



MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITÉ «ABBES LAGHROUR» DE KHENCHELA
FACULTÉ DES SCIENCES ET DE LA TECHNOLOGIE



Département des lettres et langues

Mémoire de fin d'études

Pour l'obtention du diplôme de Licence (L.M.D)

Spécialité : Langue appliquée

**L'EFFET DES ACTIVITÉS LUDIQUES SUR LA
COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT**

**LE CAS DES APPRENANTS DES 4 ÈME ANNÉES
PRIMAIRES**

RÉALISÉ PAR :

- MALKIA IMANE

SOUS LA DIRECTION DE :

M.ABEDLMALEK ATAMNA

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 mes frères et soeurs

À mes ami(e)s

À mes chères copines « KHEMMAR Marwa, MECHOUCHA Madiha, ... »

*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*

*remercîments à Monsieur ATAMNAA , mon encadreur, d'avoir accepté de diriger mon travail et pour
toutes les informations et les conseils qu'il m'a*

donnés.

Ma profonde reconnaissance

*A Monsieur le chef de département des lettres et des
langues étrangères , ainsi qu'à
Monsieur le chef de la filière langue française
et à tous mes enseignants de la faculté de
français ; qui ont assuré ma formation durant mon
cursus universitaire.*

*Je remercie le Directeur et l'administration de l'école
primaire de « Houha Athman » à Khenchela pour leur
accueil, ainsi que l'enseignante « BOUZIDI Rima» pour
sa contribution dans la partie pratique de mon travail.*

A tous, Merci.

Tables des matières

Introduction générale	
02	
Première partie : partie théorique	
Introduction	08
Chapitre I :La lecture et la compréhension de l’écrit	
09	
I.1- la compréhension de l’écrit	
11	
I.2- La lecture et la compréhension	
12	
I.3- Les modèles de la compréhension	
15	
I.3.1- Le modèle sémaciologique : (de la forme au sens)	
16	
I.3.2- Le modèle anomasiologique : (du sens à la forme)	
16	
I.4- Les compétences de la compréhension	
16	
I.4.1- La compétence linguistique	
17	
I.4.2- Les compétences socioculturelles	17
I.4.3- La compétence discursive	
II.1.2- L’approche ludique	21
II.1.3- Les types d’activités ludiques	21
II.1.4- Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE.....	22

I.5- Les difficultés de la compréhension de l'écrit.....	18
I.6- Le rôle de l'enseignant dans l'activité de la compréhension des textes... 	20
Chapitre II :les activités ludiques et la compréhension de l'écrit.....	23
II.1- Les activités ludiques.....	25
II.1.1- Définitions des jeux et des activités	
II.1.4.1- La motivation.....	29
II.1.4.2- Le développement des compétences langagières et cognitives.....	30
II.1.4.3- Le développement harmonieux de l'apprenant	30
II.1.5- Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit.....	31

34

Deuxième partie : partie pratique

Introduction

.....

Chapitre III :

l'expérimentation.....

III.1- Description de corpus.....

III.1.1- Le terrain.....

III.1.2- le public.....

III.1.3- La méthode de travail.....

III.1.3.1- l'observation.....

III.1.3.2- Les modèles des jeux présentés aux apprenants.....

III.2- Les objectifs visés par les jeux proposés.....

III.2.1- L'objectif de premier jeu : (jeu d'enveloppe).....

III.2.2- Objectif de deuxième jeu : (le jeu de coloriage).....

III.2.3- Objectifs de troisième jeu : (le jeu des gestes).....

III.3- L'analyse des données.....

III.3.1-Sur le plan de la motivation.....

III.3.2-Sur le plan cognitif.....

48

Conclusion générale..... 36

Références bibliographiques annexes

Introduction générale

« Dans notre société, la lecture est une activité qui fait partie intégrante de la personne. De nos jours, il est difficile d'obtenir une reconnaissance sociale complète si l'on ne possède pas une connaissance pour le moins fonctionnelle de la langue écrites. »¹

En effet, l'habileté à comprendre les informations écrites est essentielle pour s'intégrer dans la société actuelle. Dans le secteur éducatif, il est nécessaire d'étudier les conditions qui favorisent la compréhension de l'écrit. Dans nos écoles nous constatons que les apprenants sont confrontés à de grandes difficultés face à la lecture et la compréhension des textes.

Il est nécessaire donc d'identifier les moyens et les méthodes qui peuvent améliorer cette compétence et permettre de laisser une place à la créativité, parce qu'on considère la classe de français langue étrangère comme un espace où les enfants ont besoin d'être motivés par des activités qui favorisent l'apprentissage.

Le choix de ce thème « l'impacte des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit cas des apprenants de 4^{ème} année primaire » est motivé par une bonne volonté de mettre l'accent sur l'un des plus grands problèmes qui empêchent les apprenants à acquérir la maîtrise d'une langue étrangère, et en particulier les apprenants de 4^{ème} année primaire, car à cet âge, l'apprenant doit être capable de lire et comprendre des textes courts.

En tant que futures enseignants, ce travail concrétise nos préoccupation à réfléchir sérieusement sur les difficultés de la compréhension écrite chez les apprenants, et le manque de motivation en classe de FLE surtout dans ce qui concerne la lecture et la compréhension écrite, dans le but de trouver une solution à la plupart des apprenants, dans tous les cycle, qui ne lisent pas et qui déchiffrent mal, ils n'arrivent pas de comprendre une simple question d'un exercice, rappelons qu'à la 4^{ème} année primaire, l'apprenant a déjà bénéficié d'une année d'Enseignement/Apprentissage de la lecture, qu'il doit bien initié à la compréhension de l'écrit.

En effet, la compréhension de l'écrit est une compétence nécessaire pour réussir les évaluations en langue française. Il faut souligner que les épreuves se basent sur la compréhension du texte et les apprenants trouvent des difficultés notamment en « compréhension écrite ».

Nous devons penser à ce problème en tenant compte les types d'activités proposées par les enseignants et surtout celles qui ont un caractère ludique et ouvrent des nouveaux horizons à l'apprenant en matière de l'apprentissage de français langue étrangère.

La question qui s'impose :

¹ GIASSON. Jocelyne, *la lecture de la théorie à la pratique*, Bruxelles, De Boeck, 2005, P.9

-Quel rôle jouent les activités ludiques dans la compréhension de l'écrit ?

Pour pouvoir répondre à cette problématique nous émettons l'hypothèse que les activités ludiques favorisent la motivation des apprenants, puisqu'elles développent des stratégies cognitives utilisées par ceux-ci pour la compréhension d'un texte.

Pour cela, nous voulons, à travers ce travail, présenter la réalité vécue dans nos classes de FLE (manque de motivation) et proposer une forme d'activités (activités ludique) qui pourraient améliorer la compréhension de l'écrit.

Pour réaliser ce travail de recherche, nous comptons effectuer une pré-enquête pour vérifier si les activités ludiques conçues pour la lecture et la compréhension de l'écrit en classe de FLE sont efficaces ou peu satisfaisantes. Ensuite, nous choisirons les activités sollicitant la motivation de l'apprenant, et mettant l'accent sur la compréhension de l'écrit en les introduisant en classe pour analyser et interpréter par la suite, les résultats obtenus.

Notre travail s'articule donc autour de deux chapitres :

Le premier chapitre correspond au travail théorique, qui a pour objectif de préciser et définir quelques notions fondamentales sur lesquelles s'appuie la compréhension de l'écrit, telles que : la lecture, les jeux et les activités ludiques, ainsi que la relation entre eux et leur rôle dans l'Enseignement/Apprentissage du FLE.

Le deuxième chapitre sera consacré à la pratique et la méthodologie adoptée, puis les résultats de l'expérimentation.

Notre travail de recherche prend fin par une conclusion générale.

Première partie :

Partie théorique

Introduction

Face à un texte écrit, les apprenants, au primaire, ont souvent une réaction de panique et d'appréhension constituent des obstacles considérables qui influencent sur leur compréhension. Pour palier cette « panique » de l'apprenant face à cette masse de mots et de phrases, l'enseignant essaie de faciliter l'apprentissage et de mettre en place des stratégies, afin de développer les compétences des apprenants, il faut sans cesse leur proposer des activités nouvelles et attrayantes. Parmi ces activités ; l'élaboration des jeux en classe pour leur stimuler, leur motiver, et leur permettre d'apprendre la lecture et la compréhension de l'écrit d'une manière souple et créative.

C'est en cela que les activités ludiques peuvent constituer un formidable outil pédagogique, c'est un bon moyen pour améliorer la réussite en lecture et la compréhension de l'écrit.

Cette partie qui est consacré pour la recherche théorique, contient deux chapitres, un premier chapitre pour déterminer la relation entre la lecture et la compréhension et un deuxième chapitre pour déterminer la relation entre les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

Chapitre I

La lecture et la compréhension de L'écrit

Introduction

La lecture d'un texte en français langue étrangère, pour les apprenants du primaire, est un acte complexe et dynamique, où les apprenants ont souvent une difficulté de saisir le sens de l'écrit. La compétence de la compréhension de l'écrit doit être développée chez nos apprenants dès les premières années de l'apprentissage de la langue française.

Nous essayerons dans ce chapitre de définir la lecture et la compréhension de l'écrit et montrer les difficultés que les apprenants de français langue étrangère rencontrent face à un texte écrit et signaler le rôle de l'enseignant pour éviter ce problème de compréhension.

I.1- la compréhension de l'écrit

La compréhension passive La finalité de tout acte de lecture est la compréhension. En réalité les programmes de l'école l'expriment clairement « lire pour comprendre ». De ce fait, l'un des aspects principaux de la compréhension des textes est de construire un sens. Elle met en jeu des processus psychologique cognitifs, motivationnels, dont la réalisation dépend des facteurs affectifs, sociologiques et culturels.

En réalité, la compréhension de texte écrit est plus complexe que l'acte de lecture, car l'objet de l'écrit est d'interpréter ce qui est lu. Selon Joceline GIASSON, le sens de l'écrit va se construire à partir d'une interaction entre le texte et le lecteur, c'est une communication entre le lecteur et le texte qui implique une connaissance du sujet du thème du domaine traité.¹

Il s'agit d'effectuer des repérages utiles et de mettre en relation les différentes composantes du texte qui font la cohérence d'un document. La compréhension de l'écrit passe par trois niveaux :

C'est la perception de l'ensemble du texte, pour relever ses signes intrinsèque : titres, sous titres, éléments de typographie (caractère gras, majuscule, italique, photos...).

- *La compréhension de l'écrit :*

Il s'agit d'établir une relation sémantique entre l'écrit et ce qui l'accompagne, comme image ou autre pour construire le sens du texte.

¹ GIASSON.J, *la lecture de la théorie à la pratique*, Bruxelles, De Boeck, 2005, P.19

¹GIASSON.J, Op.cit, P.178

-La compréhension autodirigée :

C'est une lecture orientée vers certains éléments pertinents du texte qui aide l'apprenant qui cherche à découvrir les éléments de la communication et le contexte d'énonciation (l'auteur, la date...). Puis le repérage des mots clé grâce à des questions ou des consignes.

Il s'agit donc, d'une étape d'approche du texte durant laquelle l'apprenant fait le repérage de l'essentiel de l'information contenue dans le texte. Il est important d'inculquer à l'apprenant l'idée que – comme le signal Sophie

MOIRAND- :« *tout texte écrit a une fonction iconique qu'on se doit de prendre compte* ». ¹

I.2- La lecture et la compréhension

La lecture est un ensemble de processus permettant d'extraire la signification du texte qui comprend les processus d'identification des mots écrit et ceux alloués à la compréhension.² Ce qui apparaît certain est que la finalité de l'acte de lire est de bien comprendre le texte.

En effet, la lecture a été considérée, d'après Nabila Tatah doctorant à l'université de Bejaïa, comme :« *une activité passive pendant laquelle le lecteur reçoit le texte. La lecture demande [...] au lecteur d'effectuer un*

¹ MOIRAND. S, *Situation d'écrits*, Paris, 1979, P.24

² MEGHRBI. Hakima, ROCHER .Thierry, et all, *évaluation de la compréhension de l'écrit chez l'adulte*, Economie et statistique, N°242-425, 2009, P.64

mouvement de va-et-vient entre les données du texte et ses connaissances antérieures ». ¹²La lecture est donc, une activité de déchiffrement et de compréhension d'une information écrite.

¹ FRANCOIS Jacques, *lecture, mémorisation et compréhension (l'apport de la psychologie cognitive)*, conférence à l'ATPF, disponible sur :

<http://www.google.dz/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCkQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.interlingua.fr%2Fuploads%2Fpdf%2FLECTURE%2C%2520MEMORISATION%2C%2520COMPREHENSION.pdf&ei=vWieUZmZOYjatAa-uIGIAQ&usg=AFQjCNEGeEA8b69RS2mslGYWHDzpWBdrCw&bvm=bv.46865395,bs.1,d.Yms>

I.3- Les compétences de la compréhension

Dans l'enseignement/apprentissage de FLE, de très nombreuses situations mobilisent les compétences de compréhension. L'apprenant doit être capable de conserver en mémoire un certain nombre de connaissances et d'exploiter les indices para textuels pour entrer en communication avec le texte, comme il doit avoir des connaissances sur la langue, et aussi sur le monde. En effet, les apprenants comprennent mieux avec les connaissances antérieures acquises durant la vie, car celles-ci, peuvent intervenir dans la compréhension.

La compréhension est donc une capacité nécessaire pour l'acquisition de plusieurs compétences :

I.3.1- La compétence linguistique

Cette compétence permet à l'apprenant :

- d'émettre des phrases en accord avec les règles de la langue, et à discerner les phrases bien ou mal formées ;
- De maîtriser plusieurs formes qui lui assurent la compréhension de chaque énoncé ;
- De connaître les règles phonétiques, morphologiques et syntaxiques ;
- D'avoir un bagage linguistique suffisant ;
- De maîtriser les différents modes de chaque verbe ;

¹ TATAH. Nabila, *Pour une pédagogie de compréhension de l'écrit en classe de FLE*, Synergies Algérie, N°12,

², P.128

- De connaître les différents éléments et unité de chaque phrase et la relation entre eux.

I.3.2- Les compétences socioculturelles

Toute langue véhicule une culture, c'est pourquoi l'enseignement/apprentissage de FLE ne doit pas prendre en charge que le côté linguistique, mais essentiellement le côté socioculturel. Cela exige de la part de l'enseignant de connaître son apprenant, ses représentations, et de pénétrer son univers socioculturel. A ce propos de cela, Mohamed MILIANI pense que : « *les langue ne sont donc pas seulement présentées comme moyen de communication ou d'instruction, elles sont aussi considérées comme tremplin pour une ascension vers le pouvoir, ou comme un élément de prestige auquel beaucoup de nouveaux riches font appel pour acquérir un statut social ou politique* »¹.

¹ MILIANI.M, *La dualité français-arabe dans le système éducatif algérien*, In *Education et société plurilingue*, 2003, P.26

En effet, le milieu socioculturel est un paramètre essentiel, parce que le contact permanent entre les apprenants eux-mêmes, et ceux qui les entourent peut favoriser ou non l'apprentissage, notamment celui de la compréhension.

I.3.3- La compétence discursive

La compétence discursive recouvre la connaissance de l'organisation des phrases et de leurs composants, et la capacité de maîtriser en termes de thème, de l'information nouvelle, de la cause et la conséquence.... Comme elle leur offre la capacité de gérer et structurer les différents discours et registres de langue.

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, il est probable que l'apprenant commencera par le bref énoncé d'une phrase et aux niveaux supérieurs, le développement de la compétence discursive.

I.4- Les difficultés de la compréhension de l'écrit

Les apprenants échouent souvent dans les examens pour le simple raison qu'ils n'arrivent pas à comprendre les consignes, ou à cause d'une mauvaise interprétation, cela pose un grand problème de la compréhension car les apprenants n'appliquent pas les consignes qui leur sont fournies. Dans l'apprentissage de français langue étrangère, la compréhension et le respect des consignes sont indispensables à tout travail autonome.

L'apprenant doit donc prendre le temps pour lire la consigne et déceler le ou les mots-clés, et ne pas s'engager dans une tâche au hasard. Comme l'enseignant peut établir le profil de performances de ses apprenants pour pouvoir dégager et analyser les forces et les faiblesses de chacun d'eux, et cerner leurs

capacités. A titre d'exemple ; la reconnaissance des mots pour laquelle certain apprenant commette tellement des erreurs qu'ils ne peuvent accéder à une compréhension correcte.

L'apprenant doit donc, réfléchir à la tâche dans laquelle il va s'engager, ce qui suppose qu'il tient compte des consignes dans laquelle des mots ou des actions « clés » doivent être sélectionné.

Cela mène à un autre problème celui de la gestion des tâches, où de nombreux apprenants s'engagent dans un travail sans planifier comment ils vont le réaliser, certains d'eux lisent à peine les consignes ou les textes sur lesquels ils doivent s'appuyer pour traiter une tâche parce qu'ils n'ont probablement pas été habitués à le faire dans des situations plus guidés.¹

Pour cela il est préférable que l'enseignant demande à ses apprenants

D'expliquer leurs démarches et de justifier leurs réponses. Par ailleurs, ce rapport montre que faire expliquer aux apprenants leurs procédures est facteur important de succès.

Un autre problème, celui de l'hétérogénéité des apprenants, que les recherches soulignent l'extrême complexité des relations entre les variables qui contribuent à la lecture. A titre d'exemple : les bons et les mauvais « compreneurs », il s'agit de deux groupes d'apprenants présentant en moyenne les mêmes niveaux de performance en ce qui concerne la lecture de mots isolés et le vocabulaire.

Ces apprenants diffèrent quant aux procédures qu'ils mettent en œuvre au cours de lecture.

Des autres problèmes que l'apprenant rencontre lors de l'activité de la lecture et la compréhension de l'écrit tels que :

- Les références culturelles contenues dans un texte que les apprenants ne connaissent pas.
- Le contexte qui peut induire les apprenants en erreur, car la compréhension d'un texte ou d'un énoncé ne peut pas être comme une compréhension de mots isolés et sans contexte.
- Le mauvais repérage de structures grammaticales ou de points de vue.

¹M.Rémond, *Pourquoi certains enfants ne comprennent pas ce qu'ils lisent ?*, INRP L'Harmattan, Paris, 1993, P 133.

Chapitre II

Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

Introduction

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle, où on s'entraîne à mettre en valeur nos connaissances dans le cycle de la vie, où le jeu peut être une recherche d'une solution correcte dans les situations diverses.

Comment nous pouvons profiter de ce genre d'activités pour améliorer le déroulement du processus d'apprentissage ? et essentiellement dans la compréhension de l'écrit.

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir les deux concepts : « *jeu* » et « *activité ludique* », de montrer les différents types d'activités ludiques et leurs rôle dans l'Enseignement/Apprentissage de français langue étrangère et précisément dans la compréhension de l'écrit.

II.1- Les activités ludiques

II.1.1- Définitions des jeux et des activités ludiques

Le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes, ce qui explique la multiplicité des études sur le jeu selon des concepts différents et approches disciplinaires.

Le Petit Robert définit le jeu comme : « *une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». ¹ Selon Le Petit Larousse le jeu est une « *activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir* » ².

Le jeu désigne donc, l'activité de jouer en manière générale.

- Les activités ludiques :

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme une « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* » ³. Selon B.CORD Maunoury, les activités ludiques sont des : « *activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec* ». ⁴

Nicole DE GRANDMONT définit le jeu comme : « *une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur* ». ⁵ Il ajoute que les jeux offrent « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre* ». ⁶

A la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques désignent les activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant et perdant.

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs où l'apprenant peut prendre plaisir en apprenant et manifestant sa créativité, comme le signale Nicole DE GRANDMONT : « *aborder*

L'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie ». ⁷ Introduire ce genre d'activités en classe, vise à préparer l'enfant à la vie, par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences les

¹ Le Robert, dictionnaire de français, Edif, Paris, 2005, P.237

² Le Petit Larousse Illustrer, *Dictionnaire encyclopédique*, Bordas, 1998, P.568

³ CUQ.J.P, *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003, P.160

⁴ Edufrance.com

⁵ DE GRANDMONT.Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997, p.83

⁶ Ibid., P.88

⁷ Ibid., P.90

plus précoces dans son quotidien. Par ces activités, l'apprenant apprend à connaître les choses en jouant avec d'autres enfants de son âge pour découvrir leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE vise essentiellement à la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

II.1.2- L'approche ludique

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étudie.

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage, parce que, en un moment d'une situation d'apprentissage, l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexes ; dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif précédent qui est la compréhension.

De plus, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

II.1.3- Les types d'activités ludiques

Il existe différents types de jeux qui correspondent à chaque stade du développement de l'apprenant, bien connaître ces types permet à l'enseignant de proposer les activités qui correspondent aux besoins de ses apprenants.

Parmi les jeux que nous pouvons exploiter avec les apprenants à l'école primaire, il y a : *les jeux à règle, les jeux de logique et de réflexion, les jeux de simulation et les jeux de rôles.*

- Concernant *les jeux à règle et les jeux de logique et de réflexion*, ce sont des jeux qui visent à développer chez l'apprenant des compétences langagières, en suivant les indications fournies par l'enseignant, c'est-à-dire, il joue sans l'implication de sa personnalité dans le contenu du message ou la mise en action, mais sa compréhension linguistique. Ce genre de jeux linguistiques se figurent à travers les jeux de mots (leur morphologie, leur phonétique, leurs sens, et sa forme écrite et orale). Grâce à ces jeux, l'apprenant devient moins subjectif, et tient compte de l'autre. Cela nous fait évoluer vers la coopération, c'est-à-dire, conjuguer les activités conformément à des impératifs communs.¹ C'est ainsi qu'il apprend à respecter les règles et les indications proposées.²

¹RETSCHITZKY.M, BOSSEL.Lagor.P.Dasen, *La recherche interculturelle*, TOME 2, L'Harmattan, 1989, P.72 ² DE GREAVE Sabine, *Apprendre par les jeux*, De Boeck, Paris, P34

- *Les jeux de rôles et les jeux de simulation*, sont des jeux communicatifs, ils se caractérisent par les interactions et les échanges entre les apprenants ou bien entre les apprenants et l'enseignant. Ce type de jeux, permettent l'apprenant de « *découvrir et comprendre le monde, d'exercer ses compétences, de tisser des liens avec son entourage... sans parler du plaisir que les jeux procurent* ». ¹

Dans ces formes de jeux, l'apprenant suit son propre rythme et détermine lui-même, en fonction de sa motivation et son énergie.

II.1.4- Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE

L'efficacité d'un processus d'apprentissage réside sans aucun doute dans la qualité des contenus transmis au cours des activités de classe, et dans la qualité des procédés mis en œuvre pour faire comprendre, assimiler et rendre accessibles ces contenus. Pour arriver à tout cela, les activités ludiques seront un outil très puissant, car elles enlèvent l'attention du processus didactique même, et permettant un investissement plus rentable.

Avant, les jeux ont été considérés comme des activités sans valeur éducative. Mais, depuis quelques années, cette conception a largement évolué en donnant aux jeux une place très importante dans l'éducation de l'enfant, et dans la création d'un contexte qui lui est favorable.

Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris.

A travers les fonctions interactives et communicatives, il recueille la dimension ludique, la dimension cognitive et communicative. De plus, les jeux et l'apprentissage sont des éléments qui visent les mêmes objectifs qui sont :

II.1.4.1- La motivation

Le dictionnaire de psychologie définit la motivation comme : « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ». ² Selon René RICHTERICHÉ, la motivation est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* » ³ où le degré de motivation influe sur les différents comportements de l'être humain et sur ses rapport avec le monde.

¹ DE GREAVE Sabine, P36

² NORBERT Sillamy, *dictionnaire de psychologie*, Larousse, Paris, 2003, P.175

³ RICHTERICHÉ. René, *système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes*, cité par : BOUACHA.A, *la pédagogie du français langue étrangère*, Hachette, Paris, 1985, P102

Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation est sentie à travers le choix des stratégies pédagogiques les plus adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre et l'ambition à réussir dans tous les niveaux. Motiver les apprenant constitue l'un des plus grands défis de l'enseignement actuellement, cela implique l'enseignant dans une double tâche ; la première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre. La seconde consiste à donner envie et entretenir le désir

Les jeux présentent une source d'une grande motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

La motivation apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec les autres apprenants. Le jeu permet de renforcer la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celle qui sont déjà acquis.

II.1.4.2- Le développement des compétences langagières et cognitives

L'enseignement de FLE à l'école primaire est le point de départ de l'acquisition de cette langue. Le jeu peut être considéré comme un moyen efficace qui permet aux apprenants d'intervenir dans différentes situation de communication, et sera capable de prendre la parole, Ces activités incluent des processus cognitifs tels la perception, l'apprentissage, la mémoire, le langage et la pensée. Cela signifie qu'il est armé de certaines compétences linguistiques (lexicales, grammaticales, phonétiques et orthographiques) qui sont considérés comme des pré-requis. « *Chez les enfants, le ludique est un déclencheur de parole* »¹.

Les activités ludiques permettent ainsi la concentration de l'apprenant par son aspect ludique en attirant son attention, et le menant à imaginer, réfléchir, résoudre des problèmes, recevoir des informations et enrichir son langage.

II.1.4.3- Le développement harmonieux de l'apprenant

Selon De GREAVE :«*Dans les réelles situations ludiques, l'enfant est guidé par le plaisir de la recherche et de la découverte, vivra de multiples expériences dans lesquelles ses potentialités mentales, perspectives motrices et sociales seront sollicitées* »². Le plaisir devient donc le reflexe de toute action ludique pour travailler et découvrir le monde. En effet, les activités ludiques aident à faire naître une ambiance amicale entre l'enseignant et ses apprenants, parce qu'il devient plutôt un ami aîné qui dirige le déroulement de jeu,

¹ PANDEX. Michèle, *les activités d'apprentissage en classe de langue*, Hachette, Paris, 1998, P114

² DE GREAVE Sabine, *Op.cit.*, P.16

répond aux questions, ou aide avec le vocabulaire inconnu pour ses apprenants. Elles créent donc des liens entre les différents participants grâce aux activités de groupes.

Cette atmosphère de convivialité et de plaisir fait que les apprenants apprécient de se retrouver et conviennent au cours avec plus de plaisir. Ils désirent également progresser pour enrichir les échanges.

II.1.5- Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

La réussite scolaire dépend de la maîtrise de la lecture par les élèves. Ainsi, faut-il réunir au sein de la classe de FLE les conditions nécessaires à un apprentissage efficace pour susciter la mobilisation de l'énergie de l'apprenant.

Pour cela, les nouveaux programmes de l'école primaire, donnent une place particulièrement significative à l'initiation des apprenants à la lecture avec des activités de lecture de caractère ludique comme la BD, le poème, le conte, la recette de cuisine et la devinette.

Ce genre d'activités permet à l'apprenant d'exploiter ses connaissances linguistique, d'identifier et de mémoriser des nouveaux mots, et de construire son savoir, ainsi de lui donner l'envie de lire.

J.GIASSON voit que :« *les élèves doivent lire le plus souvent possible des textes entiers, mais, en certaines occasions, ils ont besoin de s'attarder sur des unités comme les mots ou les syllabes, laisser choisir les activités par les élèves est à privilégier, mais l'enseignant proposera, dans certaines circonstances, un texte ou une activité déterminés en fonction d'un objectif pédagogique valable* ». ¹ Ces activités doivent donc répondre aux besoins de l'apprenant, elles lui permettent de devenir lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et interlocuteur, il sera amené à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire, lexique..., pour les réinvestir dans un contexte attrayant et permissif à un niveau de performance que lui seul fixe.

Les activités ludiques provoquent l'interaction dans laquelle l'apprenant est à la fois récepteur et producteur, où il doit exercer sa capacité d'anticipation, de lire des consignes et suivre une démarche pour accomplir des tâches.

¹ GIASSON.J, Op.cit., P29

Deuxième partie : Partie pratique

Introduction

Après avoir défini la lecture et la compréhension de l'écrit, les jeux et les activités ludiques, et déterminer leur rôle dans l'enseignement apprentissage de FLE et essentiellement dans l'activité de la compréhension de l'écrit. Nous essayerons dans cette partie ce qu'on a vu, dans la partie théorique, sur le terrain afin de pouvoir répondre à la problématique et montrer l'impact des activités ludique sur la compréhension de l'écrit chez les apprenants de la 4^{ème} année primaire, en proposant des activités ludique sur la compréhension de l'écrit.

Plusieurs objectifs sont ciblés dans notre recherche pratique, que nous résumons dans :

- *Un enjeu* : mettre en scène, fabriquer un jeu, réaliser une expérience.
- *Un projet* : pour jouer, pour se divertir, pour mémoriser, pour raconter...
- *Un but* : pour distraire, pour comprendre, pour construire un savoir.

Il est évident que les activités proposées doivent être adaptées au niveau des apprenants, et qu'elles ne constituent pas un modèle fermé. Ce sont des activités qui mènent les apprenants à lire des consignes et essayer de les suivre pour pouvoir réaliser les tâches demandées.

Chapitre III

L'expérimentation

Introduction

Nous avons vu dans les deux premiers chapitres que les activités ludiques jouent un rôle important dans la compréhension de l'écrit. Dans ce chapitre nous essayerons d'introduire quelques jeux pour la compréhension de l'écrit et voir comment elles pourront influencer sur la compréhension.

III.1- Description de corpus

III.1.1- Le terrain

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de 4^{ème} année primaire, de l'école d'ATHMAN HOUHA à kenchela, le mois d'avril 2015, où nous avons travaillé en deux séances.

III.1.2- le public

Il s'agit donc, des apprenants d'une classe qui contient 30 apprenants, censés pouvoir lire des textes courts. Comme le manuel scolaire se base sur la lecture et la compréhension, il contient ainsi des jeux pour la lecture comme « la devinette ».

III.1.3- La méthode de travail

Pour trouver une réponse à notre problématique sur l'impact des activités ludique dans l'apprentissage de l'écrit, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister en deux séances ; la première séance a été pour faire

l'observation, et dans la deuxième séance nous avons proposé des activités conçues afin de permettre l'apprenant à lire des mots et des phrases et comprendre leurs sens.

III.1.3.1- l'observation

L'observation est un outil de recherche qui permet de recueillir des informations sur les comportements non verbaux des sujets, il existe trois procédures d'observation :

- *Observation systématique*
- *Observation participante*
- *Observation libre (dont on a utilisé)*

Elle permet d'appréhender une réalité vécue, plutôt d'obtenir un écho éventuellement définie à travers des représentations que les sujets s'en forgent.

Nous avons essayé d'assister dans une séance de « lecture », la leçon c'était sur le conte. Concernant le déroulement de la séance c'était ainsi : C'était un texte court, dont l'enseignante a demandé aux apprenants de faire une lecture silencieuse dans Cinque minute, ensuite elle a fait une première lecture aux apprenants, puis demandé à quelque apprenant de relire le texte. Ils ont fait vingt minutes de lecture.

Après, l'enseignante a posé des questions de la compréhension du texte oralement, c'était des questions littérales dont les apprenants peuvent trouver la réponse dans le texte ou le paratexte sans faire une lecture complète du texte, ils essayé de répondre en levant les doigts et demandant la permission et donner la réponse directement du texte. Ce genre des questions n'est pas négligeable, mais il est limité. Après dix minutes l'enseignante leurs demandait de raconter ce qu'on a compris du texte. Pour terminer par des exercices de lexique et de vocabulaire.

Ce que nous avons remarqué que la plupart des apprenants lisaient le texte, dans la lecture à haute voix d'une manière attirante, ils prononcent bien les mots et respectent les signes de ponctuation, mais, est-ce qu'ils comprennent ce qu'on lit ? Dans les questions de compréhension du texte les apprenants donnent des réponses du texte, mais dans le résumé nous avons remarqué que la plupart des apprenants n'ont pas arrivé à faire un petit résumé de texte. La question reste posée, si les apprenants n'ont pas compris ou bien ils ne peuvent pas s'exprimer à l'oral.

III.1.3.2- Les modèles des jeux présentés aux apprenants

Dans le but d'étayer l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants trois jeux, et chaque jeu à son propre objectif et ses règles particulières.

Pour chaque activité ludique nous avons formé, à l'aide de leur enseignante, des groupes hétérogène, parce que c'est la nature d'homme de se regrouper dans les communautés, donc si on demande aux apprenants de former des groupes, ils vont les former à la base de sympathies mutuelles, ce qui ne doit pas être favorable pour le jeu, car on a besoin des groupe équilibrés au niveau de connaissances et nombre des apprenants. Pour cela nous avons recommandé que ce soit l'enseignante qui forme les groupes, soit sur la base de connaissance de niveau des apprenants, soit sur la base d'un pré-test. Notre but est de faire participer tous les éléments de groupe, même ceux qui ont des difficultés en langue française, ceci vise également à enrichir la communication entre eux, encourager leurs interactions et favoriser la liberté de s'exprimer et discuter.

Nous avons décidé de commencer par le jeu le plus facile pour préparer les apprenants et tester leur intérêt et leur motivation, il s'agit de « jeu d'enveloppe ». Nous distribuons des enveloppes contenant des cartes où ils peuvent trouver des mots à remettre en ordre pour former une phrase simple.

Puis nous sommes passés directement au « jeu de coloriage » où nous avons proposé des images en noir et blanc avec une description de chaque image et demandé à l'apprenant de suivre cette description pour pouvoir colorier l'image.

Le troisième jeu c'est « le jeu des gestes ». Nous avons donné des cartes contenant une petite phrase à un apprenant de chaque groupe, ce dernier doit traduire le contenu sémantique en geste et demandé à ces camarades de déchiffrer ce qu'il dit.

III.2- Les objectifs visés par les jeux proposés

Toute recherche pratique est basée sur une réflexion qui, à son tour, doit prévoir des objectifs. En effet, l'objectif de notre travail de pratique est d'amener l'apprenant à un nouveau contact à la langue, un contact de plaisir et de signifiante.

Nous partons de principe que le jeu motive l'apprenant, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce aux jeux, l'apprenant sera actif : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour le faire gagner, il prend plaisir à partager et à échanger.

III.2.1- L'objectif de premier jeu : (jeu d'enveloppe)

D'abord, l'objectif principal de cette activité est d'amener les apprenants à lire des mots pour construire des phrases, dans le but d'utiliser leur mémoire pour identifier le sens des mots et le contexte.

L'objectif principal est la motivation des apprenants et leur socialisation suite au travail de groupe, où tous les apprenants participent au jeu.

Le jeu c'était organisé ainsi :

Nombre de joueurs	durée	Règles de jeu
5 groupes de 6 apprenants	15 minutes	<ul style="list-style-type: none">-Ouvrir les enveloppes et lire les mots écrits dans chaque carte.-A partir de ces mots former une phrase.-Coller la phrase correcte au tableau-Celui qui termine le premier qui gagne

Le déroulement

Nous avons distribué cinq enveloppes et chaque enveloppe contient quatre cartes de différentes couleurs, sur chaque carte s'écrit un mot, nous avons demandé aux apprenants de former une phrase à partir de ces cartes et les coller au tableau. Ensuite, chaque groupe lit à haute voix sa phrase et les autres groupes disent si elle est correcte. Donc c'est une forme auto-évaluation. L'autoévaluation permet les apprenants d'évaluer leur progrès (maîtrise de soi, raisonnement, exploitation des notions apprises...).



Figure : (2)

III.2.2- Objectif de deuxième jeu : (le jeu de coloriage)

Ce jeu a pour but de permettre aux apprenants de lire des phrases, comprendre leurs sens, et savoir nommer les choses comme : la poupée, le pantin, le ballon, la voiture... ainsi que les couleurs : bleu, rouge, jaune, violet, gris...

Le déroulement :

Nous avons distribué une copie à chaque groupe, il y a dans la copie quatre images, et quatre indications, les apprenants doivent lire les indications et colorier ces images.



Colorie en suivant les indications

La poupée a une robe bleue, un ruban rouge, des cheveux et des chaussures noirs.

Le pantin a une veste jaune avec des boutons rouges. Il porte un pantalon violet, un chapeau vert et des chaussures marron.

Le ballon a un quartier orange, deux quartiers verts et trois violets.

La voiture est verte à roues rouges et de la fumée grise sort du capot avant

Figure : (3)

Les apprenants ont été très motivés, ils ont beaucoup aimé ce jeu, tout le monde a participé, l'un lire les indications pour ces camarades et les autres préparent les couleurs et colorent... .

III.2.3- Objectifs de troisième jeu : (le jeu des gestes)

L'objectif de ce jeu est d'appeler les apprenants à lire des petites phrases et à utiliser leurs corps pour transmettre le message écrit sur la carte. Les apprenants ont été motivés par ce jeu, et ont joué avec un grand plaisir, surtout parce que quelques gestes ont fait rire les apprenants.

Le déroulement :

Nous avons appelé cinq apprenants des différents groupes, et donné à chaque apprenant une carte contenant une petite phrase et lui demandé de transmettre ce qu'il lit à ses camarades par les gestes, les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.

Exemple :



Figure : (4)

III.3- L'analyse des données

L'efficacité et la pertinence de ces pratique dépendent de la manière dont le jeu est introduit et mis en œuvre dans la classe et surtout du choix des jeux proposés. Nous avons essayé de choisir les jeux qui répondent aux besoins des apprenants et aux besoins de notre travail de recherche. Nous avons fait l'analyse :

III.3.1-Sur le plan de la motivation

Le jeu fait partie intégrante de la vie des enfants que nous avons en classe, la diversité de ses formes est la part de plus en plus importante, fait que les activités ludiques touchent maintenant à peu près toutes les tranches d'âges.

Motiver les apprenants constitue l'un des plus grands défis de l'enseignement actuel, cela implique l'enseignant dans une double tâche. La première consiste à comprendre ce qui pousse l'élève à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre. La seconde consiste à donner envie et entretenir le désir.

Dans un premier lieu, dès que nous avons expliqué aux apprenants que nous allons travailler ensemble sur les jeux, nous avons constaté qu'ils avaient l'enthousiasme et la motivation à accomplir les tâches

demandées. Un comportement de sympathie, de dynamisme et d'aisance est répandu dans la classe. Pendant la réalisation de ces activités, nous avons remarqué qu'il n'y a pas de perturbations psychologiques chez eux, comme le trac, la timidité et la peur. Bien au contraire, ils ont été joyeux et ambitieux surtout lorsque nous leur avons annoncé que le groupe qui gagne à la fin aura un cadeau à chacun de ses membres.

III.3.2-Sur le plan cognitif

Dans cette classe nous avons constaté que les apprenants ont la capacité de comprendre la question et d'y répondre facilement, surtout après la lecture collective de la consigne. Comme nous avons remarqué qu'ils ont aussi la capacité de se concentrer, de lire les consignes, de comprendre ce qu'on lit, de mémoriser et même d'anticiper.

De plus, nous soulignons que la motivation des ces apprenants entraîne un engagement cognitif. En d'autre terme, ils essayent de comprendre l'écrit, et utilisent les dictionnaires ou nous demandent d'expliquer quelques mots. En effet, ils font des efforts pour comprendre le sens et utilisent les moyens disponibles. Les apprenants ont réalisé les activités dans une période très courte (15 minute à chaque activité) ce qui signifie qu'ils ont saisi facilement les consignes, et qu'ils ont une bonne mémorisation et une gestion simultanée des tâches : ils ont fait des liens avec les cours précédents, par exemple, lors de la construction des phrases dans le premier jeu « le jeu d'enveloppes », toutes les phrases étaient justes, ils ont appliqué une procédure grammaticale : S+V+COD

Ces activités étaient un facteur efficace dans le développement des connaissances linguistiques et cognitives chez les apprenants et dans l'interaction entre eux dans « le jeu des gestes » où on utilise le langage gestuel pour transmettre un message, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques est un moyen efficace et affectif qui donne à l'apprenant la liberté de travailler, de s'exprimer et de comprendre.

Conclusion générale

Le but de notre travail est de montrer l'impact des activités ludique sur la compréhension de l'écrit, et de confirmer l'hypothèse que nous avons émetts que, les activités ludiques favorisent la motivation des apprenants puisqu'elles développent des stratégies cognitives utilisées pour la compréhension d'un texte.

Pour cela, nous avons consacré deux chapitres dans la partie théorique qui contiennent la définition des différents concepts qui ont une relation avec notre travail de recherche tel que : lecture, jeux, activité ludique, motivation..., et la relation entre la lecture et la compréhension de l'écrit en disant que ; la finalité de toutes acte de lire est la compréhension et l'interprétation de ce qui est lu, c'est activité mentale complexe qui s'effectuent dans la mémoire, qui est le lieu mental où se construisent les savoirs et se fait, la structuration des signes linguistiques et l'appropriation du sens du texte. Nous avons abordé les modèles de la compréhension selon Jean Pierre CUQ : *le modèle sématologique* qui donne la priorité à la forme du texte pour passer au sens, et *le modèle anomatologique* qui passe du sens à la forme, et les compétences qui peuvent, la compréhension des textes écrits, offrir à l'apprenant, tel que : les compétences linguistiques, les compétences socioculturelles et la compétence discursive. Pour finir par les difficultés et les obstacles qui peuvent rencontre l'apprenant lors de la compréhension, ainsi que la mauvaise interprétation des consignes et de mal planifié les tâches. Et d'autres problèmes liés aux connaissances linguistiques, grammaticales, référentielles.... Nous avons essayé de proposer des solutions pour ces problèmes et penser au rôle de l'enseignant qui est le facilitateur et l'intermédiaire entre l'apprenant et le texte, dont il lui explicite la tâche et lui montrer les stratégies et les outils dont il peut profiter pour bien saisir le sens d'un texte.

Dans le deuxième chapitre, nous avons déterminé la relation entre le terme de « jeu » et celui de « activité ludique » pour trouver qu'ils désignent les activités de loisirs soumises à des règles conventionnelles, et qu'on peut les considérer comme des supports pédagogiques et éducatifs. En effet, l'apprenant prend plaisir en apprenant, ces activités lui préparent à la vie par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences dans son quotidien.

Après avoir citer les différents types de jeux que nous pouvons exploiter à l'école primaire tel que : les jeux de règle, les jeux de logique et de réflexion, les jeux de rôle et de simulation, nous avons identifier leur rôle dans la classe de FLE, qui réside dans la motivation, le développement des compétences langagières, cognitives et harmonieuse de l'apprenant, ainsi que leur rôle dans la compréhension de l'écrit et dire que les activités ludiques permettent à l'apprenant d'exploiter ses connaissances linguistique, d'identifier et de mémoriser de nouveaux mots, et de lui donner le plaisir de lire.

Dans la partie pratique, nous avons expliqué notre méthode de travail pendant le stage qu'on a fait en vue d'introduire des activités ludiques pour la compréhension de l'écrit pour pouvoir connaître leur impact sur la compréhension de l'écrit, Nous avons vu que les apprenants sont été très motivés et ambitieux, ils nous ont permis de dire que les jeux provoquent énormément l'interaction en classe et la communication entre les apprenants, ils leur poussent à lire pour comprendre et répondre, et pour avoir à chaque fois des nouvelles connaissances, des nouveaux mots, et enrichir leurs bagages linguistiques.

Après cette expérience nous pouvons dire que, les activités ludiques jouent un rôle primordial dans la compréhension de l'écrit, elles favorisent la motivation, et le développement des compétences langagières, cognitives, discursives et socioculturelles chez l'apprenant.

Nous espérons que les programmes de l'enseignement au primaire prennent en considération les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de FLE, car c'est un vecteur de réussite qui mène les apprenants à développer leurs compétences et leurs personnalités pour qu'ils puissent exploiter et investir ce qu'ils ont appris dans la vie de tous les jours.

D'après le constat que les apprenants, dans tous les cycles, sont confrontés à une grande difficulté face à la lecture et la compréhension de l'écrit, nous espérons que ce problème trouvera fin par les pratiques qui mènent à construire un savoir pur.

Références bibliographiques

Ouvrages théorique :

- CUQ Jean Pierre, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, De Boeck, Paris
- DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Paris, 1997
- DE GREAVE Sabine, *Apprendre par les jeux*, De Boeck, Paris
- DENIS. Girard, *linguistique appliqué*, Bordas, Paris
- GIASSON.J, *la lecture de la théorie à la pratique*, Bruxelles, De Boeck, 2005
- M.Rémond, *Pourquoi certains enfants ne comprennent pas ce qu'ils lisent ?*, INRP L'Harmattan, Paris, 1993
- RETSCHITZKY.M, BOSSEL. Lagor.P.Dasen, *La recherche interculturelle*, TOME 2, L'Harmattan, 1989
- RITCHERICHÉ. René, *système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes*, cité par : BOUACHA.A, *la pédagogie du français langue étrangère*, Hachette, Paris, 1985

Dictionnaires et Encyclopédies :

- CUQ.J.P, *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003
- Le Petit Larousse Illustrer, *Dictionnaire encyclopédique*, Bordas, 1998
- Le Robert, dictionnaire de français, Edif, Paris, 1990
- NORBERT Sillamy, *dictionnaire de psychologie*, Larousse, Paris, 2003
- HACHANI Salah Edine, *Motiver les apprenants par les activités ludique pour l'apprentissage de la lecture*, Mémoire élaboré en vue de l'obtention du Diplôme de Magistère, Option : Didactique des langues étrangères, Université El Hadj Lakhdar, Batna, 2005/2006

Articles :

- MEGHRBI. Hakima, ROCHER .Thierry , et all, *évaluation de la compréhension de l'écrit chez l'adulte*, Economie et statistique, N°242425, 2009
- FRANCOIS Jacques, *lecture, mémorisation et compréhension (l'apport de la psychologie cognitive)*, conférence à l'ATPF
- MILIANI.M, *La dualité français-arabe dans le système éducatif algérien*, In *Education et société plurilingue*, 2003 **Sitographie :**
- www.Edufrance.com
- www.google.com
- www.oasisfle.com
- www.fr.wikipedia.org