèves : Il est nécessaire d'informer les élèves sur les points et les notions qu'on doit apprendre et que les objectifs visés par chaque leçon doivent être ainsi énoncés aux apprenants. Pour réaliser cette tâche les didacticiens conseillent les enseignants à poser des questions au groupe avant d'entamer une leçon nouvelle.
- Favoriser l'engagement des élèves envers les contenus d'apprentissage : S'il est nécessaire d'informer les élèves sur ce qu'ils doivent apprendre, il est ainsi crucial de les amener à engager de façon active à l'égard du contenu. Pour favoriser cet engagement il est important d'amener les apprenants à faire un lien entre les nouvelles informations et les connaissances antérieures déjà acquises par l'apprenant. Maintenir la motivation en classe est aussi un point indispensable dont l'apprenant est censé d'être concentré sur son cours en captant son intérêt par l'enseignant.
- Aider les élèves à réutiliser leurs connaissances : en enseignant aux apprenants comment penser de manière déductive.
- Faire travailler les élèves ensemble pour but de favoriser l'apprentissage, le travail coopératif devrait être utilisé de façon complémentaire au travail individuel et travail de groupe.

BERTHOUD (1993 :78) détermine que l'enseignant : « à le rôle à la fois de meneur de jeu et d'arbitre. Dans une perspective innéiste, il apparaitra comme déclencheur du dispositif d'acquisition chez les apprenants, en créant les conditions adéquates et en fournissant le matériel linguistique nécessaire à cet effet »

Le rôle de l'enseignant est donc de prendre en charge ses apprenants pour assurer que ces derniers ont bien assimilé les savoirs et les connaissances. Pour ce faire, l'enseignant est tenu de bien adopter les techniques et les méthodes qui correspondent aux niveaux de ses élèves en suscitant leurs intérêts.

4 Enseignement du FLE en Algérie

Quand on évoque le sujet de l'enseignement du Français en Algérie on constate qu'il n'est pas évoqué de la même manière de celle de l'Europe.

Suite à l'histoire coloniale de l'Algérie qui a duré 132ans, le français, en quelques sortes, s'est imposé et a pris une place privilégiée à l'école et dans la société algérienne comme le précise Rabah Sebaa (1999) : « *Sans être officielle, elle véhicule l'officialité, sans être la langue d'enseignement, elle reste une langue privilégiée de transmission du savoir, sans être la langue d'identité, elle continue de façonner de différentes manières et par plusieurs canaux l'imaginaire collectif* ».

Certes, le français est présent dans le système scolaire algérien à tous les niveaux (primaire, moyen, secondaire) comme première langue étrangère dès l'indépendance, cependant il avait le statut de langue native durant la période coloniale. De nos jours, Toutes les autres matières y compris ceux scientifiques se font en arabe, mais cette arabisation n'était pas prolongée à l'enseignement supérieur dont la majorité des filières scientifiques sont enseignées en langue française, ce qui oblige les étudiants à maîtriser cette langue pour réussir leurs études.

En effet, dans le but d'améliorer l'enseignement/apprentissage du Français des réformes se succèdent mais malheureusement elles n'ont pas pu avoir des résultats voulus et cela est dû à plusieurs raisons en dépit des efforts fournis par l'école algérienne afin de promouvoir l'enseignement apprentissage du FLE dans l'Algérie.

On peut mentionner parmi ces raisons, celle de l'utilisation aveugle des démarches et méthodes d'enseignement qui ne conviennent pas à la réalité algérienne. Louis DABENE (1994 : 5) écrit sur ce sujet :

On commence à s'apercevoir (...) que les transferts de méthodologies d'un contexte pédagogique à un autre se heurtent à des obstacles d'ordre culturel autant que linguistique, difficultés essentiellement dues à la méconnaissance des univers dans lesquels celles-ci sont appelées à s'insérer

On constate une autre raison de l'image que porte la société algérienne sur le français comme langue, on la considère comme langue de colonisateur pour beaucoup d'algériens. C'est ainsi par rapport à l'histoire qui relie l'Algérie et la France que le français n'a jamais eu la même perception des autres langues étrangères (Anglais, Espagnol, Allemand ou autres).

5 L'objectif de l'enseignement du FLE au Moyen

L'enseignement/ apprentissage du Français langue étrangère au niveau de cycle Moyen a pour objectif de préparer l'apprenant à communiquer et s'exprimer aisément et clairement dans cette langue par la pratique de l'écrit et de l'oral, grâce à des situations scolaires et extrascolaires qui développent ses compétences cognitives.

Les objectifs fixés par la loi (n° 08-04 du 23 janvier 2008) régissent l'enseignement du FLE et définissent les finalités de l'éducation comme suit :

L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle

L'école doit ainsi : « *Permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant d'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères* » Chapitre II, article 4.

C'est-à-dire que le but de l'enseignement du Français à l'école est d'aider l'apprenant à se familiariser à la langue en l'utilisant dans des situations diverses après avoir recueilli et réinvesti des connaissances à travers l'apprentissage pour accéder à de nouvelles informations, et ainsi pour s'ouvrir au monde extérieur et des cultures étrangères afin de pouvoir communiquer et créer des relations avec d'autres peuples et d'autres pays.

On peut diviser le cycle Moyen en trois paliers : le premier palier qui est la première année au moyen, le deuxième palier qui représente à la fois la deuxième et la troisième année de l'enseignement moyen, et le dernier qui est la quatrième année moyenne.

Pour le premier palier du cycle moyen, son objectif est de faire adapter les apprenants venus du primaire au nouveau contexte d'apprentissage différent de celui du primaire et de rendre le niveau des connaissances acquises au primaire homogènes. Il opte essentiellement sur l'explicatif et le prescriptif.

Passant au deuxième palier, qui traite la narration comme contexte. Il a pour objectif de consolider et d'approfondir les différentes compétences recueillies qui permettent à

l'apprenant de communiquer dans des différentes situations par le biais des supports écrits et oraux.

Le dernier palier étudie un nouveau contexte qui est l'argumentation. Son objectif est de guider les apprenants et de renforcer leurs acquis pour avoir la possibilité de passer une évaluation globale des compétences acquises durant leur cursus scolaire au Moyen.

Ainsi, à la fin des quatre années l'apprenant aura vu les divers types de textes.

6 Le français comme langue étrangère première

Pendant l'année scolaire, les apprenants dans leurs évaluations ont une composition et deux devoirs chaque trimestre. Le coefficient de français s'augmente en passant d'un niveau à un autre : «1» pour la première année, «2» pour la deuxième et la troisième année et «3» pour la quatrième année.

Concernant l'horaire du français au cycle moyen, il est réparti comme suit :



7 Le Programme de français en 2AM

En deuxième année cycle moyen, la narration occupe une place primordiale alors que les autres prototypes discursifs (informatif, explicatif, descriptif, argumentatif, etc.) sont étudiés au long de cursus scolaires de Moyen.

Le nouveau Programme vise à préparer l'apprenant à s'exprimer dans la langue française par la pratique de l'oral et de l'écrit. Il a pour objectif d'améliorer chez les élèves de 2AM des compétences discursives. A travers l'apprentissage de la narration

l'apprenant peut se situer dans le temps et dans l'espace à l'aide des différentes activités afin d'instaurer des savoirs et des savoir-faire.

Le programme compte trois projets, alors que chaque projet est composé de deux à trois séquences dont l'apprenant est amené à la fin de chaque séquence à rédiger et réaliser une production qui synthétise l'ensemble des savoirs acquises et finalise l'enseignement/apprentissage.

7.1 Programme annuel de la 2AM

Projet 1	Raconter à travers le conte
Supports	<ul style="list-style-type: none"> -« La vache et le chien, conte Arabe» -« Un bucheron honnête» -« Le petit garçon et la sorcière » -« la fille du pêcheur » -« Un bucheron malhonnête » -« les deux sœurs et les deux fées » -« Le pêcheur et sa femme »
Vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> -Les formules d'ouverture du conte -Familles de mots -Les mots qui indiquent la suite du conte -Le vocabulaire de merveilleux -Les formules de Clôture -Les substituts lexicaux
Grammaire	<ul style="list-style-type: none"> -Les compléments circonstanciels -Les valeurs de l'imparfait -L'expansion du nom : l'adjectif et le complément du nom -Les substituts grammaticaux.
Conjugaison	<ul style="list-style-type: none"> -L'imparfait de l'indicatif -Le passé simple de l'indicatif -Le passé simple de l'indicatif (suite)

	-Consolidation des acquis
Orthographe	-L'imparfait des verbes en : cer, ger, yer, ier -L'accord de l'adjectif qualificatif -Les homophones grammaticaux : ce/se ; ces/ses ; c'est/s'est
Expression écrite	-Compléter le conte en imaginant la situation initiale -Compléter le conte en imaginant une suite d'évènements -Compléter un conte en imaginant la situation finale

Projet 2	Raconter à travers la fable
Supports	-« Âne et le chien » -« Les serins et le chardonneret » -« Le laboureur et ses enfants » -« La guenon, les singes et la noie » -« Le maître et le scorpion »
Vocabulaire	-La ponctuation dans le dialogue -Le lexique de la bande dessinée
Grammaire	-L'expression de temps/les connecteurs chronologiques -Les types de phrases
Conjugaison	-Le présent de l'indicatif -Le futur simple de l'indicatif
Orthographe	-Les adverbes de manière -Le futur simple des verbes particuliers
Expression écrite	-Rédiger un dialogue à partir d'une fable choisie -J'insère des paroles dans les bulles- Je réalise une bande

	dessinée
--	----------

Projet 03	Raconter à travers la légende
Supports	-«La légende de Sidi Mhemmed El Ghrab » -«Yennayer et la vieille bergère » -« La légende de baddur le Bedouin » -« La légende de sahara » -« Ain Bent Soltane de Mascara» -« Légende des deux oasis »
Vocabulaire	-Nominalisation à base verbale -Les indicateurs de lieu
Grammaire	-Le pronom relatif « qui » -Le pronom relatif « où »
Conjugaison	-Le passé simple -Le plus que parfait de l'indicatif
Orthographe	-L'accord du participe passé -Les homophones
Expression écrite	-Je rapporte l'histoire d'une personne légendaire -Je rapporte l'histoire d'un fait et d'un lieu légendaire

Conclusion

En guise de conclusion, dans ce premier chapitre, nous avons parlé de différentes stratégies adoptés par les enseignants, afin de tracer aux apprenants une sorte de feuille de route qui les guide dans leur cursus scolaire, ces différentes stratégies d'apprentissages utilisés par les apprenants leur fournissent une acquisition adéquate de la langue étrangère.

Nous avons ainsi traité le sujet de l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie, précisément au cycle Moyen niveau 2 années moyennes.

L'enseignant est alors censé diversifier les méthodes et les moyens, même les ressources pour aider ses apprenants à bien comprendre et à mieux apprendre. Donc, nous proposons les activités ludiques comme sorte d'approche ou outils qu'on peut utiliser en classe de FLE pour garantir l'efficacité de l'enseignement du FLE.

Chapitre II :

Le ludique en classe de FLE

La classe du FLE est un espace où l'apprenant développe ses compétences, ce développement ne peut se faire que par le biais du plaisir que seules les activités ludiques sont susceptibles d'apporter.

1 Définition du jeu ludique

D'après le dictionnaire le petit Robert (1991 : 1046) « le « jeu » vient du mot latin « *jocus* » qui signifie « *badinage* » ou en latin plus courant « *amusement, divertissement* ». Quant au mot « *ludique* », c'est un dérivé du mot latin « *ludus* » qui signifie relatif au jeu ».

Ainsi Nicole de GRANDMON (1997 : 47-48), affirme dans son ouvrage « *pédagogie du jeu* » que : « *Le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu* » elle ajoute « *dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace* » Cette définition nous permet de dire que l'utilisation du jeu est décidé par le joueur lui-même.

Jean Pierre CUQ (2003 :160) a tenté de donner une définition à l'activité ludique:

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 décisions, 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.

FONTIER Geneviève et LE CUNEF Madeleine (1976 :45) se rejoignent et avancent que :

Autrement dit, l'activité ludique constitue une sorte de parenthèse dans la réalité scolaire, en particulier, à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent, peuvent être inversés, et où deux mobiles à l'action existent (temporairement) le gain / la victoire et l'amusement / le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin.

Revenant à Nicole de GRANDMONT (1997 :47-48) qui voit que « *le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source est les caractéristiques génétiques et sociales de l'individu* ». Elle précise ainsi que « *l'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'apprivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perception* »

Le jeu est donc un outil très compliqué mais qui rend l'apprenant plus sociable, et il l'aide à progresser sa compétence langagière et ainsi à exprimer ses prérequis d'une façon libre sans difficultés.

J.LACOMBE rajoute que « *Le jeu représente un des facteurs essentiels dans le développement de l'enfant, il est cause et conséquence. Il est abordé, ici, selon l'axe de développement de l'enfant et selon ses fonctions dominantes :(Fonctionnelle, intellectuelle, symbolique, de socialisation, de création.)* »(P210).

Donc le jeu est considéré comme un outil pédagogique profitable dans la progression et l'évolution de la compétence langagière chez les élèves, et il développe aussi la créativité chez lui. Alors, l'enfant a besoin de jouer pour améliorer ses compétences personnelles et son autonomie.

2 La progression du concept « jeu » en pédagogie

Dans l'ouvrage de N. DE GRANDMONT (1997 : 106) et d'après PLUIES.J.L le jeu est réparti en trois niveaux essentiels et complémentaire dans le domaine de la pédagogie, dont elle avance « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...].2.niveau éducatif [...].3.niveau pédagogique [...]* ». À travers cette révélation nous pouvons distinguer les trois niveaux cités ci-dessus :

2.1 Le jeu ludique

Christine Renard (2008 : 51-63), formatrice à Louvain-La-Neuve tente de dire que « *Le jeu est une activité libre qui répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* »

La formatrice accorde aux jeux ludiques certains attributs comme : privilégier le développement intellectuel, affectif et ces principaux caractères sont la liberté et le plaisir. Dans une situation pédagogique, les jeux ludiques permettent d'extérioriser ses connaissances et ses idées et favorisent la motivation.

2.1.1 Les qualités du jeu ludique selon Nicole De Grandmont

Nicole De GRANDMONT (1799 : 47-48) dans son ouvrage « pédagogie de jeu : jouer pour apprendre » propose une synthèse qui résume les différentes qualités du jeu ludique :

- ❖ N'impose pas de règles.
- ❖ Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :
 - Esthétique
 - Prédéterminé
 - Perfectionné
- ❖ Notion de Plaisir.
- ❖ Nécessaire au développement de tout individu :
 - Permet d'organiser
 - De structurer
 - D'élaborer le monde extérieur
- ❖ Créer des liens égaux avec :
 - Le psychisme
 - L'émotif-affectif
 - Le sensoriel
 - Le cognitive

2.2 Le jeu éducatif

Selon Nicole De GRANDMONT (1997 :65) « *Le jeu possède cette qualité pédagogique importante et non négligeable d'aider à socialiser d'une part et d'autre part, faire comprendre à chacun ses droits et aussi ses devoirs sans jugements d'évaluer* ».

Le jeu permet à l'élève d'acquérir des connaissances sans obstacles et l'aide à exposer ses idées sans timidité, et devrait être une occasion de plaisir.

Donc le jeu éducatif est considéré comme un jeu essentiel pour un apprentissage bénéfique de la langue étrangère, son objectif c'est de rendre l'apprenant autonome et apte à contribuer à son savoir.

2.2.1 Les qualités du jeu éducatif selon N. De GRANDMONT

- ❖ Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure.
- ❖ Le jeu éducatif permet certain apprentissage comme :
 - Comprendre les notions,
 - Apprivoiser les concepts,
 - Structuré sa pensée,
 - Développer ses connaissances et ses habitudes.
- ❖ Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde extérieur.
- ❖ Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur.

2.3 Le jeu pédagogique

Ce concept est défini par Nicole De GRANDMONT (1997 :66) comme « *une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages* »

Le jeu pédagogique est considéré comme étant un acte d'enseignement de la langue étrangère pour améliorer la compétence langagière d'un apprenant ou d'un ensemble d'apprenants. L'enseignant use avec ses élèves de divers jeux libres dans une situation bien organisée, où les élèves prennent leur liberté totale. L'objectif premier de

l'enseignant de cet emploi de ce type du jeu, c'est de motiver l'apprenant et le rendre apte à s'extérioriser oralement sans difficultés.

2.3.1 Les qualités du jeu pédagogique selon N. De Grandmont

- ❖ Le jeu pédagogique permet à l'axé sur le devoir d'apprendre.
- ❖ Le jeu pédagogique génère habituellement :
 - Un apprentissage précis,
 - Un appel aux connaissances du joueur,
 - Un constat des habiletés à généraliser.
- ❖ Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les kits.
- ❖ Le jeu pédagogique est un moyen de testing.
- ❖ Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque.

3 La liaison entre jeu, enseignant, apprenant

En tout temps, les chercheurs psychologues et pédagogues s'intéressent à la part de l'émotion et du plaisir dans l'apprentissage.

Un grand conflit était suscité par l'emploi des activités ludiques dans un cours de langue : certains prévoient qu'on ne peut pas enseigner par le biais du jeu et du divertissement et que l'apprentissage réfère à un acte sérieux qui demande l'engagement et la discipline des élèves, cependant un grand nombre est convaincu que l'outil ludique représente une préparation considérable à la vie d'adulte.

Le jeu en premier lieu fournit du délassement et du plaisir chez l'enfant. En outre, et pour la majorité des jeunes apprenants le français représente une matière nouvelle que ces derniers vont découvrir alors que cette nouvelle discipline suscite la motivation chez eux : Plus les apprenants sont motivés, plus l'apprentissage est aisé. Cette motivation suscitée par le jeu permet à l'apprenant de jouer et de travailler sans en avoir l'impression. L'auteur Susan HALLIWELL parle d'un « apprentissage indirecte », plus clairement on constate que l'apprenant fixe son attention sur le jeu en oubliant la langue.

4 Les types de jeu en classe de FLE

En classe de FLE, la multiplication des jeux représente une majeure richesse à exploiter. La multiplicité notable et le nombre de jeu permettent d'installer un

développement, traiter la dimension de détente dans l'apprentissage, également dans la pratique de l'écrit et surtout de sensibiliser aux possibilités continues de la langue.

En pédagogie, le jeu est un outil efficace et excessif qui permet à l'élève d'acquérir des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles, et qui fait apparaître l'ambiance, le relâchement et la motivation.

Il y a de multiples typologies des activités ludiques qui diffèrent selon le domaine (la sociologie, la didactique ou la pédagogie), ainsi selon les chercheurs, on a choisi de parler de celle de Jean-Pierre CUQ et Isabelle GRUCA, et J.M CARE (2003)

4.1 Le jeu linguistique

En pédagogie et pour l'enseignement-apprentissage des langues, le jeu a une tradition contestable, en commençant par les jeux linguistiques qui aident les apprenants à apprendre la langue par le biais des lettres pour construire des phrases, il adapte une nouvelle phase pour surmonter et rendre l'acquisition de la grammaire et la conjugaison plus aisée. Selon J.P. CUQ et Isabelle GRUCA (2003 : 417) « *Les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* » sont non seulement un moyen de distraction pour les apprenants mais aussi un facteur qui encourage la mémorisation et la créativité.

En outre, les mots (dans leur forme ou signification) constituent l'espace du jeu linguistique. En effet, les mots croisés, les devinettes, les mots cachés, les slogans publicitaires, les mots mystères ...etc., représentent des exemples de ce genre de jeu, cependant et tristement il est exclu et négligé par les enseignants de langues dans leur pratique pédagogique.

4.2 Le jeu de créativité

D'après J.M CARE et F.D (1987 : 116) « *Ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention de la production pour le plaisir de formes de sens, de phrases, de discours...* »

A partir de ce type de jeu, et en faisant appel à l'invention et l'imagination, on réalise des situations d'énonciation.

H. AUGÉ (1989 :56) déclare « *Devenir créatifs ou mourir d'ennui, nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour*

modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ... ». Personne n'est né créatif, il le devient, c'est en pratiquant qu'on apprend la créativité et que ses idées deviennent fluides.

Donc, la créativité c'est la façon de penser et d'imaginer de la part des élèves, alors ce genre de jeu entraîne la personnalité de l'élève et l'imagination.

4.3 Le jeu culturel

Ce type de jeu fait partie de la culture et la connaissance de l'élève, Il vise à développer l'insertion d'aptitude orale des connaissances chez l'apprenant. Il a pour but d'accroître la culture de l'élève et l'ouverture de son esprit.

Dans la forme rituelle de ce jeu, il consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposée par les cases, la forme du tableau est comme ceci : Lettre A

Pays	Ville	Animal	Métier
Algérie	Annaba	Abeille	Agriculteur

4.4 Les jeux dérivés du théâtre

Selon J.P. CUQ et Isabelle GRUCA (2003 :418) « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui soit sur l'improvisation [...] directivité, [...] la dramatisation* »

Ce genre de jeu à nature théâtrale comporte des activités qui transforment la classe en une scène théâtrale, et les élèves en acteurs. Parmi ces jeux on a les jeux de rôle et la dramatisation.

5 Les avantages de l'activité ludique

5.1 L'activité ludique un indicateur de communication

L'activité ludique est habituellement présente dans l'enseignement des langues étrangères, son but c'est de rendre l'élève apte à s'exprimer en cette langue étrangère sans difficultés et obstacles, en effet, l'activité ludique incite l'apprenant à parler avec spontanéité et avec détente dans des contextes de communications présentées par l'enseignant.

Le jeu ludique aide l'élève dans le développement de sa personnalité, enrichit ses connaissances et améliore sa compétence langagière avec le travail coopératif car à partir de cet outil il peut contribuer dans ses activités et il peut apprendre à prendre la parole aisément. Quand l'enseignant emploie ce genre d'activités, il n'attribue pas une grande importance ni aux erreurs des apprenants, ni à leurs performances car il vise à rendre l'élève apte à s'exprimer oralement. Le jeu a besoin de différents moyens pour motiver l'apprenant à parler, pour lui le jeu c'est la gratuité, la liberté et le plaisir.

5.2 L'activité ludique : un élément de motivation

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, et en mettant l'élève dans un contexte de la vie réelle le jeu joue un rôle essentiel dans la motivation de ce dernier à parler et s'exprimer en langue étrangère sans difficultés.

Comme Claude HAGÈGE (1996 :56) le mentionne dans son ouvrage « L'enfant aux deux langues », l'enfant a l'instinct ludique « *L'enfant veut l'emporter au concours de vitesse, il veut l'objet choisi comme enjeu dans une compétition, il veut s'exprimer et être entendu* »

Plus clairement, l'enfant avant de contribuer dans le jeu proposé il est censé de voir en premier lieu les réactions et les contributions de ses pairs, pour ne pas répéter les mêmes erreurs et pour bien extérioriser oralement.

Pour un apprentissage profitable dans la classe des langues, l'activité ludique remplit un rôle considérable car elle aide l'élève à communiquer en cette langue aisément et sans difficultés, et à partir du jeu, la mémoire de l'élève reste active régulièrement dont les connaissances retenues sont gravées dedans.

5.3 L'activité ludique : support d'apprentissage

Le jeu est non seulement un vecteur de motivation et de communication, il est également un support d'apprentissage. DECURE, FRAGER & ALI (1985 :16) soulignent : « *S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatisme), [...], pour améliorer l'aisance dans le maniement de la langue* »

Par le biais du jeu l'élève arrive à mieux mémoriser, et il s'implique d'avantage dans ses actions ; joue ; rate après rejoue une autre fois. Cette répétition faite naturellement aide l'élève à fixer l'information dans sa mémoire. C'est pourquoi, les jeux ludiques représentent un outil très efficient au travail.

6 Exploitation des activités ludiques en classe de FLE

Pour l'enfant, le jeu est envisagé comme étant une étape primordiale, il lui permet d'améliorer ses compétences langagières pour qu'il puisse trouver des résolutions aux situations problèmes. Lorsque l'enseignant réalise dans sa classe une activité ludique, l'élève est situé devant un genre nouveau d'activité qui lui incite à poser des questions et dont le maître va lui répondre.

En effet, ces activités se diffèrent d'un individu à un autre en prenant en considération les besoins, les niveaux, et l'âge de l'apprenant. L'objectif de chaque activité est particulier dont on vise à atteindre, on peut résumer le terme « Jeu » en quatre mots fondamentaux : la liberté, spontanéité, gratuité et le plaisir, ce sont des principes qui aident l'apprenant dans l'amélioration de sa compétence langagière en français, sa personnalité et même dans l'apprentissage de FLE

A la fin, on constate que l'activité ludique aide à l'amélioration de la confiance de l'apprenant en soi, et lui permet d'être apte à communiquer et de trouver des solutions aux situations problèmes.

7 La Conception des activités ludiques en classe de FLE

SILVA.H affirme que :

L'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants, car la manière de jeu est écartelée entre un très faible étayage théorique et un éclatement des pratiques. Cela contribue à alimenter les doutes sur la légitimité et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE, surtout d'un public adolescent et adulte.

Dans l'enseignement de FLE, on considère le jeu comme un outil pédagogique efficient, néanmoins sa concrétisation dans les milieux scolaires par les enseignants reste dure à appliquer.

SILVA.H a fixé quelques conditions qui permettent d'appliquer le jeu ludique en classe de FLE :

- La première condition consiste à aborder le jeu de manière rigoureuse, car à l'instar de tout autre outil son efficacité tient moins à ses qualités intrinsèques qu'à l'usage que l'on en fait, cependant très peu de ces livres abordent de manière claire et accessible les critères de base pour une utilisation adéquate du jeu en classe de FLE.
- La deuxième condition consiste sans doute à établir un lien adéquat entre les trois niveaux du fait didactique : hypothèses théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de classe.
- La troisième condition consiste à ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais y voir simplement et c'est déjà largement suffisant l'occasion d'enrichir sa boîte à outils

On peut synthétiser ces trois conditions en une seule, qui consiste à rendre le jeu un outil pédagogique à part entière quand les enseignants l'appliquent sérieusement avec leurs apprenants.

8 Quelques activités proposées pour l'enseignement de FLE

8.1 L'enseignement de l'oral par le ludique

Gouter et deviner	Goûter sans voir et deviner (pour revoir les aliments).
Toucher et deviner	Toucher un objet caché dans un sac et deviner. Ce jeu peut se dérouler yeux bandés
Un exercice enchaîné :	Un enfant dit une phrase à son voisin qui la répète au suivant en y ajoutant un élément
Mimer et deviner :	Jeu par équipes : donner un mot à un élève de chaque équipe, il le mime à

	son équipe ; la première à deviner marque un point.
Observation :	Quelques élèves observent une image, qu'ils décrivent ensuite à d'autres. Ces derniers doivent la dessiner ou identifier l'image parmi de nombreuses images présentes.
Ni oui ni non :	Choisir un élève et demander à ses camarades de lui poser des questions. Il ne doit pas répondre par oui et non, il répond par une phrase complète, cela lui permettra de développer son expression orale
B.D.	Donner aux élèves une bande dessinée vierge et leur demander d'imaginer les paroles des personnages
Abécédaire de la classe :	Le premier élève cherche un mot pour le A. Ex. : A comme Aventure Le deuxième élève enchaîne avec un mot pour le B. Ex. : B comme Bizarre Et ainsi de suite jusqu'à Z
Au hasard dans le dictionnaire :	Un élève ouvre son dictionnaire au hasard. Il lit à haute voix le premier nom de la page. Toute la classe cherche les déterminants qui pourraient accompagner ce nom

Autour de moi :	Un élève regarde autour de lui dans la classe. Il montre des objets et dit leur nom avec à chaque fois un déterminant différent. Ex. : une fenêtre, les rideaux, son cartable, cette affiche...
C'est la loi :	Avec ton voisin ou ta voisine, cherche une chose que vous avez le droit de faire dans la classe, et une chose que vous n'avez pas le droit de faire. Ecrivez les deux phrases pour les dire à l'ensemble des élèves.

8.2 L'enseignement de l'écrit par le ludique

Mots croisés :	Avec ton voisin ou ta voisine, construis une grille de mots croisés avec quatre formes de passé simple à la troisième personne du singulier ou du pluriel. Proposez-la à vos camarades.
Phrase élastique :	Rallonger une phrase en ajoutant à chaque nom un adjectif qualificatif commençant par la même lettre.
Mot mystère :	Voici des mots que tu ne connais sans doute pas. Choisis-en un avec ton voisin ou ta voisine. Cherchez son sens dans un dictionnaire. Ecrivez ensuite un petit texte (deux phrases minimum) pour employer ce mot. Vous lirez votre texte à la classe qui devra deviner le sens du mot d'après le contexte. Ex. : elle est toujours de bonne

	humeur et raconte des coquecigrues. (coquecigrues : blagues, plaisanteries.)
La boîte aux lettres :	Fabriquer une boîte aux lettres dans la classe. Sa présence permet de produire et de recevoir toutes sortes de messages écrits : correspondants, carte pour les fêtes, pour anniversaires
Caricature	Commenter une caricature.
BD :	Donner aux élèves une BD muette et leur demander de remplir les bulles.
Souvenirs	Proposer aux élèves plusieurs illustrations puis leurs demander d'en choisir une qui évoque un souvenir, puis le raconter aux camarades.

Conclusion

A la lumière de ce chapitre, nous avons abordé quelques définitions du jeu et de l'activité ludique qui nous permettent de mesurer l'utilité de ces derniers et leur rentabilité dans l'apprentissage du FLE en produisant chez l'apprenant le désir ainsi que la passion d'apprendre le français.

Nous pouvons dire à la fin que l'activité ludique représente un outil pédagogique très efficace dans la classe des langues, c'est la raison pour laquelle, il est préférable que les enseignants optent pour ce genre d'activités avec leurs élèves, car elle développe chez eux la compétence communicative et langagière, et rend l'apprentissage de la langue étrangère aisé et authentique.

Chapitres pratiques

1^{er} Chapitre
enquête par
questionnaire

Dans le but de mettre en exergue le rôle important des activités ludiques, nous avons conçu une enquête qui a pour objectif de vérifier l'influence du jeu sur l'apprentissage du FLE, chez les apprenants du moyen et la place qu'on peut lui assigner en classe de langue et de voir également la fréquence d'utilisation de celle-ci par l'ensemble des enseignants.

D'abord, nous avons proposé à un ensemble d'enseignants de la langue française de cycle moyen, un questionnaire afin de faire une comparaison entre les réponses de ces derniers, et connaître les différents points de vue à propos de ce sujet.

Ensuite, et dans le but de mesurer l'apport de l'activité ludique en classe de FLE, nous avons réalisé une expérimentation avec deux groupes de jeunes apprenants de 2^{ème} année moyenne et à travers laquelle nous voulions vérifier l'impact de ce type d'activité sur le processus d'apprentissage du FLE.

1 Enquête par questionnaire auprès des enseignants du cycle moyen

Nous nous sommes appuyées, pour garantir l'efficacité de notre démarche, sur le questionnaire comme technique de recherche, afin d'avoir des résultats quantitatifs et qualitatifs sur la place réelle de l'activité ludique dans l'école algérienne.

Nous avons proposé un questionnaire, qui comporte 11 questions, dont certaines sont ouvertes, d'autres fermées dans certaines nous avons proposée des réponses à choix multiples.

1.1 Les participants à l'enquête

Les participants à l'enquête sont des enseignants du cycle moyen exerçant dans le chef-lieu de la wilaya de Tiaret et ses environs. Nous avons choisi plusieurs établissements de différentes régions de la wilaya dans le but d'avoir des réponses diversifiées.

1.2 La procédure et le matériel de l'enquête par questionnaire

Nous avons distribué un questionnaire à trente enseignants du cycle moyen en leur demandant ce qu'ils pensaient des activités ludiques mais aussi tenter de savoir la place qu'elles occupent dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Nous avons opté pour le questionnaire, étant donné qu'il permet de cerner au mieux les réponses données tout en facilitant le traitement des résultats obtenus.

1.3 Le déroulement de l'enquête par questionnaire

Au mois de Mars 2023, nous avons distribué le questionnaire à 30 enseignants de la Wilaya de Tiaret, répartis sur 6 établissements du cycle moyen dans les régions de Tiaret ville, Dahmouni, Ain Bouchekif.

Nous avons laissé un laps de temps d'une semaine pour revenir et récupérer notre corpus. Sur 30 questionnaires distribués nous en avons récupérés 26. Pour les 4 questionnaires non récupérés, le jour où nous sommes revenues pour les récupérer les enseignants étaient absents.

2 La méthode d'analyse du questionnaire

Public de l'enquête :

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Moins de 5ans	13	50%
Plus de 5ans	06	23%
Plus de 15ans	07	27%

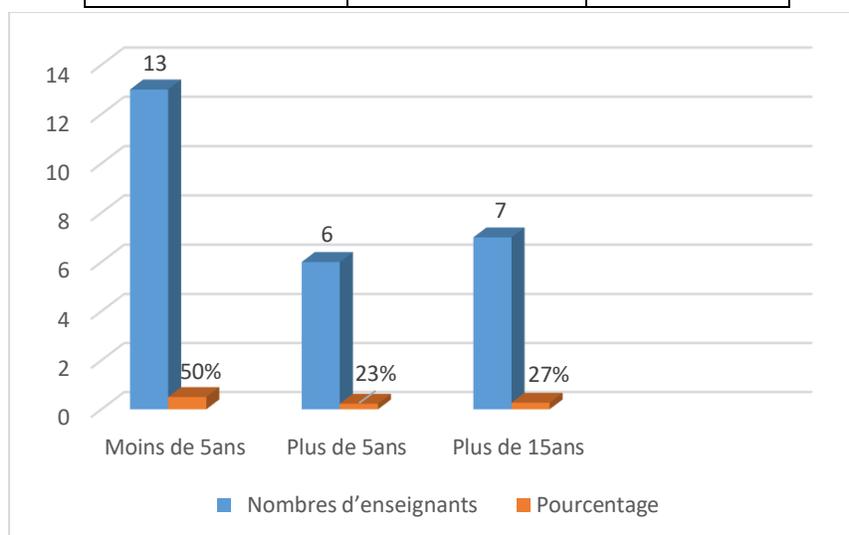


Figure 01

Commentaire

Les informations recueillies, nous démontrent qu'il y a une différence qui s'articule autour de l'ancienneté. Le taux le plus important (50%) est celui des enseignants en début de carrière.

Sur 26 enseignants interrogés, 13 enseignants, soit 50% ont moins de 5 années d'exercice et débutent leur carrière professionnelle.

Alors que 6 enseignants, soit 23%, ont plus de cinq ans dans l'enseignement et les 7 enseignants restants, soit 27%, ont exercé l'enseignement pendant plus de 15 ans.

Question 01 : Que comprenez-vous par le terme « ludique » ?**Commentaire**

Il est important de signaler que suite aux réponses multiples obtenues, nous n'avons pas pu faire un tableau et un graphique.

Cependant, et à travers l'analyse des réponses des enseignants interrogés concernant le terme « ludique », nous avons remarqué que la majorité des enseignants se sont mis d'accord que le ludique renvoie à tous ce qui est relatif au jeu, détente, plaisir, créativité, une activité de satisfaction amusante, divertissante.

Exemple du question n°01 : l'enseignant (e) interrogé (e) estime le ludique comme une activité qui joint l'utile à l'agréable.

Toutefois, nous signalons que 5 questionnaires, soit 19%, sont restés sans réponses.

Question 02 : Êtes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classe ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	25	96%
Non	01	04%

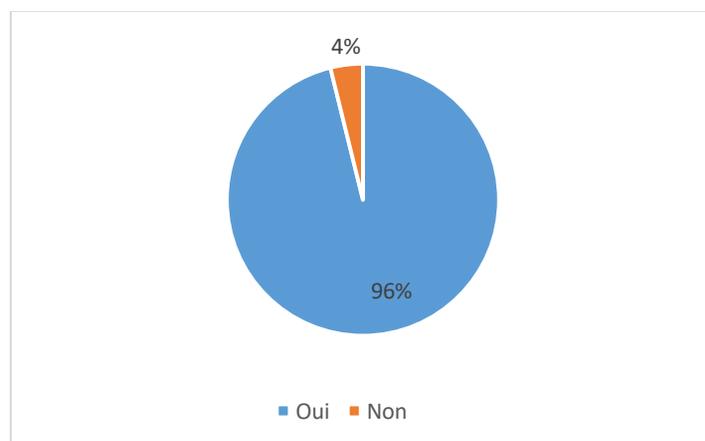


Figure 02

Commentaire

L'observation de la figure ci-dessus démontre que 25 enseignants, soit 96%, sont pour l'introduction des jeux ludiques dans leurs classes.

Alors qu'on a constaté un cas (questionnaire n° 19) qui a refusé le fait d'introduire les jeux ludiques dans les séquences d'apprentissage.

Question 03 : Selon vous, le recours au jeu ludique est :

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Intéressant	25	96%
Inutile	01	04%

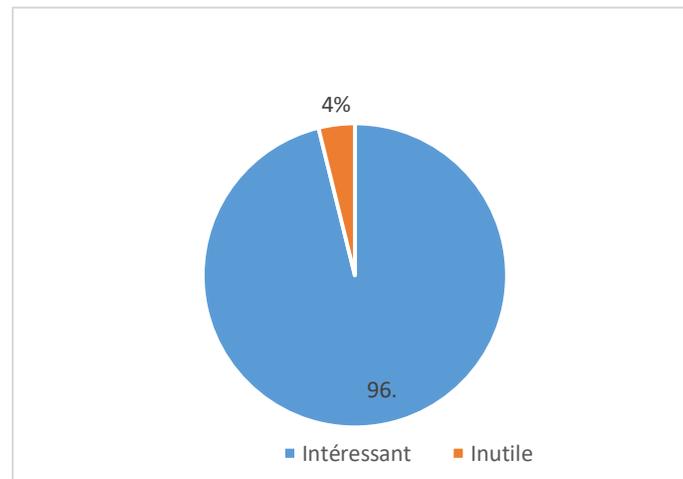


Figure 03

Commentaire

Sur les 26 enseignants interrogés, 25 enseignants soit 96% ont jugé utile d'avoir recours aux activités ludiques, et leur impact positif sur les apprentissages de tous types.

Toutefois, un enseignant qui représente 4% estime que le recours aux jeux ludiques est inutile. Il s'agit de l'enseignant du questionnaire n°19 qui a refusé dans la question précédente d'intégrer les jeux ludiques dans sa classe.

Question 04 : Selon vous, l'activité ludique est un moyen qui

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Facilite l'apprentissage de la langue étrangère	2	8%
Motive les apprenants	3	12%
Développe la compétence de l'oral	1	4%
Motive les apprenants + Développe la compétence de l'oral	4	15%
Facilite l'apprentissage de la langue étrangère + Motive les apprenants	4	15%
Facilite l'apprentissage de la langue étrangère + Motive les apprenants + Développe la compétence de l'oral	12	46%
Complique l'apprentissage de FLE	00	00%

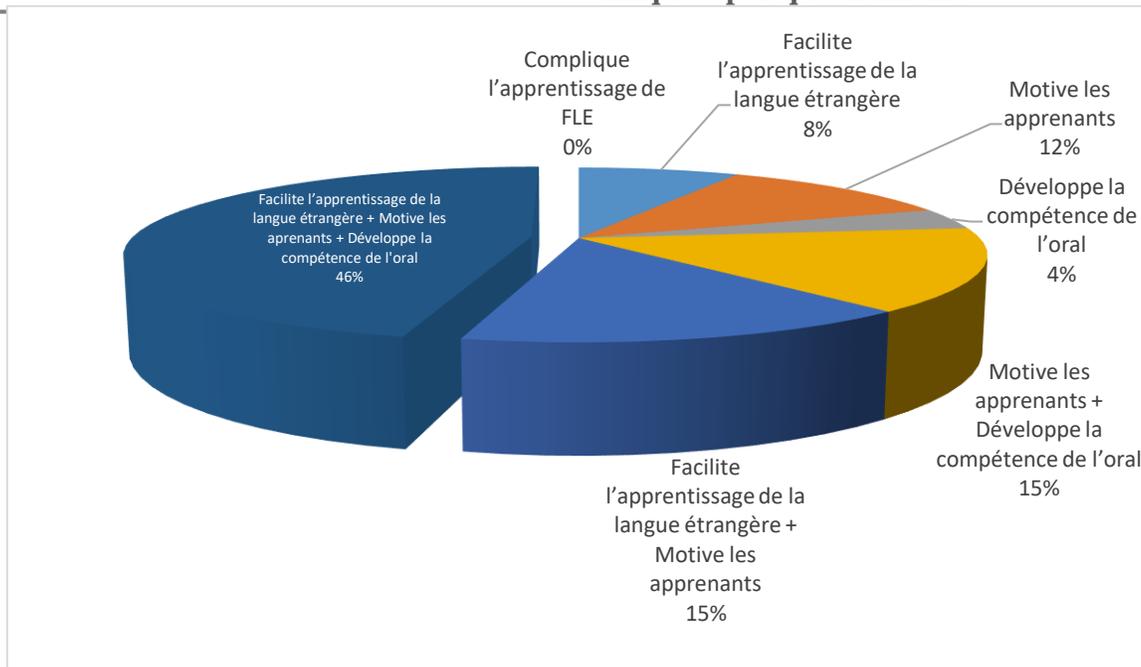


Figure 04

Commentaire :

Comme nous pouvons le constater, plusieurs enseignants ont proposé des réponses multiples en temps. Pour cela nous allons répertorier le nombre de réponses pour chaque choix. Le taux le plus élevé est celui de 12 enseignants soit 46% qui estiment que l'activité ludique est un moyen qui facilite l'apprentissage de la langue, motive les apprenants et développe la compétence de l'oral.

Cependant, 30% des enseignants optent pour deux choix, 15% disent que l'outil ludique motive les apprenants et développe la compétence de l'oral ; exemple questionnaires n° 6 et 7. Les autres pensent que l'activité ludique facilite l'apprentissage de la langue étrangère et motive les apprenants : exemples questionnaires n° 21, 01, 05,11).

Il nous reste alors les cas qui optent pour un seul choix. En effet, 03 enseignants, soit 12%, ont choisi la 2ème réponse ; c'est-à-dire que le ludique « motive les apprenants » comme dans le cas des questionnaires n°2/12/04. Par ailleurs, 2 enseignants soit 8% ont répondu par facilite l'apprentissage de la langue étrangère comme par exemple le cas du questionnaire n°19 et le questionnaire n° 15.

Enfin, l'enseignant qui a répondu au questionnaire n° 13 juge le ludique comme moyen qui développe la compétence de l'oral, tandis qu'aucun enseignant ne voit le ludique comme un moyen qui complique l'apprentissage de FLE.

Question 05 : Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Jamais	01	04%
Parfois	18	69%
Souvent	05	19%
Toujours	02	08%

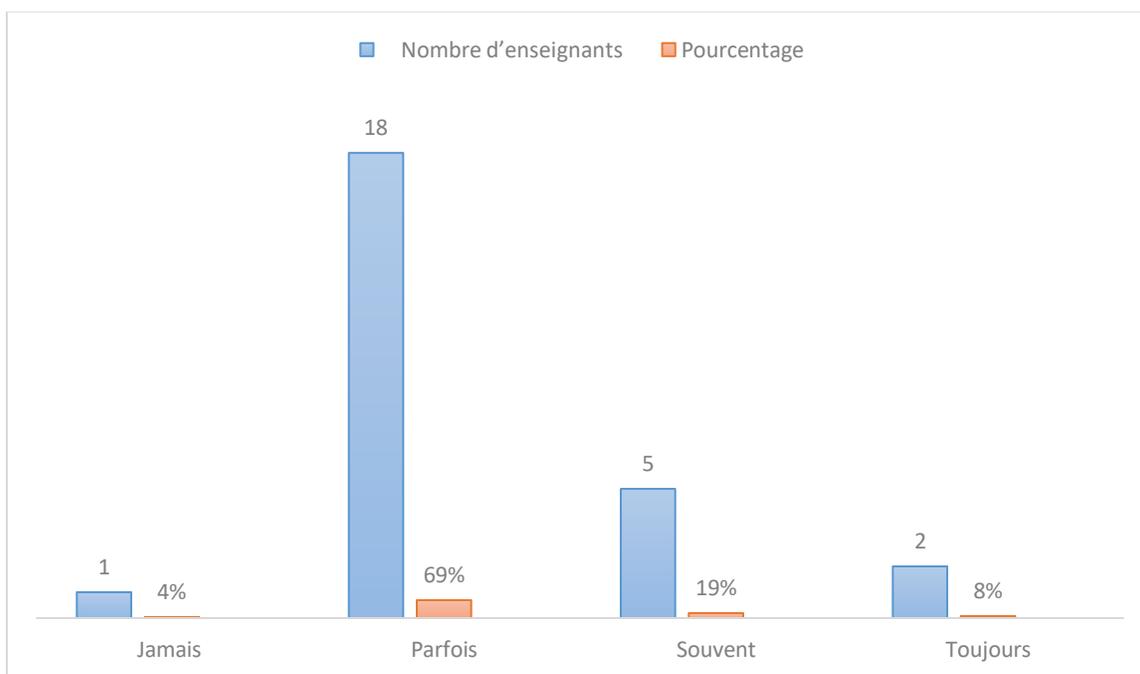


Figure 05

Commentaire

Nous avons posé cette question dans le but de connaître le degré d'utilisation des activités ludiques dans les pratiques enseignantes. Comme nous pouvons le remarquer, les enseignants qui recourent parfois aux activités ludiques sont les plus nombreux, 18 enseignants soit 69%.

Nous avons un seul cas qui n'a jamais opté pour ce type d'activités ; exemple, le questionnaire n°26. Par ailleurs, nous constatons que 5 enseignants soit 19% recourent souvent au jeu, alors que 2 enseignants uniquement, soit 8%, qui utilisent intensivement des activités ludiques en classe de langue.

Question 06 : Si oui Donnez des exemples

Après avoir analysé les réponses des enseignants concernant les types de jeux ludiques, nous pouvons affirmer que ces derniers diffèrent et varient. 14 enseignants, soit 54%, préfèrent utiliser les mots croisés dans leurs pratiques enseignantes et toute sorte de jeu linguistique (Chaine de mots, mots alignés, mots fléchés, mots de même famille...)

Or, d'autres optent pour les Devinettes, cas du questionnaire n° 13, 23. Enfin, 7 enseignants, soit 27%, recourent aux jeux de rôle et aux saynètes.

En effet, il est à noter que tout type d'activité est applicable dans la classe de FLE tels que les charades, bande dessinée, les chansons, coloriage magique...etc.

Comme exception, 3 enseignants interrogés, soit 12%, n'ont pas donné une réponse cas de questionnaire n° 26, 10, 09.

Question 07 : Pour quelle activité proposez-vous des jeux ludiques ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Vocabulaire	3	11%
Oral	3	11%
Conjugaison	2	8%
Conjugaison+ Vocabulaire	2	8%
Lecture+ Oral	1	4%
Oral+ Vocabulaire	3	11%
Oral+ Conjugaison	1	4%
Grammaire+Conjugaison+Vocabulaire	4	15%
Oral+Grammaire+Conjugaison	1	4%
Oral+Conjugaison+Vocabulaire	1	4%

Lecture+Oral+Conjugaison+Vocabulaire	2	8%
Oral+Grammaire+Conjugaison+Vocabulaire	1	4%
Toutes les 5 réponses	1	4%

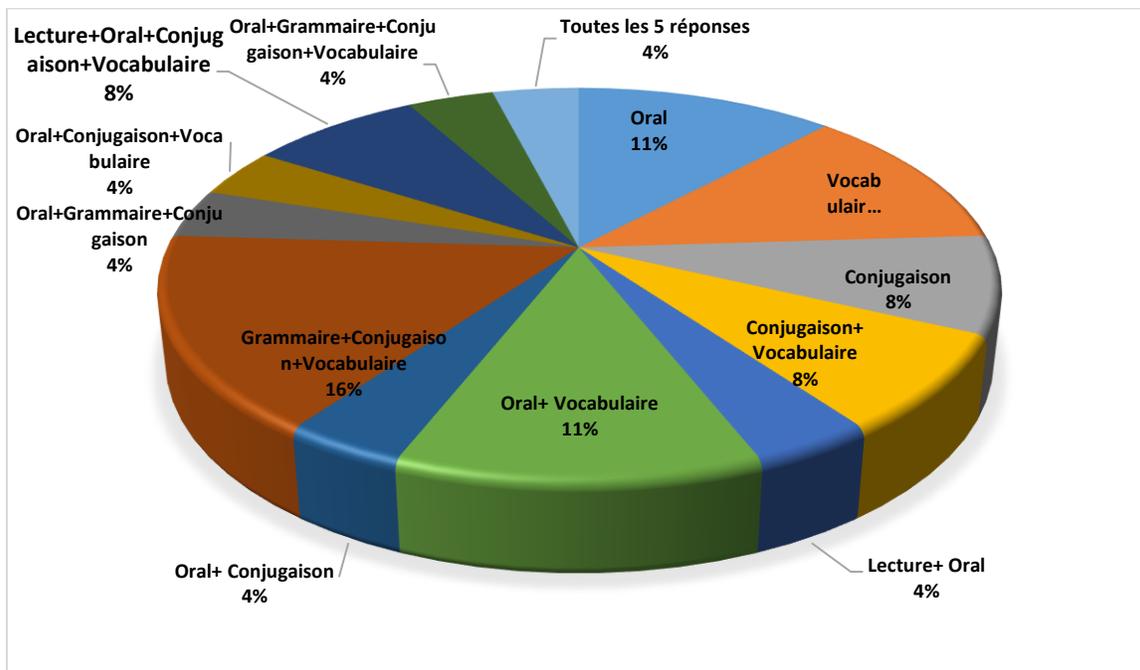


Figure 07

Commentaire

Comme nous pouvons le constater d'après le tableau et le diagramme, plusieurs enseignants ont proposé des réponses multiples en même temps, d'autres se sont contentés d'une seule réponse. Pour cela nous allons répertorier le nombre de réponses pour chaque choix comme suit :

1 enseignant questionné soit 4%, propose l'activité ludique dans tous les cours proposés (cas de questionnaire n°23). Cependant 3 enseignants soit 11% l'utilisent en séance de vocabulaire (cas de questionnaire n°13) et 3 autres soit 11% en séance de l'oral (cas de questionnaire n°18). 2 enseignants interrogés soit 8% optent pour ce type d'activité uniquement en séance de conjugaison et 2 autres soit 8% l'utilisent en séance de conjugaison et de vocabulaire (cas de questionnaire n° 11).

Un enseignant soit 4% exploite le jeu dans la séance de lecture et d'oral, alors que 3 enseignants soit 11% l'utilisent en séance de l'oral et de vocabulaire cependant un cas d'un questionné soit 4% propose des jeux en séance d'oral et de conjugaison (cas de questionnaire n°25).

En séances de grammaire, conjugaison et vocabulaire 4 enseignants soit 15% utilisent le jeu comme outil pédagogique qui facilite l'apprentissage alors qu'en séance d'oral, grammaire et de conjugaison un seul enseignant, soit 4% en applique. Toutefois, 1 seul enseignant soit 4% les propose en cour d'oral, de conjugaison et de vocabulaire.

2 enseignants interrogés soit 8% recourent aux activités ludiques en séance de lecture, d'oral, de conjugaison et de vocabulaire. Néanmoins, un enseignant soit 4% l'use en séance de lecture, d'oral, de conjugaison et de vocabulaire (cas de questionnaire n°17).

Question 08 : Comment organisez-vous ces activités ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
En mini groupe	16	62%
De manière individuelle	05	19%
Classe entière	05	19%
En mini groupe + De manière individuelle	01	4%

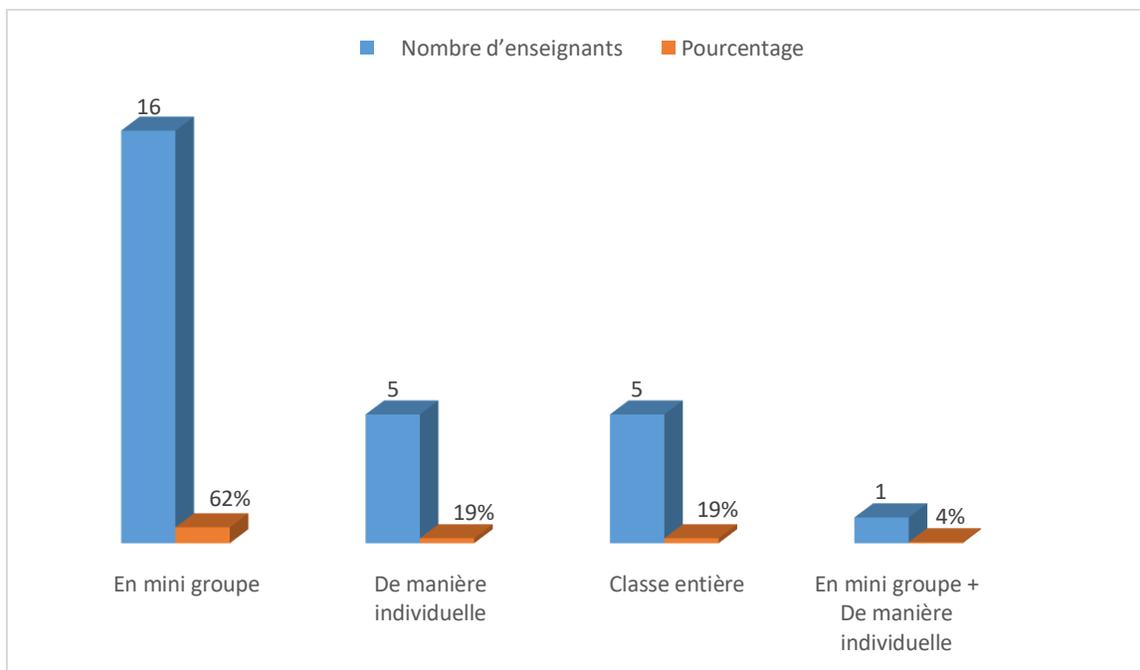


Figure 08

Commentaire

Le graphique ci-dessus démontrent que 16 enseignants soit, 62% des enseignants organisent les activités ludiques en mini groupes. Par contre, 5 enseignants soit 19% le font avec la classe entière.

De plus, nous constatons que 5 enseignants soit 19% organisent ces activités de manière individuelle comme par exemple le cas du questionnaire n°1, selon lui l'utilisation du ludique durant cette année scolaire est conditionnée par le protocole sanitaire et la distanciation entre les élèves.

Cependant, nous avons trouvé dans le questionnaire n°24 qui a opté pour deux choix : celui de mini groupe et de manière individuelle.

Question 09 : Est-ce que le recours aux jeux intéresse vos apprenants ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	26	100%
Non	00	00%



Figure 09

Commentaire

Les 26 enseignants sans exception approuvent l'intérêt des apprenants envers les jeux ludiques. Toutefois, ces derniers ne recourent pas intensivement à ce type d'activité comme le mentionnent les résultats de la question n°5.

Question 10 : Les activités ludiques aident-elles les apprenants à bien comprendre les leçons ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	26	100%
Non	00	00%

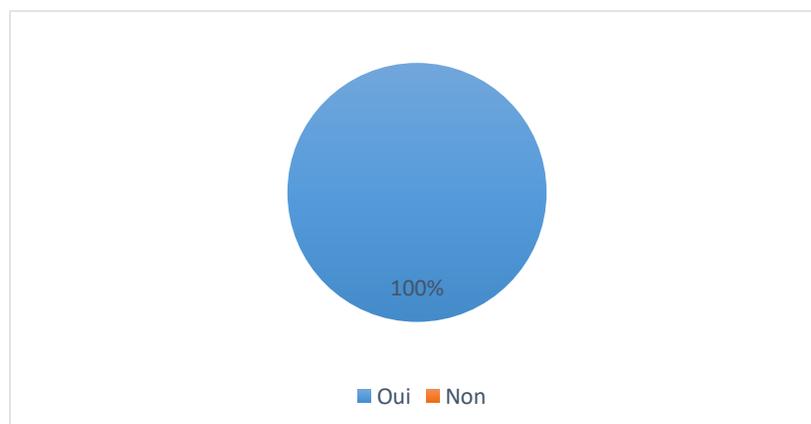


Figure 10

Commentaire

Les 26 enseignants interrogés s'accordent à dire que les activités ludiques aident les apprenants à bien comprendre les leçons. Cependant, le degré d'utilisation de ce type d'activité par les enseignants dans leurs pratiques scolaires n'est pas élevé comme le prouve les questions précédentes (question 3 et 5).

Question 11 : Quels sont les obstacles que vous rencontrez lors de la pratique de l'activité ludique ?

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
L'absence de support technique	1	4%
Le manque d'activités dans le manuel	2	8%
Le nombre d'apprenants en classe	1	4%
Le manque de temps	3	12%
Le manque de temps + Le nombre d'apprenants en classe	2	8%
L'absence du support technique + Le manque de temps	4	15%
Le manque d'activités dans le manuel + Le manque du temps	3	12%
L'absence de support technique + Le manque d'activités dans le manuel	1	4%
L'absence de support technique + Le nombre d'apprenant en classe + Le manque d'activités dans le manuel	1	4%
Le nombre d'apprenants en classe + Le manque d'activités dans le	1	4%

manuel + Le manque de temps		
L'absence de support technique + Le manque d'activités dans le manuel + Le manque de temps	3	12%
Les quatre choix	4	15%

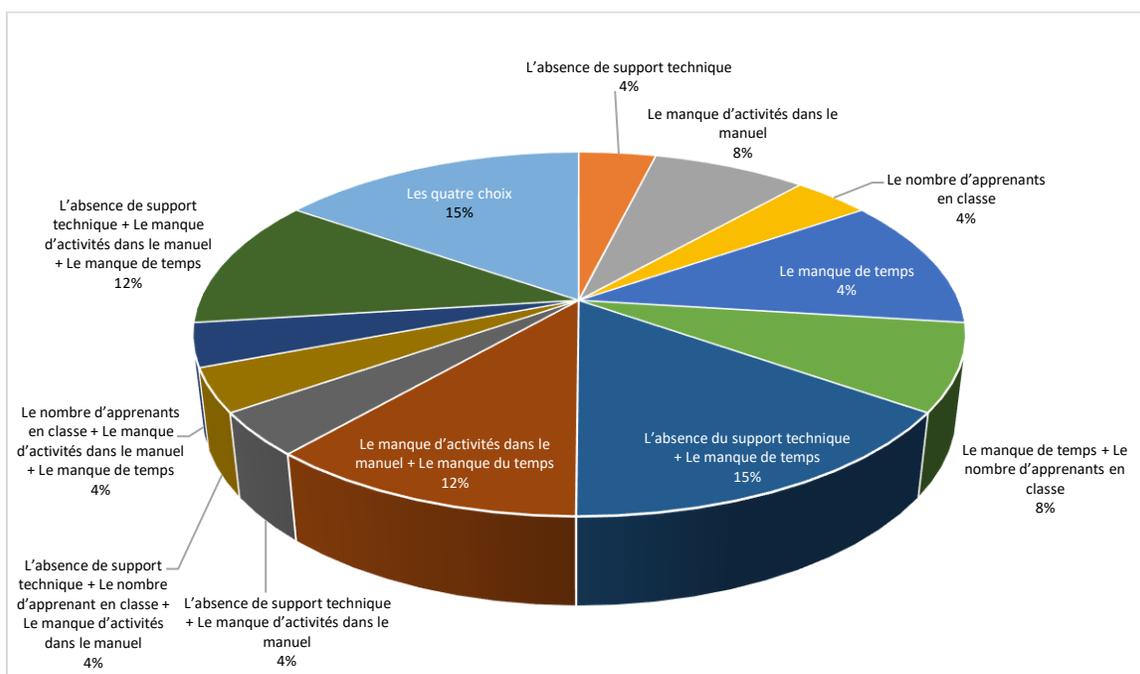


Figure 11

Commentaire

Dans cette question à choix multiples et d'après le tableau, nous remarquons qu'il y a plusieurs enseignants qui optent pour plusieurs réponses en même temps.

Nous avons répertorié les réponses obtenues comme suit :

Pour ce qui est des enseignants qui ont opté pour une suggestion, Un enseignant soit 4% a saisi « L'absence de support technique » cas de questionnaire n°3. Alors que 2 autres soit 8% qui ont choisi « Le manque d'activité dans le manuelle » cas du questionnaire n°4. Un seul enseignant soit 4% opte pour « Le nombre d'apprenants en classe » cas de questionnaire n°2 et 3 enseignants soit 12% sont dérangés par « Le manque de temps » cas de questionnaire n°13.

Or, 10 enseignants ont choisi 2 choix, 4 d'entre eux, soit 15% ont saisi « L'absence de support technique et le manque de temps » cas du questionnaire n°15. Pour 3 autres enseignants soit 12%, le manque d'activités dans le manuel et de temps leur posent problème cas de questionnaire n°19.

Deux enseignants soit 8% ont sélectionné « Le manque de temps et le nombre d'apprenants en classe » cas de questionnaire n°7, et un enseignant soit 4% qui a opté pour « L'absence de support technique et le manque d'activités dans le manuel » cas de questionnaire n°6.

Pour ce qui est des enseignants qui ont opté pour 3 suggestions, 3 enseignants soit 12% ont saisi « le manque de temps et d'activité dans le manuel et l'absence de support technique » comme entrave qui ne leur permet pas d'appliquer les jeux en classe de langue ; cas de questionnaire n°20.

Toutefois, un seul enseignant est dérangé par le manque de temps et d'activités dans le support et le nombre d'apprenants en classe dans ses pratiques ludique en classe (cas de questionnaire n°8) et un autre par «L'absence de support technique, le nombre d'apprenant en classe et le manque d'activités dans le manuel» (cas de questionnaire n°17)

Enfin, nous décomptons 4 enseignants, soit 15% des enseignants, qui ont choisi les quatre suggestions (cas de questionnaire n°10).

Nous pouvons dire à la fin que tous les enseignants affirment que l'utilisation de l'activité ludique rencontre plusieurs difficultés et que ces quatre facteurs essentiels rendent l'application des activités ludiques difficile voire même impossible.

2^{ème} Chapitre

expérimentation

en classe

1 L'expérimentation en classe de langue

Dans ce deuxième chapitre pratique, et dans le but de consolider les résultats obtenus dans le questionnaire, nous avons réalisé une expérimentation sous forme d'une comparaison, d'un côté, entre l'apprentissage du FLE par le biais des activités ordinaires et de l'autre côté, l'apprentissage du FLE par le biais des jeux ludiques.

1.1 Les participants à l'expérimentation

Nous avons réalisé notre expérimentation dans la Wilaya de Tiaret, la Daïra de Dahmouni, dans le CEM « Tahri El-Hedj ».

Les participants à l'expérimentation sont des apprenants d'une classe de 2^{ème} année moyenne divisée en 2 groupes dont chacun comprend 14 apprenants. Nous avons nommé le premier G1 (groupe expérimental), alors que le deuxième nous l'avons identifié comme G2 (groupe témoin).

1.2 La procédure et le matériel expérimental

Il s'agit d'une étude de texte incluse dans le Projet « Réaliser un conte » qui est en relation avec ce que les apprenants ont déjà étudié et qui renvoie au lexique appris. Nous avons demandé à ces derniers de lire un texte intitulé «Le Petit chaperon rouge » en proposant des questions de différentes natures (grammaire, conjugaison, lexique, accord...etc.) (Voir l'annexe 04)

Dans un premier temps, nous avons proposé aux apprenants du premier groupe expérimental (G1) des activités ludiques tout au long d'un mois, ces activités touchent les différentes compétences linguistiques et langagières programmées dans le projet intitulé « Réaliser un conte » (Voir activités ludiques Annexe 03)

Au même temps, nous avons proposé aux apprenants du deuxième groupe témoin (G2) d'autres activités sans le ludique pour vérifier l'acquisition des mêmes compétences.

L'objectif de ces deux types d'activités est de faire réinvestir les prérequis des apprenants dans une situation d'apprentissage, afin de comparer et vérifier leur compréhension.

1.3 Le déroulement de l'expérimentation

Nous avons réalisé notre expérimentation pour le premier groupe (G1) le mardi 14 mars 2023 à 13hr de l'après-midi. Cependant le deuxième groupe a réalisé l'activité l'heure suivante de 14h jusqu'à 14h45mn, la durée de la réalisation de l'activité et les conditions sont les mêmes pour les deux groupes ; 45mn pour chaque groupe après leur avoir expliqué ce qu'ils doivent faire.

2 Méthodes d'analyse

2.1 L'analyse de l'activité expérimentale

Les résultats représentés dans le tableau ci-dessous sont obtenus de l'analyse des réponses des apprenants de G1 (groupe expérimental), (14 apprenants).

Les questions	Nombre des réponses justes	Pourcentage	Nombre des réponses fausses	Pourcentage	Sans réponses	Pourcentage
Quest 01	11	78.6%	03	21.4%	00	00%
Question 02						
Personnages	13	92.9	01	7.1%	00	00%
Lieu	11	78.6%	03	21.4%	00	00%
Formule d'ouverture	11	78.6%	02	14.3%	01	7.1
Formule de clôture	10	71.4	03	21.4%	01	7.1
Question 03						
A	11	78.6%	03	21.4%	00	00%
B	14	100%	00	00%	00	00%
C	11	78.6%	03	21.4 %	00	00%
Quest 04	10	71.4%	03	21.4%	01	7.1%

Question 05						
A	11	78.6%	03	21.4%	00	00%
B	13	92.9%	01	7.1%	00	00%
C	11	78.6%	03	21.4%	00	00%
D	12	85.7%	02	14.3%	00	00%
Question 06						
a-1	08	57.1%	05	35.7%	01	7.1%
a-2	06	42.9%	07	50%	01	7.1
B	07	50%	5	35.7%	2	14.2
Question 07						
Petit Chaperon rouge						
Substitut L	09	64.2%	03	21.4%	02	14.2%
Substitut G	05	35.7%	07	50%	01	7.1%
Portrait Ph	06	42.9%	05	35.7%	03	21.4%
Portrait M	07	50%	05	35.7%	02	14.2%
Le loup						
Substitut L	06	42.9%	06	42.9%	02	14.2%
Substitut G	06	42.9%	05	35.7%	03	21.4%
Portrait M	08	57.1%	02	14.2%	04	28.6%
Question 08						
L'adjectif	04	28.6%	03	21.4%	07	50%

C. nom	03	21.4%	04	28.6%	07	50%
Quest 09	05	35.7%	09	64.2%	01	7.1%
Question 10						
Fille	08	57.1 %	06	42.9%	00	00%
Obéissante	11	78.6	03	21.4	00	00%

Pourcentage général des apprenants qui ont eu de bons résultats	63,27 %	Pourcentage général des apprenants qui n'ont pas eu de bons résultats	36,73%
---	------------	---	--------

Commentaire

Le tableau ci-dessus représente les résultats obtenus lors de l'analyse des réponses des apprenants du G1 (groupe expérimental)

Nous avons remarqué que le taux des apprenants qui ont obtenu de bons résultats (63.27%) est élevé par rapport à celui des apprenants qui n'ont pas eu de bons résultats, soit (36,73%).

Sur 14 élèves, 11 ont bien trouvé la réponse de la question 1 soit 78.6%. Alors que 3 autres élèves soit 21.4%, (cas des copies n°2-13-14), n'ont pas deviné la bonne réponse.

La « question 3-b » est trouvé par tous les élèves du groupe soit 100%

La « question 6-b » par exemple est trouvée par 50% des élèves alors que 05 élèves (cas des copies n°1,2, 4, 9,14) ne l'ont pas trouvé et 2 autres ont laissé la place vide, soit 14.2% du taux général.

Cependant, nous avons remarqué que seulement 05 élèves sur 14, soit 35.7% ont pu trouver la réponse de la question 09 (Conjugaison au passé simple) est cela pourrait être dû à la confusion entre le passé simple et l'imparfait car la majorité des élèves ont conjugué le verbe à l'imparfait.

2.2 L'analyse des résultats du 2^{ème} groupe

Les résultats représentés dans le tableau ci-dessous sont obtenus de l'analyse des réponses des apprenants du G2 (14 apprenants) (groupe témoin).

Les questions	Nombre des réponses justes	Pourcentage	Nombre des réponses fausses	Pourcentage	Sans réponses	Pourcentage
Quest 01	10	71.4%	04	28.6%	00	00%
Question 02						
Personnages	12	85.7%	02	14.3%	00	00%
Lieu	09	64.2%	03	21.4%	02	14.3%
Formule d'ouverture	09	64.2%	03	21.4%	02	14.3%
Formule de clôture	09	64.2%	02	14.3%	03	21.4%
Question 03						
a	13	92.9%	01	7.1%	00	00%
b	12	85.7%	02	14.3%	00	00%

c	13	92.9%	01	7.1%	00	00%
Quest 04	06	42.9%	07	50%	01	7.1%
Question 05						
a	08	57.1%	06	42.9%	00	00%
b	13	92.9%	01	7.1%	00	00%
c	09	64.2%	05	35.7%	00	00%
d	12	85.7%	02	14.3%	00	00%
Question 06						
a-1	04	28.6%	06	42.9%	04	28.6%
a-2	07	50%	05	35.7%	02	14.3%
b	04	28.6%	04	28.6%	06	42.9%
Question 07						
Petit Chaperon rouge						
Substitut L	05	35.7%	05	35.7%	04	28.6%
Substitut G	05	35.7%	05	35.7%	04	28.6%
Portrait PH	04	28.6%	05	35.7%	05	35.7%
Portrait M	03	21.4%	04	28.6%	07	50%
Le loup						
Substitut L	03	21.4%	06	42.9%	05	35.7%
Substitut G	07	50%	03	21.4%	04	28.6%
Portrait M	06	42.9%	03	21.4%	05	35.7%

Question 08						
L'adjectif	05	35.7%	06	42.9%	03	21.4%
C. nom	02	14.3%	09	64.2%	03	21.4%
Quest 09	04	28.6%	09	64.2%	01	7.1%
Question 10						
Fille	05	35.7%	07	50%	02	14.3%
Obéissante	05	35.7%	07	50%	02	14.3%

Pourcentage général des apprenants qui ont eu de bons résultats	52.03 %	Pourcentage général des apprenants qui n'ont pas eu de bons résultats	47.97 %
---	---------	---	---------

Commentaire

Après avoir analysé les résultats représentés dans le tableau ci-dessus, nous avons remarqué que le taux des apprenants qui ont obtenu de bons résultats (52.03%) est élevé par rapport à celui des apprenants qui n'ont pas eu de bons résultats (47.97%).

7 élèves sur 14 n'ont pas réussi à trouver la réponse de la question 4 soit 50%, alors que seul 6 élèves, soit 42.9% ont réussi à le faire (cas des copies n° 2, 5, 6, 7, 8,9) et un seul élève restant, soit 7.1% laisse la place vide sans aucune réponse (cas de copie n°3)

La question 09 à son tour est bien trouvée par 4 élèves seulement, soit 28.6% (cas des copies n° 2, 6, 7,11). Or 09 apprenants ont donné de fausses réponses soit 64.2%, et un autre soit 7.1% laissent la case vide (cas de la copie n° 13) .

La comparaison

À partir de la comparaison faite entre les résultats des deux groupes (G expérimental et G témoin), nous avons remarqué que le taux des apprenants qui ont eu de bons résultats dans le groupe expérimental est élevé 63.27% par rapport à celui du groupe témoin 52.03%.

La question 4 par exemple, 10 élèves sur 14 soit 71.4%, qui appartiennent au 1^{er} groupe expérimental ont bien répondu. Alors que seulement 6 apprenants sur 14 du 2^{ème} groupe témoin soit 42.9% ont réussi à trouver la bonne réponse.

Dans le groupe témoin 47.97% des élèves n'arrivent pas à trouver les bonnes réponses des questions, alors que dans le groupe expérimental plus que la moitié des élèves soit 63.27% arrivent à donner des réponses justes. Ces derniers ont pu réinvestir facilement leurs prérequis dans une situation d'apprentissage grâce au ludique.

Interprétation des résultats

A travers les résultats recueillis à partir de notre questionnaire et notre expérimentation, nous trouvons que les élèves et même les enseignants privilégient les outils ludiques dans les situations d'enseignement-apprentissage car ils favorisent l'acquisition des compétences langagières et linguistiques.

Les réponses recueillies confirment que l'outil ludique a réellement un impact positif sur les apprenants en classe de langue. La motivation provoquée par l'utilisation des jeux ludiques aide les apprenants dans leurs apprentissages. Le plaisir qu'elle engendre se révèle très utile.

Ainsi, l'activité ludique rend l'apprentissage du Français langue étrangère plus facile chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne. Elle représente un vecteur primordial dans l'assimilation de nouvelles connaissances car elle fait de l'apprenant un être plus motivé et compétent et elle enrichit systématiquement son esprit et lui permet d'avoir un lexique très riche.

Conclusion générale

Notre étude a été menée dans le but de savoir comment le ludique aide les apprenants de 2^{ème} année moyenne à apprendre le FLE et comment contribue-t-il au développement de leurs compétences langagières et linguistiques.

Selon les résultats de notre recherche, nous avons constaté que l'activité ludique sert de manière effective à développer les compétences langagières et linguistiques des apprenants. Ainsi, elle facilite la maîtrise de la langue étrangère et rend la communication et l'échange plus aisés, et par conséquent l'apprenant devient plus sociable et autonome.

Dans le but de vérifier nos hypothèses, nous avons réparti notre travail de recherche en quatre chapitres. Les deux premiers ont servi de cadre théorique, consacré à l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie et à l'activité ludique en classe de FLE. Les deux restants, quant à eux concernent dans la pratique, où nous avons exposé notre expérimentation qui s'est déroulée en deux (02) temps.

Dans un premier temps, nous avons proposé un questionnaire aux enseignants du moyen relatif au recours au jeu ludique en classe de FLE. Dans un second temps, nous avons proposé aux apprenants du groupe témoin des activités ordinaires et pour le groupe expérimental des activités ludiques et nous avons par la suite comparé les résultats obtenus.

Les résultats auxquels nous avons abouti montrent que le rôle de l'activité ludique en classe de FLE n'est plus à contester car elle facilite l'enseignement du FLE et améliore les compétences communicatives chez les apprenants de niveau moyen. De plus, elle contribue à l'enrichissement de leurs vocabulaires tout en créant un environnement favorable à leurs apprentissages.

Suite aux deux expérimentations que nous avons menées, les résultats auxquels nous sommes parvenus ont confirmé nos deux hypothèses de départ, selon lesquelles l'activité ludique peut contribuer à l'enrichissement des points de langues de l'apprenant. De plus, elle améliore la compétence de communication chez ces derniers en les rendant plus autonomes.

En conclusion nous pourrions affirmer que ce modeste travail de recherche nous a permis de dire que le ludique comme outil didactique et support pédagogique est incontournable en raison de son utilité et son efficacité dans l'apprentissage du FLE.

Table des matières

Introduction	6
Chapitre I : L'enseignement du FLE en Algérie	
1 L'enseignement	11
2 L'apprentissage	12
3 La stratégie	13
3.1 Les stratégies d'apprentissages	14
3.1.1 Les stratégies cognitives.....	14
3.1.2 Stratégie métacognitive.....	15
3.1.3 Les stratégies socio-affectives	15
3.2 Stratégies d'enseignement	16
4 Enseignement du FLE en Algérie.....	17
5 L'objectif de l'enseignement du FLE au Moyen	19
6 Le français comme langue étrangère première	20
7 Le Programme de français en 2AM	20
7.1 Programme annuel de la 2AM	21
1 Définition du jeu ludique	26
2 La progression du concept « jeu » en pédagogie	27
2.1 Le jeu ludique	27
2.1.1 Les qualités du jeu ludique selon Nicole De Grandmont	28
2.2 Le jeu éducatif	29
2.2.1 Les qualités du jeu éducatif selon N. De GRANDMONT	29
2.3 Le jeu pédagogique.....	29
2.3.1 Les qualités du jeu pédagogique selon N. De Grandmont	30
3 La liaison entre jeu, enseignant, apprenant.....	30
4 Les types de jeu en classe de FLE.....	30
4.1 Le jeu linguistique	31
4.2 Le jeu de créativité	31
4.3 Le jeu culturel.....	32
4.4 Les jeux dérivés du théâtre.....	32
5 Les avantages de l'activité ludique	32

5.1	L'activité ludique un indicateur de communication	32
5.2	L'activité ludique : un élément de motivation	33
5.3	L'activité ludique : support d'apprentissage	33
6	Exploitation des activités ludiques en classe de FLE.....	34
7	La Conception des activités ludiques en classe du FLE	34
8	Quelques activités proposées pour l'enseignement de FLE	35
8.1	L'enseignement de l'oral par le ludique.....	35
8.2	L'enseignement de l'écrit par le ludique.....	37
1	Enquête par questionnaire auprès des enseignants du cycle moyen	43
1.1	Les participants à l'enquête	43
1.2	La procédure et le matériel de l'enquête par questionnaire.....	43
1.3	Le déroulement de l'enquête par questionnaire	43
2	La méthode d'analyse du questionnaire	44
1	L'expérimentation en classe de langue	59
1.1	Les participants à l'expérimentation	59
1.2	La procédure et le matériel expérimental	59
1.3	Le déroulement de l'expérimentation	60
2	Méthodes d'analyse.....	61
2.1	L'analyse de l'activité expérimentale.....	61
2.2	L'analyse des résultats du 2 ^{ème} groupe.....	64
	Conclusion générale	68

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages :

Berthoud, (1993) : *Des linguistes et des enseignants*. Berne : Ed scientifique européenne.

Caré J.M et F.D, (1987) : JEU ET CREATIVITE : *Les jeux dans la classe de français, V créativité*, Edition n6.

Cornaire, (1998) : *La compréhension orale*, Ed clé international

Cuq, J.P et Isabelle Gruca (2003) : *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*. Paris: Clé international.

Cyr Paul et Claude Germain, (1998) : *Les stratégies d'apprentissage*. Paris Clé international.

Cyr (1996) : *Stratégies socio-affectives*, Paris : CLÉ international, coll. « Didactique des langues étrangères ».

Dabène. L. (1994) : *Repères sociolinguistiques pour l'enseignement des langues*, Paris, Edition Hachette.

Décuré Nicole, Françoise Frager, et Ali E, (1985) : *Help ! Exercices et jeux pour la classe d'anglais*, Toulouse, CRDP.

De Grandmont .N, (1997) : *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Ed Boeck université

Galisson. R et Coste. D, (1976) : *Dictionnaire de Didactique des langues*, Paris, Hachette.

Hagège Claude, (1996) : *L'enfant aux deux langues*, paris, Odile Jacob.

Helene. AUGÉ, (1989) : *Jeux pour parler, jeux pour créer*, Paris, clé internationale.

Helot.C. *Théorie de l'apprentissage* (DLADL : cours de cappes) 8 Février 2001.

Kozman. R.B, Mars (2006) : *Eduquer, Enseigner, Former*, Résonance n°88

Lacombe. J : *Le développement de l'enfant de la naissance à 7 ans*. De Boeck Université.

O'malley et Chamot (1990) *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Cambridge University Press.

Pierre Mammailloux, Marie Halène Arnaud, Robert Jeannard, (1994) : *Fabriquer des exercices de Français, Pédagogie pour demain*-Paris, Hachette Education Edition n°2.

Dictionnaire :

Dictionnaire de la didactique français, 2003. ED. Paris, Clé international.

Dictionnaire le petit Robert 1991.

Le nouveau Petit Robert Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, le Robert 2007. Debove Rey, Josette, Robert, Paul. .

Documents officiels

Chapitre I, article 2, la loi (n° 08-04 du 23 janvier 2008)

Chapitre II, article 4, la loi (n° 08-04 du 23 janvier 2008)

Document d'accompagnement du programme de Français cycle-Moyen. O.N.P.S : 2016,

La loi (n° 08-04 du 23 janvier 2008)

Ministère de l'Education Nationale, Commission Nationale des programmes : 2015.

Ministère de l'Education Nationale. Guide du professeur langue française, deuxième année moyenne.

Manuel de français 2^{ème} année moyenne. O.N.P.S : 2018-2019

Revue et Article :

Sebaa Rabah, L'Algérie et la langue française ; un imaginaire linguistique en actes. In : Prologues. Revue maghrébine du livre. Numéro spécial : Langues et cultures au Maghreb, été 1999, disponible sur <https://www.inst.at/trans/13Nr/sebaa13.htm>, consulté le 26/01/2023

Silva. H «Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE?», article en ligne disponible sur www.ifp.cz > [Le jeu comme outil pedagogique](#), consulté le 02/02/2023

Sitographie :

Christien. R « Les activités en classe de français langue étrangère : L'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir », disponible sur <https://docplayer.fr/10078730-Les-activites-ludiques-en-classe-de-francais-langue-etrangere-l-art-d-instruire-et-d-apprendre-avec-plaisir.html> consulté le 02/02/2023.

Les activités ludiques en classe de FLE, disponible sur <http://leludiqueenclasse.blogspot.com/> consulté le 03/02/2023.

8 stratégies d'enseignement recommandées par Hattie et Marzano Publié le 26 avril 2016 par Lucie Barriault, disponible sur <http://rire.ctreq.qc.ca/2016/04/strategies-hattie-marzano/> consulté le 28/01/2023.

Typologie des jeux, disponible sur https://il.wp.com/portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Typologie-des-jeux_p001.png consulté le 07/02/2023.

Mémoires consultés :

Ahlem Taghezout, L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en Français langue étrangère le cas des élèves de 4^{ème} année primaire, mémoire de magistère, 2008-2009.

Fatma Zohra Tolba, et Sarah Guettouche, Enseigner le vocabulaire par le biais des activités ludiques, quels bénéfices pour les élèves ? .Cas des élèves de 1ère année moyenne, mémoire de master, 2017/2018.

Mémoire de magistère de Harkou.L, La mise en place des compétences langagières orales chez l'enfant de 7à8ans par le jeu, 2007/2008 (PEDAGOGIE DU JEU. Jouer pour apprendre)

Saadi Hanene, Le rôle de l'activité ludique dans la motivation de la production orale du français Cas de 5ème année primaire mémoire de master Promotion : 2015-2016.

Annexes

6- Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés

.....
.....

7- Pour quelle activité proposez-vous des jeux ludiques ?

Lecture Oral Grammaire Conjugaison Vocabulaire

Plusieurs réponses sont possibles.

8- Comment organisez-vous ces activités ?

En mini groupe De manière individuelle Classe entière

9- Est-ce que le recours aux jeux intéresse vos apprenants ?

Oui Non

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

Oui Non

11- Quels sont les obstacles que vous rencontrez lors de la pratique de l'activité ludique ?

L'absence de support technique Le manque d'activités dans le manuel

Le nombre d'apprenants en classe Le manque de temps

Autres

.....

Annexe 02 : Des échantillons des questionnaires recueillis

08

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle Moyen

Enseignant(e) : moins de 5ans plus de 5ans plus de 15ans

1- Que comprenez-vous par le terme « ludique » ?

Jeun éducatif permettant à mieux comprendre une notion, c'est une activité qui facilite l'apprentissage d'une langue étrangère.

2- Êtes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes

Oui Non

Pourquoi ?

ça motive l'apprenant et permet à la majorité des élèves d'y participer.

3- Selon vous, le recours au jeu ludique est :

Intéressant Inutile

4- Selon vous l'activité ludique est un moyen qui :

Facilite l'apprentissage de la langue étrangère Motive les apprenants

Développe la compétence de l'oral Complique l'apprentissage de FLE

5- Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais Parfois Souvent Toujours

6- Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés

Lex : mots de famille / champs lexical
Gram : substituts lexicaux / grammaticaux

7- Pour quelle activité proposez-vous des jeux ludiques ?

Lecture Oral Grammaire Conjugaison Vocabulaire

Plusieurs réponses sont possibles.

8- Comment organisez-vous ces activités ?

En mini groupe De manière individuelle Classe entière

9- Est-ce que le recours aux jeux intéresse vos apprenants ?

Oui Non

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

Oui Non

11- Quels sont les obstacles que vous rencontrez lors de la pratique de l'activité ludique ?

L'absence de support technique Le manque d'activités dans le manuel

Le nombre d'apprenants en classe Le manque de temps

Autres

..... /

14

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle Moyen

Enseignant(e) : moins de 5ans plus de 5ans plus de 15ans

1- Que comprenez-vous par le terme « ludique » ?

L'approche amusante récréative ou divertissante

2- Êtes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes

Oui



Non



Pourquoi ?

Premièrement, le jeu en tant que secteur d'activité est motivant. Deuxièmement, il aide à libérer l'expression.

3- Selon vous, le recours au jeu ludique est :

Intéressant



Inutile



4- Selon vous l'activité ludique est un moyen qui :

Facilite l'apprentissage de la langue étrangère

Motive les apprenants



Développe la compétence de l'oral



Complicque l'apprentissage de FLE

5- Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais

Parfois



Souvent



Toujours



6- Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés

Les enfants aiment les jeux modulables, ils s'ennuieront vite d'un jeu qui ne s'utilise que d'une seule façon.
Exemple : jeu de figurines pour développer son imagination
- jouer avec sa société avec son camarade.

7- Pour quelle activité proposez-vous des jeux ludiques ?

Lecture Oral Grammaire Conjugaison Vocabulaire

Plusieurs réponses sont possibles.

8- Comment organisez-vous ces activités ?

En mini groupe De manière individuelle Classe entière

9- Est-ce que le recours aux jeux intéresse vos apprenants ?

Oui Non

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

Oui Non

11- Quels sont les obstacles que vous rencontrez lors de la pratique de l'activité ludique ?

L'absence de support technique Le manque d'activités dans le manuel

Le nombre d'apprenants en classe Le manque de temps

Autres

.....

17

Questionnaire destiné aux enseignants de Français du cycle Moyen

Enseignant(e) : moins de 5ans plus de 5ans plus de 15ans

1- Que comprenez-vous par le terme « ludique » ?

Qui est de l'ordre du jeu, qui permet à l'apprenant de se divertir tout en apprenant. Apprendre en s'amusant.

2- Êtes-vous d'accord avec l'introduction des jeux dans vos classes

Oui Non

Pourquoi ?

Ça permet à l'apprenant de sortir de la routine, de se divertir, de vaincre sa timidité, de se rapprocher des autres.

3- Selon vous, le recours au jeu ludique est :

Intéressant Inutile

4- Selon vous l'activité ludique est un moyen qui :

Facilite l'apprentissage de la langue étrangère Motive les apprenants
Développe la compétence de l'oral Complique l'apprentissage de FLE

5- Recourez-vous aux activités ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais Parfois Souvent Toujours

6- Si oui, donnez des exemples sur les jeux proposés

Du théâtre, la chanson, les mots croisés, coloriage.

7- Pour quelle activité proposez-vous des jeux ludiques ?

Lecture Oral Grammaire Conjugaison Vocabulaire

Plusieurs réponses sont possibles.

8- Comment organisez-vous ces activités ? *(tout dépend de l'activité choisie)*

En mini groupe De manière individuelle Classe entière

9- Est-ce que le recours aux jeux intéresse vos apprenants ?

Oui Non

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

Oui Non

11- Quels sont les obstacles que vous rencontrez lors de la pratique de l'activité ludique ?

L'absence de support technique Le manque d'activités dans le manuel

Le nombre d'apprenants en classe Le manque de temps

Autres

.....

Annexe 03 : Les activités ludiques faites avec le groupe expérimental

Exercice 01 : Chantez ensemble la chanson du Petit-Chaperon rouge :

Oh petit chaperon rouge ou vas-tu, que fais-tu?

Oh petit chaperon rouge ou vas-tu?

J'amène des galettes chez mémé, dans la forêt

Il y a tout plein d'animaux dans la forêt, dans la forêt

J'ai pas peur des animaux dans la forêt, dans la forêt

Attention au grand méchant loup dans la forêt, dans la forêt

J'ai pas peur du grand méchant loup dans la forêt, dans la forêt

Oh petit chaperon rouge ou vas-tu, que fais-tu?



Exercice 02 : aide la princesse à rentrer au château et conjugue les verbes au passé simple

Il était une fois une belle princesse qui sortait du château pour aller se promener.

Soudain, elle ne

(retrouver) plus le chemin du retour, elle

..... (réfléchir) un peu et

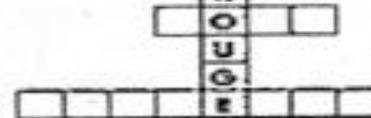
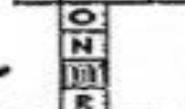
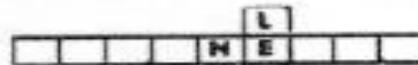
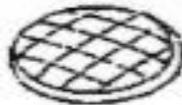
..... (choisir) le bon chemin.

Enfin, elle (arriver) au château.



Exercice 03 : Complète la grille des mots croisés avec les mots suivants :

Grand-mère
Loup
Chasseur
Bûcheron
Galette
Bobinette
Lit



Exercice 4 : Complète :

Monstre 1

Jaune - rouge - long - écarté - long

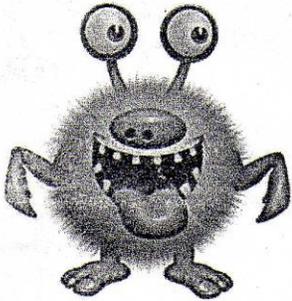
Monstre 2 :

Maigre - rond - vert - gluant - blanc- plat
(ils sont dans l'ordre)

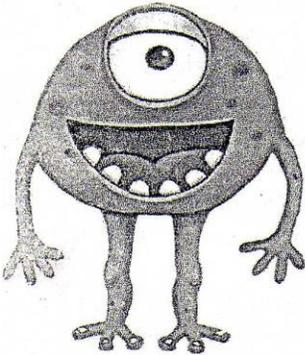
L'accord de l'adjectif avec le nom

Dans le groupe nominal, l'adjectif qualificatif
..... en et en
..... avec le nom.

Ajoute des adjectifs qualificatifs pour décrire le monstre :



- Ce monstre a :
- des yeux
 - le nez
 - des poils
 - des dents
 - une langue



- Ce monstre a :
- des jambes
 - un œil
 - des doigts
 - une peau
 - des dents
 - des pieds

Place le complément du nom après le nom qui convient :

En laine - à rayures - avec une fleur - à bretelles - sans lacets - à petits pois - en cuir (ils sont dans le désordre)

Le complément du nom

Pour donner un détail sur le nom, on peut ajouter un
C' est un groupe de mots placé le nom et qui commence par

Il avec le nom.

Ajoute des compléments du nom :

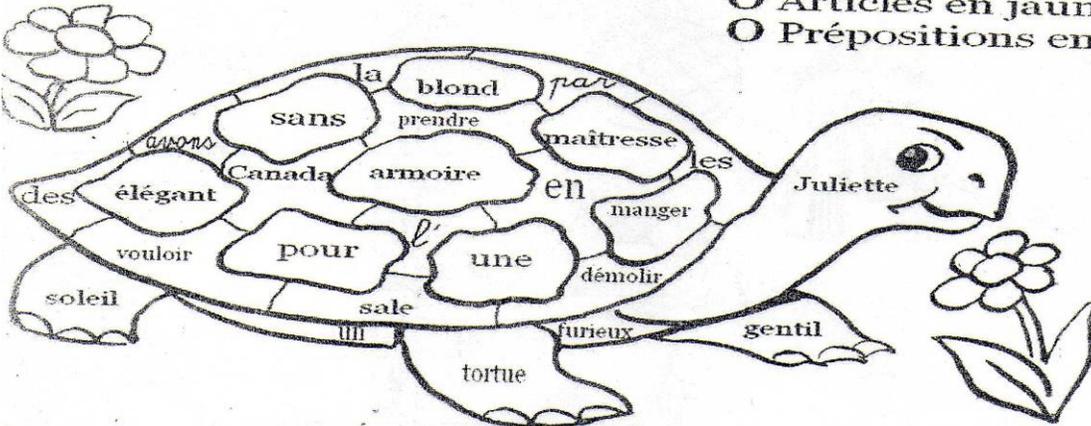


Le clown a des chaussures
.....,
un chapeau
des chaussettes
....., un pantalon
....., des gants
..... et une
chemise

Exercice 05 : Identifie la nature des mots et colorie la tortue.

La nature des mots

- Noms en bleu
- Adjectifs qualificatifs en vert
- Verbes en rouge
- Articles en jaune
- Prépositions en orange



Annexe 04 : Feuille d'activité

Le Petit Chaperon Rouge



Il était une fois, une fille si jolie et si gentille que tout le monde l'aimait. Tous les habitants du village l'appelaient le Petit Chaperon rouge car elle portait toujours un bonnet rouge que sa grand-mère lui a donné.

Un jour, sa maman prépara une galette et lui demanda d'aller la remettre à sa grand-mère qui était malade. Pour arriver chez mamie qui habitait à l'autre bout du village, le Petit Chaperon rouge devait traverser la forêt, mais sur son chemin, elle rencontra un méchant loup. Il s'approcha d'elle et commença à lui parler doucement. La petite fille confiante s'avança tout près, alors l'animal l'avala d'un coup. On chercha Chaperon rouge pendant une semaine mais on ne l'a pas trouvé. Un chasseur rencontra le loup, il lui ouvrit le ventre et en sortit la pauvre petite fille effrayée mais bien vivante.

Depuis ce jour, petit Chaperon rouge ne parlait jamais aux étrangers.

Contes Charles Perrault « adapté »



I- Compréhension de l'écrit :

1- L'auteur de ce texte :

Décrit

raconte

explique

2- Complète le tableau suivant :

Les personnages (Qui ?)	Le lieu de l'histoire (Où ?)	La formule d'ouverture	La formule de clôture
.....
.....
.....
.....

3- Choisis les bonnes réponses :

a- Le chaperon est :

-Un pantalon - un cache nez - un bonnet

b- Qui a donné le chaperon à la petite fille :

-Sa grand-mère

- Son grand-père

-Sa tante.

c- La grand-mère habitait dans :

-La forêt

-La montagne

-Le château

4- Qu'est-ce que le Petit Chaperon Rouge apporte à sa grand-mère ?

5- Réponds par **Vrai** ou **Faux** :

- La fillette était méchante.

- Un ours avala la petite fille.

- On cherchait le Petit Chaperon pendant 7 jours.

- un prince sauva la petite fille.

6- Relève dans le texte

a- Le synonyme de :

-Le bois=

-Mangea=.....

b- Un adverbe de manière :

7- Complète le tableau suivant à partir du texte :

	Le Petit Chaperon Rouge	Le loup
Substituts lexical
Substituts grammatical
Portrait physique	X
Portrait moral

8- Souligne l'adjectif qualificatif et encadre **le complément du nom** :

Le bonnet de la fillette est rouge

9- Mets au passé simple :

-Grand-mère (donner).....un chaperon à sa fille.

10- Transforme au pluriel :

Une fille obéissant. →

Annexe 05 : Les copies des apprenants du G1 (expérimental)

Nadji Ibrahim

Feuille d'activité 05 Niveau : 2AM

Le Petit Chaperon Rouge

Il était une fois, une fille si jolie et si gentille que tout le monde l'aimait. Tous les habitants du village l'appelaient le Petit Chaperon rouge car elle portait toujours un bonnet rouge que sa grand-mère lui a donné.

Un jour, sa maman prépara une galette et lui demanda d'aller la remettre à sa grand-mère qui était malade. Pour arriver chez mamie qui habitait à l'autre bout du village, le Petit Chaperon rouge devait traverser la forêt, mais sur son chemin, elle rencontra un méchant loup. Il s'approcha d'elle et commença à lui parler doucement. La petite fille confiante s'avança tout près, alors l'animal l'avalait d'un coup. On chercha Chaperon rouge pendant une semaine mais on ne l'a pas trouvé. Un chasseur rencontra le loup, il lui ouvrit le ventre et en sortit la pauvre petite fille effrayée mais bien vivante.

Depuis ce jour, petit Chaperon rouge ne parlait jamais aux étrangers.

Contes Charles Perrault « adapté »

I- Compréhension de l'écrit :

1- L'auteur de ce texte :
 Décrit raconte explique

2- Complète le tableau suivant :

Les personnages (Qui ?)	Le lieu de l'histoire (Où ?)	La formule d'ouverture	La formule de clôture
<u>le petit chaperon rouge</u> <u>maman</u> <u>grand-mère</u> <u>chasseur</u>	<u>le village</u> <u>la forêt</u>	<u>il était</u> <u>une</u> <u>fois</u>	<u>les amis</u> <u>ce</u> <u>jour</u>

3- Choisis les bonnes réponses :

a- Le chaperon est :
 -Un pantalon - un cache nez - un bonnet

b- Qui a donné le chaperon à la petite fille :
Sa grand-mère - Son grand-père - Sa tante.

c- La grand-mère habitait dans :
La forêt - La montagne - Le château

4- Qu'est-ce que le Petit Chaperon Rouge apporte à sa grand-mère ?
sa maman préparait une galette et lui demanda d'aller la remettre à sa grand-mère qui était malade

5- Réponds par Vrai ou Faux :

- La fillette était méchante. Faux
- Un ours avala la petite fille. Faux
- On cherchait le Petit Chaperon pendant 7 jours. Vrai
- un prince sauva la petite fille. Faux

6- Relève dans le texte

- a- Le synonyme de :
 -Le bois = forêt -Mangea = déjeuner = avala
- b- Un adverbe de manière : doucement

7- Complète le tableau suivant à partir du texte :

	Le Petit Chaperon Rouge	Le loup
Substitut lexical	<u>une fille</u>	<u>animal</u>
Substitut grammatical	<u>elle</u>	<u>lui</u>
Portrait physique	<u>du village</u>	<u>appelait</u>
Portrait moral	<u>jolie</u> <u>gentille</u>	<u>méchant</u>

8- Souligne l'adjectif qualificatif et encadre le complément du nom

Le bonnet de la fillette est rouge

9- Mets au passé simple :

- Grand-mère (donner) donna un chaperon à sa fille.

10- Transforme au pluriel :

Une fille obéissante → des filles obéissantes

17 Fathil Meriem

Le Petit Chaperon Rouge



Il était une fois, une fille si jolie et si gentille que tout le monde l'aimait. Tous les habitants du village l'appelaient le Petit Chaperon rouge car elle portait toujours un bonnet rouge que sa grand-mère lui a donné.

Un jour, sa maman prépare une galette et lui demande d'aller la remettre à sa grand-mère qui était malade. Pour arriver chez mamie qui habitait à l'autre bout du village, le Petit Chaperon rouge devait traverser la forêt, mais sur son chemin, elle rencontra un méchant loup. Il s'approcha d'elle et commença à lui parler doucement. La petite fille confiante s'avança tout près, alors l'animal l'avalait d'un coup.

On chercha Chaperon rouge pendant une semaine mais on ne l'a pas trouvé. Un chasseur rencontra le loup, il lui ouvrit le ventre et en sortit la pauvre petite fille effrayée mais bien vivante.

Depuis ce jour, petit Chaperon rouge ne parlait jamais aux étrangers.

Contes Charles Perrault « adapté »



1- Compréhension de l'écrit :

1- l'auteur de ce texte :

Décrit

raconte

explique

???

2- Complète le tableau suivant :

Les personnages (Qui ?)	Le lieu de l'histoire (Où ?)	La formule d'ouverture	La formule de clôture
Le petit chaperon rouge le loup le chasseur	dans la forêt	Il était une fois	Depuis ce jour

3- Choisis les bonnes réponses :

a- Le chaperon est :

-Un pantalon

- un cache nez

- un bonnet

b- Qui a donné le chaperon à la petite fille :

-Sa grand-mère

- Son grand-père

-Sa tante.

c- La grand-mère habitait dans :

-La forêt

-La montagne

-Le château

4- Qu'est-ce que le Petit Chaperon Rouge apporte à sa grand-mère ?

Les galettes

5- Réponds par Vrai ou Faux :

- La fillette était méchante. Faux

- Un ours avala la petite fille. Faux

- On cherchait le Petit Chaperon pendant 7 jours. Vrai

- un prince sauva la petite fille. Faux

6- Relève dans le texte

a- Le synonyme de :

-Le bois= la forêt

-Mangea= l'avalait

b- Un adverbe de manière : doucement

7- Complète le tableau suivant à partir du texte :

	Le Petit Chaperon Rouge	Le loup
Substitut lexical	petite fille	l'animal
Substitut grammatical	elle	le loup
Portrait physique	elle avait un bonnet rouge	
Portrait moral	gentille	méchant

8- Souligne l'adjectif qualificatif et encadre le complément du nom

Le bonnet de la fillette est rouge

9- Mets au passé simple :

-Grand-mère (donner) donna un chaperon à sa fille.

10- Transforme au pluriel :

Une fille obéissante

des filles obéissantes

Le Petit Chaperon Rouge



Il était une fois, une fille si jolie et si gentille que tout le monde l'aimait. Tous les habitants du village l'appelaient le Petit Chaperon rouge car elle portait toujours un bonnet rouge que sa grand-mère lui a donné.

Un jour, sa maman prépara une galette et lui demanda d'aller la remettre à sa grand-mère qui était malade. Pour arriver chez mamie qui habitait à l'autre bout du village, le Petit Chaperon rouge devait traverser la forêt, mais sur son chemin, elle rencontra un méchant loup. Il s'approcha d'elle et commença à lui parler doucement. La petite fille confiante s'avança tout près, alors l'animal l'avala d'un coup. On chercha Chaperon rouge pendant une semaine mais on ne l'a pas trouvé. Un chasseur rencontra le loup, il lui ouvrit le ventre et en sortit la pauvre petite fille effrayée mais bien vivante.

Depuis ce jour, petit Chaperon rouge ne parlait jamais aux étrangers.

Contes Charles Perrault « adapté »



1- Compréhension de l'écrit :

1- L'auteur de ce texte :

Décrit

raconte

explique

2- Complète le tableau suivant :

Les personnages (Qui ?)	Le lieu de l'histoire (Où ?)	La formule d'ouverture	La formule de clôture
la fille	la forêt	un jour	Depuis
le loup	la forêt	Il était	le jour

3- Choisis les bonnes réponses :

a- Le chaperon est :

-Un pantalon

- un cache nez

- un bonnet

b- Qui a donné le chaperon à la petite fille :

-Sa grand-mère

- Son grand-père

-Sa tante.

c- La grand-mère habitait dans :

-La forêt

-La montagne

-Le château

4- Qu'est-ce que le Petit Chaperon Rouge apporte à sa grand-mère ?

portait toujours un bonnet rouge

5- Réponds par Vrai ou Faux :

- La fillette était méchante. faux

- Un ours avala la petite fille. faux

- On cherchait le Petit Chaperon pendant 7 jours. faux

- un prince sauva la petite fille. faux

6- Relève dans le texte

a- Le synonyme de :

-Le bois= la forêt

-Mangea=

b- Un adverbe de manière :

7- Complète le tableau suivant à partir du texte :

	Le Petit Chaperon Rouge	Le loup
Substitut lexical	animal	fillette
Substitut grammatical	elle	lui
Portrait physique	Jouli	
Portrait moral	gentille	mechant

8- Souligne l'adjectif qualificatif et encadre le complément du nom

Le bonnet de la fillette est rouge

9- Mets au passé simple :

-Grand-mère (donner) donnai un chaperon à sa fille.

10- Transforme au pluriel :

Une fille obéissante →

FARAH

MOUAZ

Le Petit Chaperon Rouge



Il était une fois, une fille si jolie et si gentille que tout le monde l'aimait. Tous les habitants du village l'appelaient le Petit Chaperon rouge car elle portait toujours un bonnet rouge que sa grand-mère lui a donné.

Un jour, sa maman prépare une galette et lui demande d'aller la remettre à sa grand-mère qui était malade. Pour arriver chez mamie qui habitait à l'autre bout du village, le Petit Chaperon rouge devait traverser la forêt, mais sur son chemin, elle rencontra un méchant loup. Il s'approcha d'elle et commença à lui parler doucement. La petite fille confiante s'avança tout près, alors l'animal l'avala d'un coup. On chercha Chaperon rouge pendant une semaine mais on ne l'a pas trouvé. Un chasseur rencontra le loup, il lui ouvrit le ventre et en sortit la pauvre petite fille effrayée mais bien vivante.

Depuis ce jour, petit Chaperon rouge ne parlait jamais aux étrangers.

Contes Charles Perrault « adapté »



I- Compréhension de l'écrit :

1- l'auteur de ce texte :

Décrit raconte

explique

???

2- Complète le tableau suivant :

Les personnages (Qui ?)	Le lieu de l'histoire (Où ?)	La formule d'ouverture	La formule de clôture
Le Petit Chaperon Rouge	La forêt	Il était une fois	Le loup
Le loup	à la fin	à la fin	à la fin

3- Choisis les bonnes réponses :

a- Le chaperon est :

- Un pantalon
- un cache nez
- un bonnet

b- Qui a donné le chaperon à la petite fille :

- Sa grand-mère
- Son grand-père
- Sa tante.

c- La grand-mère habitait dans :

- La forêt
- La montagne
- Le château

4- Qu'est-ce que le Petit Chaperon Rouge apporte à sa grand-mère ?

De la galette

5- Réponds par Vrai ou Faux :

- La fillette était méchante. Vrai
- Un ours avala la petite fille. Faux
- On cherchait le Petit Chaperon pendant 7 jours. Vrai
- un prince sauva la petite fille. Faux

6- Relève dans le texte

a- Le synonyme de :

-Le bois= -Mangea=.....

b- Un adverbe de manière : heureusement

7- Complète le tableau suivant à partir du texte :

	Le Petit Chaperon Rouge	Le loup
Substitut lexical	Un <u>jeune</u> ...	le <u>survivant</u> de...
Substitut grammatical	Un <u>chaperon</u> ...	un <u>loup</u> ...
Portrait physique	<u>petite</u> ...	
Portrait moral	<u>bonne</u> ...	<u>chaperon</u> ...

8- Souligne l'adjectif qualificatif et encadre le complément du nom

Le bonnet de la fillette est rouge

9- Mets au passé simple :

-Grand-mère (donner)..... donner un chaperon à sa fille.

10- Transforme au pluriel :

Une fille obéissante → un obéissant

Résumé

La motivation des élèves dans une classe de FLE conditionne leur réussite en apprenant cette langue, par conséquent l'enseignant a donc un rôle primordial dans la favorisation de cet apprentissage en introduisant des méthodes et des outils attrayants qui attirent les élèves et les encouragent à s'engager. Parmi ces outils, on a le jeu ludique qui représente un support d'apprentissage très intéressant, à la fois vecteur de motivation qui joint l'utile à l'agréable et qui facilite l'apprentissage en s'amusant. Ainsi qu'il est un facteur de communication efficace qui suscite l'interaction entre les apprenants et les rend plus sociaux en travaillant dans un climat de plaisir, d'amusement et de créativité. Néanmoins, cet outil pédagogique n'a pas eu la place qu'il mérite dans l'école algérienne à cause des entraves que rencontrent l'enseignant.

Abstract

The motivation of students in a French as a Foreign Language (FLE) class determines their success in learning the language. Consequently, the teacher has a crucial role in promoting this learning by introducing attractive methods and tools that engage learners. Among these tools, educational games represent a very interesting learning support that serves as a source of motivation, combining the useful with the enjoyable and facilitating learning through fun. Furthermore, educational games are an effective means of communication that stimulate interaction among students, making them more sociable while working in an atmosphere of pleasure, amusement, and creativity. However, this pedagogical tool has not been given the recognition it deserves in the Algerian education system due to the obstacles encountered by teachers.

الملخص

تحفيز رغبة الطلاب في فصل اللغة الفرنسية كلغة أجنبية تحدد نجاحهم في تعلم هذه اللغة. وبالتالي، يلعب المعلم دوراً أساسياً في تعزيز هذا التعلم من خلال استخدام أساليب وأدوات جذابة تجذب المتعلمين وتشجعهم على المشاركة. ومن بين هذه الأدوات، تعد الألعاب التعليمية واحدة من أهم وسائل الدعم لعملية التعلم. إنها مصدر للتحفيز يجمع بين التعلم والمتعة وتسهل عملية التعلم من خلال المرح. بالإضافة إلى ذلك، تعتبر الألعاب التعليمية وسيلة فعالة للتواصل تحفز التفاعل بين الطلاب وتجعلهم أكثر اجتماعية أثناء العمل في جو من المتعة والتسلية والإبداع. ومع ذلك، لم تحظ هذه الأداة التعليمية بالمكانة التي تستحقها في النظام التعليمي الجزائري بسبب الصعوبات التي تواجه المعلمين

Mots-clés : apprentissage – enseignement – le ludique – le FLE.

