RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET

DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

UNIVERSITÉ « ABBAS LAGHROUR » - KHENCHELA -

- **FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES**
- **DÉPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ÉTRANGÈRES**
- **FILIÈRE : LANGUE FRANÇAISE**
- **SPÉCIALITÉ : LANGUE APPLIQEÉ**

le theme :

les ludiques comme support didactique dans la motivation des apprenants de FLE cas de 3eme année primaire

MÉMOIRE PRÉSENTÉ AU DÉPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ÉTRANGÈRES, POUR L'OBTENTION DU DIPLOME DE LECENCE.

Présenté par :

KADA Louiza

Encadré par :

M. *ATHAMENA Abd-El-Malik*

Année universitaire

2014-2015

Remerciements

Je remercie le bon Dieu, tout puissant, de m'avoir accordé le courage pour récolter le fruit de ce travail après tant de sacrifices et de souffrances.

A mes chers parents que Dieu les gardent en bonne santé,

A toute la famille, amies et toute personnes proches nous ont soutenu et contribuer à l'élaboration de ce travail.

Je tiens également à remercier mon mari et mon alter égo Pour ses précieux conseils et son esprit rigoureux, et surtout sa patience.

Je tiens à remercier vivement mon encadreur qui m'a inculqué une grande confiance, et pour ses nombreux encouragements.

Je remercie le directeur de recherche M^{er} ATHAMNA

et les enseignant d'IBEN SINNA

A tous nos enseignants surtout M^{elle} BOUCHMEL et tous les membres du département de français de l'université Abbés Laghrour de Khenchela.

Remerciements

Table des Matières

Table de matière

Partie théorique : Le ludique dans l'enseignement de l'école primaire

Introduction générale

Chapitre I : Conceptions et considérations générales du ludique

Introduction……1

I -1- L'enseignement/apprentissage du FLE au primaire……4

I -2- Le Jeu en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire……....4

I -2-1- Définition et historique bref……5

I-2-2- Les fonctions du jeu en classe……..6

I -2-3-1- La découverte et la recherche…….....6

I -2-3-2- L'entrainement et la consolidation…….....6

I -2-3-3- L'application et la création…….....6

I -2-3-4- La communication……..6

I -2-3-5- L'évaluation……..7

I -2-3- Les composants qui interviennent en jeu de classe……...7

I-2-3-1- Le jeu ludique…….....7

I-2-3-2- Le jeu éducatif…….....7

I-2-3-3- Le jeu pédagogique…….....7

I -2-4- Les caractéristiques du jeu de l'enfant……...8

I -2-5- La classification du jeu dans une perspective de l'enseignement apprentissage du FLE……..9

Conclusion……...10

Chapitre II : pédagogie de l'enseignement du jeu utilisée pour créer la motivation chez l'apprenant en classe de primaire……..11

Introduction……....12

II-1- La pédagogie adaptée selon le développent cognitif de l'enfant……12

II-2- La psychopédagogique pour un climat créant la motivation……..14

II-2-1- La motivation……14

II-2-1-1- Les types de motivations……14

II-2-1-2- Rôle du ludique dans l'investissement et la motivation…….....15

II-2-2- Pyramide des besoins…….....16

II-2-3- L'activité Brise- glace pour une préparation psychopédagogique de la classe……17

II-3- Une démarche pédagogique adaptée pour présenter un jeu en classe….....18

II-4- Les supports pédagogiques utilisés en classe de FLE…….....19
II-4-1- Le support tableau……..19
II-4-2- Le manuel scolaire, support écrit……...19
II-4-3- L'image……..19
II-4-4- Le support audio……...20
Conclusion……...20
Partie pratique :..…….……21
Chapitre III : Expérimentation des activités ludiques en FLE……....22
Introduction……..22
I -2- Les jeux choisis…….22
I-2-1- L'activité brise-glace pour se présenter en classe……....22
I-2-2- Qu'est-ce qu'il ya dans le panier ?…….23
I-2-3- Le cache-cache……...24
I-2-4- Les chansons…….....25
I-2-5- L'image reliée à son expression……...26
I-2-6- La composition du jeu de puzzle…….....27
Conclusion…….28
Chapitre IV : Présentation, analyse et interprétation des résultats.....39
Introduction……..30
II-1- L'enquête……...30
II-1-2- La méthode utilisée……30
II-1-3- Lieu de l'enquête……30
II-1-4- Le public visé…….....30
II-1-5- Le travail réalisé…….31
II-2- Analyse et interprétation du travail réalisé……...31
II-3- Analyse et interprétation des examens d'après le manuel scolaire……..36
II-4- La place du jeu dans le manuel scolaire…….37
II-5- Contraintes des activités ludiques en classe de FLE…….38
Conclusion…….38
Conclusion générale……..40
Liste des références bibliographiques
Annexes
Résumé

Introduction

Introduction

Chaque jour on découvre des choses nouvelles et des activités pleines d'énergies dans le domaine de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Certaines de ces énergies conduisent à réaliser une tache, de répondre à un désir ou un besoin et de favoriser la compréhension et l'acquisition ; Ceux-ci mènent à une véritable compétence culturelle. Le ludique est un support incontournable en particulier dans ses aspects techniques, il permet d'associer un travail de plaisir à une réflexion sur la motivation de l'apprenant (cas de 3eme année primaire), ceci est essentiel pour une réalisation satisfaisante dont le but final est de transmettre les plénitudes de la langue étrangère.

Dans ce cas la tâche de l'enseignant consiste à mettre l'enfant en harmonie en classe et le familiariser avec l'apprentissage de la langue française, en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants par l'utilisation des pratiques ludiques qui stimulent leur désir d'apprendre la langue de la manière qui répond de plus à leurs besoins. Jean Pierre Cuq, nous a donné le résumé, on cite : « *créer des conditions de travail permettant à l'élève de passer de son impuissance apprise à un engagement de qualité dans les activités qui lui sont proposées. L'élève n'arrive pas « neutre » devant l'apprentissage.* ». [1]

A partir de l'observation faite à l'école primaire, on a constaté que les pratiques d'enseignement de la langue FLE sont « rigides » et systématiques ; chose qui ne motive pas l'apprenant et qui n'exploite pas la créativité et le potentiel de l'apprenant qui est avant tout un enfant, dont on doit attirer son attention vers cette langue pour qu'il l'aime à pratiquer d'une façon motivante, selon Pierre Vianin *« L'apprenant pratique l'activité pour le plaisir et la satisfaction qu'il en retire* » [2]

Plus on n'aime la chose plus on l'apprend facilement, les apprenants doivent être en mesure de communiquer dans leur vie quotidienne en faisant usage de leurs compétences développées et leurs connaissances acquises à l'école. Pour cela l'enseignant doit créer un climat favorable des jeux pour provoquer une interaction et surtout maintenir la participation en classe en se basant sur la motivation de ses apprenants, à travers notre travail on va essayer de porter quelques réponses à notre problématique suivante :

Notre question est de savoir comment la mise en place d'activité ludique permet-elle de créer une motivation et de faire naitre l'interaction au sein de la classe du FLE afin de favoriser l'acquisition de compétences chez les apprenants de 3eme année primaire ?

Dans ce sens, pour répondre à notre problématique, on propose les hypothèses suivantes :

---

[1] André, Bernard. *Motiver pour enseigner*. Paris : Hachette Éducation, 1998, p16

[2] Pierre Vianin, Op, Cit , P69.

1 - Le jeu peut créer un climat harmonieux pendant les moments d'apprentissage de la langue à partir de l'équilibre entre la tension et la détente en classe.

2 - Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de la langue en FLE a une qualité pédagogique importante, qui permet l'interaction et la motivation en classe du FLE

Sans anticipation, nous supposons donc qu'en situation d'apprentissage de français en classe du FLE, Le jeu didactique a une qualité pédagogique importante, permettant la motivation et l'interaction en classe en prenant en considération les apprenants et en mettant de l'accent sur leurs aspects : personnels, psychiques, intellectuels, le moral et l'âge, c'est ainsi on doit fournir au milieu scolaire tous les moyens techniques et matériels.

Dans notre travail on a choisi comme public les apprenants de la 3éme année primaire (la 1ére année d'apprentissage du français) Ecole IBEN Sina, où il faut installer l'acquisition de la langue pour la première foi Donc on a choisi le Jeu comme l'un des besoins des apprenants en l'utilisant en tant que méthode d'apprentissage de la langue en FLE pour une médiation pédagogique adaptée à leur âge.

L'idée de ce thème nous à été inspiré à la suite d'une modeste expérience d'enseignement avec nos enfants, on remarque que la seule chose qui attire l'attention de l'enfant c'est le jeu pour réaliser le but visé.

Afin de répondre au mieux à notre problématique et de vérifier nos hypothèses, on suggère dans une première partie en deux chapitres, a cet effet dans le premier chapitre nous présentons le cadre théorique ainsi que les notions et les concept-clés sur lesquelles s'appuie notre réflexion, on étudiera de plus prés l'enjeu que représente l'utilisation du jeu en classe de FLE. Le deuxième chapitre relate principalement les éléments suivant : La pédagogie de l'enseignement du jeu en classe de primaire ainsi que la motivation et ces types et le rôle du ludique dans l'investissement de la motivation.

Puis dans une deuxième partie en premier chapitre, nous procéderons à une expérimentation des activités ludiques en classe primaire du FLE, en s'appuyant sur une recherche d'action et une stratégie de quasi expérimentale pour terminer avec le dernier chapitre dont nous présentons notre méthodologie de recherche basée sur des méthodes : descriptive, analytique, et L'observation de plusieurs séances de français chez les apprenants -cas de 3eme année primaire école IBEN Cinna-, et la comparaison entre les résultats obtenus des activités ludiques appliquées au sein de la classe et les contraintes et résultats des examens obtenus durant les trois trimestres.

Première partie
Cadre théorique

Chapitre I :

Conceptions et considérations générales du ludique

Introduction

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »[3] Jean Château.

En jouant l'enfant apprend à s'explorer d'avantage son univers, quand il joue, il le fait avec sérieux, pour lui jouer n'est jamais ne rien faire, à ce moment l'enfant affiche un grand effort, il respecte les règles, aussi il décide et s'exerce sans avoir des contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente qui est un constituant fondamental dans le jeu.

Dans ce premier chapitre on va donner lieu à une explication du jeu en tant que méthode d'apprentissage du FLE au primaire, où on expliquera les fonctions et les composants qui interviennent pendant le jeu en classe, ainsi que les caractéristiques du jeu de l'enfant sa démarche pédagogique et une classification de cette activité dans une perspective de l'enseignement apprentissage de FLE.

Les types de jeu présentés auront lieu pendant la mise en pratique de notre recherche ; pour l'objectif de vérifier l'utilité du jeu dans l'enseignement /apprentissage de FLE en classe de la 3 ème année primaire.

I-1- L'enseignement /apprentissage du FLE au primaire

La pratique du français langue étrangère en Algérie a sa place particulière, surtout que l'Algérie pour des raisons historiques a un chiffre important de locuteurs qui maitrisent cette langue.

Pour cela l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants de primaire, où l'école applique à travers un contrat didactique d'un système d'enseignement qui amène l'enfant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence soit à l'oral ou l'écrit ;qui lui prépare à son futur vie d'adulte et ses activités sociales.

I-2- Le Jeu en usage dans l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire

L'école primaire de notre jour adapte souvent une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage, à cause de leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes qui engendrent une bonne source de motivation et permettent à l'enfant d'apprendre par plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité ,l'affection, la détente et l'imaginaire.

---

[3] BODIN, Jean, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, 1975, Bruxelles, p125

C’est un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE en tenant compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs, psychologiques, des apprenants.

Les pratiques ludiques son diverses, dessin, chant, théâtre, jeu...etc. Notre recherche se focalise sur le jeu comme méthode d'apprentissage de l'oral et l’écrit en FLE au primaire qui aide à la motivation des apprenants**.**

I-2-1- Définition et Bref historique

Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII^{ème} siècle, le jeu avait le sens opposé du sérieux, il a été souvent lié aux notions de divertissement gratuit et de détente, et les notions de l'effort et l'utilité sont toujours rattachés aux métiers et à toutes activités sérieuses. En plus à cette époque le jeu était lié soit à l'enfant, dont la considération était moins importante que celle de nos jours ou bien au jeu de hasard, notamment jeu d'argent négativement réputé. Il faudrait attendre la Renaissance pour pouvoir l'utiliser dans les pratiques pédagogiques, dans les écoles religieuses et dans les éducations de petits princes ; les éducateurs utilisaient le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du latin. C'est beaucoup plus tard, à l'époque Romantique qu'on a abandonné la représentation dévalorisante du jeu, celui-ci devient ainsi une activité sérieuse dans la mesure où il contribue à un développement naturel de l'enfant.

Le Jeu selon le dictionnaire Latin Français *« jeu, Jocus ; plaisanterie, badinage, Joca ; le plaisant, Per Jocum ; en plaisantant »*[4].

Le Jeu selon le Petit Robert *«est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure »*[5]

Selon le dictionnaire didactique *« le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence.»*[6]

Selon Jean Piaget ; psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique. *« Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels »*[7]. en 1977.

Selon Nicole De Grandmont ; orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique, les enfants différents.

---

[4]GAFFIOT Félix, Le Gaffiot de Poche, *Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Hachette-livre, 2001.P404

[5]Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237

[6] CUQ, jean -pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.p106.

[7] CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, Op, Cit , p 208

« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique .donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »[8] en 2005-2007.

Donc le terme "jeu" sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est privilégiée par l'enfant, source de plaisir et outil de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

I-2-2- Les fonctions du jeu en classe

Le Jeu est une activité essentielle pour l'enfant c'est une *« assimilation du réel »*. À notre époque c'est reconnu que le jeu est un facteur important dans l'acte d'apprentissage, sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe. Le jeu permet :

I-2-2-1- La découverte et la recherche

Le jeu lui même pour l'enfant est un nouveau matériel à découvrir, il lui exige de chercher un but possible à atteindre à partir de ses modes de fonctionnement, cela l'oblige de chercher les solutions convenables pour arriver à son but.

I-2-2-2- L'entrainement et la consolidation

Le jeu a un caractère répétitif qui permet à l'enfant de s'exercer en mémorisant sans se lasser grâce a son aspect ludique, le jeu a la capacité de mobiliser les compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises.

I-2-2-3- L'application et la création

Le jeu est l'un des moyens d'apprentissage des nouveaux concepts en classe, mais c'est aussi le champ de la mise en œuvre des compétences précédemment acquises par l'enfant, qu'il va les adapter à chaque jeu (des situations nouvelles) chose qui demande la créativité de l'enfant.

I-2-2-4- La communication

La communication verbale ou non est toujours présente au sein d'un jeu, qu'elle soit collective par des échanges oraux ou même individuelle par des interventions ; dans tous les cas l'enfant va s'exprimer sur ce qu'il fait ou sur ce qu'il est en train de faire, pour participer ,pour préciser sa démarche ou pour dire sa satisfaction ,ou bien pour exposer ses difficultés.

[8] http://www. pdagogieetphilosophiedu**jeu**.blogspot.com

I-2-2-5 L'évaluation

L'observation de l'enfant en train de jouer donne l'occasion à l'enseignant de l'évaluer, le jeu est un indicateur sur les compétences des enfants il informe sur le degré de leurs acquisitions. À partir de l'évaluation l'enseignant peut vérifier si les objectifs visés dès le début sont atteints.

I-2-3- Les composants qui interviennent en jeu de classe

Le jeu pour un enfant dans son sens général est un moyen de plaisir intrinsèque venant de l'apaisement et la détente d'une tension, l'enfant joue par plaisir à son rythme et selon ses tensions et non pas parce que on lui commande. *« Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et de l'espace »*[9].N Grandmont.

Donc le jeu est totalement lié à son aspect ludique (liberté, plaisir et sans commandement).ces caractéristiques de jeu ne peuvent pas être appliquées en classe, car à l'école il y a des règles à suivre, si on va jouer en classe c'est pour apprendre et même l'enseignant ne peut pas utiliser ce jeu par peur d'être traité en tant qu'une personne qui fuit ses tâches et qui n'apprend rien à ses élèves, la chose qui impose que le jeu en classe sera différent et qui interviendra d'une manière éducative suivant une pédagogie adéquate aux compétences visées par rapport au niveau des apprenants en gardant toujours l'aspect ludique du jeu.

Le jeu en classe intervient selon trois composantes en même temps.

- **Le Jeu ludique** : Un jeu doit être ludique, pour permettre à l'enfant de mieux s'intégrer, et développer en lui un sentiment de plaisir et une sensation de joie. Le jeu exploite la découverte des connaissances par une action ludique, il provoque aussi la motivation intrinsèque à l'apprentissage et à l'accomplissement des tâches.

- **Le Jeu éducatif** : L'intervention éducative est le premier pas vers la structuration de jeu, pour que ce dernier favorise l'apprentissage d'ordre intellectuel et affectif. Le jeu éducatif permet l'apprentissage de la compréhension des notions et des concepts ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances, c'est un facilitateur de la structuration de la pensée, comme il aide aussi le développement des connaissances et des habitudes chez l'enfant.

- Le jeu pédagogique : est axé sur le devoir d'apprendre aux élèves et le plaisir de performer, il sert avant tout à vérifier et à renforcer les compétences chez l'enfant, le composant pédagogique du jeu génère habituellement un apprentissage précis, il fait habituellement appel à la pensée convergente pour atteindre un objectif visé.

Nous avons proposé le schéma suivant (figure : 1) pour illustrer les composants qui interviennent pendant le jeu en classe.

---

[9] CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, ibid,208.

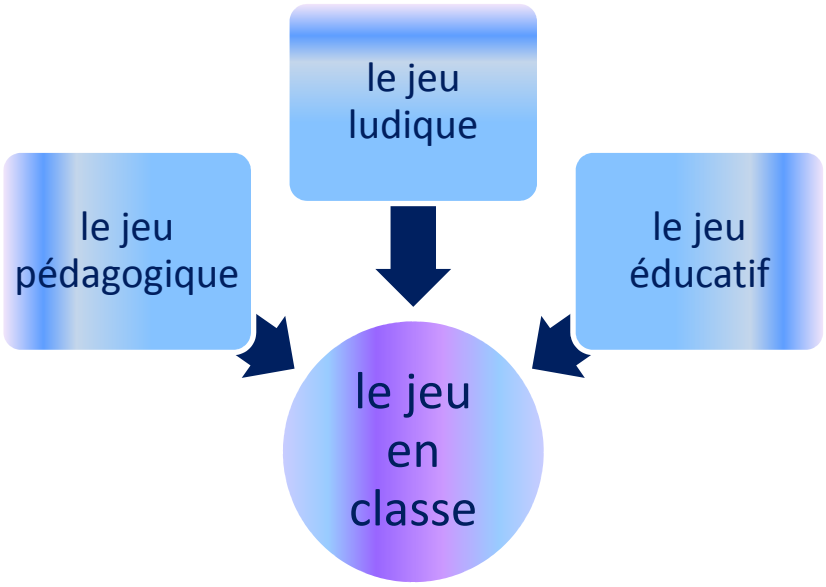


Figure N°1 : Le jeu en classe

I-2-4- Les caractéristiques du jeu de l'enfant :

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposés six traits psychologiques du jeu de l'enfant :

- La fiction : il existe un « écart » entre le jeu et la réalité ; le jeu possède des caractéristiques Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher, ont tenté d'expliquer les traits créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements apparemment importants de l'existence journalière. La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu.

- La détente : *« La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle(…) cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable.* »[10]. Dans le jeu, l'enfant apprenant se protège du monde l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu.

-**La socialisation** : *« Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le mande simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération (…). Parce que le jeu est fiction, l'affrontement y est symbolique* »[11]. Le jeu permet à l'enfant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec des partenaires, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité.

- La compétition : « *Le jeu a un but et constitue un enjeu (…) La compétition est*

[10] Pierre Ferran, Français Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordos, 1978.
[11] Pierre Ferran, Français Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordos, 1978.

donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui »[12]. Jouer implique directement acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir. Que l'enfant réussisse ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire.

I-2-5- La classification du jeu dans une perspective de l'enseignement apprentissage du FLE

Il existe plusieurs classifications de jeu, mais notre présentation sera limitée aux jeux (linguistique, communicatif, de créativité, culturel) qui auront lieu dans notre pratique.

I-2-5-1- Les types de jeu en classe du FLE

I-2-5-1-1- Le jeu linguistique

Ce genre de jeu a été laissé longtemps à l'écart parce que le langage était prisonnier par la linguistique structuraliste et fonctionnelle .ce jeu a vu le jour dans le milieu des poètes et des littéraires.

Le jeu linguistique en classe de FLE permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison. Il ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique.

I-2-5-1-2- Le jeu communicatif

La didactique des langues étrangères a exposé ces dernières années une conclusion de recherche qui impose de surpasser l'accès sur les jeux linguistiques et avancer vers une prise en considération des jeux d'interaction (jeu communicatif), c'est dans cette perceptive que le jeu a une dimension ludique, cognitive, formative, et socialisante. Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue, par la parole, l'élève communique avec ses camarades et son enseignant.

Certains chercheurs parlent de « trou d'information » où deux élèves ont besoin l'un de l'autre dans un jeu, puisque chacun d'eux a l'information que l'autre en a besoin.

I-2-5-1-3- Le jeu de créativité

Le jeu de créativité, c'est un jeu qui engage la personnalité de l'élève, sa créativité d'utiliser le langage, ainsi son habilité d'imaginer des situations d'énonciation. En motivant l'enfant par un exemple et en lui donnant un temps pour réfléchir dans une atmosphère de plaisir et de détente, l'enfant peut prouver beaucoup de créativité dans ses interventions en classe.

[12] Pierre Ferran, Français Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordos, 1978.

I-2-5-1-4 Le jeu culturel

Ce jeu est une source d'enrichissement de la culture de l'enfant, Il permet une ouverture de l'esprit de l'apprenant dans la découverte de son monde et celui des autres. Par ailleurs le jeu culturel en classe développe la capacité d'assimilation orale des informations chez l'enfant.

Conclusion

L'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire, cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer d'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants l'envie et la maitrise de la langue étrangère, objet de la question, par le biais du jeu.

Dans ce sens, nous suggérons le recours à « l'activité ludique » comme outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser la motivation des apprenants.

Chapitre II :

Pédagogie de l'enseignement du jeu utiliser pour créer la motivation chez l’apprenant en classe

Introduction

En classe le rôle capital de l'enseignant consiste essentiellement à aider l'élève à s'exprimer et d'attirer son attention et de créer chez lui l'interaction et la motivation en langue étrangère d'une manière pédagogiquement étudiée.

Ce chapitre va être focalisé sur la motivation en tant que moyen essentiel dans l'apprentissage de la langue, en expliquant La psychopédagogique pour un climat propice à la motivation ainsi que les types de motivation didactique et son importance dans le processus d'enseignement/ apprentissage du FLE ainsi que sur les activités ludiques pratiquées en classe et sur leurs supports utilisés.

À travers notre travail on va chercher à connaitre l'utilité de la pédagogie lorsqu'elle prend en considération le développement cognitif et les besoins des apprenants tout en l'adaptant en classe, pour une préparation psychopédagogique de l'enfant. Sa démarche pédagogique et une classification de cette activité dans une perspective de l'enseignement apprentissage de FLE.

Les types de jeu présentés auront lieu pendant la mise en pratique de notre recherche ; pour l'objectif de vérifier l'utilité du jeu dans l'enseignement /apprentissage de FLE en classe de la 3 ème année primaire.

II-1- La pédagogie adaptée selon le développent cognitif de l'enfant

Dans l'optique piagétienne, l'activité mentale correspond toujours au prolongement de l'activité physique, ces deux aspects âge mental -âge physique impliquent une interaction entre l'enfant et son milieu (dans notre recherche le milieu représente la classe) ; *« ces deux niveaux d'adaptation impliquant une interaction du sujet avec son milieu »*[13] Piaget. La nature de cette interaction prend en considération le niveau de développement cognitif de l'enfant, les caractéristiques de son milieu scolaire sont toujours gérés par une pédagogie adaptée au stade de son développement, Piaget propose quatre facteurs responsables de développement cognitif de l'enfant.

Le premier est nommé la maturation de l'organisme qui est définie comme la mise en place des structures neurologiques sur lesquelles reposent l'activité mentale et les structures du cerveau ; donc ce facteur est important dans la préparation de l'enfant à son acte d'apprentissage.

Le deuxième facteur est l'expérience de l'environnement physique, qui se caractérise par des catégories d'expérience ; l'exercice sous forme de répétition des actions pour consolider le reflex chez l'enfant, l'expérience physique des objets où l'enfant entre en contact visuel et tactile avec l'objet qui peut être un objet, un

[13] CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin.

instrument ou un jeu ....etc. Au moment de la manipulation de l'objet, se développe chez l'enfant la notion d'apprentissage et d'acquisition des connaissances.

L'influence du monde et de l'environnement social constitue le troisième facteur de développement de la pensée humaine, et ce sont les interactions éducatives du milieu social qui ont un rôle significatif dans l'éveil cognitif de l'enfant.

Mais Piaget croit que les trois premiers facteurs de développement ne sont pas suffisants à eux même seuls, à cause de leur hétérogénéité qui n'assure pas un résultat cohérent et stable au développement si les facteurs ne sont pas coordonnés entre eux par un tout équilibré .Donc l'équilibration est le quatrième facteur de développement par lequel l'organisme de l'enfant cherche un équilibre en intégrant les données de son milieu pour s'adapter à ses exigences.

On réalise donc que le contact de l'enfant avec son environnement physique à travers la manipulation des objets au sein d'un milieu social, encourageant les interactions éducatives dans un équilibre entre l'activité mentale de l'enfant et la découverte de son milieu, se présente comme l'un des facteurs responsables dans son développement cognitif.

Du fait que notre recherche s'intéresse au développement cognitif de l'enfant apprenant en classe primaire, elle se focalise sur la catégorie d'âge de notre public (de 8 à 10 ans).

Dans la théorie piagétienne les deux notions pensée et action sont très proches l'une de l'autre, et la relation entre ces deux change d'une catégorie d'âge à une autre.

Piaget a défini la catégorie d'âge de (6-7 à 11-12) comme la période des opérations concrètes, c'est quand l'enfant acquiert progressivement les différentes opérations Logico-arithmétique (sériation, classification, nombre...) et spatio-temporelles (distance, longueur, surface, durée....) .les acquisitions de ces opérations ne sont possible que lorsqu'elles sont appuyées sur du concret, par exemple l'enfant ne peut pas résoudre le problème du ; le cercle A est plus grand que B et B est plus grand que C ,si les cercles ne sont pas représentés matériellement ou graphiquement ; donc à cette période d'âge l'enfant a besoin toujours de représentations concrètes d'objet pour qu'il y aura une réponse (action) .

Piaget explique qu'à ce stade d'âge de l'enfant, la pensée concrète est dépendante de l'action ; parce que jusqu'au seuil de l'adolescence la logique de l'enfant n'est pas encore indépendante de son action et la relation entre la pensée et l'action se réalise seulement sur des réalités concrètes et non pas sur des propositions abstraites. Pour cette raison on remarque souvent que les jouets représentent un bon moyen d'illustration et d'apprentissage pour un enfant de cet âge. *«Jean Piaget (1826-1980) n'est certainement pas le seul qui ait décrit le développement de la pensée humaine*

sous forme de stades ; certains diront aussi que sa théorie est dépassée parce qu'elle n'inclut pas certains champs du développement ».[14]

Piaget n'a pas décrit le développement cognitif de l'adulte ; mais malgré les critiques qui confirment la citation précédente, la théorie Piagétienne reste la plate forme et la référence la plus sûre de toute recherche sur le développement cognitif de l'enfant faite au XX siècle « *la théorie de Piaget est probablement, au XX siècle, le modèle le mieux articulé du développement de l'intelligence chez l'enfant ».*[15]

II-2- La psychopédagogique pour un climat propice à la motivation

L'équilibre entre la classe et l'apprenant joue un rôle primordial au développement de son intelligence .cet équilibre se réalise quand la classe prend soin des besoins de l'enfant (estime, accomplissement personnel), en utilisant la motivation comme moyen et en appliquant une psychopédagogie qui utilise l'interaction comme objet communicatif dans le processus de l'enseignement /apprentissage en FLE.

II-2-1- La motivation

La motivation permet la négociation et l'implication de l'élève dans son apprentissage. Nous précisons que « *chez l'enfant de trois à sept ans, la motivation est de caractère essentiellement ludique et de nature immédiate. L'apprentissage d'une langue étrangère ne peut pas ne pas prendre en charge ce type de motivation* »[16].La motivation est très importante dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. C'est au professeur de l'inventer avec un enseignement originel, inventif, novateur et dynamique afin de rendre le savoir attirant et de mettre en place des stratégies susceptibles de motiver et d'attirer l'attention des élèves. Ce sont des situations dans lesquelles il est plus facile de s'exprimer sur un sujet. Selon le même spécialiste, « *il faut que l'élève ait quelque chose à dire et qu'il ait envie de le dire ou qu'il ait envie d'obtenir des renseignements inaccessibles par ailleurs pour que devienne assez fort le désir de se donner les moyens de le dire, le lire ou l'écrire* »[17]. C'est pourquoi de nombreux chercheurs se sont penchés sur la manière d'enseigner une langue étrangère à un jeune enfant. Notons à ce sujet la nécessité d'enseigner la langue étrangère de manière ludique et de proposer des activités qui suscitent son intérêt afin de s'exprimer librement.

II-2-1-1-Les types de motivation

En partant du principe qu`il existe de raisons variées qui peuvent expliquer le comportement des individus, trois types de motivation ont été dégagés :

---

[14] CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Gaëtan Morin, 1990.p 242.

[15] Ibid., CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, p. 204.

[16] G. Dalgalian, S. Lieutaud et F. Weiss, op-cit., p.18

[17] G. Dalgalian, S. Lieutaud et F. Weiss, ibid., p. 10.

- **La motivation intrinsèque**

Elle est basée sur l`intérêt que l`individu a, ou perçoit pour la tâche ou l`activité proposée, ou de la curiosité que l`accomplissement de celle-ci suscite en lui. Dans ce cas on peut parler d`*intérêt personnel*.

- **La motivation extrinsèque**

La motivation extrinsèque est basée sur les notions de devoir, contrainte et récompense. L`individu motivé extrinsèquement perçoit l`action comme un moyen d`atteindre un but extérieur.

- **Motivation et activité proposée**

La motivation est le niveau le plus bas de l`autodétermination et apparaît lorsque l`individu a l`impression de ne pas pouvoir contrôler son environnement ou bien lorsqu`il ne perçoit pas l`intérêt ou le sens de la tâche ou de l`activité proposée.
La motivation caractérise l'état de manque d'intention dans l`action. Elle est directement liée au sentiment de manque de compétence ou à la perception de la valeur donnée à l`action et à son résultat.

II-2-1-2- Rôle du ludique dans l'investissement et la motivation

L'apprenant doit être actif au cours des séances de la langue vivante. Dans ce cas, le jeu peut susciter un grand enthousiasme et un désir d'apprendre chez l'élève ; il constitue « *une soupape de sûreté vitale et une véritable institution éducative spontanée* ».[18] Il représente à la fois une source de motivation et de plaisir, et un moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations dynamiques et vivantes où l'élève est impliqué en tant qu'acteur. Notons à ce propos, et comme le remarque Weiss**,** pour encourager les élèves à prendre la parole en classe de FLE l'enseignant doit « *essayer de créer les conditions matérielles et psychologiques qui faciliteront la prise de parole et la participation aux activités dans un climat de confiance, de tolérance et de respect mutuel* »[19].

Afin de rendre le savoir attirant et de mettre en place des stratégies susceptibles de motiver et d'attirer l'attention des élèves, il nous semble évident de mener cet apprentissage à travers des activités ludiques. Weiss nous propose dans une approche ludique un ensemble d'activités ludiques pour enrichir les pratiques pédagogiques et rendre l'enseignement dynamique, interactif et surtout impliquant pour les apprenants. Par ailleurs, il estime « *qu'il faut susciter le plaisir de lire et d'écrire en proposant à*

[18] *L'enfant et le jeu, Approches théoriques et applications pédagogiques,* op-cit., p. 14
[19] 154 F. Weiss, op-cit., p. 15.

nos élèves des situations de lecture et d'écriture motivantes et ludiques »[20]. De ce fait, les activités valorisées sont celles qui permettent à l'apprenant de prendre la parole et de s'investir de façon autonome et personnelle dans des interactions ouvertes avec l'enseignant ou avec les pairs.

Tout au long des activités ludiques, les enfants peuvent s'investir, se sentir concernés, se reconnaître et y trouver un plaisir certain. L'apprenant rencontre des questions qui lui demandent de s'exprimer sur un sujet. En fait, le jeu peut éveiller chez l'apprenant le désir de communiquer**.** Weiss montre que l'objectif des activités ludiques « *réside dans l'acquisition progressive d'une compétence de communication à partir des attentes, des motivations, des besoins des apprenants et des domaines d'utilisation possibles de la langue étrangère afin de leur permettre d'agir et de réagir de façon adéquate dans les différentes situations de communication*»[21].

II-2-2-Pyramide des besoins humains, selon A.maslow[22]

La pyramide de psychologue Abraham MASLOW qui expose sa théorie de la motivation réalisée dans les 1940.

Selon Maslow nous devrions rechercher d'abord à satisfaire chaque besoin d'un niveau donné avant de penser aux besoins situés au niveau immédiatement supérieur de la pyramide ; en appliquant la théorie de Maslow dans notre recherche. On trouve que l'enseignant doit aider l'apprenant à réaliser son estime de soi (confiance, respect des autres et par les autres) pour qu'il pourra réaliser son accomplissement personnel (moral, créativité, résolution des problèmes et apprentissage...). « *Pour apprendre, il faut donc que l'élève se sente en sécurité. Il s'agit donc, comme le propose Caron (1994, p219) "de construire une motivation essentielle, préalable à la motivation scolaire* »[23]

[20] F. Weiss, ibid., p. 99.

[21] F. Weiss, ibid., p. 08.

[22] Pierre Vianin, Op, Cit, p28
[23] Pierre Vianin, Op, Cit, p69

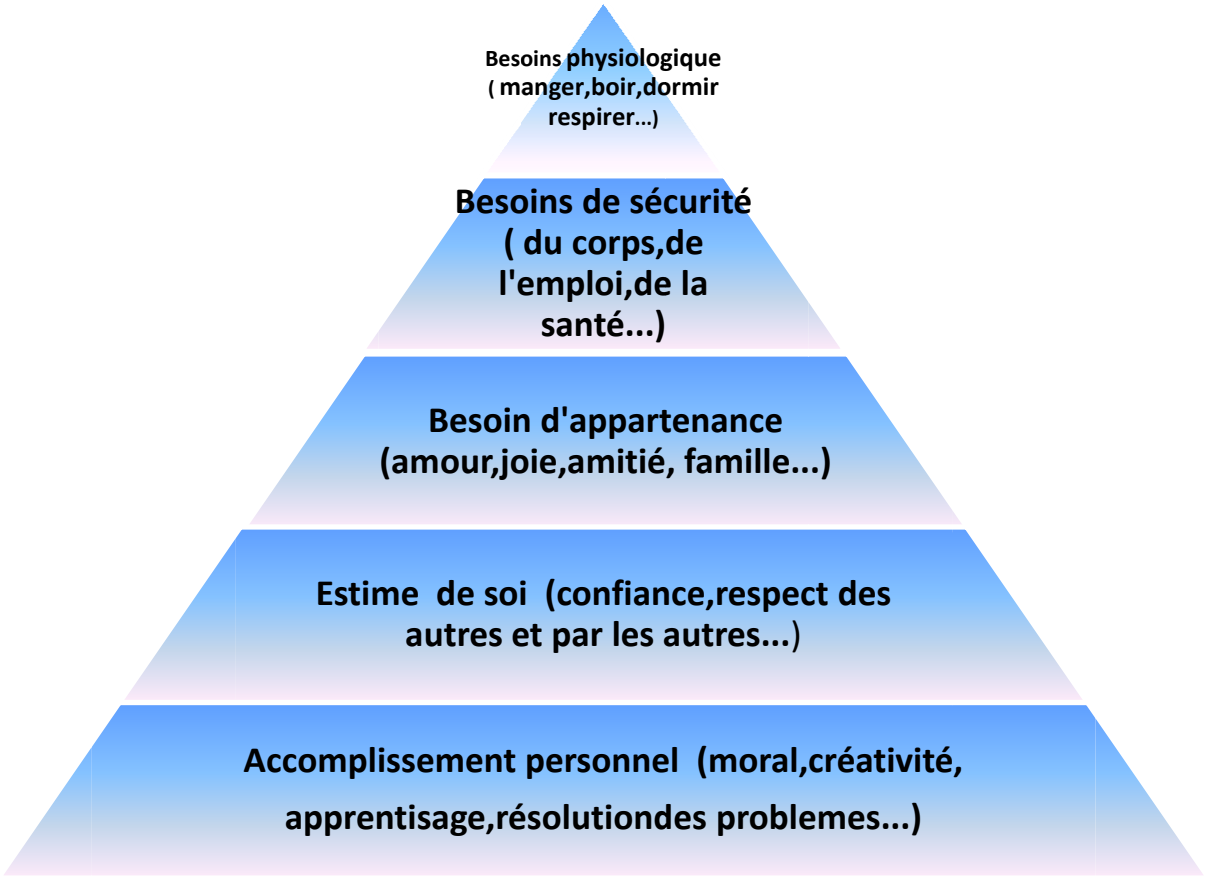


Figure N°2 : La pyramide des besoins

II-2-3- l'activité Brise glace pour une préparation psychopédagogique de la classe

Dans une situation didactique en classe de langues l'émotion de l'élève influence toujours son action d'apprentissage. En classe, surtout au primaire l'élève qui est un enfant ne maitrise pas encore ses sentiments, il vit beaucoup d'émotions, on peut le voir satisfait (sourire ,rire, posture détendue ,accentuation phonique, contact oculaire...), des fois il s'ennuie et on remarque (une faiblesse de l'écoute, absence du sourire, soupir..),et dans d'autres situations l'apprenant peut avoir peur ,on remarque cela à travers des signes comme (souffles, énoncé inachevé ,larmes, tremblement de la voix ...),et des fois surpris au moment des interactions ,on distingue ça par (rupture de rythme, contour mélodique, ton haut, ouverture des yeux, silence...).



On réalise donc que le coté affectif est présent en classe, c'est un facteur qui a son effet dans le processus de l'enseignement/ apprentissage, c'est pour cette raison que le rôle de l'enseignant est primordial dans la préparation d'un climat d'échange et de confiance réciproque qui rassure les

apprenants, cela ce fait dès la première séance puisque le premier contact a son effet sur les apprenants, et première impression va être essentielle pour la suite de la relation pédagogique.

On commence une classe de langue par se présenter, parce que cette action est un passage obligé pour l'enseignant et ses élèves, mais le plus important c'est le rendre agréable et dynamique par des activités pédagogiques comme l'activité Brise-glace *« le terme Brise -glace est inspiré des navires du même nom dont la mission est de casser la glace dans les régions arctiques afin d'ouvrir la voie à d'autres navires ».*[24]

Pendant cette activité l'enseignant doit utiliser la créativité pour qu'il suscite dès le début l'intérêt et l'enthousiasme chez l'enfant et pour qu'il ouvre la voie à la communication en mettant l'apprenant à l'aise. Autrement dit une activité Brise -glace c'est faire fondre les obstacles psychologiques qui peuvent provoquer un malaise chez l'apprenant au moment des activités de classe qui demandent une interaction comme le « Jeu ».

II-3-Une démarche pédagogique adaptée pour présenter un jeu en classe

L'enseignant doit suivre une démarche pédagogique étudiée à partir de niveau d'apprentissage de ses apprenants et leurs compétences. Il est aussi nécessaire qu'avant de jouer l'enseignant choisit un jeu par lequel il va atteindre son but (installer des compétences).

La réussite de jeu est presque focalisée sur la phase de sa présentation. C'est l'enseignant qui est en effet le garant du caractère pédagogique de l'activité, de son statut d'enseignant, il doit assumer ses responsabilités lorsque un jeu est présenté pour la première fois aux enfants ; il est nécessaire donc que l'enseignant soit bien informé sur la démarche à suivre.

On distingue trois phases pendant le jeu en classe

En premier lieu, une phase spontanée, au cours de laquelle l'enfant a le temps pour qu'il découvre le jeu, voit les objets du jeu, les touche, les manipule, et dit spontanément ce qu'il aimerait faire, rit et rigole si il trouve le jeu marrant, et même des fois il saute de joie ...cette phase est d'autant plus longue quand l'enfant est plus jeune et la découverte plus grande.

En second lieu, une phase technique qui aboutit à la nécessité d'établir ou d'apprendre un code (mot, énoncé, signe, geste ...) pour répondre à des consignes, on remarque qu'au cours de cette étape, la nécessité des règles peut apparaitre progressivement. Dans tous les cas il s'agit moins d'expliquer les règles longuement que de jouer en se trompant, l'erreur fait partie de jeu.

---

[24] PAUL, Cyr, *Les stratégies d'apprentissage*, CLE, Paris, 1998.p103.

En troisième lieu, une phase créative qui n'est pas moins importante que les deux précédentes, elle peut commencer avec l'établissement du code par les enfants, à cette phase l'enfant doit être amené à créer, à inventer lui-même, il ne suffit pas donc qu'il sache décoder (comprendre le jeu), mais il faut qu'il sache coder (savoir jouer)

II-4- Les supports pédagogiques utilisés en classe de FLE

L'enseignement est toujours appuyé autant que possible sur les supports pédagogiques de son époque, livre, tableau, images, cassette, CD,....etc.

Ces supports ne sont pas de simples changements de la technologie moderne et d'actualité mais c'est l'occasion de renouvellement des pratiques et une remise en cause des rapports entre l'objet de l'enseignement, l'apprenant et l'enseignant.

II-4-1- Le support tableau

Le tableau est un support visible par tous, sur lequel on peut écrire une infinité des mots, exercices, énoncés....etc. C'est un support de connaissance et de construction. Pendant une séance orale le tableau deviendra un champ d'illustration et d'explication si une idée dite oralement est ambiguë pour certains apprenants.

II-4-2- Le manuel scolaire, support écrit

Le manuel scolaire est un support didactique de base indispensable, sous forme d'un livre, ouvrage ; qui représente un outil de travail commun aux élèves de la même classe. Le manuel est envisagé à la fois comme objet et moyen d'apprentissage, il permet aux élèves de poser leurs questions sur la compréhension du texte. Ce support écrit peut contribuer à une meilleure compréhension et expression de l'oral. Nous allons au cours du deuxième chapitre s'interroger sur la place et le degré de présence du jeu dans ces mêmes manuels.

II-4-3- L'image

L'image est l'un des supports utilisés dans la didactique des langues au primaire pour son pouvoir de véhiculer le sens aux enfants. L'image est capable de faire appel à l'imagination de l'enfant, la chose qui l'encourage à parler et s'exprimer, sans oublier que c'est un support de concrétisation de l'abstrait et un moyen d'illustration.

II-4-4- Le support audio

Pendant la séance de l'oral l'enseignant peut utiliser des documents sonores, cassette, CD... enregistrés par des francophones, ou bien il peut faire ses propres enregistrements. L'outil audio peut présenter une chanson, conte, dialogue.....etc. les écoutes de l'apprenant au produits sonores vont l'aider à construire une idée sur le contexte qui va l'amener vers une production orale au moment de répondre aux questions posées.

II-4-5- Support TIC et audio-visuel

Les TIC et les vidéos permettent d'accroitre la motivation et le plaisir d'apprendre, on peut remarquer l'intérêt particulier que les enfants portent aux activités qui se déroulent dans cet environnement d'outils technologiques, les TIC et les vidéos ont cette puissance de la bonne représentation des images qui retiennent d'avantage l'attention de l'élève, permettent la transmission d'un grand nombre d'informations en peu de temps et offre une meilleure mémorisation de la langue en stimulant l'élève à émietter les mots et à les bien prononcer.

Conclusion

Dans le premier chapitre, on montre comment la didactique de l'oral et l'écrit nécessite une psychopédagogie de mise en œuvre en classe , qui applique une démarche pédagogique qui prend en considération le développement cognitif des élèves et s'adapte à leur psychologie en s'appuyant sur la créativité de l'enseignant pour fondre tout genre d' obstacles pouvant nuire aux interactions des apprenants en classe après l'accomplissement de leur besoin d'estime de soi, et pour une création d'un climat qui encourage les échanges entre l'enseignant et ses apprenants. Cela facilite toutes pratiques d'apprentissage en classe et notre recherche va se focaliser sur le jeu comme source de motivation et méthode d'apprentissage de FLE en classe primaire.

Deuxième partie
Cadre pratique

Chapitre III : Expérimentation des activités ludiques en FLE

Introduction

Pour vérifier l'utilité du jeu, en tant que moyen et méthode d'apprentissage, qui stimule vraiment l'enfant dans son acte d'apprentissage et qui répond à ses besoins psychologiques.

Notre tâche ne s'est pas limitée aux représentations qui ont cours chez les enseignants du primaire au sujet de l'activité dite ludique, nous avons réalisé une expérimentation de recueil et rassemblée un maximum d'informations afin de mettre à jour l'utilité du jeu, en tant que moyen et méthode d'apprentissage qui stimule vraiment et motive l'enfant dans son acte d'apprentissage et qui répond à ses besoins psychologiques, on a choisi quelques jeux qui vont être pratiqués dans le milieu de l'enseignement/apprentissage du FLE cas de 3eme année primaire .

I-1- Les jeux choisis

Nous allons pratiquer des jeux visant à créer la motivation en classe de FLE, selon la conception Piagétienne qui confirme que la pensée et l'action pour cette catégorie d'âge se réalise seulement à partir des représentations concrètes, donc les enfants ont besoin de choses concrètes ; pour que nous pouvons provoquer chez eux une action, une réponse et surtout un apprentissage.

I-1-1- L'activité brise-glace pour se présenter en classe





Nombre de joueurs : un par un avec toute la classe.

Matériel : une boite pleine de chocolats, des gâteaux, et des bonbons qui prennent plusieurs formes d'objets (voitures, vêtements, triangles, rectangles, objets de sports, animaux…),et aussi des images nommées par lettre alphabétique.

Objectifs : Avant d'utiliser n'importe quelle pratique en classe il faut avant tout préparer une atmosphère de détente et de confiance en brisant la glace entre l'enseignant et ses apprenants, un objet stimulant qui facilite notre présentation dés le premier contacte ; on a déjà défini l'utilité et l'importance de l'activité Brise-glace. Afin d'encourager les interactions et créer la motivation en classe, on va utiliser cette activité, dans notre enquête pour voir à quel point une telle pratique aide l'enseignant et ses apprenants à se connaitre ; Tout simplement parce qu'on va participer nous-mêmes à pratiquer les activités ludiques à l'aide de l'enseignant au cours de l'enquête au moment des jeux, nous ne voulons pas que les apprenants nous considèrent comme personne étrangère parmi eux.

Déroulement : Nous allons utiliser une boite dans laquelle on va mettre des papiers et dans chaque papier il ya une image d'un objet avec son nom et la première lettre de ce nom, au moment de chaque présentation, l'élève prend au hasard l' un de ces objets et à partir de son choix, objets et à partir de son choix, on va profiter de ce moment pour créer une interaction avec l'apprenant en parlant de cet objet; l'apprenant en parlant de cet objet; cela va motiver les apprenants pour vivre cette expérience, chaque apprenant se presse de passer son tour et cherche à savoir par curiosité
quel objet va-t-il sortir de la boite ?

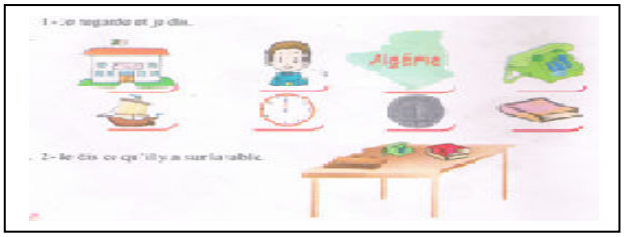




Au moment de la présentation nous étions près de l'élève et face à face pour qu'il puisse mieux mémoriser notre manière de prononciation, ainsi la diminution de distance en souriant aide à créer une atmosphère de confiance et de détente. Nous avons profité de ce moment de motivation et de concentration pour prolonger le temps de l'interaction avec l'apprenant en lui apprenant le nom de chaque objet choisi et lui faire connaitre son utilisation.(voir Annexe)

Variante : On peut utiliser plusieurs autres choses et appliquer de la même façon comme exemple **;** Des chocolats, des gâteaux, et des bonbons qui prennent plusieurs formes d'objets (voitures, vêtements, triangles, rectangles, objets de sports, animaux…) (Voir les annexes).

I-1-2- Qu'est-ce qu'il ya dans le panier ?



Nombre de joueurs : Illimité (en équipes de 3 à 4)

Durée : 10 à 15 minutes.

Matériel utilisé : un panier, des images prisent du manuel scolaire (la leçon de ce jour) colée sur la table qu'est dessiné sur le tableau.

Objectifs : d'abord mémorisé les mots dans la première science ensuite dans la prochaine leçon on va développer ou réviser le vocabulaire précis, dans le but de motiver les apprenants et l'acquisition de nouveaux vocabulaires.



Déroulement: chaque équipe de joueurs choisis l'image d'un objet préférée, d'abord les participants doivent essayer de prononcer oralement les appellations d'objets, ensuite il faut relier l'image avec son expression et la mettre dans le panier et la garder pour la révision de la prochaine science. Par groupe tous les éléments de la classe participent à La prochaine science, l'enseignant apporte le panier et demandera aux apprenants :



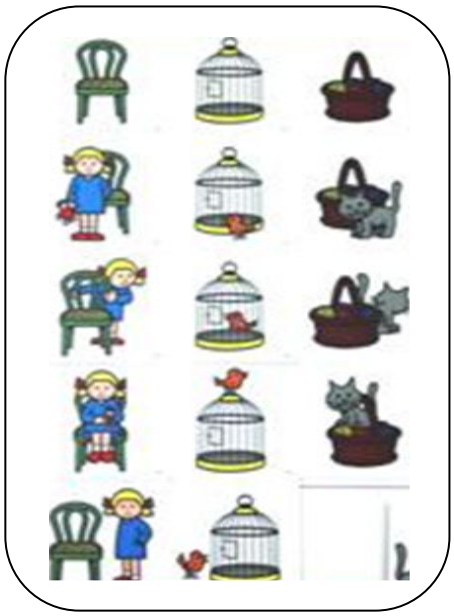




« Qu'est-ce qu'on a dans le panier mes enfants ?, Qui veut acheter ce qu'il ya dans le panier». Alors chaque groupe essayera de présenter le maximum de mots mémorisés, et celui qui réussira aura des félicitations de son enseignant ou des applaudissements de ces camarades ou bien avoir des notes ajoutées. (Voir les annexes)



Variante : On peut utiliser plusieurs autres choses et les appliquer de la même façon, comme exemple **;** l'alphabet, les fruits, les légumes, les jours, les couleurs… (Voir les annexes).



I-1-3- Le cache-cache

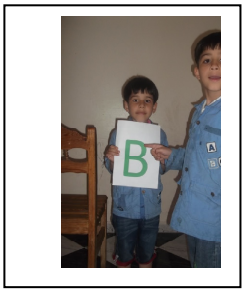
Nombre de joueurs : deux groupes de 5 à 10 participants nommés par des lettres alphabétiques.

Matériel utilisé : l'alphabet et les voyelles.

Objectifs: Ce jeu s'adresse aux apprenants pour but d'apprendre et de mémoriser l'alphabet, les voyelles, les syllabes et les endroits (sur, sous, devant, derrière, parterre, parmi…) chez les apprenants.

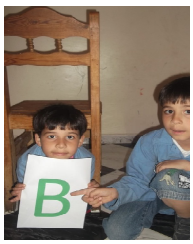
Déroulement : Cette activité doit être jouée dans un vaste espace pour permettre aux participants de déplacer dans les différents coins de la classe. L'enseignant distribue les papiers avec des lettres voyelles ou consonnes sur le premier groupe (g1) chaque participant doit se prononcer avec son alphabet. L'enseignant choisit les endroits et les positions possibles pour cacher chaque élément. Exemple le « B »





sur la table le « P » sous le bureau le « A » parmi les deux placards ainsi de suite. Le deuxième groupe (g2) prend le temps de penser à des descriptions possible de chaque lettre. (Voir les annexes)



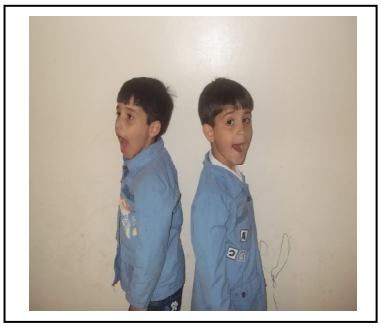


Exemple : celui de (g2) qui a la réponse va attraper un joueur de (g1) et lui pose la question.
Le Joueur (g2): « quiètes vous ? ».
Le Joueur (g1) : je suis le « B »
Le Joueur (g2): J'ai trouvé le « B » sous la chaise, lui dira donnes-moi le « B ».
Alor ce joueur occupe sa place et recommence le jeu si le temps est suffisant, et le même cas pour les autres participants.

Variante : On peut faire le même exercice avec des noms d'animaux, des articles, des noms personnels, des objets de cuisine, des vêtements, des objets sportifs… etc.

I-1-4- Les chansons

Nombre de joueurs : 2 à 3 ou 4…peut être plus



Matériel : utiliser des chansons comportent les mêmes informations du manuel scolaire pour l'imiter sur la scène ; présenter la chanson (comptine) les transformer de l'abstrait au concret.

Objectif : pratiquer les chansons en jouant
Ça veut dire utiliser les gestes, connaitre de nouveau vocabulaire, utiliser l'orale prononciation correcte de vocabulaire, motivation (plaisir, joie …).



Déroulement : Cette activité doit être jouée dans un vaste espace pour permettre aux participants d' utiliser les gestes de courir et s'amuser. Un membre du groupe doit exécuter les gestes comme la chanson le dit, S'il fait une erreur, il va retourner à sa place et cède la place au prochain joueur.



Variante: on peut adapter cette forme de chanson à tous types de vocabulai***re,***
Les participants peuvent se déplacer en chantant, en courant ou en sautant tout en exécutant les gestes comme la chanson le dit.

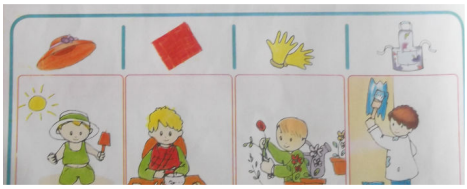
Maison hantée
Maison, maison, maison hantée
Touche par terre (geste)
Allume la lumière (geste)
Monte les escaliers (geste)
Mets-toi à crier (cri de peur)
Tourne en rond (geste)
Fais l'ourson (geste)
Sors de la maison ! (sortir du jeu)




Pomme, poire, abricot…
Pomme, poire, abricot
Y'en a une, y'en a une
Pomme, poire, abricot
Y'en a une, y'en a une
Le pommier t'appelle. (2fois)
Sors maintenant, sors immédiatement (2fois)
Y'en a une, y'en a une (2fois)
Le poirier t'appelle. (2fois)
Sors maintenant, sors immédiatement (2fois)
Y'en a une, y'en a une (2fois)
L'abricotier t'appelle. (2fois)
Sors maintenant, sors immédiatement (2fois)




I-1-5- Le jeu d'image relié aux expressions



Objectif pédagogique :- savoir manipuler les descriptions des images (la lecture et l'orale) en utilisant le vocabulaire de la famille, les amis et autres…




Niveau : 3emeannée primaire.

Nombre de joueurs : tous les apprenants.

Durée : 10 à 15 mn.

Lieu : en classe.

Support pédagogique : le tableau, marqueur et des images.




L'objectif : crée la motivation, favorise la lecture, l'orale et de nouveaux vocabulaires, attiré l'attention et l'interaction des apprenants.

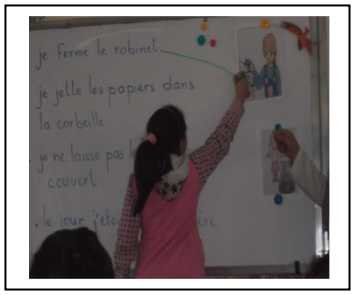


Préparation :- l'enseignant écrit sur le tableau les descriptions des images (les cartes de la famille, les amis et autres…).On à extraire la plus part des images du manuel scolaire de la 3 eme année primaire et quelques images d'empreinte du cite internet, notre objectif d'appliquer le même programme de manuel scolaire et d'ajouter quelque chose équivalent pour élargir l'esprit des apprenants. (Voir annexe)





Déroulement : Dans ce jeu chaque apprenant sort au tableau et prend à sont tour et définit la relation de l'image avec sa description et chaque fois qu'on termine, on change d'autres images et leurs description.
- Et celui qui réussit à adapter l'image à l'un des écritures figurant sur le tableau aura des félicitations de son enseignant ou des applaudissements de leurs camarades. (Voire les annexrs).





I-1-6- Le jeu de Composition et puzzle

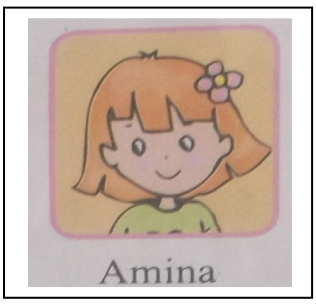
Nombre de joueurs : Illimité (en équipes de 2 à 3)



Durée : 10 à 15 minutes

Objectif : On peut pratiquer ce jeu à tout moment pour travailler la mémoire et motiver les apprenants.

Matériel à utiliser: vous allez avoir besoin les des images découpées et désordonnées pour organiser le jeu.





Déroulement : Les apprenants doivent retrouver le découpage

des images qui conviennent à restituer les noms et l'apparence (image) les organiser correctement avec ses expressions, toujours sur le tableau, pour donner l'occasion aux autres apprenants d'observer et participer en même temps.





Variantes : On peut aussi utiliser pour construire une phrase cohérente et correcte avec des mots séparer et mélanger.

Conclusion

En classe de FLE, on a fait employer quelque activité ludique comme outil d'apprentissage que les enseignants peuvent les adopter dans leurs pratiques en classe, dans le but de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage. Et utiliser tous les moyens pouvant aider ses apprenants à mieux comprendre et apprendre.

A travers ces activités on a réussi d'attirer l'attention des apprenants et créer la motivation chez eux, en classe de 3eme année primaire.

Chapitre IV :
Présentation, analyse et interprétation des résultats

Introduction

Après plusieurs séances d'observation au cours de notre l'enquête nous avons choisi une approche expérimentale pour une mise en pratique des jeux en classe de la 3éme année primaire en s'appuyant sur l'analyse des résultats de données visant à décrire de façon aussi objective que possible, ce qui se passe en classe afin de voir la différence avec une activité dite pragmatique. En effet, grâce à la collaboration de deux enseignants exerçant respectivement au primaire, nous avons pu exécuter quelques jeux dans les classes de 3eme primaire.

II-1- L'enquête

II-1-1- La méthode utilisée

Au cours de notre enquête nous avons réalisé une expérimentation avec des apprenants d'une classe de 3emeannée primaire et à travers laquelle la mise en place d'activités ludiques qui permettent de créer la motivation et de faire naitre l'interaction au sein de la classe de FLE pour favoriser l'apprentissage de la langue chez les apprenants de 3eme année primaire.

Le choix s'est axé sur une approche d'action en s'appuyant sur une stratégie quasi-expérimentale ainsi que la comparaison, afin de vérifier le bien-fondé des hypothèses avancées au début de notre travail, L'effet attendu est de cerner au mieux, le poids (l'impact) des applications ludiques en classe du FLE.

II-1-2- Lieu de l'enquête

Nous avons fait notre enquête à l'école « IBEN SINNA », ceci composée de douze classes, une classe polyvalente, l'administration, bureau de directeur, une salle des enseignants, une comptine, des toilettes, un stade. Et 12 enseignants, parmi eux 3 enseignants de français.

Lieu : khanchela Située au centre ville de la wilaya

Projet de création : 2015

Date d'inauguration : 01/02/2015

II-1-3- Le public visé

La classe de la 3éme année primaire compte 36 apprenants dont 15 garçons et 16 filles. La tranche d'âge des apprenants ; 34 apprenants de l'âge de 8 à 9 ans et 3 apprenants de l'âge de 10 à 11 ans.

Notre choix s'est porté sur ce niveau vu son importance dans le système éducatif algérien. Il s'agit d'une phase importante dans la structuration de la personnalité

d'enfant, pour lui c'est la première fois (de se contacter) avec la nouvelle langue et cela construire un grand défit dans sa vie. De ce fait, il est important de donner une nouvelle dynamique dite ludique à l'apprentissage de la langue française tout en assurant une motivation des apprenants en classe de 3eme année primaire.

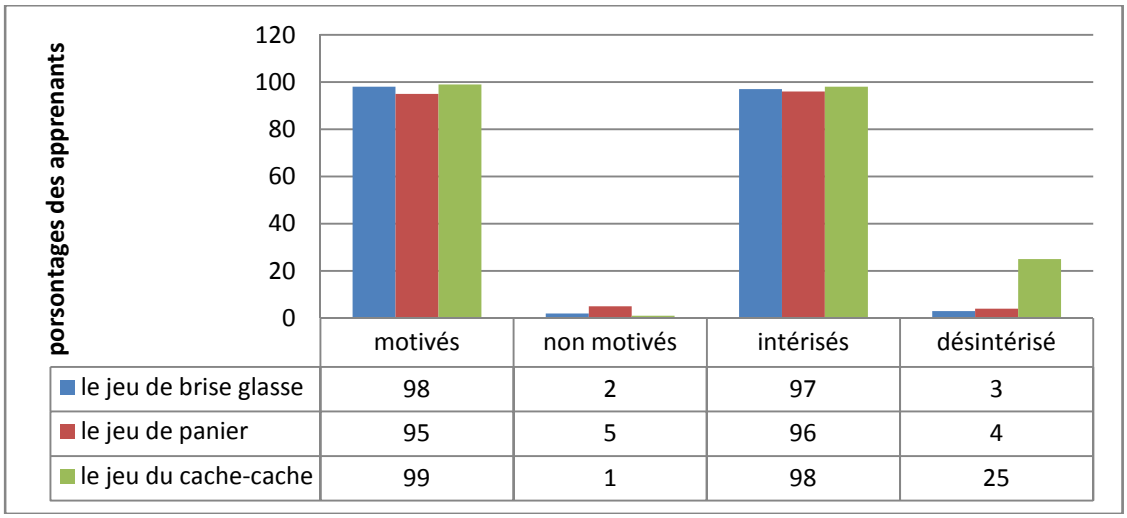
II-1-4- Matériel utilisé

Les activités proposées n'ont pas nécessité du matériel compliqué ce qui a rendu la tâche plus facile : la première activité citée ci-dessus, par exemple, a demandé l'utilisation, d'un appareil photos, un panier, des images (la plus part se trouvent dans le manuel scolaire et certaines extrais du cite internet) et d'autre choses se trouvent en classe (les tables, les placards, le bureau...). A l'aide des enseignants, on a réussi d'appliquer les activités ludiques dans des meilleures conditions, les enfants étés très spontanés étonnés au moment du jeu et même de notre présence, surtout qu'on s'est déjà présenté (la méthode Brise-glace). (Voire les annexes)

II-2- Analyse et interprétation du travail réalisé

Afin de faciliter l'exploitation des résultats obtenus, notre analyse des jeux pratiqués en classe de la 3 ^{ème} année primaire sera faite à partir d'une description détaillée des activités réalisées en classe, nous avons élaboré des grilles de lecture accompagnant son représentation graphique. C'est une illustration qui synthétise et expliquer mieux notre expérience en évaluant le nombre d'apprenants motivés, de l'interaction (participation en classe), ainsi le nombre des apprenants désintéressés (non motivés) en chaque jeu ; ceci nous permet de vérifier l'utilité et l'impact de chaque pratique du jeu sur l'apprentissage de la langue française.

Le diagramme des applications ludiques : jeu de brise glace, de panier, de cache-cache.



	motivés	non motivés	intérisés	désintérisé
le jeu de brise glasse	98	2	97	3
le jeu de panier	95	5	96	4
le jeu du cache-cache	99	1	98	25

Figure : 1 l'impact des activités ludiques

D’après la lecture de ce premier résultat concernant le sujet de notre expérimentation, nous remarquons suite à l’observation du tableau que sur l’ensemble de 100 % d’apprenants, c’est-à-dire 36 apprenants, on constate les résultats suivants :

II-2-1- L'activité Brise-glace

a-Présentation des résultats de l’activité brize glasses :

Pour la motivation : 98% apprenants sont motivés et 2% des apprenants non motivés
Pour la participation : 97% apprenants sont intéressés et 3%sont désintéressés.
Ces résultats présentent que la plupart des apprenants sont motivés et intéressés.

b- Analyse et interprétations des résultats.

le jeu de boite pleine d'objets à l'intérieur; cela a motivé les élèves pour vivre cette expérience, chaque élève se presse de passer son tour et cherche à savoir par curiosité quel objet va-t-il sortir de la boite ; on a remarqué que cette activité à créer un fort sentiment de joie et de curiosité chez l'apprenant et l'aidé à surmonter celui de la peur et la timidité pour parler avec une personne étrangère en français, ainsi la diminution de distance en souriant aide à créer une atmosphère de confiance et de détente, entre nous et l'apprenant.

Il n'y avait pas d'élèves désintéressés ou qui font autre chose ; chaque élève était très attentif pour apprendre comment se présenter et passer son tour. Ces résultats confirment en fait que l’utilisation des jeux à des résultats encourageant et satisfaisant pour l’apprentissage des mots.

Nous pouvons donc, dire que l’activité brise glace se révèle très pertinente, dans la mesure où elle aide et facilite l’apprentissage de nouveaux mots, et brisent la rigidité existante en classe, ressentie habituellement chez les apprenants, par le biais de la motivation, en même temps, elle convertit l’attention portée sur le contenu de la boite (la leçon) en tache ludique que l’apprenant est mené à la réaliser, ceci le rend plus actif , est donc capable de stimuler leurs intérêt lors de l’apprentissage.

II-2-2- Le jeu du panier

a-Présentation des résultats :

Pour la motivation: 95% sont motivés ; c’est-à-dire 34 apprenants.
05% des apprenants non motivés; c’est-à-dire 2 apprenants.
Pour la participation: 96% sont intéressés c’est-à-dire 35 apprenants.
04% sont désintéressés ; c’est-à-dire 01 apprenant.
Ces résultats présentent que la plupart des apprenants sont motivés et intéressés.

b- Analyse et interprétations des résultats :

L'illustration suivante présente les résultats d'une observation faite pendant le jeu du panier en classe, nous avons remarqué que les apprenants étaient très joyeux pendant cette pratique et dans un climat de détente et de concentration ils ont tous participé au jeu ; cela explique le taux de leur motivation et, comment l'accomplissement des besoins psychologiques a encouragé les interactions en classe en facilitant l'acquisition de nouveaux vocabulaires de la langue.

Le jeu du panier présente aussi le nombre des apprenants désintéressés pendant ce jeu représenté par un seul apprenant qui a un problème langagier lui causant une contrainte pour pouvoir s'exprimer malgré sa motivation . L'activité ludique (jeu de panier) procure du plaisir qui génère une grande motivation (important moteur de tout apprentissage) qui facilite l'apprentissage dans la mesure où l'apprenant ne refuse jamais une situation qui se qualifie de ludique. Il s'investie pleinement par l'acte de jouer. (Voir Annexe)

II-2-3- Le jeu du cache-cache

a- Présentation des résultats

Pour la motivation : 95% apprenants sont motivés et 5% apprenants non motivés
Pour la participation : 96% apprenants sont intéressés et 4%sont désintéressés.
Ces résultats montrent que la plupart des apprenants sont motivés et intéressés.

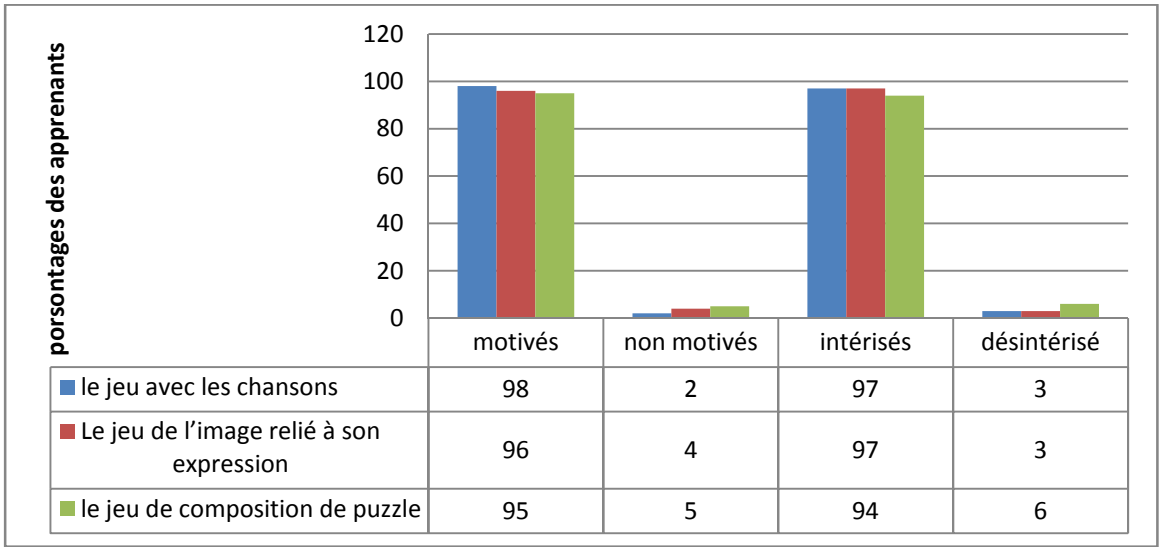
b- Analyse et interprétations des résultats :

Cette séance de jeu a été apprécié des élèves tout d'abord parce qu'il s'agissait de jeux qu'ils connaissaient pour au moins deux d'entre eux. La graphie ci-dessous présente une illustration qui contient les résultats d'une observation faite pendant le jeu de cache-cache en classe, qui a provoqué une augmentation de nombre de la motivation chez les apprenants de la 3 ème année primaire ,donc ce jeu a répondu aux besoins psychologiques des enfants ; une chose qu'on peut remarquer selon le nombre des interactions et des participations orales ; cela a été un moyen d'une meilleure installation des compétences langagières en FLE aux apprenants.

On remarque aussi que l'imitation du jeu de cache-cache par certains apprenants au début du jeu a aidé les autres apprenants à affronter leur timidité et jouer; c'est pour cette raison que le nombre d'élèves désintéressés en classe est très réduit.
(Voir Annexe)

Nous ajoutons aussi que la présence de l'activité ludique en classe de langue permet d'impliquer le jeune apprenant pleinement dans son apprentissage en le motivant et en stimulant en lui le plaisir d'apprendre, ce qui l'aidera à bien assimiler les nouvelles informations. L'activité ludique va brasser les connaissances de l'élève pour acquérir la langue étrangère en le motivant.

Le diagramme des applications ludiques du jeu de chanson, d'expressions, Composition de puzzle :



	motivés	non motivés	intérisés	désintérisé
le jeu avec les chansons	98	2	97	3
Le jeu de l'image relié à son expression	96	4	97	3
le jeu de composition de puzzle	95	5	94	6

Figure : 2 l'impact des activités ludiques

D'après la lecture de ce premier résultat concernant le sujet de notre expérimentation, nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 100 % d'apprenants, c'est-à-dire 36 apprenants, on constate les résultats suivants :

II-2-4- Le jeu des chansons

a- Présentation des résultats :

Pour la motivation : 98% apprenants sont motivés; c'est-à-dire 35 apprenant.
2% des apprenants non motivés; c'est-à-dire 1 apprenant.
Pour la participation : 97 % apprenants sont intéressés; c'est-à-dire 34 apprenants.
3% apprenants sont désintéressés; c'est-à-dire 2 apprenants.
Ces résultats indiquent que la plupart des apprenants sont motivés et intéressés.

b- Analyse et interprétations des résultats.

Tous les étudiants apprécient l'occasion de travailler avec la chanson au lieu du manuel, ce qui leur donne plus de motivation et prime positivement leur participation. Les gestes, les commentaires, et les adjectifs utilisés.

Évidemment, cette motivation et cette participation accrue sont indéniablement liées au processus d'apprentissage. Ceci nous permet de dire que par le moyen du jeu, l'apprenant associe l'expression à l'action en utilisant son esprit. Cette association du geste au mot aide à mémoriser l'information et introduit du nouveau vocabulaire

rapidement. Les apprenants prennent beaucoup de plaisir à chanter et à jouer en français langue étrangère. Sauf celui qui a un problème de la prononciation et petit à petit arrivera à améliorer son niveau à l'aide de jeux de chansons. (Voir les annexes)

II-2-5- Le jeu de l'image relié à son expression :

a- Présentation de résultats.

Pour la motivation : 96% apprenants sont motivés et 4% apprenants non motivés.
Pour la participation : 97% apprenants sont intéressés et 3%sont désintéressés.
Ces résultats présentent que la plupart des apprenants sont motivés et intéressés.

b- Analyse et interprétations des résultats.

La pratique des expressions reliées aux images permet aux apprenants d'assimiler et de comprendre le sens des mots en lui facilitant la compréhension. Cette dernière représente un facteur fondamental pour la mémorisation, elle l'aide à personnaliser ses expériences, ce qui favorise une bonne motivation et en même temps la bonne interaction car la personne est pleinement impliquée.

L'activité d'expressions reliées aux images réactive le vocabulaire régulièrement et représente un puissant levier dans son apprentissage, par le plaisir qu'elle engendre, elle stimule la mémoire visuelle, auditive, graphique, motrice…

L'apprenant a besoin de construire un premier « barrage lexical » qui lui permettra, à travers des constructions de phrases de se faire comprendre et d'apprendre les bases de l'expression orale qui l'aide dans la communication.

II-2-6- Le jeu de composition de puzzle

a- Analyse des résultats

Pour la motivation : 95% apprenants sont motivés et 5% des apprenants non motivés
Pour la participation : 94% apprenants sont intéressés et 6%sont désintéressés.
Ces résultats présentent que la plupart des apprenant sont motivés et intéressés.

b- Analyse et interprétations des résultats.

Encore une fois, ce jeu suscite l'adhésion de tous. Les élèves sont tellement enthousiastes qu'ils n'attendent pas pour répondre en levant le doigt ce qui m'oblige parfois à intervenir pour que le jeu puisse se dérouler convenablement et que tous puissent s'exprimer.

Cette activité de puzzle leur aurait pu être ennuyeuse a connu un véritable enthousiasme car tous voulaient parler en Français et venir à placer les images au

tableau avec son expressions.

On remarque que L'activité du jeu de l'expression reliée aux images libère l'imagination de l'apprenant, lui accorde la possibilité d'exploiter les différentes pistes pouvant le conduire à son apprentissage, ce qui l'aidera à accroitre son expérience. C'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression de réellement apprendre.

II-3- Analyse et interprétation des examens d'après le manuel scolaire

L'observation de classe qui nous garantit des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les apprenants de 3eme année primaire nous a permis de découvrir l'importance de l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE.

Pour avoir une idée plus approfondie sur la réalité de l'aspect ludique dans le contexte pédagogique algérien, nous avons mené d'observer et d'analyser les résultats d'examen de 3eme année primaire (voir les annexes :3) accompagnés au diagramme c'est dessous.

Et pour garantir l'efficacité de notre démarche nous sommes appuyée sur la comparaison des résultats de cet examen selon le contexte pédagogique du manuel scolaire algérien avec les résultats des applications ludiques c'est dessus.

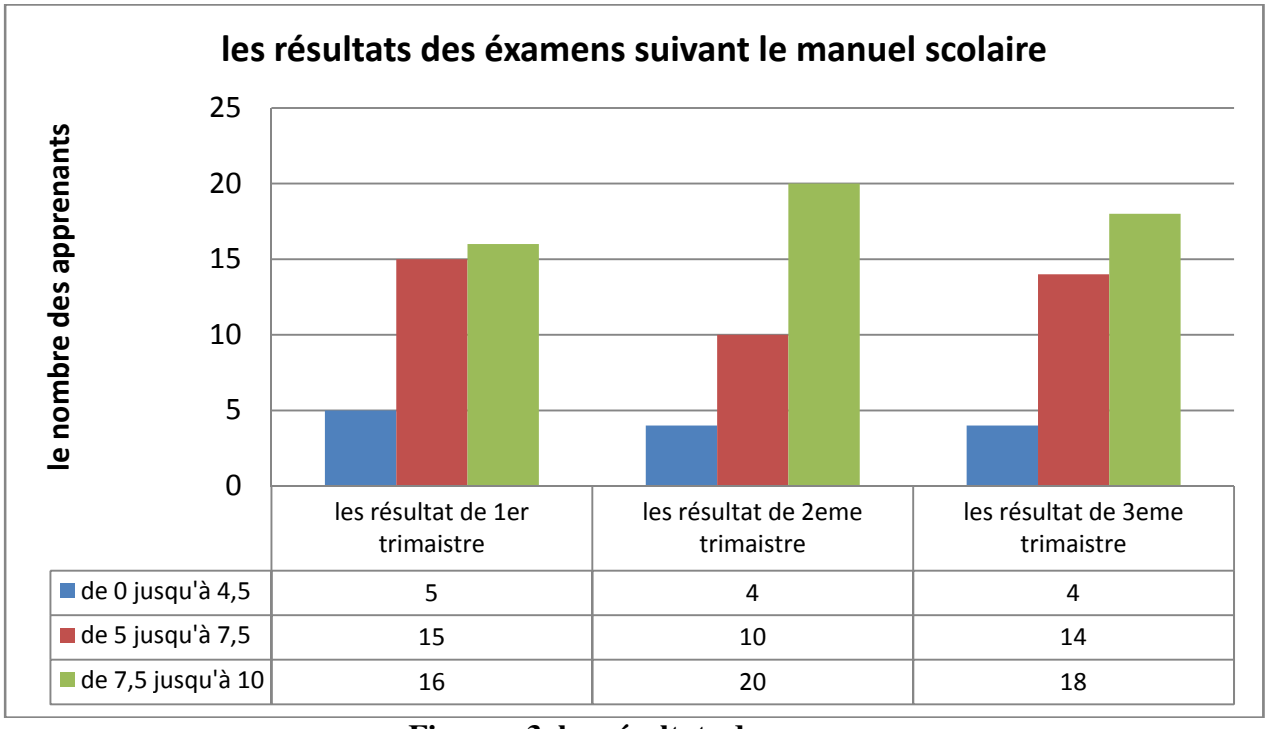


Figure : 3 les résultats des examens

a-Analyse des résultats :

L'observation des examens nous a permis, grâce à la grille d'analyse effectuée à cet effet, de soulever quelque remarque :

- De 4 à 5 élèves qui ont des notes basses entre 3 et 4,5/10.
- De 10 à 15 élèves qui ont des notes moyennes entre 5 et 7,5/10.
- De 16 à 18 élèves qui ont des notes bonnes entre 7,5 et 10/10.

b- Analyse et interprétations des résultats.

Le tableau montre que le nombre d'apprenants qui ont des bonnes notes et plus élevés que celui qui ont de notes basses, mais les résultats en général ne sont pas satisfaisants ni suffisants. Selon les résultats obtenus on peut dire que l'absence d'activités ludiques dans les cours de la classe, et leurs raretés dans le manuel scolaire, cette situation engendrait un désintéressement presque totale aux cours, qui influencent d'une façon négatives sur leurs résultats d'examens.

II-4- La place du jeu dans le manuel scolaire

Manuel scolaire de la troisième année proposé par le Ministère de l'Education National et homologué par décision datée du 19/07/2008.

En feuilletant le manuel on remarque qu'il accorde beaucoup d'importance aux couleurs et aux illustrations chose qui est indispensable pour des enfants de 9à 10 ans, mais on trouve un manque des pratiques ludiques et précisément du jeu, ce livre se base surtout sur activités de lecture et d'écriture, des textes et des exercices. Donc le contenu représente toujours un texte à comprendre ou un exercice à résoudre, pour l'élève son livre scolaire est une source des tâches à accomplir, l'apprenant ne trouve pas un espace de loisirs et de jeux.

On réalise donc que le jeu pour l'apprentissage de la langue française au primaire soit dans son aspect oral ou écrit reste une initiative personnelle de l'enseignant, car nous avons été informés que les enseignants ne bénéficient pas de stages ou de séminaires de formation pour leur permettre d'utiliser en classe le jeu comme méthode d'apprentissage.

Après notre utilisation du jeu comme méthode d'apprentissage en classe de la 3 ème année primaire, nous avons constaté que les apprenants dont la tranche d'âge se situe de 8 à10 ans ont manifesté un besoin impérieux pour le jeu en classe.

Durant le déroulement de chaque jeu, les apprenants se montraient plus intéresses, dynamiques, moins timides, ils communiquent plus et semblent surtout comme délivrés de l'ennui que peut créer par moment l'apprentissage habituel. Nous avons remarqué que les apprenants étaient joyeux, détendus et attentifs ; ils n'avaient pas des difficultés de compréhension des concepts de chaque jeu, ils répondent souvent facilement aux questions avec un grand enthousiasme sans avoir des contraintes d'intervention et de communication en langue française. Le nombre des apprenants

motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves on fait un grand effort en participant et en communiquant oralement en français ; le nombre d'apprenants désintéressés était réduit. Les élèves n'avaient pas le temps de bavarder ou faire d'autre chose que de jouer et apprendre.

II-5- Contraintes des activités ludiques en classe de FLE

Le jeu en classe de FLE apporte aussi un certain nombre de contraintes.
Les difficultés rencontrées par les enseignants durant le recours aux activités ludiques sont liées tout d'abord à l'évaluation ; cette dernière est plus délicate quand on souhaite que le jeu apporte un plus dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Dans ce cas, *« il est recommandé de permettre aux élèves d'y participer, en les invitant à faire le bilan de leurs acquisitions et à vérifier s'ils ont atteint les objectifs fixés »*[25]. Ensuite, la gestion du temps, c'est-à-dire, le temps de déroulement d'un jeu doit être calculé pour éviter la frustration et la lassitude et être productif. De plus, le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition, car les élèves s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, alors il convient de fixer des règles de conduite dès le début. Enfin, Il ya des objectifs que l'enseignant ne pourra pas toujours atteindre avec la pédagogie du ludique.

On peut les résumer selon les éléments suivants :

1- Absence de documents proposant ce d'activités et leur rareté dans les manuels.
2- Absence d'habitude pour ce genre de pratique.
3- Absence de moyens techniques.
4- Effectifs pléthoriques des classes (surcharge des classes).
5- Générer la nuisance pour d'autres classes étant donné quelles sont souvent bruyantes.
6- Facteur temps.

Conclusion

A partir des résultats obtenus on réalise que le jeu en tant que moyen de stimulation et méthode d'enseignement apprentissage en FLE, a pu créer une atmosphère motivant et favorable aux interactions des apprenants en classe ; grâce à sa qualité pédagogique qui prend en considération l'âge et les besoins d'estime de soi (confiance, respect des autres et par les autres) des apprenants ,la chose qui a aidé à l'acquisition et l'apprentissage de la langue en tant qu'un accomplissement personnel des apprenants (moral, créativité, apprentissage, résolution des problèmes), dans un équilibre entre la détente la concentration pendant le jeu en classe de FLE.

[25] 170 F. Weiss, ibid., p.09.

Conclusion

Conclusion

L'évolution du monde a fait des hommes, des citoyens qui cherchent à s'ouvrir sur d'autres cultures et à mieux communiquer avec eux.

Pour atteindre cet objectif, l'apprentissage des langues étrangères est devenu une nécessité ; il doit s'effectuer dès l'enseignement primaire là ou l'acquisition des langues et plus facile (l'âge des apprenants, leur disponibilité...).

En Algérie L'enseignement /apprentissage du FLE débute dès la classe de la 3éme année primaire, Il détient une place importante dans le domaine scolaire, il s'exerce sur la base d'un contrat didactique dont l'objectif est de permettre aux apprenants de communiquer et amélioré l'acquisition de la langue française, cette tache nécessite une intégration des élèves grâce à une pédagogie d'enseignement adaptée à leurs capacités d'assimilation, car il n'est pas facile de faire entrer un apprenant dans une tache langagière en langue étrangère.

Notre travail de recherche sur l'impact du jeu nous a permis de découvrir que le jeu en classe de 3éme année primaire crée réellement une atmosphère de détente, encourage un grand degré de motivation et les interactions en classe et aide psychologiquement les apprenants pour une meilleure mémorisation et une bonne acquisition de la langue, donc on peut le considérer comme un des moyens importants et nécessaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

On a constaté aussi que la mise en œuvre des jeux en classe de la 3eme année primaire nécessite l'intervention des trois composantes ; ludique pour développer leur sentiment de joie, éducative pour la structuration de jeu et pédagogique pour le développement du sentiment de performance chez apprenants.

Le jeu est une condition nécessaire à l'apprentissage constitue actuellement pour les apprenants un moyen important de motivation qui influe favorablement la réussite et la performance scolaire à cause d'une bonne orientation scolaire et professionnelle. Donc, l'enseignant doit choisir une pédagogie qui contribue aussi au développement de sentiment de satisfaction de soi-même chez l'apprenant pour qu'il progresse dans son acte d'apprentissage à travers des pratiques qui le motivent parmi ces activés ludiques.

Le jeu en tant que moyen de stimulation et méthode d'apprentissage répond aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des apprenants, prend en considération les besoins psychologiques de ces derniers et encourage les interactions en classe de FLE ; cela, grâce au climat motivant plein de plaisir et de satisfaction crée par le jeu ; le tout dans un équilibre entre la tension et la détente au moment du jeu. Cette situation a été confirmée pendant notre enquête lorsqu'on a pratiqué quelques jeux en classe de la 3eme année primaire dans une école Iben Sina située au centre de la ville.

Alors le jeu peut être considéré comme l'une des méthodes efficaces dans l'enseignement/apprentissage en FLE qui encourage et facilite l'acquisition de la langue chez les apprenants, c'est un moyen qui les stimule par ses avantages, grâce à la motivation que suscitent ces dernières, l'apprenant parvient à surmonter ses blocages et sa timidité par crainte de faire des fautes. Ces activités les ont amenés à intervenir d'eux-mêmes de manière spontanée.

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

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages

BALTON.S, *Evaluation de la compétence communicative en langue étrangère,* Hatier-credif, Paris, 1987.

BODIN, Jean, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, Bruxelles, 1975.

CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Edition Gaëtan Morin, 1990.

DENIS, Girard, *Enseigner les langues méthode et pratique*, Bordas, Paris, 1985.

DICHTER Ernest, *Communication et motivation*, Berti édition, Alger, 1991.

DOLZ, Joaquim, SCHNEUWLY, Bernard, *Pour un enseignement de l'oral*, Paris, FST éditeur, 1998.

E. De CORTE, T. GEERLINGS, J. PETERS, N .LAGERWEIJ, R. VANDENBERGHE, *Les fondements de l'action didactique*, Bruxelles, Édition De Boeck ,1991.

GASTON, Vincent, PIERRE, Nicole, *L'oral haut à la main!* , Paris, Édition Eyrolles ,2008.

JULLEUMIER, Guy, *Jouer c'est très sérieux*, Paris, Edition Hachette, 1995.

NUCHEZE, de Violaine, *Sémiologie des dialogues didactiques*, Paris, Édition L'harmattan, 2001.

PAUL, Cyr, *Les stratégies d'apprentissage*, CLE, Paris, 1998.

WALLON, Henri, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Enag/Edition, 1990.

Manuel scolaire de 3emeannée primaire

Dictionnaires

CUQ, jean -pierre, Asdifle *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.

DUBOIS Jean et GIACOMO, Mathé et al, *Dictionnaire de linguistique*, Ed Larousse, Paris ,2002.

GAFFIOT Félix, Le Gaffiot de Poche, *Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Hachette-livre, 2001.

Le Robert*, Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005.

MEVAL, Jean-Pierre, GAILLARD, Bénédicte et al, *Dictionnaire Hachette*, Paris, Hachette ,2009.

Citographie

Http : // fr.wikipedia.org/wiki/Didactique des langues http://fr.wikipedia.org/wiki/Pyramide des besoins de Maslow

http://fr.wikipedia.org/wiki/Triangle_p%C3%A9dagogique

(Page consultée le 13/02/2012 14h30).

http://www.educa.ass.ma/articles.php?Ing=fr&PG=697 (page consultée le 17/01/2012 14h30).
http://th.alliance-francaise.or.th/.../dossier%20activites%20ludiques.pdf (page consultée le 23 /02 /2012 18h22).

« www.ac-versailles.fr/public/jcms/p1.../l-oral-de-l-école-au-collège » (page consultée le 24 /02 /2012 13h00).

« www.persee.fr/web/.../psy_0003-5033_1992_num_92_4_29547 » (page consultée le 24 /02 /2012 16h00).

Articles sur Citographie

MAKLOUFI, Nacima, *Le ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE chez les 1ere A.S*, synergies Algérie n°12 ,2011.

BENAMMAR, Naima, *L'enseignement /apprentissage du FLE obstacle et perspective*, synergies Algérie n°7, 2009.

BENHHAMOUDE, Mohamed, *Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE*, synergies Algérie n°2, 2010.

OUYOUGOUTE, Samira, *Quelles méthodes pour enseigner l'oral à l'école primaire en Algérie ?* Synergies Algérie n°2 ,2011.

Blogues

De GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie et philosophie du jeu*, 2007, (24 décembre 2011), « http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com ».

HOUDE, Oliver, *La psychologie de l'enfant, quarante ans après Piaget*, 2004, (4 janvier2012), « http://www.scienceshumaines.com/ ».

Annexes

Annexes 1:
Les activités ludiques

L’activité brise-glace

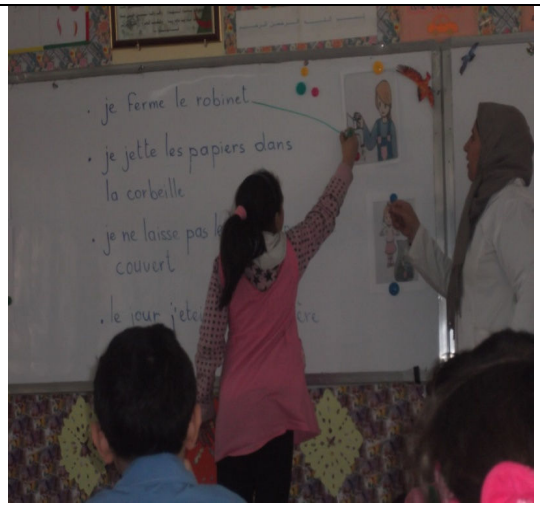
<table>
<tr>
<td> 
</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td> 
</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td> 
</td>
<td> 
</td>
</tr>
</table>

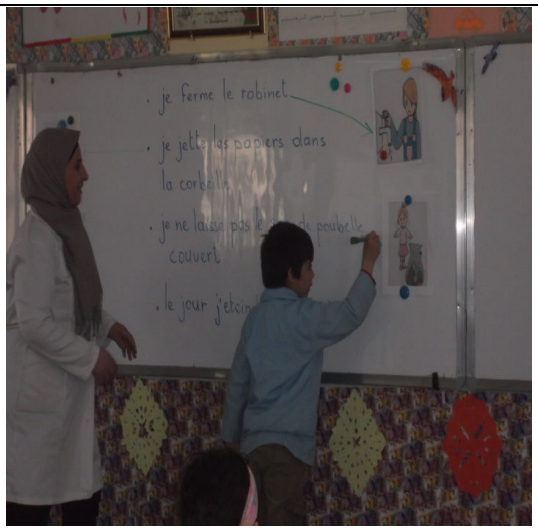
L’activité ludique d’image reliée à son expression

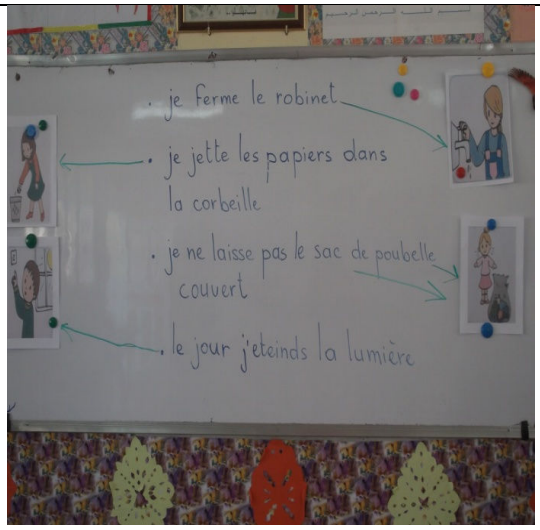












L’activité ludique d’image reliée à son expression













L’activité ludique du panier













L’activité ludique de la composition et de puzzle













L’activité ludique du cache-cache













L’activité ludique des chansons













L’activité ludique des chansons

<table>
<tr><td>  </td><td>  </td></tr>
<tr><td>  </td><td>  </td></tr>
<tr><td>  </td><td>  </td></tr>
</table>

Annexe 2 : de l’Alphabet



Aa:
un ananas

A A A A A A

A A A A A A

a a a a a a

a a a a a a a



Bb:
une banane

B B B B B B

B B B B B B B

b b b b b b

b b b b b b b



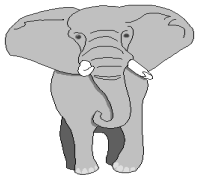
Dd:
un dauphin

D D D D D

D D D D D D

d d d d d d

d d d d d d



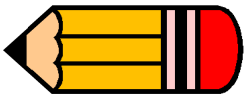
Ee:
un éléphant

E E E E E

E E E E E E E

e e e e e e e e

e e e e e e e e



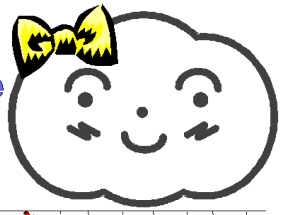
Cc: un crayon

C C C C C

C C C C C

c c c c c c c

c c c c c c c



Nn:
un nuage

N N N N N

N N N N N N

n n n n n n

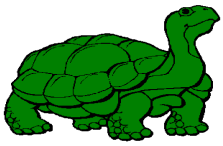
n n n n n n n



Vv:
une vache

V

v



Tt:
une tortue

T

t



Xx:
un xylophone

X

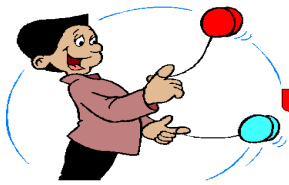
x

1

Uu:
un

U

u

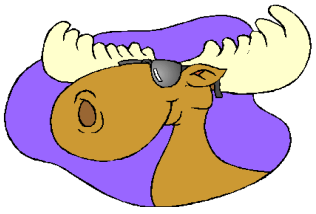


Yy:
un yo-yo

Y

y

Ww:
un wapiti



W

w

4

Qq: quatre

Q Q Q Q Q Q

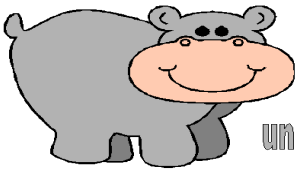
q q q q q q q



Mm: une maison

M M M M M M

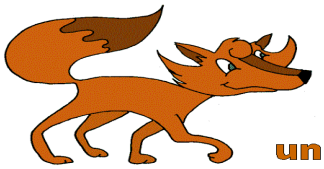
m m m m m m



Hh: un hippopotame

H H H H H H

h h h h h h



Rr: un renard

R R R R R R

r r r r r r



Ss le soleil

S S S S S S

s s s s s s



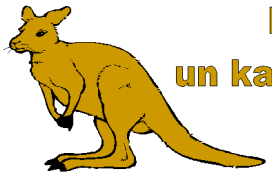
Pp: une pomme

P P P P P P

p p p p p p

Kk:

un kangourou



Ff:



des fraises

Oo:

un oeuf





Ll:

un livre

Jj:

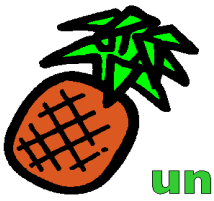
un jongleur



Ii

les insectes





Aa:
un ananas

A A A A A A

A A A A A A

a a a a a a

a a a a a a



Bb:
une banane

B B B B B B B

B B B B B B B

b b b b b b

b b b b b b



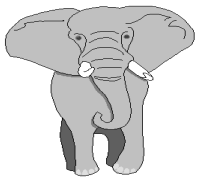
Dd:
un dauphin

D D D D D D

D D D D D D

d d d d d d

d d d d d d

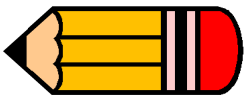


Ee:
un éléphant

E E E E E E

e e e e e e e

e e e e e e e



Cc: un crayon

C C C C C

c c c c c

C C C C C C C C

c c c c c c c c

Nn:
un nuage



N N N N N N N

N N N N N N N

n n n n n n n n

n n n n n n n n

Annexes 3 :
Copies des examens

Nom : Ait Hadj

Prénom : Nesrine

3ème AP (A)

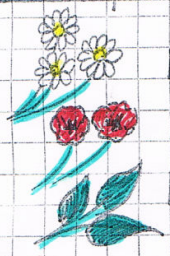
Le 19.02.2015

10/10 Très bon travail

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux) ✓

Les coquelicots sont blanches. (faux) ✓

Les feuilles sont vertes. (vrai) ✓ (1,5)

2- Je relie :

Les lentilles ✓

Les pois chiches ✓ (1,5)

Les haricots ✓

3- Je complète :

la plante → les plantes ✓ (2)

le pot → les pots ✓

4- Je relie les mots de même sens :

picore — mange ✓

verger — jardin ✓ (3)

auto — voiture ✓

5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(2) → L'Afrique est un grand continent.

Bon courage

☺

Nom : ZOUAOUI
Prénom : Razane
3ème AP (A)

9,75/10 Très bon travail

Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

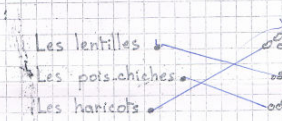
1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (faux)
Les feuilles sont vertes. (vrai..) 1,5

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



1,5

3- Je complète :

la plante → les plantes
le pot → les pots 2

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aulx

jardin
voiture
mange

3

5- J'écris en cursive :

1,75

L'Afrique est un grand continent.

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage

Nom : Thelidjène THELIDJENE
Prénom : Imène
3ème AP (A)

9,75/10 Très bon travail

Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

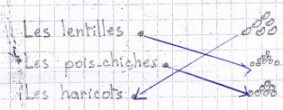
1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux.)
Les coquelicots sont blanches. (faux.)
Les feuilles sont vertes. (vrai..) 1,5

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



1,5

3- Je complète :

la plante → les plantes 1
le pot → les pots 1

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aulx

jardin
voiture
mange

3

5- J'écris en cursive :

1,75

L'Afrique est un grand continent.

L'Afrique est un grand continent

Bon courage

Nom : AIT ZAOUCHE
Prénom : Alaa
3ème AP (A)

08/10

Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

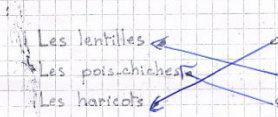
1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (~~vrai~~ faux)
Les coquelicots sont blanches. (~~vrai~~ faux)
Les feuilles sont vertes. (faux) 1

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



1,5

3- Je complète :

la plante → les plants 1
le pot → les pots 1

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aulx

jardin
voiture
mange

3

5- J'écris en cursive :

0,5/2

L'Afrique est un grand continent.

L'Afrique est un grand cont.

Bon courage

Nom : A Camad Hacitta
Prénom : Douaâ
3ème AP (A)

08/10 → 09/10

Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)

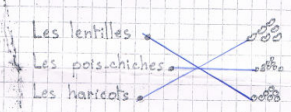
1,5



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (faux)
Les feuilles sont vertes. (vrai..)

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



0,5

3- Je complète :

la plante → les plantes
le pot → les pots 1

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aulx

jardin
voiture
mange

3

5- J'écris en cursive :

2

L'Afrique est un grand continent.

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage

Nom : GUENIS ..... Le 19.02.2015
Prénom : Lotfi 06/10
3°AP(A)

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)

Les marguerites sont rouges. (vrai) ✓
Les coquelicots sont blanches. (faux) ✓
Les feuilles sont vertes. (vrai) ✓ (1)

2- Je relie :

Les lentilles → ✓
Les pois chiches → ✓
Les haricots → ✓ (0,5)

3- Je complète :

la plante → les plantes ✓
le pot → les pots ✓

4- Je relie les mots de même sens :

picore → mange ✓
verger → jardin ✓
auto → voiture ✓ (3)

5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(1,5) → L'afrique est un grand continent. ✓

Bon courage

Nom : KACHA ..... Le 19.02.2015
Prénom : Ghassana 7,5/10
3°AP(A)

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)

(1,5)
Les marguerites sont rouges. (faux) ✓
Les coquelicots sont blanches. (faux) ✓
Les feuilles sont vertes. (vrai) ✓

2- Je relie :

Les lentilles → ✓
Les pois chiches → ✓
Les haricots → ✓ (0,5)

3- Je complète :

la plante → les plantes ✓ (1)
le pot → les pots ✓ (1)

4- Je relie les mots de même sens :

picore → mange ✓
verger → jardin ✓
auto → voiture ✓ (3)

5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(1,5) → L'Afrique est un grand continent ✓

Bon courage

Nom : SAIDI ..... 3,5/10 Le 19.02.2015
Prénom : Nadhas .....
3°AP(A) (+1)

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)

(0,5)
Les marguerites sont rouges. (faux) ✓
Les coquelicots sont blanches. (vrai..) ✓
Les feuilles sont vertes. (faux..) ✓

2- Je relie :

Les lentilles → ✓
Les pois chiches → ✓
Les haricots → ✓

3- Je complète :

la plante → les plantes ✓
le pot → les pots ✓

4- Je relie les mots de même sens :

picore → mange ✓
verger → jardin ✓
auto → voiture ✓

5- J'écris en cursive :

(2) L'Afrique est un grand continent.

→ L'Afrique est un grand continent ✓

Bon courage

Nom : Ba ..... 04/10 Le 19.02.2015
Prénom : Arad .....
3°AP(A)

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)

Attention !
Les marguerites sont rouges. (vrai) (faux) ✓
Les coquelicots sont blanches. (vrai) (faux) ✓
Les feuilles sont vertes. (faux) (faux) (vrai) ✓ (1,5)

2- Je relie :

Les lentilles → ✓
Les pois chiches → ✓ (1,5)
Les haricots → ✓

3- Je complète :

la plante → les (plu) plantes ✓
le pot → les pots ✓

4- Je relie les mots de même sens :

picore → mange ✓
verger → jardin ✓
auto → voiture ✓

5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(1) → L'afrique est un grand .....

Bon courage

Nom : ?
Prénom : Abdi
3e AP (A)
Le 19.02.2015
08/10
Evaluation du mois de février

Questions

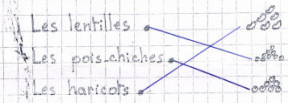
1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux.)
Les coquelicots sont blanches. (faux..)
Les feuilles sont vertes. (vrai...) (1,5)

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



(1,5)

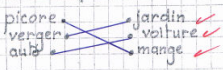
3- Je complète :

la plante → les plante x
le pot → les pon. x (0)

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aule

jardin
voiture
mange



(3)

5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent. (2)

L'Afrique ent un grand continent.

Bon courage



Nom : MAAFI
Prénom : Aamid
3e AP (A)
Le 19.02.2015
09/10 Très bien
Evaluation du mois de février

Questions

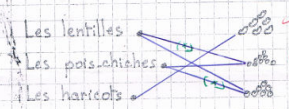
1- Je réponds par (vrai) ou (faux) (1,5)



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (faux)
Les feuilles sont vertes. (vrai..)

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



(0,5)

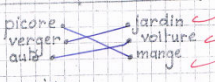
3- Je complète :

la plante → les plantes (2)
le pot → les pots

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aule

jardin
voiture
mange



(3)

5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent. (2)

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage



Nom : KAMAOUN
Prénom : Ayad
3e AP (A)
Le 19.02.2015
8,5/10
Evaluation du mois de février

Questions

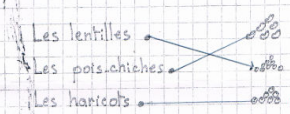
1- Je réponds par (vrai) ou (faux) (0,5)



Les marguerites sont rouges. (faux..)
Les coquelicots sont blanches. (vrai..)
Les feuilles sont vertes. (vrai..) (0,5)

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



(0,5)

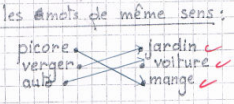
3- Je complète :

la plante → les plantes (1)
le pot → les pots (1)

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aule

jardin
voiture
mange



(3)

5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent. (2)

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage



Nom : MAMEN
Prénom : Jinan
3e AP (A)
Le 19.02.2015
1,75/10
Evaluation du mois de février

Questions

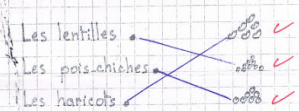
1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (faux.)
Les feuilles sont vertes. (vrai..) (1,5)

2- Je relie :

Les lentilles
Les pois-chiches
Les haricots



(1,5)

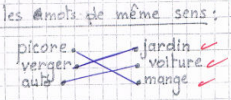
3- Je complète :

la plante → les plantes (0)
le pot → les pots

4- Je relie les mots de même sens :

picore
verger
aule

jardin
voiture
mange



(3)

5- J'écris en cursive :

1,75/2

L'Afrique est un grand continent.

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage



Nom : Gundus
Prénom : Raid
3e AP (a)
7,5/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

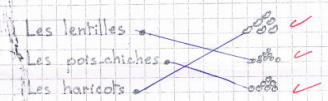
Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (faux)
Les feuilles sont vertes. (vrai)

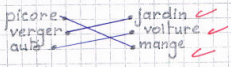
2- Je relie :



3- Je complète :

la plante → les plantes
le pot → les pots

4- Je relie les mots de même sens :



5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

→ l'Afrique est un grand Continent.

Bon courage

Nom : ADEL
Prénom : Abdesslam
3e AP (a)
6,5/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (vrai)
Les feuilles sont vertes. (faux)

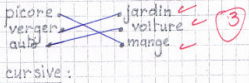
2- Je relie :



3- Je complète :

la plante → les plantes
le pot → les pots

4- Je relie les mots de même sens :



5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

→ l'afrique est un grand continent.

Bon courage

Nom : Hassad
Prénom : Mourhane
3e AP (a)
7,25/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (vrai)
Les coquelicots sont blanches. (faux)
Les feuilles sont vertes. (vrai)

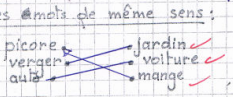
2- Je relie :



3- Je complète :

la plante → les plantes
le pot → les pots

4- Je relie les mots de même sens :



5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

→ l'afrique est un grand continent

Bon courage

Nom : A.
Prénom :
3e AP (a)
0,5/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

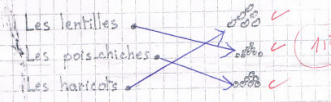
Questions

1- Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (sah..)
Les feuilles sont vertes. (vert)

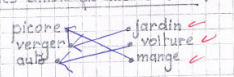
2- Je relie :



3- Je complète :

la plante → les raisin
le pot → les patat

4- Je relie les mots de même sens :



5- J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage

Nom : MAKI
Prénom : haithem
3°AP(A)
6,5/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

1. Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux..)
Les coquelicots sont blanches. (vrai..)
Les feuilles sont vertes. (vrai..)

(1)

2. Je relie :

Les lentilles
Les pois chiches
Les haricots

(0,5)

3. Je complète :

la plante → les plante
le pot → les pot...

4. Je relie les mots de même sens :

picore — jardin
verger — voiture
auto — manger

(2)

5. J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(2)

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage

Nom : Bazah
Prénom : Ahmed
3°AP(A)
4,5/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

1. Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (faux)
Les coquelicots sont blanches. (faux.)
Les feuilles sont vertes. (faux.) vrai

(1,5)

2. Je relie :

Les lentilles
Les pois chiches
Les haricots

(1,5)

3. Je complète :

la plante → les lalalaine
le pot → les la bat

4. Je relie les mots de même sens :

picore — jardin
verger — voiture
auto — manger

5. J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(1,5)

L'Afrique est un grand continent

Bon courage

Nom : GHOZALI
Prénom : Rached
3°AP(A)
5,5/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

1. Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (vrai)
Les coquelicots sont blanches. (faux)
Les feuilles sont vertes. (vrai..)

(1)

2. Je relie :

Les lentilles
Les pois chiches
Les haricots

3. Je complète :

la plante → les plantes
le pot → les pots...

4. Je relie les mots de même sens :

picore — jardin
verger — voiture
auto — manger

(3)

5. J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(1,5)

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage

Nom : SAIDI
Prénom : Abderrahmane
3°AP(A)
5,75/10
Le 19.02.2015

Evaluation du mois de février

Questions

1. Je réponds par (vrai) ou (faux)



Les marguerites sont rouges. (vrai...)
Les coquelicots sont blanches. (faux..)
Les feuilles sont vertes. (vrai...)

(1)

2. Je relie :

Les lentilles
Les pois chiches
Les haricots

3. Je complète :

la plante → les plantes
le pot → les pots...

4. Je relie les mots de même sens :

picore — jardin
verger — voiture
auto — manger

(3)

5. J'écris en cursive :

L'Afrique est un grand continent.

(1,75/2)

L'Afrique est un grand continent.

Bon courage

Nom : BAIRA

Prénom : Aya

10/10 Excellent travail

Le : 02_03_2015

3eAP (A)

Composition trimestrielle n°2

Questions :

1_ J'écris en cursive : (2pts)

Kenza prépare un gâteau aux abricots. (2)

→ Kenza prépare un gâteau aux abricots.

2_ Je barre l'intrus : (1pt)

_ cartable _ café _ carotte _ cravate _ carnet (1)

3_ Retrouve le mot (2pts)



rou gou kan ⟶ un kangourou (1)



gue fi ⟶ une figue (1)

4_ Je complète avec qu , c ou k (2pts)

_ L'Afrique _ carotte _ qui ? _ kamel (2)

5_ Dictée : (3pts)

un coq _ un sac _ Karima (3)

Bon courage

Nom : KAMAOUNE Le : 02_03_2015
Prénom : Ahmed 9,5/10 très bien
3eAP (A)

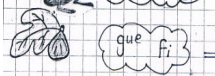
Composition trimestrielle n°2

Questions:

1_J'écris en cursive : (2 pts)
Kenza prépare un gâteau aux abricots. (2)
→ Kenza prépare un gâteau aux abricots.

2_Je barre l'intrus : (1 pt)
cartable - café - carotte - cravate - cornet (1)

3_Retrouve le mot (2 pts)


→ un kangourou (1)


→ une figue (1)

4_Je complète avec qu , c ou k (2 pts)
_L'Afrique _carotte _qui ? _kamel (2)

5_Dictée : (3 pts)
un coq - un sac - Karima

Bon courage

Nom : Laouar LAOUAR Le : 02_03_2015
Prénom : Lamia 9,5/10
3eAP (A)

Composition trimestrielle n°2

Questions:

1_J'écris en cursive : (2 pts)
Kenza prépare un gâteau aux abricots. 1,5
→ Kenza prépare un gâteau aux abricots

2_Je barre l'intrus : (1 pt)
cartable - café - carotte - cravate - cornet (1)

3_Retrouve le mot (2 pts)


→ un kangourou (1)


→ une figue (1)

4_Je complète avec qu , c ou k (2 pts)
_L'Afrique _carotte _qui ? _kamel (2)

5_Dictée : (3 pts)
un coq - un sac - karima (2,5)

Bon courage

Nom : MAAFI Le : 02_03_2015
Prénom : Amid 7,75/10
3eAP (A)

Composition trimestrielle n°2

Questions:

1_J'écris en cursive : (2 pts)
Kenza prépare un gâteau aux abricots. 1,75
→ Kenza prépare un gâteau aux abricots.

2_Je barre l'intrus : (1 pt)
cartable - café - carotte - cravate - cornet (1)

3_Retrouve le mot (2 pts)


→ un kangourou (1)


→ une figue (1)

4_Je complète avec qu , c ou k (2 pts)
_L'Afrique _carotte _qui ? _kamel (1)

5_Dictée : (3 pts)
karima - un coq - un sac (3)

Bon courage

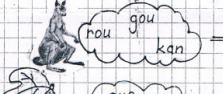
Nom : GUENDOUS Le : 02_03_2015
Prénom : Raid 9,5/10
3eAP (A)

Composition trimestrielle n°2

Questions:

1_J'écris en cursive : (2 pts)
Kenza prépare un gâteau aux abricots. 1,5
→ Kenza prépare un gâteau aux abricots

2_Je barre l'intrus : (1 pt)
cartable - café - carotte - cravate - cornet (1)

3_Retrouve le mot (2 pts)


→ un kangourou (1)


→ une figue (1)

4_Je complète avec qu , c ou k (2 pts)
_L'Afrique _carotte _qui ? _kamel (2)

5_Dictée : (3 pts)
un coq - un sac - karima (3)

Bon courage

Nom : AITEL HADJ Le : 02_03_2015
Prénom : Nesrine 9,75/10 Très bon travail
3°AP (A)

Composition trimestrielle n°2

Questions :

1_ J'écris en cursive : (2 pts)

Kenza prépare un gâteau aux abricots.

1,75

→ Kenza prépare un gâteau aux abricots.

2_ Je barre l'intrus : (1 pt)

- cartable - café - carotte - cravate - carnet (1)

3_ Retrouve le mot (2 pts)



⟹ un ~~kangourou~~ (1)



⟹ une ~~figue~~ (1)

4_ Je complète avec qu , c ou k (2 pts)

- L'Afrique - carotte - qui ? - kamel (2)

5_ Dictée : (3 pts)

un ~~pog~~ - un sac - karima (3)

~ Bon courage ~

Nom : GUTENIS Le : 02_03_2015
Prénom : Lotfi 4,75/10
3°AP (A)

Composition trimestrielle n°2

Questions :

1_ J'écris en cursive : (2 pts)

Kenza prépare un gâteau aux abricots.

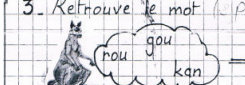
1,75

→ Kenza prépare un gâteau aux abricots

2_ Je barre l'intrus : (1 pt)

- cartable - café - carotte - cravate - carnet (0,5)

3_ Retrouve le mot (2 pts)



⟹ un ~~goukanrou~~ (0)



⟹ une ~~fi gue~~ (1)

4_ Je complète avec qu , c ou k (4 pts)

- L'Afrique - carotte - qui ? - kamel (4)

5_ Dictée : (3 pts)

~~nkok - ansk - krina~~ (0)

~ Bon courage ~

Nom : ~~Karim~~ 5,5/10
Prénom : ~~Nesrine~~
3°AP (A)
Le : 02_03_2015

Composition trimestrielle n°2

Questions :

1_ J'écris en cursive : (2 pts)

Kenza prépare un gâteau aux abricots.

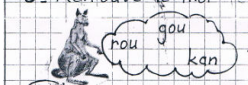
(1)

→ ~~Ke kenza prépare un gâteau aux abricots.~~

2_ Je barre l'intrus : (1 pt)

- cartable - café - carotte - cravate - carnet (1)

3_ Retrouve le mot (2 pts)



⟹ un ~~kangourou~~ (1)



⟹ une ~~figure~~ (1)

4_ Je complète avec qu , c ou k (4 pts)

- L'Afrique - carotte - ~~c~~i ? - kamel (1,5)

5_ Dictée : (3 pts)

~~engoiezu - un cik - qu amel~~ (0)

~ Bon courage ~

Nom : AHEDCHAOUCHE Le : 02_03_2015
Prénom : Douâa 9,5/10
3°AP (A)

Composition trimestrielle n°2

Questions :

1_ J'écris en cursive : (2 pts)

Kenza prépare un gâteau aux abricots.

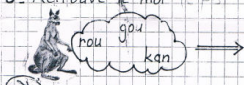
(2)

→ Kenza prépare un gâteau aux abricots.

2_ Je barre l'intrus : (1 pt)

- cartable - café - carotte - cravate - carnet (1)

3_ Retrouve le mot (2 pts)



⟹ un ~~kangourou~~ (1)



⟹ une ~~figue~~ (1)

4_ Je complète avec qu , c ou k (4 pts)

- L'Afrique - carotte - qui ? - kamel (1,5)

5_ Dictée : (3 pts)

~~un cog~~ - un sac - ~~Karima~~ (3)

~ Bon courage ~

Nom : ZOUAOUI

Prénom : Razane

3°AP (A)

IBN CINA: Le 27.01.2015

10/10 Très bien

Evaluation du mois de janvier

Questions



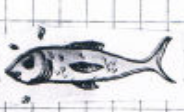
1/- Réponds par (vrai) ou (faux):

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

2/- Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris la sardine	la rose la fusée

3/- Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - l'ardoise - les fourmis - les oiseaux

4/- Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Bon courage

CH

Nom : SAIDI (Anis)
Prénom : Abderrahmane Abderrahmane
3°AP(A)
IBN CINA: Le 21.01.2015
04,5/10
Evaluation du mois de janvier

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):
- Je ne cours pas dans la rue (faux) ✗
- Je traverse au passage protégé (faux) ✗
- La voiture démarre au feu rouge (vrai) ✗

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine






je vois «s» je lis «s»	je vois «s» je lis «z»
la fusée ✗	la souris ✗
la sardine ✓	la rose ✓

(1)

3/ Complète avec : l' - le - la - les.
- l' banane - le rideau - la ardoise - les fourmis - les seaux ✗

(1,5/2,5)

4/ Ecris en cursive :
Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

(2,5)
Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Bon courage ☺

CH

Nom : KRAROUN (Anis)
Prénom : Ayoub
3°AP(A)
IBN CINA: Le 21.01.2015
10/10
Evaluation du mois de janvier

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):
- Je ne cours pas dans la rue (vrai...)
- Je traverse au passage protégé (vrai...)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

(3)

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine






je vois «s» je lis «s»	je vois «s» je lis «z»
la souris ✓	la rose ✓
la sardine ✓	la fusée ✓

(2)

3/ Complète avec : l' - le - la - les.
- l' banane - le rideau - l' ardoise - la fourmis - les seaux ✗

(1,5)

4/ Ecris en cursive :
Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

(2,5)
Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Bon courage ☺

CH

Nom : Ibtihal (Anis)
Prénom : Ahmed
3°AP(A)
IBN CINA: Le 21.01.2015
03,5/10
Evaluation du mois de janvier

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):
- Je ne cours pas dans la rue (faux)
- Je traverse au passage protégé (vrai) ✓ (1)
- La voiture démarre au feu rouge (faux) ✓ (1)

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine






je vois «s» je lis «s»	je vois «s» je lis «z»
la fusée ✗	la rose ✗
la sardine ✓	la fusée ✗

(1,5)

3/ Complète avec : l' - le - la - les.
- ... banane - ... rideau - ... ardoise - ... fourmis - ... seaux

4/ Ecris en cursive :
Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Bon courage ☺

CH

Nom : [illegible] (Anis)
Prénom : [illegible]
3°AP(A)
IBN CINA: Le 21.01.2015
4,5/10
Evaluation du mois de janvier

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):
- Je ne cours pas dans la rue (vrai...) ✓
- Je traverse au passage protégé (faux) ✗ (1)
- La voiture démarre au feu rouge (vrai) ✗

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine






je vois «s» je lis «s»	je vois «s» je lis «z»
la souris ✓ - la sardine ✓	la rose ✓ - la fusée ✓

(2)

3/ Complète avec : l' - le - la - les.
- l' banane - le rideau - la ardoise - la fourmis - les seaux ✗

(0,5/2,5)

4/ Ecris en cursive :
Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

(1/2,5)
Zaza la souris

Bon courage ☺

CH

Nom : Malki MALKI — IBN CINA: Le 22.01.2015

Prénom : Ilyasse

3°AP(A)

Evaluation du mois de janvier

10/10 Très bien

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux) :

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

2/ Classe les mots suivants le tableau :

la souris — la rose — la fusée — la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris	la rose
la sardine	la fusée

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - l' ardoise - les fourmis - les seaux

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

→ Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage

Bon courage

CH

Nom : Kacha KACHA — IBN CINA: Le 22.01.2015

Prénom : Oussama

3°AP(A)

Evaluation du mois de janvier

10/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux) :

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

2/ Classe les mots suivants le tableau :

la souris — la rose — la fusée — la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris	la rose
la sardine	la fusée

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - l' ardoise - les fourmis - les seaux

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

→ Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage

Bon courage

CH

Nom : Lahlaf LAHLAF — IBN CINA: Le 22.01.2015

Prénom : Yassine

3°AP(A)

Evaluation du mois de janvier

9,5/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux) :

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

2/ Classe les mots suivants le tableau :

la souris — la rose — la fusée — la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris	la fusée
la sardine	la rose

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- le banane - la rideau - l' ardoise - les fourmis - les seaux

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

→ Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage

Bon courage

CH

Nom :

Prénom : Dounia

3°AP(A)

Evaluation du mois de janvier

10/10 Très bien

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux) :

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

2/ Classe les mots suivants le tableau :

la souris — la rose — la fusée — la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la sardine	la rose
la souris	la fusée

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - l' ardoise - les fourmis - les seaux

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

→ Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage

Bon courage

CH

Nom : SAIDI

Prénom : ADDARHMANE (Abderrahmane)

IBN CINA: Le 22.01.2015

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

09/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):

- Je ne cours pas dans la rue (vrai..)
- Je traverse au passage protégé (vrai..)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris la rose	la fusée la sardine

2

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - la ardoise - la fourmis - les seaux

01

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Zaza le souris a avalé deux morceaux de fromage

2,5

Bon courage

CH

Nom : ?

Prénom : [illegible]

IBN CINA: Le 22.01.2015

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

6,5/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):

- Je ne cours pas dans la rue (faux)
- Je traverse au passage protégé (vrai..)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

2

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris la sardine	la rose la fusée

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

1

- la banane - le rideau - la ardoise - les fourmis - les seaux

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

1/2,5

Bon courage

CH

Nom : [illegible]

Prénom : [illegible]

IBN CINA: Le 22.01.2015

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

08/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):

- Je ne cours pas dans la rue (faux)
- Je traverse au passage protégé (vrai..)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

3

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris sardine	la rose la fusée

2

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - l' rideau - le ardoise - la fourmis - les seaux

0,5

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

2

Bon courage

CH

Nom : BAIRA

Prénom : AYA

IBN CINA: Le 22.01.2015

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

09/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (Faux):

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai..)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

3

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris la sardine	la rose la fusée

2

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

1

- la banane - le rideau - la ardoise - les fourmis - les seaux

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

2,5

Bon courage

CH

Nom : MAME V. (+0,5) IBN CINA: Le 22.01.2015

Prénom: [illegible]

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

8,5/10 Bien

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (faux):

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

3/3

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris	la fusée
la sardine	la rose

2/2

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- le banane - l'rideau - l' ardoise - la fourmis - les eaux

1/2,5

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage fromage

2/2,5

Bon courage CH

Nom : [illegible] (+0,5) IBN CINA: Le 22.01.2015

Prénom: [illegible]

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

09,5/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (faux):

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

3

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris	la rose
la sardine	la fusée

2

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - la ardoise - les fourmis - les eaux

1,5

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

2/2,5

Bon courage CH

Nom : HASSAD (+0,5) IBN CINA: Le 22.01.2015

Prénom: [illegible]

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

09/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (faux):

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

3

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris	la rose
la sardine	la fusée

2

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - la ardoise - les fourmis - les eaux

2

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Zaza la souris a avalé fromage deux morceaux

1,5

Bon courage CH

Nom : AI (+0,5) IBN CINA: Le 22.01.2015

Prénom: [illegible]

3°AP(A) Evaluation du mois de janvier

8,5/10

Questions

1/ Réponds par (vrai) ou (faux):

- Je ne cours pas dans la rue (vrai)
- Je traverse au passage protégé (vrai)
- La voiture démarre au feu rouge (faux)

3

2/ Classe les mots suivants le tableau:

la souris la rose la fusée la sardine



je vois «s», je lis «s»	je vois «s», je lis «z»
la souris	la rose
la sardine	la fusée

2

3/ Complète avec : l' - le - la - les.

- la banane - le rideau - la ardoise - les fourmis - les eaux

2/2,5

4/ Ecris en cursive :

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage.

Zaza la souris a avalé deux morceaux de fromage

1,5/2,5

Bon courage CH

Annexes 4 :
Du manuel scolaire

P1

Activités de lecture

1- J'entoure les **"a"**.

A - O - i - a - u - A - U - a - o - n - v.

2- J'entoure les **"i"**.

i - u - l - l - u - i - a - L - I - E.

3- Je colorie en vert les **"m"** et en rouge les **"n"**.

A - O - m - i - N - V - N - S - i - p - M - v - t - M - n - m - M.

4- Je souligne l'étiquette où je vois **"m"**.

MAMAN | numéro | matelas | dé | Mila

5- Je souligne l'étiquette où je vois **"n"**.

Nadia | DOMINO | mur | natte | tétine

6- J'encadre les prénoms qui contiennent **"a"**.

Omar | Imène | Amel | Nesma | Bachir | Menza

7- J'encadre les prénoms quand je vois **"i"**.

Manil | Ryma | Rosa | Nina | Amina | Mimi

8- Je relie les mêmes mots.

livre image carnet — carnet livre image — IMAGE LIVRE CARNET

9- Je relie si je vois la lettre dans le mot.

a •	• livre
i •	• gomme
m •	• arbre
n •	• école
	• note
	• numéro

10- Je mets les lettres dans l'ordre pour retrouver un prénom.

m - n - i - a - a

Projet 1

Activités de lecture

1- J'entoure les **"l"**.

L - i - l - b - r - L - h - L - R - J - I - l - b.

2- Je colorie la lettre **"r"** quand je la vois dans le mot.

une prune | une mandarine | une pomme | un citron | une fraise

3- Je colorie les lettres des mots **"moto"** et **"lama"**.

n	m	o	d	a
o	o	u	o	i
t	d	r	m	i
e	a	l	e	o

4- J'ajoute les lettres qui manquent aux mots.

une pi-e | ma-di (mardi 6 mai 2008) | une ta-tine | un -it

5- Je relie les mêmes mots.

TORTUE LAVABO LUNE LAME — lame tortue lavabo lune — lavabo lune lame tortue

6- Je mets les lettres dans l'ordre pour retrouver un jour de la semaine :

i - a - m - r - d

7- Je souligne les lettres qui changent dans chaque mot.

mi / ni	te / de	ton / don	main / nain	poule / boule

P2

Activités de lecture

1-Je souligne les mots quand je vois **"f"**.


la fenêtre


la table


la cuisinière


le réfrigérateur


le fer à repasser

2- Je souligne les **mots** avec **"ou"**.

roi - boule - piano - toile - proie - trois - pioche - lion - fourmi - noir - cour.

3- Je remets les syllabes en ordre pour former des mots.

roir - ti | re - vi - na | ri - ne - fa | fe - tre - nê

4- Je complète les noms avec **un** ou **une** et je les lis.

un étoile un toit une photo une navire une armoire un bois une fée

5- Je complète les mots avec **"vr"**.

Il ou--e le li--e.

6- Je complète les mots avec **"fr"**.


des --ites


du --omage


des --aises


des --iandises

7- Je relie chaque phrase à son image.

C'est maman.

C'est Soulef.

C'est Walid.





Projet 2

Activités de lecture

1- Je classe les mots suivants dans le tableau.


la sardine


la salade


la soupe


samedi


la tasse


la bassine


zéro


le zèbre


le zoo


le gazon


la rose


le vase


la valise


la fusée

du mimosa - du sucre - une veste - un oiseau - un roseau

Je vois " s " et je lis " s ".	Je vois " z " et je lis " z ".	Je vois " s " et je lis " z ".
la sardine, samedi, la tasse, la bassine	zéro, le zèbre, le zoo, le gazon	la rose, la valise, la fusée

2- Je classe les mots suivants dans le tableau.


la sardine - les sardines


le zèbre - les zèbres


la valise - les valises

Mots au singulier	Mots au pluriel
la sardine, le zébre, la valize.	les valises, les zébres, les sardines.

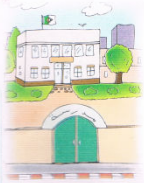
Projet 1

Je lis

Lecture

Ma nouvelle école

Je m'appelle Manil. Ma nouvelle école est grande. Dans la cour, il y a des arbres.





Manil



Amina

manil
m a - n i l
a i

amina
a - mi - na
m n

a-A-*a-A* | i-I-*i-I* | m-M-*m-M* | n-N-*n-N*

m: a - ma / i - mi — *a - ma / i - mi*

n: a - na / i - ni — *a - na / i - ni*

a - i - m - n
ma - mi - na - ni

a - i - m - n
ma - mi - na - ni

Je lis à haute voix

Je m'appelle Manil.



Je lis

P1

Mes activités

En classe, je lis, j'écris, je dessine et je récite. Je fais du sport avec mes camarades. J'aime l'école.



école	sport	camarade
é-co-le	s-port	ca-ma-ra-de
le	port	ra
l	o	r

l-L-*l-L* | o-O-*o-O* | r-R-*r-R*

l: e - le / o - lo — *e - le / o - lo*

r: e - re / o - ro — *e - re / o - ro*

o - l - r
lo - la - li
ol - al - il
ro - ra - ri
or - ar - ir

o - l - r
lo - la - li
ol - al - il
ro - ra - ri
or - ar - ir



le livre



le domino



la porte

Je lis à haute voix



Nadia lit les mots.
Elle lit les mots.

Projet 2

Je lis

En ville

Dans la rue, il y a des piétons, des motos, des voitures, des bus et moi ... Mouna !
Alors, je marche sur les trottoirs. A la sortie de l'école, je ne cours pas. Je traverse au passage protégé.

D'après SEDRAP "A nous le monde"



rue	Mouna	piéton	bus
u	mou - na	pié - ton	b
	mou	pié	
u	ou	p	b

u-U-*u-U* | p-P-*p-P* | b-B-*b-B*

p: u - pu / ou - pou — *u - pu / ou - pou*

b: u - bu / ou - bou — *u - bu / ou - bou*

pa - po - pou - pli - plu - plou-
pra - pri - pro - pru - prou.
ba - bo - bou - bla - bleau - blou-
bra - bro - bri - brou.

pa - po - pou - pli - plu - plou-
pra - pri - pro - pru - prou.
ba - bo - bou - bla - bleau - blou-
bra - bro - bri - brou.

ou / u poule / pull - boule / bulle

p / b poule / boule - pull / bulle









Je lis à haute voix



Mounir a une petite moto rouge.
Il a une petite moto rouge.



Projet 2

Je lis

Lecture

C'est mardi

A l'école, le mardi, c'est le jour de la comptine. Manil, Samir et Nadia sont mes camarades de classe.



école	comptine	mardi
é - co - le	comp-ti-ne	mar-di
le	ti	di
é	t	d
e		

e-E-*e-E* | t-T-*t-T* | d-D-*d-D*

t: e - te / é - té — *e - te / é - té*

d: e - de / é - dé — *e - de / é - dé*

ta - ti - te - té
da - di - de - dé

ta - ti - te - té
da - di - de - dé

e - é - t - d
te - té - de - dé

e - é - t - d
te - té - de - dé



un drapeau



un dinar



une école



un cartable

Je lis à haute voix

C'est mardi.

Projet 1

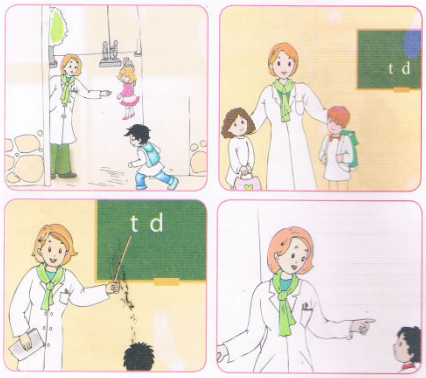
Séquence 2

Oral

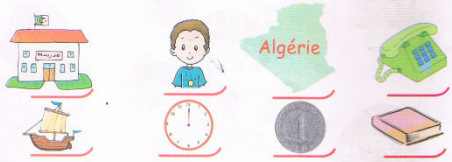
J'écoute et je dialogue

Actes de parole

Présenter
Saluer/Prendre congé



1- Je regarde et je dis.



2- Je dis ce qu'il y a sur la table.



Projet 2

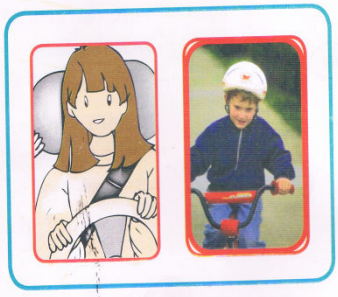
Séquence 2

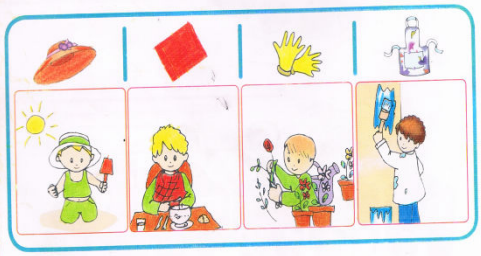
Oral

J'écoute et je dialogue

Actes de parole

Affirmer
Donner un ordre





P3

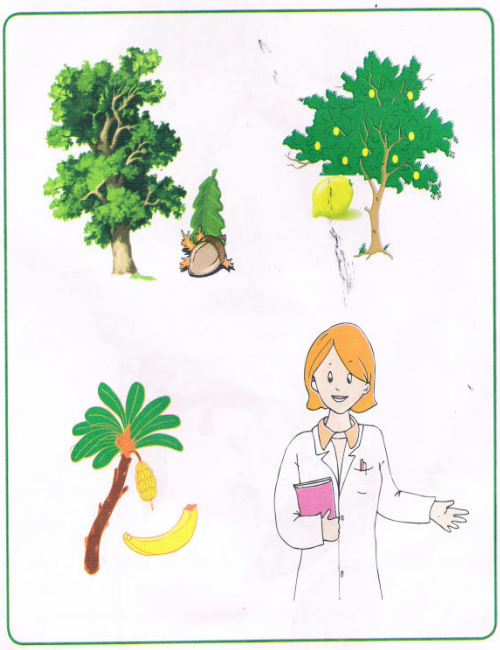
Séquence 3

Oral

J'écoute et je dialogue

Actes de parole

Interroger/Donner des informations



P3

Séquence 2

Oral

J'écoute et je dialogue

Actes de parole

Saluer/Prendre congé
Interroger/Répondre
Accepter/Refuser





Projet 1

Écriture

J'écris

1- J'écris la syllabe qui manque.



un car--ble



des --ttes



un --léphone



mar--

2- Je complète.



Il est----

Je copie sur mon cahier

Nadia



Projet 2

Écriture

J'écris

1- Je complète les mots avec **u** ou **ou**.

un n - méro　　un m--le　　un tr -

une pl - me　　une d - ne　　une t -- pie

2- Avec les syllabes, je forme des mots puis je les écris sur mon cahier.

bi - ba - ne → une ------

pée - pou → la ------

3- Je forme une phrase puis je l'écris sur mon cahier.

rouge - une robe - a - Mouna

Je copie sur mon cahier

Papa a une belle moto.



Projet 3

Écriture

J'écris

1- Je complète les prénoms avec "K".

-amel , -arima , -arim , -atia, -enza

2- Je complète avec "Qu".

--i ? --oi ? --and ? le--el? la--elle ?

3- Je complète avec "c", "k" , ou "qu".

un sa- , un -imono , un -angourou , l'Afri-e, un -ios-e

J'écris sur mon cahier

J'écris la phrase sur mon cahier.
Je n'oublie pas les virgules et le point.

Kamel achète un kilo de carottes, des courgettes, des figues et une pastèque.

P2

Écriture

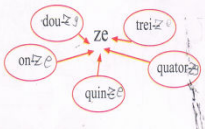
J'écris

1- Je complète les mots avec : **l' - le - la - les**.

le bureau - l'eau - la gaufrette - le tableau

les rideaux - l'auto - le roseau - les taureaux

2- Je retrouve les nombres puis je les écris en chiffres sur mon cahier.



3- Je complète avec **eau**.

un gâteau　　un château　　un râteau

Je copie sur mon cahier

Au zoo, Samir a vu des animaux sauvages.

Au zoo Samir a vu des animaux sauvages

P1

Écriture

J'écris

1- Je complète par : **ar - or - ur**.


une t--tue


un m--


une m--mite

2- Je complète par : **la - lo - li**.


une c--ve


une po--e


un --ma

3- Je complète le tableau.

	a	o	i	e
l	--	--	--	--
r	--	--	--	--

Je copie sur mon cahier

L'amia est ma camarade.

19

Projet 2

Écriture

J'écris

1- Je reproduis les cases sur mon cahier puis je place les mots :

feu - vert - droite.

2- J'écris le mot qui correspond au dessin.


une Fourmi .....

3- J'écris cette date en cursive.

Vendredi 8 février 2008

Je copie sur mon cahier

C'est le mois de février.

30

P3

Écriture

J'écris

1- J'écris les mots sur mon cahier puis je barre la lettre que je n'entends pas.

thé - herbe - horloge - menthe - panthère.

2- Je complète avec **"g"** ou **"gu"**.

la ...are , une ba...e , une ...itare , une rè...le , un escar...ot.

3- Je complète avec **"an"** ou **"on"**.

une m ... tre un rub ... un r...d

mam ... mon ... cle ma t ... te

4- Je classe les noms d'après leur forme.



une pomme - un timbre - un livre -une assiette - un ballon - un toit - un oreiller - un panneau de signalisation

J'écris sur mon cahier

Je complète la deuxième phrase puis je l'écris sur mon cahier.

La cliente achète un gigot.

Le ... achète ...

45

P4

J'écris

Écriture

1 - Je classe les mots.

la faim - la peinture - un pépin - la timbale - demain - le chemin - un grain - le peintre - du jasmin - le train - le raisin.

in	im	ain	aim	ein

2 - Je forme trois mots de deux syllabes et je les écris.

nei lai ge son ba mai

3 - Je complète avec **"in"** ou **"ain"**.

Le boulanger fait du p... et des brioches.

Le lap ... , le d ... don et la p ... tade sont dans le jard ... .

Dem... mat..., je remplirai le bass... .

4 - Je range les mots par ordre alphabétique.

eau - air - printemps - fleur.

L'ALPHABET

a-b-c-d-e-f-g-h-i-j-k-l-m-n-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z

5 - Je complète les mots.

un r...d un c...rré un tri...gle un rect...gle






57

Situation d'intégration

Pour rappeler à tes camarades les bons gestes pour préserver l'environnement, relie chaque image à la phrase qui convient.









Je ferme le robinet.

Je jette les papiers dans la corbeille.

Je ne laisse pas le sac poubelle ouvert.

Le jour, j'éteins la lumière.

Dessine ce panneau sur ton dépliant et complète les phrases.



Les bons gestes pour préserver son environnement :

- Fermer le ...,
- Eteindre la ...,
- Economiser ...,
- Jeter les ...dans la corbeille.
- Ramasser les ...,



+*-+

Projet 3

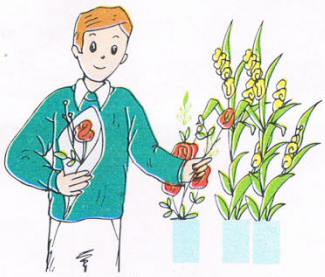
Lecture

Je prépare ma lecture













Projet 4

Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.

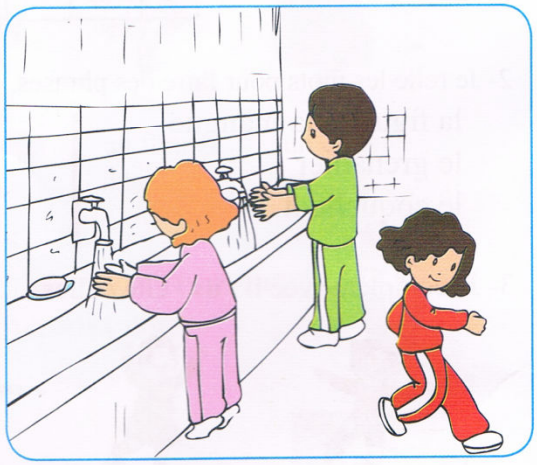
Oral

Actes de parole

Interroger/ Répondre
Donner un ordre

J'écoute et je dialogue







Annexes:

Quelques exemples de chansons

Crée genre du conte avec les chansons

Maison hantée

Maison, maison, maison hantée,
Touche par terre (geste)
Allume la lumière (geste)
Monte les escaliers (geste)
Mets-toi à crier (cri de peur)
Tourne en rond (geste)
Fais l'ourson (geste)
Sors de la maison ! (sortir du jeu)

Les 12 mois de l'année

Les douze mois de l'année sont : janvier, février, mars, avril, mai, juin, juillet, août, septembre, octobre, novembre et décembre.
Je compte 1, 2, 3, jusqu'à 12 mois!
je compte 1.2.3. Janvier, février, mars, l'hiver est très froid
Je compte 4.5.6. Avril, mai, juin, le printemps est très beau
Je compte 7.8.9. Juillet, août, septembre. L'été est très Chau
Je compte 10.11.12. Octobre, novembre et décembre.
C'est l'automne Beau et Chau parfois
Je compte 1, 2,3, jusqu'à 12 mois!

Les jours de la semaine

Les 7 jours de la semaine sont : lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi et dimanche.
Variante :
Lundi matin, le roi, sa femme et son p'tit prince,
Sont venus chez-moi, pour me serrer la pince,
Mais comme je n'étais pas là, le petit prince a dit :
« Puisque c'est comme ça nous reviendrons mardi ! »

Le joueur sort et se fait remplacer par le suivant.

Pomme, poire, abricot…

Pomme, poire, abricot
Y'en a une, y'en a une
Pomme, poire, abricot
Y'en a une, y'en a une
Le pommier t'appelle. (2fois)
Sors maintenant, sors immédiatement (2fois)
Y'en a une, y'en a une (2fois)
Le poirier t'appelle. (2fois)
Sors maintenant, sors immédiatement (2fois)
Y'en a une, y'en a une (2fois)
L'abricotier t'appelle. (2fois)
Sors maintenant, sors immédiatement (2fois)

Deux oiseaux

Deux petits oiseaux sont sur une branche :
Un s'appelle Pierre, l'autre s'appelle Paul.
Rentre tu-Pierre, rentre tu-Paul.
Sors tu-Pierre, sors tu-Paul.

On remplace Pierre et Paul par le nom des enfants qui sautent. Lorsqu'on dit « Rentre » les enfants entrent et « sors », les enfants sortent. Puis, on reprend de plus belle avec deux autres enfants.

Dos à dos

Dos à dos, face à face
Donnez-vous la main et changez de place
Touchez les oreilles touchez les cheveux
Je t'offre un cadeau
Fermez les yeux touche les joujoux et
Je t'offre un jeu.
Croiser les bras et
Je t'offre un Dra
Donnez-vous la main et prenez-vous place

Les enfants font comme la chanson le dit tout en sautant.

- Résumé

Cet article met l'accent sur l'aspect ludique et l'intérêt qu'il peut susciter à l'enseignement/ apprentissage du FLE. Il en explique la finalité majeure et l'objectif principal qui est la volonté de participer à la promotion de cet aspect, à travers la diversité de ses formes : jeux (jeux de mots, jeux communicatifs…), bandes dessinées, chansons/poèmes…, dans le contexte scolaire algérien.

Mots-clés : approche communicative - activité ludique - jeux de mots - jeux de rôles - simulation globale - chansons/poèmes - motivation - interaction.

-Abstract

This article focuses on the aspect play and the interest that can-give rise to teaching or learning French as a foreign language. It explains the main finality and the principle objective that has the will to take part in the promotion of this aspect through the variety of its forms: games (language games- communicative games…), cartoons, songs, poems … in the Algerian school context.

Keywords: communicative approach - plays activity - language games - global simulation - songs - poems - motivation - interaction.

-الملخص

هذا المقال العلمي يركز على الجانب الترفيهي والأهمية التي يكتسبها في مجال ألتعليم والتعلم للغة الفرنسية كلغة أ أجنبية. إنه يشرح الاهداف الاساسية التي تمثل إرادتنا في المساهمة في ترقية هذا الجانب بأشكاله المختلفة : الالعاب (اللعب ألكلامية اللعب التواصلية...) القصة المصورة الأغاني القصائد الشعرية...في البرامج التعليمية في الجزائر.

الكلمات المفتاحية : المقارنة التواصلية –الالعاب –اللعب الكلامية –قصص الشخصيات –الاغاني القصائد الشعرية – الحيوية والنشاط التواصل و التحاور.