

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE  
SCIENTIFIQUE

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERE  
UNIVERSITE ABBES LAGHROR –KHENCHELA-

DEPARTEMENT: LITTERATURE ET LANGUE FRANÇAISE



## MEMOIRE

Pour l'obtention du diplôme du Master Académique en Français

Option: Langue Appliqué

**L'influence des Activités Ludiques en Classe  
sur La Mémorisation et L'expression Orale**

**(Cas de la 4<sup>ème</sup> année Primaire)**

**Ecole MEDOUR Ahmed Chechar**

**Présenté par :**

AGAB Hanane

**Encadré par :**

HACHANI Salah Eddine

**Membres de jury :**

**Président :** M<sup>elle</sup> BOUSAAD Amel, Maitre Assistant « A » Université de Khanchela.

**Examineur :** M<sup>elle</sup> BOUCHEMAL Djallila, Maitre Assistant « A » Université de Khanchela.

Année universitaire 2014-2015

## *Dédicace*

*A ma famille qui m'a toujours témoignée son affection et apportée réconfort et aide à tout moment.*

*A la prunelle de mes yeux, mes parents à qui je leur dois mon éducation, «je prie Dieu pour les protéger et les garde pour moi. »*

*À mon frère Tarek*

*À ma sœur Nedia*

*À ma bel sœur Imane*

*À mon beau frère Nedji*

*À mes ami(e)s*

*À mes copines d'enfance : Khadidja , Afaf et Selma.*

*À mes chères copines : Kelthoume, Afaf, Abir, Kawthar, Sara et Amel.*

*À tous ceux qui ont contribué de près ou de loin pour la réalisation de mon travail.*

## ***Remerciement***

*Je tiens, tout d'abord, à remercier Dieu qui m'a porté  
aide pour réaliser mon travail.*

*Je tiens également à remercier et à exprimer ma  
profonde gratitude, ma reconnaissance et mes vifs*

*remerciements à Monsieur HACHANI Salah Eddine, mon encadreur, d'avoir accepté de  
diriger mon travail et pour toutes les informations et les conseils qu'il m'a donnés.*

*Mes remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont accepté de lire et  
d'évaluer ce travail.*

*Je remercie le Directeur et l'administration de l'école  
primaire de « Medour Ahmed » à Chechar pour leur  
accueil, ainsi que l'enseignante « HAMRAS Mama » pour  
sa contribution dans la partie pratique de mon travail.*

*A tous, Merci.*

## **TABLE DES MATIERES**

---

<b>Introduction Générale</b> .....	8
------------------------------------	---

## **PREMIER CHAPITRE**

### **I. L'ENSEIGNEMENT /APPRENTISSAGE DU FLE :**

<b>Introduction</b> .....	13
I.1. L'enseignement/Apprentissage du FLE en Algérie .....	13
I.2. L'enseignement du FLE au Primaire .....	14
I.3. La Didactique de l'oral en Classe de primaire .....	15
I.3.1.L'expression Orale .....	16
I.3.1.1.L'objectif de l'expression Orale en Classe de FLE .....	16
I.4. Le Manuel Scolaire .....	16
I.4.1. Le Manuel Scolaire en Classe de 4 <sup>ème</sup> année primaire.....	17
I.4.1.1. Place du ludique dans le Manuel de Français de la 4ème année primaire.....	19
<b>Conclusion</b> .....	20

## **DEUXIEME CHAPITRE**

### **II. L'ENSEIGNEMENT LUDIQUE EN CLASSE DU FLE**

<b>Introduction</b> .....	22
II.1. Jeu et activité ludique .....	22
II.2. L'historique du jeu .....	23
II.3. Les types de jeu en classe de FLE .....	26
II.3.1. Les Jeux Linguistiques .....	26

II.3.2. Les Jeux de Communication .....	26
II.3.3. Les Jeux de Créativité .....	27
II.3.4. Les jeux Culturels .....	27
II.4. Les Fonctions du Jeu en Classe .....	27
II.4.1. Le Jeu c'est avant tout se faire plaisir .....	27
II.4.2. La communication .....	28
II.4.3. La Découverte et la recherche.....	28
II.4.4. L'entraînement et la consolidation .....	28
II.5. L'utilisation pédagogique du Jeu en Classe de FLE .....	29
II.6. Le Jeu en Classe de FLE à l'école primaire.....	31
II.7. Le Jeu Source de Motivation .....	32
<b>Conclusion</b> .....	33

### **TROISIEME CHAPITRE**

#### **III. PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE**

##### **PRIMAIRE**

<b>Introduction</b> .....	35
III.1. Enquête Auprès des Enseignants.....	36
III.1.1 Analyse et Interprétation du Questionnaire .....	36
Conclusion de L'enquête .....	45
III.2. Méthodologie .....	46
III.2.1. Lieu D'expérimentation.....	46

III.2.2.Choix de L'expérimentation.....	46
III.2.3. Choix de Corpus .....	46
III.2.4. Le Groupe Expérimental .....	46
III.2.5.Présentation de la Méthodologie de Travail .....	47
III.2.6. L'observation de la Classe .....	47
III.2.7. La Méthode Analytique .....	47
III.3. Les Activités Ludiques, Critères de Choix .....	47
III.3.1. Première Activité .....	48
III.3.2. Deuxième Activité .....	49
III.3.3. Troisième Activité .....	49
III.4. Analyses et Commentaires .....	50
III.4.1. Grille D'observation.....	50
III.4.2. Grille D'observation .....	52
III.4.3. Grille D'observation .....	53
<b>Conclusion</b> .....	<b>56</b>
<b>Conclusion Générale</b> .....	<b>58</b>
<b>Références Bibliographiques</b> .....	<b>61</b>

## **Annexes**

# **INTRODUCTION GENERALE**

---

### Introduction générale

Apprendre une langue étrangère n'est plus simplement la connaissance du vocabulaire et des structures syntaxiques mais s'en savoir en tant que moyen de communication dans la vie quotidienne ; c'est aborder une autre manière de voir le monde ; découvrir un univers culturel et linguistique différent de sa culture d'origine. Selon H. Boyer : « apprendre une langue c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans des situations de communication où l'apprenant aura quelque chance de se trouver en utilisant le code de la langue cible. »<sup>1</sup>. Donc apprendre une langue étrangère peut nous permettre de communiquer avec les gens dans leur langue et d'accéder directement à la culture et la littérature d'un pays.

L'enseignement /apprentissage du français langue étrangère au niveau du cycle primaire vise à « développer chez le jeune apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral (écouter / parler) et à l'écrit (lire /écrire) dans des situations scolaire adaptés à son développement cognitif. »<sup>2</sup>. Cet enseignement doit amener progressivement l'élève à utiliser la langue orale et écrite pour s'exprimer et pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves les quatre compétences de communications (l'oral, l'écrit, l'expression orale, l'expression écrite).Ainsi, l'apprentissage de cette langue participe à la formation de l'apprenant en lui permettant l'accès à l'information et l'ouverture sur le monde.

Toute production (orale / écrite) dans une langue étrangère comporte une part de stress. L'apprenant se sent mis en danger, devant la classe, lorsqu'il doit s'exprimer. Apprendre à s'exprimer à l'oral est une compétence qui n'est pas facile à acquérir à

---

<sup>1</sup> H.BOYER.M.BUTZBACH.&M.PENDANX.(1990).Nouvelle introduction à la didactique du français langue étrangère p . 12

<sup>2</sup> Programme de français de la 3ème année primaire, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, Mars 2006, p.4

## INTRODUCTION GENERALE

---

l'école par les enseignants du FLE, surtout, si l'apprenant ne possède pas des pré-acquis nécessaires lui permettant de s'exprimer et de communiquer.

La compréhension orale n'est pas une faculté, mais une véritable compétence à laquelle l'élève doit se former. Il doit apprendre à écouter, à diriger son oreille et sa perception, à développer des stratégies d'écoute. Selon Suzanne Beaudet : « prouver votre compétence de compréhension orale, c'est prouver que vous savez entendre et comprendre des discours variés. »<sup>3</sup>, c'est pourquoi, il faut sensibiliser l'apprenant à l'écoute afin d'éduquer son oreille.

De nos jours, beaucoup d'activités peuvent être exploités en classe de FLE comme les activités ludiques. L'utilisation du ludique comme support d'apprentissage semble-être une approche intéressante pour susciter le goût et le plaisir d'apprendre une langue vivante étrangère et en facilitant son apprentissage à l'école primaire.

Pour que l'apprenant se sente à l'aise dans la communication naturelle, il faut, au sein de la classe, lui donner la possibilité d'exercer ses talents, de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent le plus possible des situations naturelle d'échange, non seulement avec l'enseignant mais également avec des pairs. Il faut lui donner l'occasion de « tester » ses compétences.

Notre contact avec les élèves nous a permis de constater que le jeu permet l'apprentissage des compétences, aussi nous avons constaté que tout enfant est beaucoup plus attiré par le jeu que par autre chose.

Nous avons choisi comme thème, l'influence systématique des activités ludiques en classe sur la mémorisation et l'expression orale cas de la 4<sup>ème</sup> année primaire. L'idée nous apparait lorsque nous avons enseigné les élèves de 4<sup>ème</sup> année

---

<sup>3</sup> S.Beaudet . 1996. Réussir le DALF unité B2 : Entraînement à la compréhension orale p.14.

## **INTRODUCTION GENERALE**

---

primaire et nous avons remarqué que les élèves aiment les jeux. A cet égard, nous nous sommes posé la problématique suivante :

Le recours aux activités ludique permettent- ils d'améliorer la mémorisation et l'expression orale chez les élèves ?

Autrement dit, nous essayerons d'observer l'impact de l'introduction de l'activité ludique sur la mémorisation et l'expression orale.

Pour répondre à notre problématique, nous émettons les hypothèses suivantes :

- Le jeu est un outil adéquat qui permettrait l'amélioration de la compréhension orale, ce qui pourrait contribuer à une meilleure mémorisation des informations.
- L'utilisation d'activité ludique dans la classe, est un facteur qui motiverait les élèves et les place dans une situation de bonne compréhension à travers la combinaison entre des stratégies d'écoute et des stratégies de compréhension orale.

Dans cette recherche, nous voulons nous approcher du monde des enfants, cet univers de vie, de solidarité, de rêve et d'imagination dans lequel les élèves travaillent de bon cœur sous la direction du leur maître. Et c'est dans ce palier (le primaire) que l'enfant acquiert une langue étrangère, le français, qui lui permettra, nos seulement de communiquer, mais aussi d'accéder à la culture française.

Pour arriver à notre objectif et répondre à notre problématique nous conservons un travail qui s'articule en deux partie, l'une théorique et l'autre pratique.

La partie théorique comporte deux chapitres ; dans le premier chapitre nous parlerons de l'enseignement /apprentissage du FLE, où on va traiter quelques concepts sur l'enseignement d'une langue étrangère, aussi on va de la didactique de l'oral et du

## **INTRODUCTION GENERALE**

---

manuel scolaire. Dans le deuxième chapitre, nous allons présenter quelques éléments concernant le jeu (définition, historique, intérêt ....) et aussi le jeu dans l'enseignement apprentissage du FLE.

La partie pratique englobe un seul chapitre qui a pour objectif l'analyse des données et des résultats qui pourront confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ.

**CHAPITRE I**

---

**L'ENSEIGNEMENT /APPRENTISSAGE DU FLE**

**EN ALGERIE**

**Introduction :**

L'enseignement /apprentissage du français en Algérie représente l'une des principales préoccupations dans le domaine de la formation scolaire.

En Algérie, le français est une langue vivante étrangère, et toujours présente dans tous les domaines, elle devient une langue d'enseignement et on lui accorde beaucoup plus d'importance.

Dans ce premier chapitre, nous allons parler de l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire. Il est nécessaire que ce processus d'apprentissage soit de plus en plus important et efficace. C'est pourquoi nous avons décidé de nous intéresser à la manière la plus appropriée de mener ces apprentissages avec les apprenants de façon à développer leurs connaissances et leurs compétences tout en les motivant dans l'acquisition du FLE. Cette réflexion pourrait constituer un éclairage pour concevoir des activités didactiques plus pertinentes et optimiser leur mise en œuvre.

D'autre part nous allons parler du manuel scolaire, et son rôle dans l'enseignement/ apprentissage de la langue française.

**I.1. L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie :**

Le français est une langue étrangère au même titre que l'anglais et les autres langues étrangères; mais son introduction dès le primaire après deux années seulement de l'enseignement de la langue maternelle l'arabe, alors que les autres langues n'interviennent qu'au cycle moyen ou secondaire.

Le français est la première langue étrangère parlée en Algérie. A l'école, on commence à apprendre le français dès la troisième année, ce qui veut dire que l'enfant a fait trois années d'apprentissage au primaire. Arrivé en première année moyenne, cet apprenant doit avoir un bagage linguistique pour pouvoir continuer ses études sans

gêne. Enfin l'apprenant arrive au lycée avec un bagage linguistique qui le permet d'entrer dans une situation de communication soit à l'oral ou l'écrit.

L'enseignement/apprentissage du FLE représente l'une des préoccupations majeures dans le domaine de la formation scolaire, La langue française devient une langue d'enseignement et on lui accorde beaucoup plus d'importance. D'une année à une autre les reformes se succèdent en améliorant le niveau du français et en l'intégrant dans tous les domaines. L'enseignement du français comme première langue étrangère, a été repoussée à la 3ème année à la rentrée de l'année scolaire 2006, l'introduction de la langue Française s'est effectuée dès la 2ème année du cycle primaire alors qu'auparavant l'apprenant commençait son apprentissage du Français en 4ème année primaire. L'ajout d'une année en cycle moyen à partir de l'année 2003 et l'introduction de la langue française en 3ème année primaire en 2006/2007 impliquent la production de nouveaux manuels scolaires. Tous ces changements ont un but de donner à la langue française son véritable statut.

## **I.2. L'enseignement du FLE au primaire :**

L'enseignement/apprentissage du français au primaire, vise à développer chez les jeunes apprenants les capacités de communiquer et de s'exprimer aisément et clairement à l'oral comme à l'écrit, à travers des situations scolaire ou extrascolaire et qui correspondent à son développement cognitif.

Les premières années du cycle primaire constituent une base pour l'apprenant et une période d'acquisition et de construction de ses apprentissages à l'oral comme à l'écrit.

L'objectif de l'enseignement du français au primaire est : « de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire) dans des situations scolaires adaptées à son

développement cognitif. Cet enseignement doit amener progressivement l'élève à utiliser la langue orale et écrite pour s'exprimer. Ainsi l'apprentissage de cette langue étrangère participe à la formation de l'apprenant en lui permettant l'accès à l'information et l'ouverture sur le monde. »<sup>1</sup>

### **I.3. La didactique de l'oral en classe de primaire :**

Au primaire on apprend d'abord à déchiffrer des mots, on n'enseigne pas l'oral comme on enseigne l'histoire par exemple. L'enfant apprend l'oral (apprend à parler) à partir de pratiques.

Travailler sur l'oral c'est pour l'enseignant de remettre en cause des modèles traditionnels de fonctionnement du cours. Les échanges des élèves restant assez rares, c'est donc à un dialogue avec l'enseignant que se réduit le plus souvent la prise de parole. L'élève répond à la question de l'enseignant. Pour transformer ce mode classique de fonctionnement, l'oral doit être l'objet d'une réflexion poussée en tant qu'objectif d'apprentissage.

Cependant il faut apprendre aux élèves que la prise de parole n'est pas un moment de dévouement mais bien un outil de travail. Parler, ce n'est pas simplement s'exprimer, mais c'est aussi être compris des autres.

A partir d'une source de motivation, une séance de l'oral se déclenche selon une démarche pédagogique, l'enseignant doit savoir comment présenter une activité ou une tâche langagière, en déterminant d'une manière claire ses objectifs, de ce qu'il veut apprendre à ses élèves, en respectant leur âge, niveau, milieu ..., et le présenter d'une manière structurée. Les idées de contenu vont être enrichies d'une manière logique au cours de la séance orale, après avoir précisé de quoi il va parler et pour quelle raison, en utilisant des illustrations, de l'humour, du jeu .....etc. Il terminera la séance d'une

---

<sup>1</sup> Programme de français de la 3ème année primaire, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, Mars 2006, p.4

manière claire, pour qu'il assure la bonne transmission de la langue .Alors que la classe doit être un espace de prise de parole, d'expression spontanée et de construction de savoirs langagiers.

### **I.3.1. L'expression orale :**

L'expression orale ou production orale est une compétence que les apprenants doivent acquérir progressivement et qui consiste à s'exprimer dans des situations diverses. Il s'agit d'instaurer un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire ou récepteur.

#### **I.3.1.1. L'objectif de l'expression orale en classe de FLE :**

L'objectif principal est d'évoluer dans la recherche des pratiques pédagogiques sur l'expression orale, d'encourager un travail de collaboration entre élève et enseignant, le développement de la capacité à décrire, interpréter et (ré) construire des activités d'enseignement/apprentissage de la langue. L'enseignant à l'occasion d'utiliser diverses stratégies pour évaluer non seulement ce que l'élève connaît par rapport aux résultats d'apprentissage, mais aussi la manière dont il apprend et ce qu'il valorise dans son apprentissage. Il faut faire découvrir aux étudiants l'intérêt de la diversification des groupements, ce qui pose la question fondamentale des responsabilités respectives des apprenants et des enseignants. Les interactions en sous-groupe mettent en relief les effets positifs de compétences, de capacités, de référents des interactions.

### **I.4. Le manuel scolaire :**

*« Le manuel a été conçu pour permettre une construction active des compétences à l'oral, en lecture et en écriture ; ainsi l'apprenant peut :*

*- dire et lire pour mieux écrire,*

- *écrire pour mieux lire,*

- *repérer et manipuler des points de langue pour les réinvestir en lecture*

*et en production écrite. »<sup>2</sup>*

Le manuel scolaire est considéré comme un support qui oriente son utilisateur vers une réflexion en structurant les savoirs. Il n'est pas le seul moyen dont dispose l'enseignant mais il est le principal auxiliaire.

#### **I.4.1. Le manuel scolaire en classe de 4<sup>ème</sup> année primaire:**

La première partie se compose de trois projets didactiques. Chaque projet est à son tour constitué de trois séquences dans lesquelles on trouve (l'oral, l'écrit, le vocabulaire, la grammaire et la conjugaison). Chaque séquence vise à atteindre un certain nombre d'objectifs (linguistique, lexical et communicatif) afin d'installer un niveau de compétence.

La deuxième partie intitulée : « *identifier et analyser les points de langue pour mieux écrire.* ». Les activités de langue sont regroupées de cette façon pour permettre à l'élève d'y revenir chaque fois qu'il en a besoin pour comprendre et produire un texte.

Les méthodes employées en 4AP, sont les mêmes méthodes utilisées dans tous les paliers du système éducatif algérien : secondaire, moyen et primaire, ce sont des méthodes dites par (compétences).

Le terme de compétence en didactique désigne maîtrise des savoirs et des savoir-faire qui permettent d'effectuer des tâches scolaires.

*« L'approche par les compétences préconisée par les orientations officielles, est appliquée aux nouveaux programmes de français. Il est donc attendu de l'enseignant qu'il fixe des objectifs pédagogiques afin que les notions acquises par les*

---

<sup>2</sup>Guides Pédagogiques du Maître de la 4<sup>ème</sup> AP, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, juin 2012 , p11.

*apprenants soient réinvesties dans d'autres situations de communication »<sup>3</sup>*

*D'autre part, « Les contenus du manuel s'appuient sur l'approche communicative et place ainsi l'apprenant au centre de son apprentissage. Les activités choisies favorisent l'autonomie de l'apprenant. Il doit « apprendre à apprendre », c'est-à-dire qu'il va apprendre à communiquer en réalisant des actes de parole qui lui permettront d'agir dans la classe et hors de la classe. Par l'approche communicative, on s'intéresse à l'acquisition des compétences qui vont se développer au fur et à mesure que les savoirs et les savoir-faire sont mis en place. Ainsi, des compétences de lecture et d'écriture vont enrichir l'apprentissage de la langue à partir d'activités qui répondent aux besoins des apprenants, dans une situation de communication donnée. »<sup>4</sup>*

Le projet est une situation d'apprentissage qui permet d'acquérir plusieurs connaissances. C'est dans le cadre du projet que l'apprenant développe son potentiel écrit ou oral et c'est aussi le moyen privilégié qui permet d'installer et de maîtriser une ou deux compétences en donnant du sens au savoir et de la motivation aux apprenants. Chaque projet est réparti en trois ou quatre étapes appelées séquences, qui ont pour but d'atteindre les objectifs d'apprentissage assignés au préalable à chaque activité de l'oral, de lecture, d'activité linguistique ou d'écriture.

*« Les projets sont au nombre de trois ; chaque projet est composé de trois (O3) séquences. Les projets 1 et 2 se présentent de la manière suivante : les deux premières séquences se terminent par une « pause-évaluation » et un*

---

<sup>3</sup> Guides Pédagogiques du Maître de la 4<sup>ème</sup> AP, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, juin 2012, p8.

<sup>4</sup> Guides Pédagogiques du Maître de la 4<sup>ème</sup> AP, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, juin 2012, p8.

*atelier de lecture. À la fin de chacun de ces deux projets, il est proposé :*

- *une évaluation-bilan,*
- *une situation d'intégration,*
- *un atelier de lecture.*

*Le troisième projet se présente de manière légèrement différente : il ne propose pas d'atelier de lecture. Il est laissé le choix aux enseignants (es) d'organiser les « ateliers de lecture » pour monter un spectacle de comptines ou de poésie, autour d'un thème, pour la fête de fin de d'année (thèmes proposés : les animaux, les saisons, les plantes... à lier éventuellement à l'environnement local). »<sup>5</sup>*

Une évaluation est programmée en fin de chaque séquence pour mesurer le progrès des apprenants et repérer les lacunes afin de les surmonter.

#### **I.4.1.1. Place du ludique dans le manuel de français de la 4<sup>ème</sup> année primaire :**

Le manuel de français de la 4<sup>ème</sup> année primaire est un outil didactique, un support d'apprentissage et d'approfondissement ; il garantit l'accès au savoir pour tous les élèves. Il est un lien entre l'apprenant, l'école et la famille, et surtout un outil de mise en œuvre du programme de l'éducation nationale. Il représente une composante essentielle du processus d'enseignement et la principale source d'information pour l'élève.

La remarque que nous pouvons faire à la lecture de ce manuel est la présence de ce type d'activités, mais d'une façon non équilibrée.

D'abord, la bande dessinée, ce type d'activités permet non seulement le développement de la compétence orale, mais aussi le développement de la compétence écrite à travers la transposition en version écrite des paroles des personnages.

---

<sup>5</sup> Guides Pédagogiques du Maître de la 4<sup>ème</sup> AP, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, juin 2012, p12.

Ensuite, les jeux de mots, ce type d'activités permet le développement de la compétence phonétique et culturelle des apprenants, et assure l'interaction en classe.

Concernant la troisième catégorie, poème et comptines, ces activités permettent d'exposer les apprenants aux sons et à la prosodie. Le manuel consacre tout un projet didactique pour les comptines et les poèmes dont la compétence visée est la lecture et l'écriture d'une comptine ou d'un poème.

Enfin, les textes à caractère ludique permettent le développement de la compétence de lecture. (voir annexe n°2)

### **Conclusion :**

A la fin de ce chapitre, nous dirons qu'il nous a permis de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre travail.

Nous avons parlé de l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, puis au cycle primaire.

Une partie de ce chapitre est consacré pour la didactique de l'oral en classe de primaire, et l'objectif de l'expression oral.

Enfin nous avons parlé du manuel scolaire comme support didactique utilisé par l'enseignant ou l'élève dans une classe du FLE. D'autre part, la lecture du manuel du français de la 4<sup>ème</sup> année primaire nous a permis de voir les différentes activités ludiques.

## **CHAPITRE II**

---

# **L'ENSEIGNEMENT LUDIQUE EN CLASSE DU FLE**

### **Introduction :**

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

Par le jeu l'enfant traduit sur un mode symbolique, ses fantasmes, ses désirs, ses Expériences vécues « *L'enfant est un être qui joue et rien d'autre* »<sup>1</sup> Bodin Jean.

Le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant par la créativité. Jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est avoir l'occasion de décider. C'est le lieu des expériences uniques, espace d'innovation et de création.

Donc, l'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire, car ; Par le jeu, les quatre compétences (compréhension orale, production orale, compréhension écrite et production écrite) sont mises en action avec celle de l'interaction puisque l'apprenant est appelé à assimiler des consignes, des règles, les interventions de ses camarades et à produire et transmettre d'autres messages à son tour.

Le but principal d'utilisation des activités ludiques est de constituer une situation de communication plus authentique, ils modifient le rythme d'un cours ordinaire et relancent l'intérêt des élèves, ils améliorent les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation ; de faire participer les élèves timides, passifs ou en difficultés.

### **II.1. Jeu et activité ludique :**

Quand au mot « ludique », c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au Jeu.

---

<sup>1</sup> BODIN, Jean, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, 1975, Bruxelles, p125.

Selon le dictionnaire pratique de didactique du FLE « *Le terme de jeu vient du latin *jocus* , « plaisanterie , badinage » .Il désigne : « l'activité physique ou intellectuelle visant au plaisir , à la distraction de soi-même ou des autres » .(Dictionnaire Lexis ) »<sup>2</sup>et , « Depuis Platon , nombreux sont les pédagogues qui ont considéré le jeu comme un instrument naturel de l'éducation .Montaigne écrit : « Il faut noter que les jeux des enfants ne sont pas jeux et il faut les juger comme leurs plus sérieuses » . (Les Essais , livre I, chapitre XXVI ) . Jean -jacques Rousseau , deux siècles plus tard , dans l'Emile ou de l'éducation, porte un jugement similaire quand il dit que le jeu est le meilleur moyen d'apprendre à apprendre. (livre 2) »<sup>3</sup>*

Le Jeu selon le Petit Robert «est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure »<sup>4</sup>

Nicole de Grandmont, précise dans son livre « Pédagogie du jeu » que , « *Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire , au merveilleux et favorise la créativité* »<sup>5</sup>

Donc le terme jeu désigne une activité de jouer , cette activité privilégiée par l'enfant , source de motivation et plaisir et outil de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques .

### II.2. L'historique du jeu :

La lecture de certains mémoires, cites électroniques nous permet de connaître l'évolution de jeu , et ses rapports avec l'enseignement .

---

<sup>2</sup>Cuq J.-P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed. CLE International, Paris, 2008.p110 .

<sup>3</sup> Cuq J.-P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed. CLE International, Paris, 2008.p100.

<sup>4</sup> Le Robert, *Dictionnaire de Français* ,EDIF 2000, Paris ,2005 , P 237 .

<sup>5</sup> Nicole de Grandmont, *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed Boeck université 1997 .p47.

« à travers les jeux et leur histoire se lit non seulement le présent des sociétés, mais le passé même des peuples »<sup>6</sup>, le jeu est une partie fondamentale de l'existence humaine.

Dans l'antiquité, ceux qui devaient instruire les jeunes enfants étaient appelés des maîtres de jeu et ils devaient surtout enseigner des éléments de grammaire. C'est ainsi que les jeux d'alphabet en pain, en biscuit, en gâteau firent leur apparition. Par ailleurs, les enfants dessinaient des formes de base à l'aide de cailloux, de pierres ou de morceaux de céramiques pour ce familiariser avec la valeur des ensembles pour faire des équations mathématiques.

Le Moyen Age n'est pas une période très faste pour la connaissance des jeux, a fortiori des jeux éducatifs. Souvent condamnés pour eux-mêmes par l'Eglise, ils semblent complètement exclus de la maigre réflexion pédagogique de l'époque. Pourtant, c'est cette période qui voit apparaître le jeu d'échecs (vers 950, venu de Perse ou d'Inde), les premiers jeux de cartes (au 14e s., bien après la Chine) puis les premières figurines de guerre en bois peint en Allemagne (15e s.). C'est aussi à cette époque qu'apparaît le mot "jouet" et ses premiers vendeurs spécialisés ("merciers"). Il faut attendre le 12e s pour voir la première représentation de joueurs (aux échecs). Il faut noter que l'enfance n'est pas du tout perçue à l'époque comme une période positive de la vie.

C'est bien la Renaissance qui marque une étape décisive dans la réflexion sur l'intérêt éducatif des jeux, liée bien entendu au renouvellement des préoccupations éducatives des humanistes, en particulier dans les traités d'éducation où se fait jour une pédagogie plus "souriante". Le mot de "jouet" trouve pour la première fois sa place

---

<sup>6</sup> *L'enfant et le jeu. Approches théoriques et applications pédagogiques*, Coll. Etudes et documents d'éducation. N°34, UNESCO, France, 1979, p. 05.

## **DEUXIEME CHAPITRE :L'ENSEIGNEMENT LUDIQUE EN CLASSE DU FLE**

---

dans un dictionnaire français en 1534. Le ressort essentiel en était l'émulation, entre élèves individuellement ou par groupes. Et c'est à la fin de la renaissance que le jeu prend une autre conception, en commençant à revêtir un caractère éducatif et perdre sa dimension purement ludique.

Au XVIIème siècle, l'utilisation des jeux commence à se répandre dans la société, surtout avec l'avènement de la pédagogie souriante. Cette dernière s'est basée sur les jeux à l'école, en allant jusqu'à créer un espace obligatoire appelé cour de récréation, Cette époque est marquée aussi par la naissance des jeux éducatifs, conçus et produits spécifiquement pour être utilisés en pédagogie. C'est à cette époque que l'on assiste à une diversification et une expansion des jeux.

A partir du XIXème siècle, la notion du jeu continue à trouver progressivement des réévaluations qui vont lui permettre de prendre une autre dimension, celle de l'activité sérieuse qui conduira l'élève à apprendre et à se construire. C'est à partir de ce siècle que la vision sur les jeux va être plus justifiée, largement explorée, en se basant sur les découvertes scientifiques qui soutiennent fortement la croyance actuelle de la valeur éducative des jeux. En d'autres termes, l'évolution de la conception du jeu est étroitement liée aux progrès technologiques.

Dans la première moitié du XX siècle , siècle de miracle scientifique , le jeu est plutôt conçu comme une activité sociale ou éducative.

La seconde moitié du XX siècle. voit le développement d'une éducation prise en charge par les Etats concernant de plus en plus de jeunes. La politique éducative se base plus volontiers sur les recherches concernant le développement psychologique des enfants.

Les études s'allongent et deviennent un élément fondamental de la vie des jeunes, le jeu est devrait un outil pédagogique car il stimule, occupe, attire et motive tout le monde.

### ***II.3. Les types de jeu en classe de FLE***

Plusieurs sont les jeux à exploiter dans une classe de langue , tout dépend de l'objectif visé. Pour pouvoir atteindre de bons résultats, l'enseignant prend soin de sélectionner ces activités ludiques qui devront correspondre de manière adéquate aux contenus des leçons prévues.

Nous ne pouvons pas citer tout les types de jeu , mais nous distinguons quatre grandes catégories :

#### **II.3.1. Les jeux linguistiques :**

Ce sont « *les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* »<sup>7</sup>.

Le jeu linguistique en classe de FLE, aide l'élève à mémoriser des mots , et d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, c'est un moyen de créativité, il représente un meilleur moyen pour affronter la difficulté de la grammaire et de la conjugaison.

#### **II.3.2. Les jeux de communication :**

Dans une classe de FLE, les pratiques ludiques ont pour but de favoriser l'apprentissage et libère l'expression. Le jeu communicatif est un moyen d'apprentissage de la langue, par la parole, l'élève communique avec ses camarades et son enseignant, par ce genre d'activités, l'enfant apprend au fur et à mesure à s'exprimer pour comprendre et de se faire comprendre. Il exprime par des gestes, des

---

<sup>7</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca , Isabelle, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Ed presse universitaire de Grenoble, Grenoble, 2003. p 417.

mimiques, des comportements, des attitudes, des cris.

### **II.3.3. Les jeux de créativité :**

Les jeux de créativité consistent à exploiter les connaissances langagières des élèves, 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.

### **II.3.4. Les jeux culturels :**

Ce jeu se réfère à la culture et aux connaissances de l'élève, 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.

## **II.4. Les fonctions du jeu en classe :**

Le jeu intégré en classe de langue en principe en classe de français langue étrangère renvoi à la notion du travail, pour l'enfant, le jeu représente un moyen privilégié de prendre contact avec le monde qui l'entoure et de découvrir le plaisir tout à la fois. Le jeu permet :

### **II.4.1. Le jeu c'est avant tout se faire plaisir :**

Grace au jeu l'enfant découvre le plaisir, et pour les enfants, jouer est un moyen de s'amuser, mais aussi de lutter contre la peur, la tristesse, l'ennui ou la solitude. Le jeu leur permet de prendre des risques calculés et constitue un apprentissage essentiel à leur développement, d'après Nicole De Grandmont « *Cette notion de plaisir est intéressante et essentielle ç l'activité ludique, et c'est aussi son moteur. Ce plaisir*

*donne à la fois le goût du risque et le sens du merveilleux, au-delà du simple bonheur qui lui est toujours associée. Le plaisir dont on parle ici correspond à la satisfaction d'un besoin qui s'exprime sous différentes formes : joie, bonheur, détente, etc. »<sup>8</sup>*

### **II.4.2. La communication :**

Le jeu permet d'installer et de créer des situations de communication. Il est alors comme un déclencheur d'échanges verbaux parce qu'elle provoque la prise de parole, 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.

### **II.4.3. La découverte et la recherche :**

*« Le jeu n'est pas un rêve, il est apprentissage du monde, de l'autre et de la relation (...).C'est en jouant qu'il faut entrer dans la vie. » Caffari-Viallon, 1988*

Pour l'enfant le jeu est un nouveau matériel à découvrir, il cherche des solutions pour atteindre son but, d'après Francine Ferland « ...quelle belle façon de découvrir le monde ! Dans le jeu, les objets dévoilent leurs particularités et l'expérience enseigne à l'enfant à les utiliser, à les combiner, à en comprendre le fonctionnement. »<sup>9</sup>

### **II.4.4. L'entraînement et la consolidation :**

Pour les enfants la répétition est un moyen d'apprendre et d'exercer leurs nouvelles habiletés. Ce besoin de refaire les mêmes activités pour apprendre et

---

<sup>8</sup> Nicole de Grandmont, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université 1997 .p49.

<sup>9</sup> Francine. F, le modèle ludique :Le jeu ,l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie, Ed Les Presses de l'Université de Montréal 2003, Canada . p 17.

s'améliorer est présent tout au long de la vie, le jeu a la capacité de mobiliser les compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises.

### II.5. L'utilisation pédagogique du jeu en classe de FLE :

Comment répondre à la question comment introduire cet outil, encore peu utilisé en classe de langue, dans un contexte pédagogique ?

Haydée Silva, dans son article en ligne «Comment définiriez-vous en quelques lignes le "jeu" et quelle place occupe-t-il en tant qu'outil pédagogique, notamment en classe de FLE ? »<sup>10</sup> y répond dont elle propose certaines règles d'or de l'utilisation pédagogique du jeu en classe de FLE :

- a- Le jeu offre un moyen d'élargir sa panoplie pédagogique mais ne sera jamais une panacée. Somme toute, il s'agit d'une ressource pédagogique parmi d'autres, qui reste soumise aux mêmes déterminations que les autres. Il convient.
- b- de ne pas l'idéaliser ni la diaboliser, mais de tâcher de mieux la comprendre pour mieux l'exploiter.
- c- Il importe moins d'appeler "jeu" une quelconque activité que de définir des objectifs clairs et cohérents pour cette activité. Très souvent, on trouve sous l'étiquette "jeu" des activités décevantes, tandis que d'autres activités non officiellement ludiques induisent une attitude qui se rapproche tout à fait de l'attitude de jeu dont j'ai déjà parlé. Plutôt que d'annoncer au groupe "aujourd'hui, on joue !" pour proposer ensuite une séquence mortellement ennuyeuse ou inadaptée, il vaut mieux préparer avec soin et rigueur sa séquence,

---

<sup>10</sup> SILVA, H. « Comment définiriez-vous en quelques lignes le "jeu" et quelle place occupe-t-il en tant qu'outil pédagogique, notamment en classe de FLE ? », Le jeu en classe de FLE, [En ligne],2008, [consulté le 10/04/2015] , <http://www.franparler-oif.org/pour-lenseignant/temoignages-et-retour-dexperience/2363-le-jeu-en-classe-de-fle.html>.

en réfléchissant à ce qui permettra d'encourager l'attitude ludique. Si on y parvient, si les apprenants y voient un jeu et y prennent plaisir, tant mieux !

d-Ce qui compte avant tout, c'est l'attitude ludique, mais le matériel, les règles, le contexte doivent y contribuer. Comment favoriser cette attitude, cette conviction intime du joueur face à ses propres actes, qui lui permet de s'engager corps et âme tout en gardant son détachement ? Un matériel attirant, solide, robuste et bien conçu ; des règles claires, intéressantes et dynamiques ; une atmosphère détendue ne garantissent rien, mais ils contribuent largement à favoriser l'attitude voulue.

e-Quand on joue en classe, on ne joue pas à jouer, on joue. Parmi les nombreuses catégories dégagées par les spécialistes du jeu, il y a les jeux de faire-semblant. Or, quand on joue à faire-semblant, on joue quand même ! Autrement dit, les jeux proposés doivent rester des jeux et non des ruses pédagogiques. Je pense ici aux professeurs tellement soucieux des dérapages qu'ils interrompent une activité de jeu dès qu'ils en perdent le contrôle absolu. Un jeu pédagogique bien préparé ménage une place à l'imprévu. Il ne faut pas angoisser à l'idée de ne pas avoir tout prévu : le cadre ludique est très contraignant et offre un potentiel d'autorégulation étonnant.

f-Les apprenants doivent être des jouants, non des joués ni, pire encore, des jouets. Certains enseignants sont tellement attirés par les jeux qu'ils les introduisent en classe sans se demander si les apprenants en seront les sujets ou les objets. L'enseignant peut choisir de se tenir à l'écart pendant le jeu ou de jouer aux côtés des apprenants, mais jamais il ne devrait permettre que le jeu mette en danger la stabilité psychique des membres de sa classe. Je pense ici à

certaines dérapages dans l'utilisation des jeux de rôles, glissant dans le domaine de la psychothérapie entre les mains d'un animateur non formé. L'univers ludique inclut aussi des jeux cruels ou humiliants qu'il faut éviter à tout prix. L'enseignant doit donc veiller à ne pas abuser de son pouvoir pour faire des apprenants ses joujoux personnels.

Donc, Le jeu permet de créer des contextes dans lesquels il est possible pour l'apprenant d'apprendre la langue sans s'en apercevoir. En d'autres mots, pour favoriser l'apprentissage du FLE, les enseignants s'emploient à mobiliser la curiosité des apprenants autour des activités variées.

### **II.6. Le jeu en classe de FLE à l'école primaire:**

Les jeux ludiques constituent un outil pédagogique et un auxiliaire efficace dans l'enseignement des langues, en particulier le français langue étrangère, le jeu permet à l'enfant l'exploration du monde extérieur en même temps qu'il s'explore lui-même, il a besoin de s'exercer, de répéter, de jouer, et de faire jouer « *sa langue* ».

Le jeu multiplie les occasions, stimule le désir de l'apprenant, diversifie ses expériences et enrichit ses compréhensions, offre à l'enfant joueur la possibilité d'entrer en relation avec autrui. Le fait de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui, donc ; proposer des jeux en classe de FLE permet d'obtenir une plus grande efficacité et une plus grande réussite.

L'objectif de l'enseignement/apprentissage du FLE en primaire est de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication à l'oral et à l'écrit et amener l'apprenant à utiliser les règles phonologiques, lexicales, grammaticales ainsi que les éléments socioculturels et psychologiques dans un contexte

déterminé et dans une situation authentique de communication, alors ; c'est à travers le jeu que l'enfant va bénéficier d'un espace d'expression indispensable pour son développement , il s'exprime sur des activités menées ; il participe aux échanges et aux débats au sein de la classe. Par le biais du jeu, l'enfant apprend beaucoup de mots nouveaux qui enrichissent son vocabulaire, il essaye de mettre en œuvre de nouvelles expressions, des idées personnelles ainsi que des sentiments.

Le jeu représente un moyen d'échange entre l'enfant et son milieu puisqu'il aide à mieux comprendre la réalité et de saisir les règles de ce milieu.

### **II.7. Le jeu source de motivation :**

La motivation est considérée dans l'enseignement/apprentissage du FLE comme un paramètre déterminant de la réussite, est une composante essentielle de la réussite scolaire. L'enseignant peut jouer un rôle clé dans la (re)construction de la motivation chez les élèves ; L'enseignant doit créer des situations stimulantes pour engendrer la motivation de ses élèves. Il doit trouver des stratégies pour motiver les apprenants tout d'abord par rapport à la langue, puis par rapport au groupe classe, enfin par rapport à eux-mêmes.

Le jeu peut être un facteur favorable à l'apprentissage stimulant la motivation chez l'apprenant. Grace au jeu, l'élève est actif, et acquiert des méthodes de travail. Pour cela, l'enseignant doit sélectionner des jeux qui répondent à ses objectifs pédagogiques, qui seront adaptés aux élèves à qui on les propose afin d'attirer leur attention, et les impliquer dans des tâches scolaires.

La motivation est très importante dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. il est nécessaire et souhaitable de conduire les séances d'apprentissage en motivant au maximum les élèves, et ce, dans le but d'atteindre les objectifs qu'il s'est fixés.

### **Conclusion :**

Dans ce dernier chapitre de la première partie, nous avons défini le jeu, et évoqué ses fonctions .On a pu réfléchir sur le rôle du jeu et plus particulièrement des activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école.

Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE se trouve justifié par la connaissance de son intérêt pour l'élève. Nous pouvons dire que les activités ludiques contribuent à la mise en œuvre des compétences linguistiques, communicatives et culturelles. Et par là, elles peuvent apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action. C'est un moyen aussi facile à incorporer puisqu'il est très disponible.

Il nous semble plus intéressant pour un enfant de l'école primaire d'apprendre indirectement une langue par le biais d'activités ludiques et d'échanges avec autrui, nous restons convaincue cependant que les activités ludiques sont un bon moyen pour acquérir du nouveau vocabulaire et le réinvestir ultérieurement ainsi que les structures syntaxiques, mais ces dernières ne sont pas un remède miracle aux lacunes des enfants.

## **CHAPITRE III**

---

# **PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

## **Introduction**

Tout au long de ce dernier chapitre, nous mènerons une brève expérimentation, nous essayons de répondre à ces questions : existe-t-il une place et un besoin pour la mise en application des activités ludiques ? Les activités proposées à l'apprenant de la 4<sup>ème</sup> année primaire sont-elles réellement ludiques ? Comment sont elles présentées aux élèves ? La composante ludique motive-t-elle l'enseignement/l'apprentissage du FLE ?

Afin de rendre compte de la réalité de cet aspect dans l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire en Algérie nous avons choisi d'obtenir des données précises à travers d'autres moyens:

Nous avons réservé une partie de ce chapitre à l'analyse d'un questionnaire. La raison est que cette enquête nous apparaît le plus proche de la réalité du terrain en particulier lorsqu'il s'agit d'un public des enseignants. La deuxième raison est que le travail par le questionnaire permet une récolte rapide des informations dans un temps minime.

De l'autre côté, et pour arriver à l'objectif de notre recherche, nous avons consacré une partie pour l'étude de terrain, où nous allons proposer l'exploitation des activités ludiques en situation d'enseignement/apprentissage du FLE ; en particulier une classe de 4<sup>ème</sup> année primaire pour pouvoir connaître l'effet de l'activité ludique sur l'apprentissage. Nous avons essayé d'observer le comportement des élèves. L'objectif primordial était d'observer le déroulement et la présentation de ces activités ainsi que la réaction des élèves envers elles.

### **III.1. Enquête auprès des enseignants**

Le but principal du questionnaire était de recueillir le maximum d'informations concernant l'utilisation de jeu, et la place accordée à ce dernier au premier palier de l'enseignement.

Nous avons essayé à travers notre questionnaire, d'interroger des spécialistes du domaine, et solliciter leur avis sur le rôle de jeu en classe de FLE.

Le questionnaire a été destiné à 20 enseignants de cycle primaire de la Wilaya de Khanchela, et la majorité des enseignants interrogés ont accepté de nous aider et à répondre honnêtement aux questions. Le questionnaire est composé de 15 questions, dont la majorité sont fermées (QCM). (voir annexe n°1)

#### **III.1.1 Analyse et interprétation du questionnaire :**

##### **Question n°01 : Est ce que les élèves s'intéressent à la langue française ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	16	80%
Non	04	20%

Tableau n°01

Commentaire :

- Nous remarquons que (80%) des enseignants ont répondu positivement, (20%) des enseignants voient que les élèves ne s'intéressent pas à la langue française.
- Selon les réponses des enseignants, nous pouvons dire que les élèves sont

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

disposés à apprendre une langue étrangère; pour eux, c'est la découverte d'un nouvel univers.

#### Question n° 02 : Comment trouvez-vous leur niveau ?

Réponses	Nombre de réponses	pourcentage
Excellent	0	0%
Bon	04	20%
Moyen	14	70%
Faible	02	10%

Tableau n° 02

Commentaire :

- Comme le montre le tableau ci-dessus, un grand nombre d'enseignants soit (70%) trouvent que les élèves ont un niveau moyen, (20%) voient que le niveau est bon. (10%) trouvent que le niveau est faible.
- D'une manière générale, nous pouvons constater à travers les réponses des enseignants qu'une bonne partie d'entre eux trouvent que le niveau est moyen ; cela signifie que les élèves peuvent apprendre et améliorer leur apprentissage si nous leur proposons de nouvelles techniques et de nouvelles approches, qui correspondent, bien sûr, à leur âges, leur rythme, et leur milieu.

**TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

---

**Question n°03 : Trouvent –ils des difficultés dans :**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
La compréhension orale	08	40%
L'expression orale	15	75%
La mémorisation	09	45%
La lecture	10	50%

Tableau n° 03

Commentaire :

- Il est clair, que les difficultés résident au niveau de l'expression orale (75%) et la lecture (50%) ; aussi (45%) des enseignants voient qu'il existe des difficultés au niveau de la mémorisation ; et (40%) choisissent la compréhension orale.

- A notre avis, l'élève trouve des difficultés au niveau de l'oral, il n'arrive pas à parler facilement ; aussi au niveau de la lecture (il ne déchiffre pas les mots), d'autre part ; il ne mémorise pas les mots, donc il n'arrive pas à s'exprimer.

**Question n°04 : Qu'est ce qui rend votre travail difficile ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
La surcharge du programme	06	30%
Le nombre élevé des élèves	11	55%
Le niveau des élèves	04	20%
L'insuffisance de l'horaire	11	55%

Tableau n° 04

Commentaire :

- D'après les réponses des enseignants, toutes les propositions sont valables, ils

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

Ont donné le taux le plus élevé au nombre élevé des élèves (55%) et l'insuffisance de L'horaire (55%).

- Les enseignants trouvent que le nombre élevé des élèves apparaît comme obstacle à l'enseignement de la langue, les enseignants se trouvent incapable de gérer une classe d'une quarantaine d'élèves, l'autre problème c'est l'insuffisance de l'horaire, les enseignants n'arrivent pas à terminer le programme à cause de la surcharge du programme.

#### Question n° 05 : Utilisez-vous fréquemment les activités ludiques ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	16	80%
Non	04	20%

Tableau n° 05

Commentaire :

- La majorité des enseignants (80%) ont répondu par « oui » ; aussi, nous Remarquons que (20%) des enseignants n'utilisent pas les activités ludiques.

- Nous noterons que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présent sur Le terrain, donc les enseignants trouvent dans le jeu une dimension positive.

#### Question n°06 : Comment percevez – vous l'usage de l'enseignement ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE au cycle primaire ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Intéressant	12	60%
Profitable	07	35%
Inutile	01	5%

Tableau n° 06

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

Commentaire :

- Nous pouvons dire que (60%) des enseignants, trouvent le recours à l'activité ludique en classe de langue « intéressant », (35%) estiment qu'il est bien profitable et (5%) ne voient pas d'intérêt dans ce genre d'activités.

- Selon les réponses des enseignants ; nous pouvons dire que les enseignants Considèrent l'activité ludique comme support important et rentable dans leurs pratiques, ce résultat prouve que les enseignants en question ont déjà eu l'occasion d'exploiter cet outil avec leurs apprenants et qu'ils ont remarqué son effet positif sur les élèves.

#### Question n°07 : Quel activités utilisez vous en classe ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Des activités proposées par le manuel	15	75%
Des activités proposées par vous-même	15	75%
Autres	04	20%

Tableau n° 07

Commentaire :

- Nous remarquons que (75%) des enseignants utilisent des activités proposées par le manuel ; et (75 %) des enseignants utilisent des activités proposées par eux-mêmes ; et (20%) des enseignants disent qu'ils utilisent des activités selon le niveau des élèves ; tirés Sur le net, ou bien de cahier d'activités.
- Généralement ses activités proposées sont destinées pour des activités de l'oral.

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

**Question n°08 : Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos élèves ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%

Tableau n° 08

Commentaire :

- Nous remarquons que tous les enseignants (20%) affirment que la pratique de jeu attire l'attention des élèves.

- Nous pouvons dire que l'élève est attiré par l'activité ludique ; elle éveille l'intérêt et la curiosité chez l'élève.

**Question n° 09 : Les élèves sont –ils motivés par l'emploi des jeux ?**

Réponses	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	19	95%
Non	0	0%
Sans réponse	01	05%

Tableau n° 09

Commentaire :

- A l'exception d'une seule personne qui n'a pas donné de réponse, (19) enseignants ont répondu par (oui).

- Le jeu aide le jeune élève à intégrer des apprentissages nouveaux, elle est utilisée par l'enseignant afin de susciter chez les élèves l'envie d'apprendre et de découvrir le monde à travers des expériences, c'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression de réellement apprendre.

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

**Question n° 10 : Trouvez – vous que l'utilisation du jeu favorise l'expression orale des élèves ?**

Réponses	Nombre de réponses	pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%

Tableau n° 10

Commentaire :

- Nous remarquons que tous les enseignants (100%) affirment que l'utilisation du jeu favorise l'expression orale.
- Nous pouvons donc, dire que le jeu aide l'élève à exprimer et à améliorer ses capacités au niveau de l'oral.

**Question n°11 : Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%

Tableau n° 11

Commentaire :

- Tous les enseignants affirment que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique.
- L'activité ludique a une importance incontestable dans l'acquisition du vocabulaire, la pratique du jeu permet à l'élève d'assimiler et de comprendre le sens des mots en lui facilitant la compréhension.

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

#### Question n°12 : Les activités proposées font – elles progresser l'élève ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	18	90%
Non	0	0%
Sans réponse	02	10%

Tableau n° 12

Commentaire :

- Sur 20 enseignants, nous avons 02(10%) qui ne remarquent aucun changement dans la pratique des activités ludiques, tandis que 18(90%) voient qu'elle a une influence positive sur les jeunes élèves.

- Les réponses obtenues confirment que l'activité ludique a un impact positif sur l'élève; elle libère l'imagination de l'élève et aide l'élève à lire, parler, écrire, comprendre, et produire des différents discours dans des différentes situations.

#### Question n°13 : préférez-vous utiliser les activités ludiques dans votre classe de FLE ?

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	95%
Non	01	05%

Tableau n° 13

Commentaire :

- Un seul enseignant qu'a refusé d'utiliser les activités ludiques, (95%) des enseignants préfèrent utiliser les activités ludiques dans une classe de FLE.

- Un pourcentage (95%) explique bien que les enseignants veulent utiliser les activités ludique et ils sont convaincus par son apport positif et son efficacité.

**TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

---

**Question n°14 : Pourquoi vous référez à l'usage du jeu en classe ?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Pour aider l'apprenant à mémoriser de nouveaux mots	19	95%
Pour faciliter la compréhension de l'écrit	11	55%
Pour améliorer l'expression orale	17	85%

Tableau n° 13

Commentaire :

- D'après les réponses des enseignants, nous remarquons ; que (95%) des enseignants utilisent le jeu pour aider l'élève à mémoriser de nouveaux mots, (85%) pour améliorer l'expression orale, et (55%) des enseignants pour faciliter la compréhension de l'écrit.

- Ces résultats montrent que le but principal de l'utilisation des activités ludiques est d'aider l'élève à mémoriser des nouveaux mots ; apprendre le vocabulaire et à exprimer oralement.

**Question n°15 : D'après vous, quelle est la meilleure façon de valoriser la mémorisation et l'expression orale dans une classe de FLE ?**

Commentaire :

- De la lecture des réponses, nous n'avons constaté que la majorité des enseignants ont suggéré quelques propositions : inviter les élèves à s'exprimer en situations d'apprentissage tout en encourageant leurs produits oraux ; l'usage des jeux, les supports audio-visuelle, les documents sonores, aussi l'utilisation

des illustrations et de faire répéter les expressions par la majorité des élèves et amener l'élève à s'exprimer (pousser et l'orienter « question-réponse »).

### **Conclusion de l'enquête**

Cette étude nous a permis de constater que :

- Les activités ludiques permettent à l'élève un apprentissage autonome et efficace, et en même temps ludique. Elles mettent l'élève dans une situation dans laquelle il est en contact direct avec la réalité de la langue et la culture, c'est à travers la découverte d'un univers ludique que les élèves peuvent appréhender la langue étrangère.
- Les enseignants du cycle primaire utilisent l'activité ludique pour que les élèves développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à bien mémoriser les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.
- Les enseignants peuvent recourir à l'activité ludique pour améliorer l'expression orale, et aider les élève à mémoriser de nouveaux mots et de développer de nouvelles compétences à l'écrit.
- L'utilisation de l'activité ludique favorise la motivation ; les élèves ressentent une confiance en eux, aussi le jeu permet à l'élève d'entretenir des échanges, de collaborer avec l'autre dans le but de réussir.
- L'activité ludique représente un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances.
- Les enseignants ont ressenti la nécessité de rendre leur enseignement vivant pour motiver et faire participer activement les élèves au cours, donc l'activité ludique leur permet de rendre possible et faciliter ce désir d'apprendre.

### **III.2. Méthodologie :**

#### **III.2.1. Lieu d'expérimentation**

La présente enquête a eu lieu dans une école primaire au niveau de la commune de Chechar , la Wilaya de Khanchela .Cet établissement s'appelle l'Ecole Primaire Medour Ahmed .

#### **III.2.2. Choix de l'expérimentation**

Il n'était pas facile pour nous de choisir l'endroit de notre enquête, sachant que la commune de Chechar comporte un nombre important d'écoles primaires. D'autre part le niveau des élèves semble le plus possible proche. Donc, nous avons sollicité l'aide de plusieurs enseignants qui nous ont conseillé de réaliser notre travail pratique dans cette école primaire. Comme toutes les écoles primaires, Medour Ahmed enseigne le Français à partir de la 3<sup>ème</sup> année et applique les programmes et les horaires du Ministère de l'Education et de l'Enseignement National.

#### **III.2.3. Choix de corpus :**

Pour la réalisation de notre travail pratique, nous devrions déterminer le corpus de notre enquête, nous estimons que les élèves de la 4<sup>ème</sup> année primaire constituent le modèle corpus pour la réalisation de notre enquête parce qu'ils constituent un public jeune et sensible aux jeux.

#### **III.2.4. Le groupe expérimental :**

Notre groupe classe comporte 27 élèves (11 filles et 16 garçons), âgés entre 8ans et 10 ans .Ce nombre rend le travail facile et permet le contrôle des apprenants. Ce groupe d'enfants a comme répertoire la langue arabe, ces élèves sont issus d'une classe

sociale moyenne que l'on peut répartir en deux ensembles, enseignants, policiers, pharmaciens et d'autres parents, maçons cuisiniers et des ouvriers.

### **III.2.5. Présentation de la méthodologie de travail :**

Pour réaliser l'enquête de la présente recherche, nous opterons pour les méthodes suivantes : la technique d'observation de classe, la méthode analytique et finalement nous interpréterons les résultats et nous présenterons des commentaires.

### **III.2.6. L'observation de la classe :**

Cette technique nous a permis la possibilité d'observer et de suivre le déroulement d'un cours de FLE dans la classe étudiée, grâce à cette technique nous pouvons recueillir des observations concernant l'organisation de la classe, les activités proposées aux élèves, la participation et les interactions entre les élèves...etc. D'autre part, l'observation nous permettra de recueillir des informations lors de la réalisation des activités ludiques.

### **III.2.7. La méthode analytique :**

Nous avons opté pour la méthode analytique afin d'analyser des réponses des élèves à propos des activités ludiques.

### **III.3. Les activités ludiques, critères de choix :**

Avant tout, le jeu reste une source de plaisir et de joie chez l'enfant. D'autre part, le jeu est un élément nécessaire à son développement cognitif, psychologique et social.

Nous pensons que les activités ludiques seraient des moyens susceptibles à réaliser de tels objectifs et surtout celui d'apprendre en éprouvant du plaisir. En jouant

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

l'enfant apprend à s'explorer et à explorer son univers. Quand il joue, il le fait avec sérieux, pour lui, jouer n'est jamais ne rien faire, à ce moment, l'enfant donne un grand effort.

Nous pouvons énumérer les activités ludiques qui seront traitées dans ce modeste travail de recherche :

#### III.3.1. Première activité : (voir annexe n°3)

Fiche pédagogique de l'activité	
Nom de l'activité	Comptine
Titre	Alouette
Classe (niveau)	4 <sup>ème</sup> année primaire
Support	Vidéo (écouter une comptine), tableau
Durée	2h.
Objectif	<ul style="list-style-type: none"><li>-Diction et mémorisation d'une comptine.</li><li>-Corriger les erreurs de prononciation à l'orale.</li><li>-Enrichir le vocabulaire de l'élève ( acquérir des nouveaux mots).</li><li>-Cultiver la mémoire auditive de l'élève.</li></ul>
Déroulement de la leçon	<ul style="list-style-type: none"><li>-Eveil de l'intérêt.</li><li>-Lecture magistrale.</li><li>-Lecture individuelle.</li><li>- Questions de compréhension.</li><li>- On demande aux élèves de chanter la comptine.</li><li>- Mémorisation de la comptine par répétition (vers par vers).</li></ul>

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

#### III.3.2. Deuxième activité : (voir annexe n°4)

Fiche pédagogique de l'activité	
Nom de l'activité	Jeu de lecture.
Titre	Mot caché.
Classe (niveau)	4 <sup>ème</sup> année primaire.
Support	Manuel scolaire, tableau.
Durée	45min.
Objectif	-Renforcer la mémorisation des nouveaux mots. -Donner l'envie de lire des mots.
Déroulement de la leçon	-L'enseignante lis la consigne, et demande aux élèves de lire les mots, puis elle explique les mots difficiles. -Elle demande aux élèves de trouver les mots dans la grille, enfin elle corrige avec les élèves.

#### III.3.3. Troisième activité : (voir annexe n°5)

Fiche pédagogique de l'activité	
Nom de l'activité	Conte sans fin
Titre	Le petit chaperon rouge
Classe (niveau)	4 <sup>ème</sup> année primaire
Support	Vidéo, des images
Durée	2h
Objectif	Eveiller l'intérêt. Solliciter l'imaginaire collectif.

**TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

Déroulement de la leçon	<p>-On divise la classe en trois groupes, on raconte une histoire connue et on s'arrête avant la fin de l'histoire (en utilisant une vidéo et des images).</p> <p>-On demande aux trois groupes d'imaginer une fin (triste, heureuse, et comique).</p> <p>-A la fin chaque groupe raconte la fin de l'histoire.</p>
-------------------------	---

**III.4. Analyses et commentaires :**

**III.4.1. Grille d'observation :**

Nous avons recueilli les observations suivantes lors de réalisation de la comptine en classe de la 4<sup>ème</sup> année primaire.

Grille d'observation	
Remarque sur	Observations
L'organisation de classe	<p>-La classe est d'une dimension moyenne.</p> <p>-Les murs de la classe sont peints en vert clair, décorés par des images et des dessins.</p> <p>-La classe comporte quatre grandes fenêtres.</p> <p>-La classe est organisée en trois rangées, chaque rangée comporte Cinq tables disposées l'une derrière l'autre.</p> <p>-Un tableau blanc, composé de trois parties.</p> <p>-Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie gauche de la classe.</p> <p>-La classe est bien éclairée, elle comporte une estrade en bois.</p>
Le débit	<p>-Les élèves hésitaient.</p> <p>-Les élèves parlaient lentement.</p>

**TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

---

L'intonation	-L'intonation était naturelle. -Le ton était varié d'une phrase à l'autre.
L'articulation	-Certains sons étaient déformés. -Certains mots étaient incompréhensibles.
La prononciation	- Certains voyelles étaient déformées. -En générale, les élèves prononçaient correctement la plupart des mots.
La phonétique	-Certains élèves prononçaient mal certains phonèmes, mais avec la répétitions ils arrivaient à prononcer correctement.
La mémorisation	-L'enseignante chantait les premiers vers et les élèves chantaient après elle, la même démarche pour les autres vers, elle efface le tableau, et les élèves répétaient. - La plupart des élèves arrivaient à mémoriser des vers. -Le rythme et la mélodie aide à développer la compétence de mémorisation
Attitude et motivation des élèves	-Le comportement de la plupart des élèves reflète une certaines motivations. -Les élèves demandaient d'écouter la comptine plusieurs fois et ils chantaient avec l'enseignante. -Les élèves sont attirés par la vidéo et voulaient écouter plusieurs fois.
La participation des élèves	-Tous élèves participaient de manière active. -Certains élèves voulaient passer au tableau pour chanter.

Commentaire :

Nous avons constaté que cette activité menée avec les élèves de 4<sup>ème</sup> année primaire suscitait en eux un intérêt considérable.

## TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

Les élèves ont fourni des efforts lors de la réalisation de cette activité.

L'enseignante a éveillé l'intérêt des élèves, elle a utilisé une vidéo, ce qui encourage les élèves à participer, les couleurs et les images de la vidéo attirent l'attention des élèves, les élèves sont motivés par la comptine.

On trouve que la comptine constitue un bon support pour apprendre aux élèves des nouveaux mots et développer des compétences langagières.

### III.4.2. Grille d'observation :

Nous avons recueilli les observations suivantes lors de réalisation du mot caché en classe de la 4<sup>ème</sup> année primaire.

Grille d'observation	
Remarque sur	Observations
L'organisation de classe	<ul style="list-style-type: none"><li>-La classe est d'une dimension moyenne.</li><li>-Les murs de la classe sont peints en vert clair, décorés par des images et des dessins.</li><li>-La classe comporte quatre grandes fenêtres.</li><li>-La classe est organisée en trois rangées, chaque rangée comporte cinq tables disposées l'une derrière l'autre.</li><li>-Un tableau blanc, composé de trois parties.</li><li>-Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie gauche de la classe.</li><li>-La classe est bien éclairée, elle comporte une estrade en bois.</li></ul>
Attitude et motivation des élèves	<ul style="list-style-type: none"><li>-Tous les élèves sont intéressés et attentif, ils sont curieux.</li><li>-L'atmosphère de la classe était dynamique, tous les élèves</li></ul>

### TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE

---

	travaillent avec plaisir et ambition.
Les interactions entre les élèves	-Les élèves cherchaient les mots dans la grille attentivement. -Environ (20) élèves sur (27) élèves ont levé le doigt pour passer au tableau. -La majorité des élèves ont trouvé tous les mots dans la grille.

Commentaire :

Lors de la réalisation de cette activité, nous avons recueilli les observations suivantes :

Cette activité attire l'attention des élèves, et elle a davantage motivé les élèves.

Nous n'avons déduit que le mot caché qui s'ajoute aux activités ludiques qui peuvent être exploitées au service de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et qui constitue une source de motivation.

Les élèves ont fait appel à la mémorisation pour trouver les mots avec plaisir.

Ces activités changent la routine des cours habituels, soit pour l'enseignant ou pour l'élève, ce dernier se sentait plus libre de jouer, imaginer, penser et créer. Ces activités visent à enrichir le vocabulaire des élèves, ils sont sortis après ces activités avec un répertoire lexical enrichi.

#### III.4.3. Grille d'observation :

Nous avons recueilli les observations suivantes lors de réalisation du conte en classe de la 4<sup>ème</sup> année primaire.

**TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

Grille d'observation	
Remarque sur	Observations
L'organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La classe est d'une dimension moyenne.</li> <li>-Les murs de la classe sont peints en vert clair, décorés par des images et des dessins.</li> <li>-La classe comporte quatre grandes fenêtres.</li> <li>-La classe est organisée en trois rangées, chaque rangée comporte cinq tables disposées l'une derrière l'autre.</li> <li>-Un tableau blanc, composé de trois parties.</li> <li>-Le bureau de l'enseignante se situe dans la partie gauche de la classe.</li> <li>-La classe est bien éclairée, elle comporte une estrade en bois.</li> </ul>
La réalisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les idées des élèves sont en rapport avec le sujet.</li> <li>-Ils emploient des mots en lien avec le sujet.</li> </ul>
Type de travail des élèves	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les élèves travaillent en groupes.</li> <li>-Chaque groupe comporte neuf élèves.</li> <li>-Tous les élèves au sein des groupes participent de manière active.</li> </ul>
Attitude et motivation des élèves	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tous les élèves sont intéressés et attentifs.</li> <li>-Tous les élèves travaillent avec le plaisir.</li> <li>-Le travail en groupe a motivé les élèves.</li> <li>-Les images et la vidéo attire l'attention des élèves.</li> </ul>

**TROISIEME CHAPITRE : PRATIQUES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE A L'ECOLE PRIMAIRE**

---

Les interactions entre les élèves	<ul style="list-style-type: none"><li>-Tous les élèves communiquent entre eux, ils changeaient des idées et imaginaient la suite du conte.</li><li>-Le travail en groupe a dynamisé les échanges entre les élèves.</li><li>-Certains élèves ont envie de comparer aux autres pour être le plus rapide à terminer la fin du conte.</li><li>-Les élèves demandaient une aide lexicale ou de traduire les mots en français.</li><li>- Au sein du groupe les élèves timides pouvaient prendre la parole.</li></ul>
La cohérence	<ul style="list-style-type: none"><li>-les élèves choisirent les mots d'enchaînement</li><li>-ils ont évité la répétition.</li></ul>

Commentaire :

Nous avons remarqué que cette activité a transformé la classe en un lieu de partage des idées et des connaissances, aussi le travail en groupe a suscité la motivation chez les élèves.

Nous avons observé également que cette activité a attiré l'attention et a motivé les élèves (la vidéo et les images attirent l'attention des élèves).

Cette activité aide l'élève à acquérir les habiletés propres à son âge et à développer des compétences de communication, aussi le vocabulaire s'améliore au fur et à mesure.

**Conclusion :**

Nous concluons ce chapitre en annonçant que suite aux observations recueillies pendant la réalisation des activités, nous retiendrons les résultats suivants :

- Le ludique apparait comme un outil de gestion de la classe et un véritable moteur de la motivation.
- Les élèves étaient intéressés et attentifs, les activités ludiques ont attirés l'attention.
- Travailler en coopération présente un effet motivateur ce qui permet aux élèves de participer et faire des échanges.
- Les activités ludiques sont efficaces pour apprendre des nouveaux mots (par exemple enrichir son vocabulaire).
- Les exercices à caractères ludiques diversifient les situations d'apprentissage et développent l'esprit créatif de l'élève.
- Les activités ludiques peuvent mobiliser les compétences de compréhension et d'expression.
- Les activités ludiques donnent à l'élève l'envie de s'exprimer spontanément dans une situation de communication..

Enfin, l'enseignant doit intégrer l'activité ludique dans une classe de langue pour permettre à l'élève d'apprendre avec plaisir.

## **Conclusion générale**

---

### Conclusion générale

A la fin de ce modeste travail, qui porte sur l'influence de l'activité ludique sur l'expression orale et la mémorisation chez les élèves de la 4<sup>ème</sup> année primaire ; nous avons déduit que ce mémoire avait pour objectif de décrire, d'abord, l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire ; puis nous avons parlé de l'activité ludique et son utilisation dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Enfin, nous avons parlé de la pratique de l'activité ludique dans une classe de FLE.

Le jeu est l'activité première de l'enfant c'est son travail, son métier et sa source de joie, c'est une activité simple spontanée, libre et gratuite, le jeu offre à l'élève de nombreuses occasions d'apprendre ; il lui permet d'acquérir des compétences qui l'aideront plus tard .Il place l'élève dans une climat agréable, positif, et il le rend actif dans ses apprentissages.

Notre travail de recherche nous a permis de découvrir que le jeu en classe de 4<sup>ème</sup> année primaire, crée réellement une atmosphère de détente, et encourage les interactions orales, donc on peut le considérer comme un des moyens importants dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Les activités ludiques sont un facteur indispensable suscitant la motivation et attirent l'attention des élèves pour apprendre une langue étrangère.

Les activités ludiques sont de bons moyens permettant de centrer l'apprentissage sur l'apprenant en lui accordant un peu plus d'autonomie dans sa démarche d'apprentissage.

## CONCLUSION GENERALE

---

A travers le jeu, l'élève peut apprendre et acquérir diverses et multiples compétences, le jeu peut contribuer d'une manière positive dans le processus d'apprentissage.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre enquête et notre expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses, ce qui nous amène à dire que les enseignants approuvent et sollicitent l'utilisation des activités ludiques pour améliorer le niveau de leurs élèves.

Les résultats de notre étude sur les jeux montrent que ces derniers peuvent être considérés comme des supports précieux pour faciliter l'appropriation de la langue dans un contexte favorable et motivant.

Pour conclure, nous pouvons dire que le jeu fait participer l'intégralité de la classe d'une part, et elle apporte une joie en éliminant les contraintes de l'école d'autre part.

## **REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES**

---

### **1. Ouvrages :**

1-BEAUDET, S. 1996. Réussir le DALF unité B2 : Entraînement à la compréhension orale, Paris, France :Ed.Didier /Hatier.

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

3-BOYER.H , M.BUTZBACH, & M.PENDANX, (1990), Nouvelle introduction à la didactique du français langue étrangère.

4-Cuq, Jean.Piérre, Gruca , Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Ed presse universitaire de Grenoble, Grenoble, 2003. p 417.

5-FRANCINE.F, le modèle ludique :Le jeu ,l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie, Ed Les Presses de l'Université de Montréal 2003, Canada

6-L'enfant et le jeu. Approches théoriques et applications pédagogiques, Coll. Etudes et documents d'éducation. N°34, UNESCO, France, 1979.

7-NICOLE de Grandmont, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université 1997.

### **2. Manuels pédagogiques :**

1-Guides Pédagogiques du Maître de la 4<sup>ème</sup> AP, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, juin 2012.

2-Programme de français de la 3<sup>ème</sup> année primaire, Direction de l'enseignement fondamental, Commission Nationale des Programmes, Alger, Mars 2006.

### **3. Dictionnaire :**

1-CUQ J.-P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed. CLE International, Paris, 2008.

2-Le Robert, Dictionnaire de Français ,EDIF 2000, Paris ,2005.

#### **4. sitographie :**

1-SILVA, H. « Comment définiriez-vous en quelques lignes le "jeu" et quelle place occupe-t-il en tant qu'outil pédagogique, notamment en classe de FLE ? », Le jeu en classe de FLE, [En ligne],2008, [consulté le 10/04/2015] , <http://www.franccparler-oif.org/pour-lenseignant/temoignages-et-retour-dexperience/2363-le-jeu-en-classe-de-fle.html>

#### **5. Mémoires consultés :**

1-Bouarour S, L'apport du ludique dans l'enseignement du lexique en FLE au primaire, 2012.

3-Harrache S, Les représentations écolières et les pratiques du ludique dans l'enseignement/apprentissage du F.L.E. Cas des apprenants de la 4ème année primaire de l'école Bouhfs Mahieddine de Bousselam (W : Sétif), Université de Ouargla, 2012-2013.

2-Taghzeout A, L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère, Université d'Oran, 2008/2009.

## **ANNEXES**

---

## Annexe n°1 :

### Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire vous est destiné, enseignants et enseignantes de la langue française à l'école primaire. Nous vous prions de bien vouloir répondre à ces questions qui font l'objet de notre travail de recherche.

Nom et prénom :

Nombre d'année d'expérience :

1- Est ce que les élèves s'intéressent à la langue française ?

Oui  Non

2- Comment trouvez-vous leur niveau ?

Excellent  Bon  Moyen  Faible

3- Trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale

- L'expression orale

- la mémorisation

- la lecture

4- Qu'est ce qui rend votre travail difficile ?

- La surcharge du programme

- Le nombre élevé des élèves

- Le niveau des élèves

- L'insuffisance de l'horaire

5- Utilisez-vous fréquemment les activités ludiques ?

Oui  Non

6- Comment percevez – vous l'usage de l'enseignement ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE au cycle primaire ?

Intéressant

Profitable

Inutile

7 - Quel activités utilisez vous en classe ?

- Des activités proposées par le manuel.

- Des activités proposées par vous-même.

- Autres

.....

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

Oui  Non

9- Les élèves sont –ils motivés par l'emploi des jeux ?

Oui  Non

10 – Trouvez – vous que l'utilisation du jeu favorise l'expression orale des élèves ?

Oui  Non

11- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui  Non

12- Les activités proposées font – elles progresser l'élève ?

Oui  Non

13- préférez-vous utiliser les activités ludiques dans votre classe de FLE ?

Oui  Non

14- Pourquoi vous référez à l'usage du jeu en classe ?

- Pour aider l'apprenant à mémoriser de nouveaux mots.

- Pour faciliter la compréhension de l'écrit.

- Pour améliorer l'expression orale.

15- D'après vous, quelle est la meilleure façon de valoriser la mémorisation et l'expression orale dans une classe de FLE ?

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

**Merci pour votre collaboration**

## Annexe n°2 :

Lire Raconter Dire Informer  
Communiquer Exprimer

Atelier de lecture

Jeux pour écrire et lire



**J'observe et je lis**

- 1 Comment s'appellent ces deux magazines ?
- 2 À qui le magazine « Planète Jeux » propose-t-il ses jeux ?
- 3 Combien de jeux propose le magazine « Toboggan jeux » ?
- 4 Quelles sont les autres activités que tu peux faire dans le magazine « Jeux » ?

**À ton tour**

Les jeux te permettent d'apprendre en t'amusant. Tu chercheras :

- ✱ des mots pour compléter des grilles,
- ✱ des lettres pour compléter des mots,
- ✱ des mots pour faire des listes,
- ✱ des mots cachés.

88

## **Annexe n°3 :**

### **Activité n°01**

Alouette

Alouette, gentille alouette,  
Alouette, je te plumerai.  
Je te plumerai la tête,  
Je te plumerai la tête,  
Et la tête, et la tête, A  
Alouette, alouette... Aaaah !  
Alouette, gentille alouette,  
Alouette, je te plumerai.  
Je te plumerai le bec,  
Je te plumerai le bec,  
Et le bec, et le bec,  
Et la tête, et la tête,  
Alouette, alouette... Aaaah !  
Alouette, gentille alouette,  
Alouette, je te plumerai.  
Je te plumerai le cou,  
Je te plumerai le cou,  
Et le cou, et le cou,  
Et le bec, et le bec,  
Et la tête, et la tête,  
Alouette, alouette... Aaaah !  
Alouette, gentille alouette,  
Alouette, je te plumerai.  
Je te plumerai le dos,  
Je te plumerai le dos,  
Et le dos, et le dos,  
Et le cou, et le cou,  
Et le bec, et le bec,  
Et la tête, et la tête,  
Alouette, alouette... Aaaah !  
Alouette, gentille alouette,  
Alouette, je te plumerai.  
Je te plumerai la queue,  
Je te plumerai la queue,  
Et la queue, et la queue,  
Et le dos, et le dos,  
Et le cou, et le cou,  
Et le bec, et le bec,  
Et la tête, et la tête,  
Alouette, alouette... Aaaah !  
Alouette, gentille alouette,  
Alouette, je te plumerai.



pour la réconforter. Sur son chemin, la petite fille rencontre le Loup. Le loup veut la dévorer..... »