



République Algérienne Démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche
scientifique



Université ABBES LAGHROUR-Khenchela

Faculté des lettres et des langues

Département des lettres et des langues

Filière langue française

Thème

**L'effet des activités ludiques sur
l'apprentissage du F.L.E
(Cas des apprenants de 5^{ème} AP)**

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master 2

Sous la direction de :

-Mme Ouldammam Hassina

Réalisé et soutenu par :

- Chaouche Amani

Membre de jury

Président	Mme Belkadi	Université de Khenchela
Examineur	Mr krazi	Université de Khenchela
Rapporteur	Mme Ouldammam Hassina	Université de Khenchela

Année universitaire : 2021/2022

Dédicaces

J'ai l'honneur de dédier ce modeste travail :

A tous les membres de ma petite et ma grande famille,

à mon fils Mouaadh

Et à tous ceux qui m'ont encouragé

Remerciements

Sans la patience, l'aide de dieu, celui de mon encadreur ainsi que le soutien de ma famille,
ce travail n'aurait pu jamais vu le jour.

Je remercie mon encadrant qui m'a aidée avec ses conseils et ses suggestions, mes parents,
mon mari, ma sœur et mes frères qui ont toujours été à mes côtés,

Je tiens à exprimer mes remerciements aux membres de jury qui ont accepté de m'honorer
de leur présence.

Je voulais aussi remercier ma grande famille, ainsi que tous mes collègues à l'université.

Sommaire

Introduction générale.....8

La partie théorique

Chapitre I :

L'enseignement du F.L.E en Algérie

1-Introduction.....13

2-L'enseignement du français au cycle primaire13

3-Les objectifs de l'enseignement du français au cycle primaire14

4-Les approches des apprentissages du F.L.E.....15

Chapitre II

l'enseignement ludique en classe du F.L.E

1-Introduction :.....17

2-La motivation en classe :.....17

2-1 Définitions de la motivation17

2-2 Les astuces et les stratégies de la motivation18

2-3 Les facteurs de la démotivation en classe du F.L.E18

2-4 Les types de la motivation19

3-L'utilisation des TIC en classe20

Sommaire

4-Le jeu	21
4-1 Introduction	21
4-2 Bref historique du jeu	21
4-3 Définitions du jeu	22
4-4 Les objectifs du jeu	23
4-5 Les caractéristiques d'un bon jeu.....	23
5-Les activités ludiques	24
5-1 Introduction	24
5-2 Définitions des activités ludiques.....	24
5-3 Les avantages des jeux ludiques	24
5-4 Les activités ludiques favorisent physiquementl'apprentissage	25
5-5 Les caractéristiques des activités ludiques	26
5-6 Les limites des activités ludiques	26
6-Conclusion partielle 01.....	27

Partie pratique

Chapitre I:

Le rôle de l'enseignant et ses bonnes pratiques en classe du F.L.E

Sommaire

1-Les bonnes pratiques en classe du F.L.E30

2- Le rôle de l'enseignant dans la classe du F.L.E30

Chapitre II analyse et interprétation des données

1-Introduction33

2-Description de l'enquête33

2-1 Le terrain de l'enquête33

2-2 Le public visé33

3-La méthode de travail34

4-L'observation34

5-Des exemples des jeux présentés aux apprenants34

5-1 Le jeu des cerceaux34

5-2 Je lance et je conjugue35

5-3Le jeu de rôle37

6-L'analyse des données et interprétation des résultats38

7- Conclusion38

8-Conclusion générale.....40

Bibliographie.....42

Résumé.....43

Introduction

générale

Introduction générale

Introduction générale

Comme tous les pays, l'Algérie cherche toujours à améliorer le niveau d'enseignement afin de mettre en place un système éducatif consistant, efficace et réussi, ce qui impose le ministère de mettre à chaque fois des changements dites des réformes. Ces dernières touchent les programmes d'enseignement et les pratiques didactiques. Au début l'Algérie a adoptée une approche traditionnelle, qui s'est basée sur l'enseignement des contenus dans un style pédagogique traditionnel consistant à transférer seulement une correcte et une complète connaissance par un enseignant (détendeur du savoir) à un apprenant passif (récepteur). Après, le système était obligé d'opter une nouvelle approche car l'ancienne a connu un certain nombres de limites, ce qui a donné une naissance à une nouvelle approche basée sur la pédagogie par objectif où l'enseignant compte sur la planification, la préparation au préalable et la fixation des objectifs spécifiques pour chaque activité, cependant, cette approche est confrontée à plusieurs critiques. Devant cette situation, le ministère d'éducation et d'enseignement a décidé de pratiquer une nouvelle réforme «l'approche par compétences» (2002), elle fondée sur la logique de l'information où l'enseignant joue le rôle d'un animateur, contrôleur, organisateur des savoirs qui font parties de son environnement socio culturel. Il se repose sur des situations d'apprentissage porteuses et significatives.

Pour l'application et la réalisation de cette approche, le gouvernement algérien a mis en place des instituts spécifiques (les écoles normales supérieurs) et les universités qui veillent à la formation des personnes dans ce domaine, tel que l'université d'ABBES LAGHROUR KHENCHLA qui forme des étudiants dans plusieurs spécialités (français, anglais, arabe, sciences, naturelles, histoire géographie...). Au terme de cette formation

Introduction générale

(deuxième année master) tous les étudiants sont censés de réaliser ce qu'on appelle le mémoire.

Nous en tant que chercheur, notre objectif est de décrire et de montrer le processus, suivi, des activités ludiques en classe du FLE et à quel point ils ont un impact sur l'apprentissage du français.

Peut-on alors considérer qu'à travers les jeux ludiques l'apprenant peut développer son niveau en ce qui concerne la maîtrise du français en classe que ce soit à l'oral ou à l'écrit ? Et dans quel conditions et mesures se déroulent ces activités en classe du FLE ? Peut-on aussi considérer les activités ludiques comme un moyen efficace pour la suppression des échecs lors de l'apprentissage du français en classe ?

Notre première hypothèse est que, dans une classe de langue étrangère, dans notre cas est le français, la transmission des savoirs inspire ses pratiques d'une pédagogie ludique, bénéfique, amusante et rentable.

Notre deuxième hypothèse est que l'activité ludique est guidée par un processus spécifique, fondé sur un apprentissage ludique.

Afin de répondre aux questions que nous nous sommes posées et vérifier nos hypothèses, nous avons mené une enquête de terrain. Celle-ci a été déroulé dans une classe de 5^{ème} année primaire, dans une école qui se trouve dans une zone rurale, où on exerce c'est-à-dire qu'on a fait une observation participante.

Notre travail de recherche renferme deux parties qui contiennent deux sous-parties :

La première qui est théorique est consacrée à la définition du l'enseignement ludique au cycle primaire.

Introduction générale

La deuxième partie s'inscrit dans un cadre pratique. Son contenu porte sur le déroulement de l'enquête, ainsi que l'interprétation et l'analyse des résultats obtenus.

partie
théorique

chapitre I :

l'enseignement du

F.L.E en Algérie

Chapitre I : l'enseignement du F.L.E en Algérie

1-Introduction

On ne peut pas comprendre l'enseignement du français en Algérie aujourd'hui, si l'on ne prend pas son histoire.

Après l'indépendance(1962), l'état algérien décrète l'arabe langue nationale et officielle dans la constitution algérienne, le français est déplacé aux catégories des langues étrangères. L'état à mis en œuvre une politique d'arabisation dans le but est de supprimer l'usage du français dans la société, mise en dépit de tous les moyens juridiques et humains. En 1999, le français a connu un épanouissement dans la société algérienne, en effet le français est utilisé dans tous les secteurs. La maîtrise au moins de deux langues étrangère c'est un moyen d'ouverture sur le monde extérieur afin de favoriser les interactions voire la communication et l'une des missions de l'école algérienne. Dans le domaine de l'enseignement, le français est la première langue étrangère dans le cycle éducatif, où elle est enseignée à partir de la troisième année primaire jusqu'à la troisième année secondaire. Le français a connu aussi un renforcement dans l'enseignement supérieur, elle est la langue de la médecine, des sciences et des technologies.

2-L'enseignement du français au cycle primaire :

Le français est un enseignement partagé. Tout d'abord il est partagé entre la famille et l'école qui sont en lien perpétuel, l'école donne les bases et dans la famille nous pouvons perfectionner, pratiquer, tester ces choses là. De plus, il est partagé aussi entre des différents niveaux scolaires, des premiers pas en maternelle jusqu'à la maîtrise savante au lycée. Chaque niveau scolaire apporte sa complexité. Nous pouvons rajouter en troisième lieu le partage dans les différentes disciplines.

En Algérie, le français est enseigné dès le deuxième palier de l'école primaire c'est-à-dire à partir de la troisième année primaire, c'est une année d'initiation à la langue française, dans cette année la priorité est donnée à l'oral et à la phonétique, pourquoi à l'oral parce que les élèves algériens sont des élèves arabophones, donc on doit d'abord les habituer à écouter à comprendre et à parler la langue française à travers un certain nombre d'activités. Au cours de cette année, l'apprenant doit également à s'habituer à la phonétique française à travers par exemple le dialogue, les comptines, les jeux éducatifs, donc l'apprenant sera progressivement amené au cours de la 3^{ème} année à s'habituer au système phonétique et phonologique du français, parce que la phonétique arabophone est totalement différente à la phonétique française, car il y a des sons qui existent dans la langue arabe et qui n'existe pas dans la langue française et vice vers ça, donc ces

Chapitre I : l'enseignement du F.L.E en Algérie

différences de prononciation des sons ,l'élève algérien doit s'y habituer, d'abord pour comprendre et ensuite pour produire dans le but de se familiariser également avec le système paralinguistique, c'est-à-dire : l'intonation, la prosodie, l'accent, le ton, le gestuelle..., ça veut dire que l'élève doit non seulement apprendre la phonétique française, mais aussi être capable de faire une intonation correcte : respecter par exemple les interrogations voire avoir une bonne prononciation. Ainsi, l'apprenant acquiert un lexique simple, varié et fonctionnel à partir de l'acquisition d'un nombre de mots afin de les utiliser dans des situations de communication simples et ayant un sens, par exemple: se présenter, se saluer..., donc l'apprenant serait l'acteur de son apprentissage. Ensuite, à la deuxième année (4^{ème} AP) et à la troisième année (5^{ème} AP), l'écrit commence à s'installer à partir des cours textes de différentes thématiques (les fêtes, les animaux, les métiers...), afin d'établir un produit écrit (la production écrite). L'apprentissage de l'oral serait toujours présent parce qu'il favorise et renforce l'apprentissage de l'écrit. En ce qui concerne l'apprentissage des points de langues, il se fait de manière explicite. A la fin l'apprenant réalise ce qu'on appelle la tâche finale qui est un produit concret.

3-Les objectifs de l'enseignement du au cycle primaire :

Selon le ministère de l'éducation nationale, l'enseignement est un droit à tout enfant âgé de 6ans, il s'agit d'une formation gratuite comprenant trois cycles, afin d'«assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans les différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active »¹ et de « doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements »² Dans ce cycle, l'enfant est appelé à découvrir et à acquérir les bases de sa langue maternelle, en ce qui concerne l'apprentissage du français, l'enfant développe les quatre compétences (écouter/parler) à l'oral et (lire/ écrire) à l'écrit, pour les mobiliser dans des situations de communication orales et/ ou écrites afin de surmonter des situations problèmes, c'est ce que la loi d'orientation a signalé : « a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontournables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de

¹ (Ministère de l'éducation nationale, Commission des programmes, 2011, Programme de français de cinquième année primaire, Alger, Office national des publications scolaires, p. 8).

² Même référence précédente.

Chapitre I : l'enseignement du F.L.E en Algérie

comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle »¹. A l'issue de ce cycle l'enfant doit avoir un ensemble de compétences dites le profil de sortie « Au terme du 3ème palier du cycle primaire, à partir de supports sonores et/ou visuels, l'élève est capable de comprendre et de produire, à l'oral et à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication »² et une compétence globale de ce troisième palier : «... à partir de supports sonores et/ou visuels, l'élève est capable de comprendre et de produire, à l'oral et à l'écrit, des énoncés mettant en œuvre les actes de parole dans une situation de communication contraignante.»³ Donc à partir des supports audio et audio-visuels, choisis par l'enseignant, tout en tenant compte de niveau, des intérêts, et de l'environnement socio-culturel du groupe classe, et tout en respectant les actes de paroles relatifs au contenu du programme, l'apprenant devient capable de se communiquer dans des situations de communication bien déterminées.

4-Les approches des apprentissages du F.L.E

L'enseignement /apprentissage du français se base sur deux approches.

D'abord, l'approche par compétences, c'est-à-dire qu'on doit habituer l'élève à utiliser tous ses acquis pour résoudre des situations de communication bien précises, à propos de cela **Philippe Perrenoud** déclare que : « On ne construit des compétences qu'en affrontant de vrais obstacles dans une démarche de projets ou de résolution de problèmes »⁴. Ainsi, une approche actionnelle communicationnelle, c'est-à-dire que l'élève est amené à réaliser des tâches communicationnelles et le projet concret est le moyen utilisé pour réaliser cet objectif, Selon **CECRL** (2001), l'approche actionnelle est définie «comme tâche toute visée actionnelle que l'acteur se représente comme devant parvenir à un résultat donné en fonction d'un problème à résoudre, d'une obligation à remplir, d'un but qu'on s'est fixé. ».

¹ (Ministère de l'éducation nationale, Commission des programmes, 2011, Programme de français de troisième année primaire, Alger, Office national des publications scolaires, p. 13)

² (Plan annuel des apprentissages 5ème année primaire.2021/2022) .

³ (Plan annuel des apprentissages 5ème année primaire.2021/2022) .

⁴(« construire des compétences dès l'école » ,2ème édition. E.S.F.Paris, 1997.P : 24)

chapitre II :

**l'enseignement ludique en
classe du F.L.E**

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

1-Introduction :

Lorsque les élèves aiment l'école, les apprentissages semblent faciles, or motiver les apprenants à aimer l'école voire à apprendre c'est tout un défi. Les élèves arrivent en septembre avec un bagage de différentes connaissances, donc aimé l'école c'est le constat de base pour faire engager les élèves à apprendre.

2-La motivation en classe :

2-1 Définitions de la motivation :

La motivation en contexte scolaire selon **Rolland VIAU** « un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement qui l'incitent à choisir une activité à s'y engager et à préserver dans son accomplissement afin d'attendre un but ». ¹

Pour **Klaus Vogel** (1995) « La motivation oriente le processus d'apprentissage, la réussite d'apprentissage dépendent d'une part de la nature des motifs et surtout de l'intense de la motivation, c'est-à-dire à la disposition à apprendre ». ²

Patrice Rose définit la motivation comme : « la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus. » ³

- Selon le dictionnaire français « Larousse », la motivation c'est : « Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir»
- Le dictionnaire du Robert la définit comme suis : « L'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement
- Ce terme désigne selon le dictionnaire de la psychiatrie : « Un ensemble de processus dynamiques conscients ou inconscients, en particulière les émotions qui orientent l'action d'un individu vers un but donne ».

¹ (« La motivation en contexte scolaire », Rolland VIAU, éd de Boeck, Bruxelles, 1997).

² (« Contexte scolaire », Klaus Vogel éd de Boeck, Bruxelles, 1997).

³ (Paul J, Dictionnaire de Psychiatrie, édition CILF en ligne <http://www.CILF.com>).

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

- Dans le dictionnaire didactique des langues, la motivation est définie comme : « Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. »¹ A partir de ces définitions on comprend que la motivation est un état d'esprit et un ensemble des facteurs qui poussent les apprenants à choisir des activités, à s'engager en vers elles et à persévérer dans le processus d'apprentissage, pour créer une atmosphère de réussite et atteindre un objectif bien déterminer.

2-2 Les astuces et les stratégies de la motivation :

Lorsque la motivation est au rendez-vous, les enseignants et leurs élèves peuvent réaliser des merveilles voire des miracles. Il est clair que l'enseignant a un rôle fondamental dans ce contexte, donc il est obligé d'utiliser un ensemble d'astuces et de stratégies pour motiver ses élèves et les encourager à révéler leur potentiel. Parmi ces astuces, en citant :

- Délimiter clairement les objectifs, car un apprenant doit savoir ce que l'on attend de lui pour rester motivé à travailler.
- Il faut changer de décor, c'est juste renouveler l'intérêt et favoriser l'apprentissage en classe, tout en donnant une chance aux apprenants de sortir de l'univers scolaire pour se rendre dans l'espace de la bibliothèque, du jardin, de la salle multimédia..., afin de chercher l'appréciation de la nouveauté.
- Il est temps aussi de faire travailler les élèves en groupes dans un cadre amusant et ludiques pour les aider à apprendre à résoudre les problèmes et à relever les challenges.
- Il faut mettre l'apprenant face à une tâche à accomplir qui exige un engagement solennel de la part de groupe classe.

2-3 Les facteurs de la démotivation en classe du F.L.E :

Quand un ensemble des facteurs démotivants se figurent, l'enseignant se trouve devant un grand défi. Parmi ces causes en citant :

- Les cours peuvent être ennuyants.
- Les projets et les devoirs ne peuvent être pas signifiants et n'ont pas de vrai lien avec la vie socioculturelle des apprenants.
- Les consignes ne sont pas toujours claires.

¹ (Jean pierre. Dictionnaire de didactique du français, Paris clé international 2003, p170).

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

- La tâche peut être trop difficile en regard avec la capacité de l'élève.
- Une autre chose, les élèves font beaucoup d'efforts mais ces derniers sont mal dirigés.
- L'école ne répond pas aux besoins des apprenants.
- Ce n'est pas tous les apprenants reçoivent de l'encouragement à la maison donc ils arrivent à l'école avec cette conception.

2-4 Les types de la motivation :

Concernant la motivation scolaire, il existe deux types de motivation :

La Motivation intrinsèque :

C'est celle qui vient plus profond de nous et qui nous pousse vraiment à l'action. Selon **Vaine**, la motivation intrinsèque est : « Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même. »¹

Donc , elle consiste à susciter chez l'apprenant le plaisir , l'envi, et le désir d'apprendre une langue étrangère et c'est grâce à cette motivation que l'élève réalise la tâche pour la tâche en elle-même, car c'est une chose beaucoup plus forte qu'un élève qui va aimer l'école, ou une certaine matière ou qui va être intéressé par la matière, c'est-à-dire il aura beaucoup de chance de réussir parce que cette motivation répond au besoin fondamental des élèves qui est le besoin d'autonomie. Dans ce sens **MEIRIEU Philippe** déclare que « c'est bien l'élève qui détient le pouvoir car nul ne peut le contraindre à se mobiliser sur des savoirs »²

La motivation extrinsèque :

Elle dépend fortement à des récompenses si on a fait du bien ou à des punitions si on a fait du mal par rapport aux tous ce qui est extérieur à la tâche en elle-même, en fait c'est une motivation qui est à l'extérieur de nous, ça peut être de dire à un apprenant si tu as un bon trimestre tu aura un cadeau , or l'élève ne vas pas travailler pour la matière mais il va réussir dans le but d'avoir un cadeau.

❖ Il faut signaler que chaque enseignant est appelé à travailler sur un équilibre pertinent entre ces deux dimensions pour créer les conditions optimales et maximiser la

1 (JARDOU Ali, La motivation, la langue et la culture étrangère, <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas/00568582>

2 (Le plaisir d'apprendre. MEIRIEU Philippe 2014.P12).

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

productivité des élèves, et ceci passe inévitablement par en premier lieu avoir de bonnes notes , puis donner des remarques tout en évitant la critique et les remarques dévalorisants, ensuite recevoir de récompenses et d'encouragements.

3-L'utilisation des TIC en classe :

Avant l'apparition des technologies, la vie était compliquée en ce qui concerne l'éducation, la santé le transport et même l'enseignement et avec le gros élargissement qu'a connu le monde, ainsi que le développement d'un pays ne peut se faire sans les technologies de l'information et de la communication, la présence des TIC est devenue aujourd'hui une réalité et un fait auquel ne nous pouvons pas l'échapper. Les technologies de nos jours évolues rapidement dans tous les domaines en l'occurrence le monde d'enseignement où les enseignants se trouvent en face à une génération surnommée les natifs numérique. Alors la question qui se pose : en quoi les TIC sont un bienfait pour l'enseignement ?

L'intégration des TIC en classe signifie : mobiliser les outils numériques au service de l'apprentissage, ce qui rend l'opération d'enseignement/ apprentissage facile, rapide et rentable. D'abord, « ...les TIC permettent un enseignement plus intéressant et un apprentissage motivant, grâce à l'utilisation des logiciels qui servent à travailler l'écoute, la compréhension orale, la grammaire, la production écrite, tout en respectant les rythmes d'apprentissage de chaque apprenant » donc ces technologies ont un impact positif sur les apprenants grâce à la motivation qui rend les apprenants plus actifs et participants dans le processus de construction des savoirs à partir de l'utilisation par exemple des supports audio et audio-visuels, qui contient un grand nombre d'images, de couleurs, de sons , ce qui développe les capacités d'observation, d'écoute, d'imagination, de création et de la compréhension, donc de la communication . En plus, à travers les TIC l'enseignant peut évaluer facilement et rapidement son apprenant et lui procurer les moyens d'auto évaluation et d'auto formation. En effet, elles servent à faciliter les taches de l'apprenant ainsi que l'enseignant en ce qui concerne la transmission des savoirs. En outre, elles aident les apprenants à récupérer les informations ratées en utilisant ce qu'on appelle le tableau blanc interactif ce n'est pas comme l'ancienne méthode si la brosse passe tout s'envole. Il faut rappeler que l'établissement doit fournir le matériel nécessaire comme les projecteurs, les ordinateurs, les Bluetooth speakers ainsi que l'enseignant doit maitriser l'outil technologique et il doit avoir la sensation que cette outil est accessible parce que le passage

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

à l'usage numérique en pédagogie est assuré lorsque trois composants sont réunis vouloir-agir, pouvoir-agir et savoir-agir.

4-Le jeu :

4-1 Introduction :

La première chose que l'enfant fait quand on le laisse en paix c'est jouer et si on n'interrompt pas il va continuer, si peut être que cette activité a une pertinence et une importance pour l'enfant ! Notamment sa croissance physique et cognitif, ce que **Aristote** confirme que jusqu'à 5ans l'enfant est obligé de jouer tout seul sans l'aide ou l'intervention d'un adulte pour qu'il puisse se développer pendant sa croissance¹. Donc on peut penser à l'intégration des jeux dans l'école voire dans la classe des langues. Quand on dit « le jeu en classe », on pense à l'apprentissage, à la motivation, au ludique, à la joie et au plaisir.

4-2 Bref historique du jeu :

Avant le jeu était considéré comme un simple passe temps sans aucune finalité, une sorte de distraction, mais à partir du 19^{ème} siècle et surtout le 21^{ème} siècle, plusieurs chercheurs et des spécialistes en didactiques ont commencé à souligner le rôle fondamental du jeu dans le développement de l'enfant .Le jeu à partir de cette période est désormais considéré de façons unanime essentiel pour l'épanouissement physique et cognitif de l'enfant.

A propos de cela **HAYDEE Silva** avoue : « il est intéressant de constater que la place consacrée au jeu dans le Cadre Européen Commun de Référence reste très marginale. Ainsi, l'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants »².

1 (DE GRANDMONT, Nicole. Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec 1995.p.20).

2(« jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE » HAYDEE Silva, franc-parler, [en ligne], n 6.2)

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

4-3 Définitions du jeu :

Selon wallon, H « Le jeu est une étape totale qui se décomposerait elle-même en périodes successives: au premier stade, les jeux purement fonctionnels, puis les jeux de fiction, et enfin les jeux d'acquisition et de fabrication. ». ¹

Par rapport au **J.Piaget** :_« Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exécuter sans contrainte ses schémas à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels».

Selon le dictionnaire Flammarion (1963.p862) :

« Le jeu est une activité récréative abaissant à certaines règles plus ou moins strictes ».

Selon le petit Robert (1951, p1046) :

A/« ...activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ».

B/ « Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain ou une perte ».

Selon le petit Larousse (1997) :

« Le jeu est une activité imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en tirer un plaisir ».

De Grandmond(1995), définit le jeu comme :

- Une activité libre, qui ne peut être pas commandée, c'est-à-dire on ne peut pas imposer le jeu.
- Une activité qui fait appel à la motivation intrinsèque, qui vient de l'intérieur, je joue parce que ça m'intéresse, pour différentes raisons parce ça me permet de performer, ça me détend, bref ça me fait plaisir à moi, c'est une motivation d'ordre gratuit de l'extérieur.

1(Approche théoriques du jeu, IUFM Lyon, 5 février 2006, p: 6).

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

4-4 Les objectifs du jeu :

Le jeu permet d'apporter des réponses dans deux domaines, dans le domaine des savoirs et dans le domaine des compétences :

- Commencant par le premier domaine, il permet d'apprendre des notions, des techniques, faire des révisions et même tester des connaissances
- En ce qui concerne le domaine des compétences, le jeu permet de résoudre des problèmes complexes, en effet, il permet aussi de se comporter dans un collectif surtout pour les jeux qui sont de type collaboratif, parce que si on ne sait pas nous comporter collectif, coopérer et collaborer, le jeu ne pourra pas atteindre sa finalité en ce qui concerne la communication.
- Faciliter l'opération d'enseignement/ apprentissage, dans ce sens **Antoine Chollet** déclare dans son ouvrage intitulé « Enseigner avec les serious games », que « si les élèves étaient impliqués en classe, le métier d'enseignement serait sans doute plus facile ».

4-5 Les caractéristiques d'un bon jeu :

L'intégration des jeux en classe ne se fait pas d'une manière arbitraire, mais d'une façon structurée et planifiée afin d'atteindre un objectif visé qui est dans notre cas l'apprentissage du français, donc le jeu doit avoir un ensemble de caractéristiques, en essayant de les énumérer :

- Le jeu doit être en rapport avec l'objet d'étude car faire jouer pour jouer seulement c'est distraire, ce n'est pas faire apprendre, ni transmettre, donc l'enseignant doit faire des liens de significations et de constructions entre le programme et le choix des jeux.
- Il doit avoir un objectif clair et facile à comprendre, si l'enseignant ne le traduit pas clairement, ce n'est pas un bon jeu.
- Cette activité doit avoir des règles simples et des instructions concises parce si on passe un plus de temps d'expliquer les règles qu'à jouer ne seront pas dans les caractéristiques d'un bon jeu.
- Le bon jeu ça veut dire impliquer tous les participants, si on se situe dans une classe et on fait jouer qu'une dizaine des élèves et que les autres restent observateurs ne allons pas atteindre notre objectif, donc c'est à l'enseignant de trouver un rôle pour tous le monde.

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

5-Les activités ludiques :

5-1 Introduction :

Il est clair que le jeu a une grande importance en ce qui concerne l'épanouissement de l'enfant, en général il est un aspect essentiel dans sa croissance. Le jeu, cette activité spontanée pratiquée par l'enfant et à partir de laquelle il tire du plaisir, de la satisfaction et du divertissement. C'est grâce au jeu que l'enfant apprend et renforce ses capacités communicatifs : «... une communication entre apprenants en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative » (Ibid, p.16). En effet, par le jeu, l'enfant élève prend aussi conscience des règles de nombreux jeux, il apprend aussi à les appliquer et à comprendre le sens de leur emploi.

5-2 Définitions des activités ludiques:

Selon le dictionnaire du Robert (2005, p 253) :

« ludique.adj.Relatif au jeu. »

J-P QUC définit l'activité ludique dans son dictionnaire comme : «Une activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »¹

Donc on comprend à partir de cette définition que les jeux ludiques sont l'ensemble d'activités -exercées présentées, traitées par une catégorie bien précise des jeux- permettant aux apprenants de travailler en collaboration dans un cadre motivant et amusant.

5-3 Les avantages des jeux ludiques :

Aujourd'hui, les jeux ludiques sont impliqués à la classe des langues comme un outil pédagogique bénéfique, ce que **De Grandmont** le confirme : «aborder l'apprentissage par

1(J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p.16).

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

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»¹.

Vygotski insiste sur le rôle fondamental du jeu chez l'enfant, non seulement du point de vue cognitif, mais aussi social, il soutient aussi que le niveau des compétences des personnes qui entourent la vie de l'enfant est essentiel pour son développement. En outre, à travers les jeux ludiques l'apprenant répond à des besoins et il attribut à des nouvelles significations de ce qui l'entoure. En plus, ces jeux permettent à l'apprenant de libérer les émotions mais simultanément, alors le fait de se sentir libre de s'exprimer et de participer dans une langue que ce n'est pas sa langue maternelle, il oublie qu'il se trouve dans un contexte formel, -c'est un aspect fondamental que nous retrouvons dans nos classes pendant le parcours de l'apprentissage des apprenants ,car souvent les apprenants se débloquent difficilement dans certaines activités comme la production orale-, donc les jeux ludiques facilitera ce déblocage , à propos de cela **Haydée Silva** déclare dans un entretien que : « le fait de passer par la médiation ludique aide parfois à lever des blocages conscients ou inconscients. Lors que le changement de rôle au sein de la scène pédagogique permet de rendre l'initiative et la parole aux apprenants, tout en leur offrant un cadre à la fois souple et fortement structuré. »². En effet, les activités ludiques sont des activités motivantes pour les apprenants dans le sens où le jeu stimule le plaisir d'apprendre.

5-4 Les activités ludiques favorisent physiquement l'apprentissage :

Il faut souligner qu'un du grand problème que nous avons en classe est souvent le manque de la concentration des élèves, donc à travers la ludification qui se met en place de challenges ,des interactions et de buts à atteindre comme le confirme **Martine Kervvan** « Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défis... »³ Donc L'apprenant va développer une certaine concentration et une forme d'excitation, avec la force de volonté afin de compléter l'enseignement proposé.

5-5 Les caractéristiques des activités ludiques :

1(Ibid., p.90).

2(Haydée Silva, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, p.1)

3(Enseigner l'anglais avec facilité, Bordas, 2002, cité par : Ahlem taghezout, les activités).

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

Comme toute séquence pédagogique, l'activité ludique que nous proposons en classe demande de définir des objectifs clairs et préparés au préalable, car il ne suffit absolument pas de jouer seulement en classe mais l'activité doit être organisée et structurée, tout en se basant sur une démarche simple parce que c'est une activité didactique que nous allons pratiquer à travers une langue qui n'est pas notre langue maternelle, c'est ce que **Haydée Silva** le déclare en ce qui concerne le jeu ludique présenté aux apprenants : « ... tout en leur offrant un cadre à la fois souple et fortement structuré »¹. Ainsi, elle doit répondre à des finalités bien précises : linguistique, interculturel, cognitif, éducatif, donc il est fondamental de bien planifier cette activité avant, pour favoriser le succès. En plus, elle doit être gérée par une série de règles comme la limite du temps c'est-à-dire elle ne doit pas durer longtemps pour éviter la perte de concentration et l'ennui. Enfin, « Agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère »², c'est-à-dire qu'il faut que l'enseignant choisisse des jeux portants sur des situations de communications tirées de la vie socioculturelle des apprenants afin de favoriser les interactions en langue étrangère.

5-6 Les limites des activités ludiques :

L'enseignant doit connaître bien son groupe classe pour minimiser les risques d'une situation gênante, ce qui le pousse de mettre l'accent sur certains éléments fondamentaux.

D'abord, lorsque il veut initier une séquence de jeu en classe, il faut poser des questions en ce qui concerne le nombre des apprenants pour déterminer si ils vont jouer en équipes ou individuellement -la question peut être problématique pour les jeux individuelles posera des problèmes dans des classes où il aura un grand effectif-. Ainsi, Il faut penser aussi au niveau et à la personnalité de chaque apprenant, mais il est important de ne pas confondre les deux car parfois on trouve un apprenant moins doué mais il est dynamique, ça peut nous aider à faire accepter le jeu en classe, inversement certain groupe de haut niveau n'ont peut être pas l'esprit réceptif au jeu. En outre, une autre question à se poser, elle concerne la durée de l'activité, car le temps nécessaire pour la mise en groupe du jeu peut être important selon le niveau et la réceptivité des groupes, sans oublier le temps nécessaire pour les activités après le jeu, comme le comptage des points, les corrections ...car les activités après le jeu peuvent prendre plus de temps. En effet, l'enseignant doit poser une question très importante : est ce que je joue ? , participer peut être utile pour guider le jeu,

1(le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, p.1)

2(Weiss, op. cit., p.7)

Chapitre II: l'enseignement ludique en classe du F.L.E

mais il faut surtout souligner que les apprenants aiment très souvent jouer avec l'enseignant, car c'est l'occasion pour eux de voir d'autres réactions et de faire gagner un peu plus de barrière. En fin, il est préférable que l'enseignant teste le jeu et comprendre sa dynamique au préalable, ça va l'aider à comprendre où peuvent surgir les obstacles ou les problèmes.

6-Conclusion partielle 01:

Il est certain que les activités ludiques ont été considérées comme des activités secondaires, mais il faut savoir que les activités ludiques sont une formidable source de motivation, ce qui nous intéresse aujourd'hui pour enseigner. Ces activités permettent aussi aux apprenants de travailler en collaboration, car l'avantage premier du jeu c'est évidemment sa capacité de placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action.

**partie
pratique**

chapitre I

**Le rôle de l'enseignant et
ses bonnes pratiques en
classe du F.L.E**

1-Les bonnes pratiques en classe du F.L.E :

La première chose la plus fondamentale, c'est entrer dans la classe avec le sourire, en fait se saluer, dire bonjour, sourire, se sont les petites choses qui montrent aux apprenants qu'on est contents d'être là avec vous, de travailler avec vous, ce qui va créer une ambiance dans la classe.

✓ L'enseignant doit travailler avec le groupe et non seulement avec deux ou trois élèves, tout en posant des questions qui ont plusieurs réponses justes et possibles, par exemple : quel sont les fêtes que vous connaissez déjà ?, les réponses seront plusieurs : la fête du mouloud, l'anniversaire ..., ou transformer les questions en micro-taches, par exemple on demande à chaque deux élève de faire la liste des animaux domestiques, donc il vont travailler en commun et presque toute la classe

✓ Il faut apprendre aussi à laisser du temps aux apprenants et être patient lorsqu'on pose des questions pour pouvoir attendre la réponse afin d'éviter de la donner à la place de l'élève.

✓ Rendre l'apprentissage visible et conscient, c'est-à-dire à la fin de chaque séance il faut garder une trace écrite de ce qu'on a fait.

✓ Evitez toujours de dire aux apprenant de ce que l'on fait est facile parce que si l'élève réussit à résoudre l'exercice il va sentir que ce qu'il a fait n'a aucune valeur, et si il n'a pas arriver à la solution, on va obtenir un élève démoralisé et démotivé, donc ce n'est pas le bon message à faire passer, mais il faut annoncer aux apprenants : c'est compliqué, mais vous allez voir, on va réussir ensemble.

✓ Multipliez les exercices, les supports, les consignes, a propos de cela **Philippe Meirieu** confirme qu' « il faut inventer au quotidien, des questions étranges, des expériences inédites, des situations nouvelles pour désengourdir la pensée, la dégager de la gangue utilitaire et de la facilité des stéréotypes... »¹.

✓ Il faut réfléchir à des choses très concrète pour la classe, c'est-à-dire donner du sens à l'apprentissage.

2- Le rôle de l'enseignant dans la classe du F.L.E :

Tous les êtres humains ont besoin de lien affectif, évidemment nous avons tous une manière ou une autre de donner l'affection ou de l'attendre, on est des êtres sociables qui ont besoin de communiquer avec les autres. Aujourd'hui nous avons des interactions

1(Philippe Meirieu « le plaisir d'apprendre », 2014).

sociales avec nos élèves. D'abord, l'enseignant est là à leur montrer la crédibilité de l'information à l'analysée, à la trouvée, et à savoir l'utilisée, donc il doit réfléchir sur la matière enseignée : qu'est ce que c'est le français pour les élèves ? Comment ils voient cette matière ? Comment ils peuvent s'y intéresser ? C'est-à-dire qu'il faut amener l'apprenant à avoir la curiosité d'acquérir certaines connaissances avec la meilleure façon, alors le rôle de l'enseignant c'est organiser l'apprentissage. Il va prévoir les séquences pédagogiques, organiser et gérer le temps, mais au même temps il est à coté de ses apprenants car il n'est pas seulement un animateur, parce que la clé de la réussite pédagogique c'est travailler sur la relation enseignant/ apprenant, puisque parmi nous, il y a un grand nombre de personnes, qui justement choisi de devenir un professeur car ils ont été un moment où un autre un contact avec un professeur qu'ils ont marqué.

chapitre II :

analyse et interprétation des données

1-Introduction :

Cette partie, qui consiste la partie pratique de notre travail de recherche, décrit les étapes essentielles suivies dans la collecte des données. Nous avons commencé par une explication de l'objet de l'enquête. Nous avons présenté par la suite, la pré-enquête. Celle-ci nous a permis d'observer l'impact des jeux ludiques sur l'apprentissage de la langue française et de participer dans la présentation des activités ludiques en tant qu'enseignante. La partie a été consacrée à une description du terrain d'investigation, des informateurs ainsi que du déroulement de l'enquête.

2-Description de l'enquête :

Afin de décrire notre enquête, nous sommes appelés à aborder plusieurs éléments.

2-1 Le terrain de l'enquête :

Notre terrain d'enquête est l'établissement primaire « Haftari Mohamed El Arbi », qui est situé à la commune de Nsigha à la wilaya de khenchela. Il occupe un espace assez important. On y trouve une cour vaste, qui permet aux apprenants de se détendre pendant la récréation. C'est une école qui a des classes regroupées et bilingues parce qu'elle se trouve dans une zone rurale. Ces élèves sont répartis sur quatre salles chargées par quatre enseignants : deux enseignantes de français, et les deux autres d'arabe.

Années	Classes	Nombre totale d'élève	Filles	Redoublants
1 ^{ère} AP	01	11	05	0
2 ^{ème} AP	01	07	04	01
3 ^{ème} AP	01(classe regroupée)	10	05	02
4 ^{ème} AP		06	03	0
5 ^{ème} AP	01	15	08	01

Figure 01 : la carte pédagogique de l'établissement.

2-2 Le public visé :

Il s'agit des apprenants algériens qui appartiennent à la communauté khencheloise. Leur nombre est de quinze élèves, une classe hétérogène huit filles et sept garçons âgés entre 10

et 11 ans, ce sont des apprenants de dernier palier ça veut dire de la classe de cinquième année primaire où ils reçoivent leur apprentissage de la part de la même enseignante de français ainsi que l'arabe c'est-à-dire un enseignement bilingue.

3-La méthode de travail :

Afin de trouver une réponse de notre problématique, en ce qui concerne l'impact des activités ludiques sur l'opération d'enseignement/apprentissage, nous avons décidé en tant qu'enseignante de consacrer quinze jours pour l'intégration de ces activités. Notre observation était une observation participante, car nous étions la seule enseignante chargée par cette classe, donc on était active, participante, intervenante au cas des blocages.

4-L'observation :

L'observation est un outil exploité dans le travail de recherche. Elle est pratiquée pour recueillir des données dans le cadre d'une étude de terrain, elle peut avoir différents objectifs, comme l'évaluation des capacités d'une personne ou par exemple on veut évaluer le degré l'autonomie des personnes âgées ou un comportement d'un jeune enfant dans un groupe de crèche collectif. Dans notre cas on veut savoir si les activités ludiques sont rentables en ce qui concerne l'apprentissage d'une langue étrangère qui est le français.

5-Des exemples des jeux présentés aux apprenants :

5-1 Le jeu des cerceaux :

Activité : lecture entraînement

Domaine : écrit

Titre : le son c et k

Objectifs :

Consolider la prononciation du son c et k

Matériels didactique : cerceaux de différents couleur/ tableau/ manuel scolaire

Durée : 30min

Déroulement de l'activité ludique

➤ Avant de commencer la séance, on a fait un éveil de l'intérêt pour mettre les apprenants dans le bain.

➤ Après on a apporté le support au tableau tous en utilisant les couleurs pour capter l'attention des apprenants et on a leurs demandé d'observer bien le support et faire une lecture silencieuse, qui a été suivi par une question de contrôle.

➤ Après, On a fait une lecture magistrale

➤ Ensuite, c'était le moment d'explication des règles des jeux :

- C'est un jeu qui va se dérouler entre chaque deux apprenant.
- Chaque apprenant debout devant la ligne des cerceaux.
- Les apprenants lisent le support phrase par phrase, parce que le nombre des cerceaux est égale au nombre des phrases contienne le son du jour.
 - Chaque lecture correcte permet à l'apprenant de sauter et s'avancer, si non il ne va pas bouger, il va rester dans sa place
 - Celui qui va arriver le premier, il aura un petit cadeau

Il faut signaler qu'on a venu avant la séance pour réorganiser la classe, afin de libérer l'espace pour les cerceaux.

5-2 Je lance et je conjugue :

Activité : conjugaison.

Domaine : l'écrit.

Titre : les verbes du 1^{er} groupe au présent.

Objectif : conjuguer les verbes du 1^{er} groupe au présent.

Durée : 60 min

Matériels didactique : des dés / manuel scolaire/ tableau/ ardoise.

Déroulement de l'activité

- Dans cette séance on a commencé le cours par un petit rappel clair et nécessaire (les pronoms personnels) afin d'éveiller l'intérêt de mes apprenants.
- Ensuite, on a écrit le support au tableau sans conjuguer les verbes.
- Après, on a montré les deux dés aux apprenants ; on a désigné le dé blanc pour les pronoms personnels et le dé vert pour les verbes et on a apporté ces deux suivantes listes au tableau :

1. Je
2. Tu
3. Il
4. Nous
5. Vous
6. Elles

1. soigner
2. enseigner
3. parler
4. compter
5. utiliser
6. Travailler

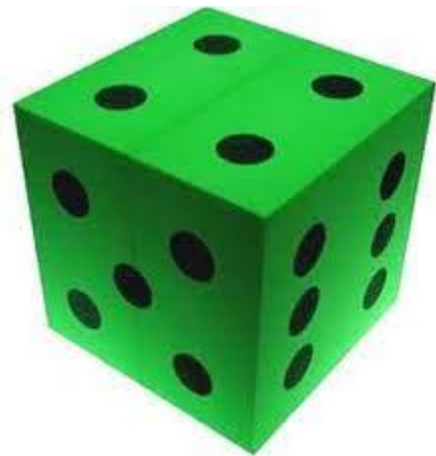


Figure 02 : un dé pour les verbes



figure 03 : un dé pour les pronoms

Les règles du jeu :

Ici chaque apprenant est censé de lancer ces deux dés, par exemple :

Il a six points dans le dé blanc, il remarque que le numéro 6 correspond au pronom personnel « elles » et dans le dé vert il a le numéro 04, celui-ci correspond au verbe compter, donc il conjugue le verbe compter avec le pronom personnel « elles ».

5-3Le jeu de rôle :

Ce jeu s'est pratiqué à la fin d'une séance de compréhension de l'oral après les écoutes.

Activité : compréhension de l'oral.

Domaine : l'oral.

Titre : quand je serai grand.

Objectifs : -repérer le thème général d'un message sonore.

- Identifier le cadre spatio-temporel.

-Identifier l'interlocuteur et leur statut.

Matériel didactique : Bluetooth speaker/ illustration / tableau/ support audio-visuel/
Figurines.

Déroulement de l'activité

L'enseignement de cette activité contient trois moments :

La pré-écoute :

- On a partagé les apprenants en groupes, puis, on a fait un rappel des règles du travail de groupe.

On a présenté le support visuel sans son pour mettre les hypothèses de sens.

Pendant l'écoute :

On a fait trois écoutes et chaque écoute doit être précédée par des questions afin d'orienter les apprenants vers la bonne réponse.

L'après-écoute ou le jeu de rôle

-On a repris le support par notre voix avec une bonne prononciation.

-On a annoncé aux apprenants quelques conseils :

✓ Evitez les fautes d'articulation.

- ✓ Utilisez les gestes et les mimiques.
- ✓ Respectez le ton.
- ✓ Soyez confiant de vos capacités

-Les apprenants ont joué la saynète présentée déjà dans le support dans un cadre motivé, amusant et ludique.

-Les autres apprenants ont observé et à la fin ils ont donné leurs avis sur la présentation.

6-L'analyse des données et interprétation des résultats :

D'après l'analyse de nos observations participantes, on a constaté d'abord que les apprenants étaient bien amusés parce qu'ils ont été motivé, puis, on a observé la participation marquante des apprenants timides, qu'ils été moins impliqués avant .Ensuite on a découvert que les élèves turbulents ont pu canaliser leur énergie, car ces activités ont leur favorisé l'esprit de créativité, d'imagination et de défis ce qui a donné naissance à une grande concurrence et compétition entre les élèves. En effet, on a vu que les apprenants ont assimilé les apprentissages d'une manière vite et efficace ce qui nous a permis de faire plus d'applications et d'exercices .Durant l'explication des règles du jeu les élèves se montraient plus attentifs et curieux et ils n'hésitaient pas de poser des questions. Enfin, malgré qu'il y ait des difficultés de prononciation, les interactions étaient présentes dans les différents sens.

7- Conclusion :

Les activités ludiques étaient au service d'un cours amusant et réussi parce qu'elle nous a facilité de se détacher de la routine d'une démarche classique (support écrit, questions, règles, évaluation).

Conclusion générale

8-Conclusion générale

Par le travail de recherche, le chercheur est censé apporter un plus au domaine des sciences. C'est la raison pour laquelle, il doit le faire d'une manière adéquate afin d'aboutir aux objectifs et aux résultats voulus. Toute recherche nécessite un bon plan afin de mener à bien le travail. Dans ce cadre nous sommes intéressées par l'impact des activités ludiques sur l'opération d'enseignement/apprentissage du français dans la classe 5^{ème} primaire.

Il est certain que les activités ludiques ont été considéré comme des activités secondaires, mais il faut savoir qu'ils sont une formidable source de motivation ce qu'il nous intéresse particulièrement aujourd'hui.

A travers l'analyse et l'interprétation des résultats, nous sommes parvenus à conclure que les activités ludiques ont un rôle fondamental en ce qui concerne la transmission des connaissances, de compétences, de techniques et de capacités d'une façon spontanée et amusante, donc il est clair qu'à travers le jeu l'enfant apprend à gérer et à contrôler aussi ses émotions et à connaître la réalité, faire des liens et à développer son imagination. Elles permettent aussi aux apprenants de travailler en collaboration, car le premier avantage du jeu, c'est évidemment sa capacité de placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action.

Pour conclure, afin de former des apprenants plus charismatiques, confiants et compétents pour la vie professionnelle, l'enseignant doit travailler avec ses apprenants, ce n'est pas devant eux mais à cote d'eux. Lorsqu'on enseigne on est un exemple par apport à nos élèves, c'est ce que confirme le journaliste Jean Jaurès (1859-1914) : « on n'enseigne pas ce que l'on sait ou ce que l'on croit savoir, on enseigne et on ne peut pas enseigner que ce que l'on est », c'est-à-dire que l'enseignant n'enseigne pas seulement ce qu'il sait mais surtout ce qu'il est et le message qu'il faut le passer c'est que : quand on apprend une langue étrangère, on apprend pas seulement à traduire dans une langue ce qu'on dit dans notre propre langue, mais on apprend à regarder le monde autrement, avoir un nouveau regard, une nouvelle perspective.

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages :

- (DE GRANDMONT, Nicole. Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logique HAYDEE (« jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE », franc-parler, [en ligne], n 6. 2)
- (Haydée Silva, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, p.1).
- Klaus Vogel (1995) (« Contexte scolaire », éd de Boeck, Bruxelles, 1997
- MEIRIEU Philippe (Le plaisir d'apprendre.2014.P12).
- Martine Kervvan (Enseigner l'anglais avec facilité, Bordas, 2002, cité par : Ahlem taghezout, les activités).
- Philippe Perrenoud (« construire des compétences dès l'école » ,2^{ème} édition. E.S.F.Paris, 1997.P : 24).
- Rolland VIAU (« La motivation en contexte scolaire », éd de Boeck, Bruxelles, 1997).wallon, H (Approche théoriques du jeu, IUFM Lyon, 5 février 2006, p : 6).

Documents officiels

- (Ministère de l'éducation nationale, Commission des programmes, 2011, Programme de français de cinquième année primaire, Alger, Office national des publications scolaires, p. 8)
- (Plan annuel des apprentissages 5^{ème} année primaire.2021/2022)

sitographie:

- **Patrice Rose** (Paul J, Dictionnaire de Psychiatrie, édition CTLF en ligne <http://www.CILF.com>).
- le dictionnaire didactique des langues (Jean pierre. Dictionnaire de didactique du français, Paris clé international 2003, p1
- Vaine <http://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00568582>).

Les dictionnaires :

- **le dictionnaire Flammarion (1963.p862) :**
- **le petit Robert (1951, p1046) :**
- **le petit Larousse (1997) :**
- le dictionnaire du Robert (2005, p 253) :
- J-P QUC (J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p.16).

Résumé :

Pour mener à bien notre travail de recherche concernant l'effet des activités ludiques sur l'apprentissage du F.L.E (cas des apprenants de 5^{ème} AP) en milieu scolaire, pour lequel nous avons consacré un temps suffisant et un effort considérable. Notre démarche méthodologique s'est construite, premièrement à partir de procédés théoriques relatifs aux activités ludiques et comment elles influencent les apprentissages de la langue française et pour démontrer que la motivation, le plaisir, la créativité, l'imagination de l'apprenant dépendent du jeu. En deuxième lieu, les procédés pratiques c'est-à-dire l'application des procédés théoriques sur terrain duquel nous avons choisi notre corpus d'étude qui est représenté par l'ensemble de la classe, à partir de laquelle nous avons établi nos observations participantes et les analyser par la suite. Finalement notre travail termine par les résultats obtenus à partir desquelles nous sommes parvenus à démontrer que les activités ludiques jouent un rôle fondamental en ce qui concerne la transmission des savoirs.