



République algérienne démocratique et populaire
ministre de l'enseignement supérieur et de la
recherche scientifique
université *Abbès Laghrou*



Khenchela

Faculté des lettres et des langues

Département de Français

Mémoire de fin d'étude

Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique du FLE

Thème :

*Le rôle des activités ludiques dans
l'enseignement/apprentissage de FLE*

Cas des apprenants de 2ème année moyenne du CEM

Allala Amara Ben Ali

Réalisé par Mlle :

Siaf Abla

Sous la direction de:

M. Berouel Kamel

Devant le jury :

Président : M.Laucif Badredine

Directeur de mémoire : M Berouel Kamel

Examinatrice : Mme Bouzidi Souriya

Année scolaire

2021/2022

Remerciement

*Nous tenons remercier le dieu le plus puissant de nous
avoir donné la volonté et le courage afin d'arriver au
terme de ce Modest travail*

*Avec les belles expressions de respect, nous adressons nos
remerciements les plus sincères à notre encadrant
M. Berouel Kamel qui nous a permis de bénéficier de son
encadrement, ces conseils, sa patience et
l'aide précieux à la réalisation de ce mémoire.*

*Nos remerciements s'étendent également aux membres de
jury qui vont critiquer et enrichir ce modeste travail de
recherche.*

*Enfin nous tenons aussi à remercier tous ceux qui ont ceux
qui ont contribuées de près ou de loin à l'élaboration de ce
mémoire.*

Dédicace

Je dédie ce travail,

**A celle qui m'apprit les principes de la vie, ma première école, ma
chère maman SABEG NORA**

**A celui qui me donne la force et le courage dans ma vie, le seul
homme qui a été toujours avec moi dans mes décisions mon cher
PAPA SIAF AMOR**

**A celles qui a été toujours près de moi, ma sœur SIAF OUMAIMA
et son mari.**

**A mon prince, mon petit garçon, cher frère SIAF
ABDELOUADOUD merci beaucoup.**

**A mon grande frère SIAF IBRAHIM Que je le souhaite tout le
bonheur**

Merci LILOU à tes orientations pour finir ce travail de recherche.

A mon amie NAOUEL qui était toujours avec moi.

A mes petites sœurs HADJER et RAYANE

Surtout A ma nièce adorable ALLAA,

**A mes tantes aussi, mon oncle FARES et sa femme je vous aime
énormément.**

Tables des matières

Table des matières

Remerciements	2
Dédicaces	3
Introduction générale	8
PARTIE THEORIQUE : CADRE CONCEPTUEL	
Chapitre I : Le jeu en classe de FLE/La motivation	
Introduction	13
1 Qu'est-ce que le jeu	13
1-2_ Définition du jeu :	13
1-3 L'évolution du concept jeu en pédagogie :	14
1-3-1 Niveau ludique	15
1-3-2 Niveau éducatifs	16
1-3-3 Niveau pédagogique	16
1-3-4 Notion du jeu pédagogique	16
1-3-5 Diversité des jeux pédagogique	16
1-3-6 La place de jeu dans l'enseignement du FLE	17
2-1.Qu'est-ce que la motivation ?	17
2-1-1 motivation dite intrinsèque	18
2-1-2 La motivation dite intrinsèque	19
3-Les raisons de la démotivation	19
3-1 - La timidité	19
3-2 Une mauvaise image en soi	19
3-3 Mauvaise ambiance de travail en classe	19
3-4 La relation entre l'enseignant et ses apprenants	19
4- Distinction entre un apprenant motivé/ démotive	20
4-1 L'apprenant motivé	20
4-2 L'apprenant démotivé	20
5- Le rôle et l'importance de la motivation des élèves par le jeu	20

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français au cycle moyen	
1-Définition de l'activité ludique.	23
1-2 L'approche ludique	23
2- Types d'activités ludiques	24
2-1 Les jeux de créativité	24
2-2 Les jeux linguistiques	24
2-3 Les jeux culturels	25
2-4 Les jeux dérivés du théâtre	25
3- L'utilité des activités ludiques	26
3-1 D'autres avantages du ludique	27
Conclusion partielle	27
Partie pratique	28
Introduction	29
1-Présentation du manuel scolaire de la 2^{ème} AM	29
2-Démarche méthodologique	30
2-1 Présentation du lieu de l'expérimentation	30
2-2 Présentation de l'échantillon	30
2-3 Méthode utilisée dans l'expérimentation	30
2-4 Choix du corpus	
3- Matériel de l'expérimentation	
_Séance 01	
_Séance 02	
_Séance 03	
4- Objectif de la démarche	31
1-Déroulement de la séance 1	31
2-Déroulement de la séance 2	32
3-Déroulement de la séance	34
Conclusion	36
Conclusion générale	38
Références bibliographiques	39
Annexes	43

Introduction générale

Introduction Générale

Actuellement en Algérie, L'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère précisément le français, n'est plus la connaissance des structures syntaxique et les connaissances linguistiques, mais s'en servir en tant que moyen de communication dans la vie quotidienne. En mettant en considération que la culture dans l'enseignement d'une langue étrangère est indispensable parce qu'elle représente un enjeu éthique. A cet effet, les didacticiens et les pédagogues ne cesse jamais de faire des multiples recherches et études afin de propager la langue et d'améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement.

La prise en compte que l'enseignant est le transmetteur de ce savoir à l'apprenant, ce dernier se trouve confronté à des difficultés liées principalement à un manque d'intérêt de ces apprenants dans leurs classes ainsi, des carences dans la lecture, orthographe , grammaire, surtout la compétence orale, donc l'apprenant reste immotivé et manque de créativité c'est pourquoi l'enseignant doit concentrer ses efforts sur leurs besoins langagiers, il doit aussi identifier leurs attentes et leurs motivations. Donner envie d'apprendre fait partie de ses missions en créant une atmosphère convenable pour provoquer une interaction et surtout maintenir une communication en classe en se basant sur la motivation de l'apprenant qui est avant tout un enfant.

De ce fait, il est utile de penser à d'autres supports et méthodes qui peuvent aider les apprenants à surmonter leurs difficultés et avoir une meilleure acquisition du langage. L'enseignement nécessite un nouveau processus d'apprentissage du français langue étrangère plus susceptible à l'apprenant. Dans ce travail, nous voulons proposer un nouveau processus d'enseignement du français, en classe des langues qui se penche sur le « jeu » comme moyen de motivation tout en s'appuyant sur l'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement de FLE.

Notre vision sur le choix de ce sujet se base sur le fait d'acquérir le français comme langue étrangère avec désir, de communiquer sans avoir peur et stimuler les enseignants l'apprentissage des apprenants en leurs facilitant la tâche afin de s'exercer leur métier d'une manière efficace.

En d'autres termes, nous vérifierons qu'apprendre en s'amusant serait efficace et aboutit à des fins pédagogiques positives à l'apprenant tant que le caractère de l'enfant est qu'il aime jouer et le jeu fait partie de sa vie et ses envies, ajoutons à cela la fameuse citation du poète chilien Pablo Neruda

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant et l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui ».1

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe d'une langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. D'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, L'activité ludique est un tremplin de découverte et de dévoilement de l'Autre favorise la motivation des apprenants, il sert de levier aux apprentissages.

Pour ces raisons, nous voulons intégrer cette démarche dans le processus d'enseignement. Pourtant, les enseignants jouent en classe avec leurs apprenants à travers les activités ludiques est possible. Selon MUSSET & THIBERT « jouer à l'école, est bien raisonnable. Il y a une relation antique entre le jeu et l'éducation »2.

L'amour que j'éprouve à la langue française depuis mon jeune âge surtout avec la motivation d'être enseignante de cette langue, aussi l'expérience professionnelle que j'ai vécue avec les élèves du moyen depuis 2016 et l'énergie que j'ai touchée chez eux à apprendre la langue me pousse à opter pour cette nouvelle méthode à laquelle ils se sont habitués, dès leurs enfances mais sans un objectif d'apprentissage c'est juste jouer pour s'amuser me pousse encore plus de raison à travailler sur ce thème.

Je m'intéresse donc aux processus motivants dans la classe de deuxième année moyenne et notamment les activités qui rendent la classe de FLE plus active et changer la routine des activités classiques pour stimuler et favoriser la motivation.

1Citation Pablo Nurida, <http://www.babilio.com>

2 Musset, M. &Thibert, R. Quelle relation entre jeu et apprentissage à l'école ? Une question renouvelée. Dossier d'actualité de la VST, In Service de Veille scientifique et technologique, n°48,2009.

La problématique centrale sur laquelle s’articule notre travail de recherche, est la suivante : Comment les activités ludiques peuvent-elles stimuler l’acquisition du français au cycle moyen ? Autrement dit, le support ludique peut-il être un moyen efficace de motivation pour les apprenants pour s’ouvrir sur la culture des autres ?

En guise de réponse à cette problématique, nous émettons les hypothèses suivantes :

_Le support ludique peut attirer l’attention des apprenants et faire aimer ce qu’ils sont en train d’apprendre.

_Les activités ludiques permettraient d’investir et d’exploiter la créativité chez l’apprenant tout en l’incitant à devenir un acteur principal dans ses apprentissages.

Pour que nos hypothèses soient confirmées ou infirmées, nous avons réalisé notre recherche tout en suivant une démarche méthodologique descriptive et analytique centrée d’une observation directe en classe de la 2ème année moyenne dans le but de confirmer la nécessité et le rôle des activités ludiques dans l’enseignement du français langue étrangère.

Notre plan de travail articule deux parties : une partie théorique et une autre partie pratique.

Dans le cadre théorique : nous avons partagé le travail en deux chapitres :-

_Le premier chapitre théorique aborde le jeu, sa progression en pédagogie, la motivation, ses types, son origine, la motivation scolaire en classe de FLE, les facteurs de la motivation scolaire, le rôle de l’enseignant dans la motivation des apprenants.

_Le deuxième chapitre théorique englobe les activités ludiques, l’approche ludique, énumérer et traiter les divers activités ludiques, leurs rôles et leurs importances dans l’enseignement de FLE. Leur impact sur l’apprenant.

Dans la partie pratique : Dans lequel nous présentons l’expérimentation prévue avec recueil des données et analyse et interprétation des résultats escomptés .Une conclusion pour synthétiser les éléments étudiés dans notre recherche.

Partie théorique

cadre conceptuel

Chapitre I

*Le jeu en classe de FLÉ/La
motivation*

Introduction

Il est vrai que l'ouverture sur les autres cultures est devenue une réalité auxquelles l'enseignant du FLE ne devrait pas échapper .afin de former un apprenant autonome, sur le plan linguistique, conversationnel et culture. Donc l'enseignant est appelé à amener ses apprenants à interagir culturellement et les rendre actifs, motivés par le billet de « jeu » où ils se retrouvent trop alaise ; c'est pour cette raison les chercheurs rendent le jeu une activité qui peut se pratiquer au sein de classe afin d'apprendre et recevoir des connaissances et des savoirs d'une manière amusante et avec le plaisir, ainsi que le jeu renvoie à un habilité qui fait d'intervenir les compétences physiques et mentales pour les améliorer.

À travers ce chapitre nous essayons de présenter les deux notions « jeu » et « motivation » en précisant les types de jeu qui nous permettent de savoir leur place dans la classe de FLE , donner les définitions du concept « motivation » et montrer la différence entre un élève motivé et un élève démotivé ainsi, monter le rôle et l'importance de jeu et de la motivation dans le domaine de l'enseignement de FLE.

1- Qu'est-ce que le jeu :

A partir de la définition proposée dans la théorie du Halandais Huinzinga et le français Roger Caillois. Le jeu se définit comme une activité :

- 1- Libre.**
- 2- Séparé. 3- Incertaine.**
- 4- Improductive.**
- 5- Régulée.**
- 6- Fictive.**

Ainsi définis, le jeu répartis en 04 grandes catégories :

- 1- Jeu de compétition,**
- 2- Jeux fondés sur le hasard,**
- 3- Jeu de mine .**
- 4- Jeux reposant sur la poursuite du vertige.**

-
- 1- Huizinga.**
 - 2- Roger Caillois.**

1-2_ Définition du jeu :

➤ **Selon le dictionnaire de français LAROUSSE; jeu : nom masculin (latin, plaisanterie) est défini comme : une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir en tirer un plaisir, participer à un jeu.(3)**

C'est le lien qui crée des interactions entre l'enseignant et ses apprenants.

Donc la notion de «jeu » sert également à indiquer l'action de jouer, cette activité est favorisé le développement des compétences chez les apprenants. Selon les auteurs spécialisés en didactique se définit «le jeu» comme suit :

➤ **Selon GAFFIOT F « Jeu ; plaisanterie, badinage, Joca, le plaisant, per Jocum; en plaisantant»(4). Il désigne donc l'activité de jouer avec le plaisir et d'une manière amusante**

➤ **Selon CUQ J-P «Le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence». (5)**

C'est-à-dire, nous pouvons considérer le jeu comme un moyen de communication qui peut améliorer des différentes compétences des apprenants ainsi il favorise l'interaction entre deux personnes ou un groupe de participants.

➤ **selon Nicole de GRANDMOM, orthopédagogue canadienne, dans ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique. « Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »(6)**

➤ **Et selon Jean Piaget: Le psychologue, biologiste, logicien et épistémologue qui connue par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique.« Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels».(7)**

3 www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887/(Consulté le 14.02.2022.)

4 GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

5 CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

6 NICOLE DE GRANDMONT, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997. P 83. 7J.Château, éd, Du scarabée, Paris, 1954

C'est-à-dire le jeu est un moyen adressé aux enfants pour jouer selon leurs besoins car on considère le jeu comme un stade de développement d'intelligence dans lequel Piaget a créé une relation entre l'activité physique et l'opération mentale qui donne des réponses à leurs propres besoins.

1-3 L'évolution du concept jeu en pédagogie :

➤ **Selon Jean-Laurent Pluies, le jeu comporte trois niveaux : « pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique (...) soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1 Niveau ludique (...) 2 Niveau éducatif (...) 3 Niveau pédagogique (...)»[1]**

_D'après cette citation nous présentons les niveaux cités-dessus :-

1-3-1 Niveau ludique :

Dans une situation pédagogique, les jeux ludiques incitent à être motivé et servent à améliorer les compétences des apprenants sans aide ou sans support extérieur c'est une activité libre et spontanée sans règle.

➤ **Selon Christine Renard** *«Qui répond à un besoin de détente de plaisir, d'exploration et de découverte De l 'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives»* 2

La formatrice a donné certaine qualités aux jeux ludiques comme : aider à organiser, structurer, créer son monde personnel soit (l'intérieur ou l'extérieur) et favoriser le développement intellectuel et affectif.

1 Mémoire de master, Mme SMAIOAIDA, l'impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit, 2013 P 29 (cité par JEAN-LAURENT PLUIES.

2Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (Consulté Le22/02/2022).

1-3-2 Niveau éducatif :

- **Nicole De Grandmont dit :** « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, (...)c'est le premier pas vers la structure (...)devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles* »(3)

_Les jeux permettent aux apprenants d'acquérir des connaissances et des connaissances systématiques ainsi que l'apprentissage des règles, et devraient être un moment de divertissement et de plaisir, sans avoir à se concentrer sur l'apprentissage. De plus, nous avons souligné qu'il ne faut pas confondre (pratique de jeu) et (jeux éducatifs), car l'essence des jeux éducatifs est ambiguës, autrement dit, les jeux éducatifs ne sont pas synonymes des activités répétitifs ou ennuyeux, c'est un temps pour apprendre tout en jouant et en s'amusant, sans avoir besoin d'annoncer le but de l'activité.

1-3-2 Niveau pédagogique :

C'est le fait de « tester l'apprentissage »(4), c'est un outil de contrôler les connaissances des apprenants pour promouvoir leur apprentissage.

- **Nicole De Grandmont définit le jeu pédagogique comme :** « *une activité ou un outil qui sert d'évaluer des apprentissages. C'est un niveau de jeu ou on met l'accent sur le devoir d'apprendre des connaissances. Il génère habituellement un apprentissage précis. la notion de plaisir peut pour certains disparaître.* »4

_ Les jeux pédagogiques permettent aux apprenants d'apprendre les savoirs et d'acquérir les connaissances tout en suivant les règles, tandis que les jeux éducatifs qui favorisent l'apprentissage et d'acquérir les connaissances bien sur tout en s'amusant et sans savoir le but de jeu. C'est-à-dire que cette notion est axée sur le devoir d'apprendre, dans ce type de jeu, le plaisir peut-être va disparaître.

1-3-3 Notion du jeu pédagogique :

- **C'est une structure préétablie sans variante.**
- **Supporter sur la compétence du joueur.**

3 DE GRANDMONT N, op.cit. P 66.

4 CAILLOIS R, les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1958, p70

- Il sert à vérifier et renforcer les compétences du joueur surtout sur le plan intellectuel.

1-3-4 Diversité des jeux pédagogique.

- ✓ Les jeux de mots. Les scrabbles.
- ✓ Les jeux de rôles. Jeux théâtraux.
- ✓ La bande dessinée. Le poème.

1-3-6 La place de jeu dans l'enseignement du FLE :

Chaque apprenant lance dans l'apprentissage d'une langue étrangère c'est pour savoir parler et communiquer et découvrir la culture des autres dans une classe, le lieu privilégié des savoirs et des connaissances, c'est pourquoi l'enseignant doit utiliser des nouveaux supports et moyens pour un enseignement propice.

Les ludiques comportent ces deux objectifs bien précis (la communication et la découverte des autres cultures) où elles intègrent généralement dans le domaine d'enseignement et d'apprentissage des langues et particulièrement du FLE.

En cela le jeu paraît, un moyen pertinent pour s'exercer en classe afin de faire parler les élèves. Cependant on ne peut pas choisir n'importe quel jeu, il faut mettre en place des activités ludique avec l'objectif d'apprendre la langue. Dans l'apprentissage d'une langue étrangère qui est le français, cette dernière reste une discipline nouvelle à découvrir et tout cela nécessite la motivation chez les enfants, plus les enfants sont motivé plus l'apprentissage est facile (on peut citer quelques activités ludique chanter – deviner – dessiner – jouer un rôle).

*« Quand on joue, on travaille sans en avoir l'impression ».*⁵

2-1. Qu'est-ce que la motivation ?

*« L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer»*⁶ confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement.

Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire.

⁵ Haydée Silva, le jeu en classe de langue, Juillet 2005, p25.

⁶http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1(Consulté le 25-02-2022)

- **Le courant Béhavioriste a tenté de définir la motivation comme:**« *L'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action dans son orientation, intensité et persistance* ». 7
- **Selon Racle** «*la motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu comme bon, désirable, agréable, de nature à satisfaire des besoins de l'individu.*»8

_La motivation n'est donc pas un état inné du récepteur... elle n'est pas non plus une réaction volontaire, abstraite, au commandement « Motivez-vous! ».

- **Pour Nuttin la motivation désigne** « *l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance.* »9 **Elle déclare aussi que** « *la motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle elle serait devenue satisfaisante.*»10

_Nuttin comme d'autres auteurs psychologues d'ailleurs, distingue deux grands types de motivation :

2-1-1 motivation dite intrinsèque ;

Pour définir ces deux notions nous avons été inspirés par un remarquable travail d'une enseignante à « Saint-Gilles »1

-La motivation extrinsèque est la situation ou un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation.

-Il n'agit pas pour le plaisir ou pour le désir d'apprendre.

7 LIEURY, et FENOUILLET, 1997 www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf (Consulté le 01-03-2022)

8 Gabriel RACLE, anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/motivation.pdf

9 Julien Vernet, *Pratique d'auto formation et d'auto direction*, Édition le manuscrit 2005, p.96.

10 Fédération internationale des professeurs de français, *Le Français dans le monde*, Numéros 331 à 336, Librairies Hachette et Larousse, 2004, p.39

2-1-2 La motivation dite intrinsèque ;

La motivation intrinsèque est la situation où un apprenant pratique l'activité pour l'intérêt et non pas pour la contrepartie que ce travail va lui procurer, il exerce cette activité pour le plaisir et pour la satisfaction personnelle qu'il ressent.²

3- Les raisons de la démotivation :

_D'une part, on entend certains parents disent qu'un mauvais apprenant est l'image d'un mauvais enseignant et vice versa.

_D'autre part, on trouve les enseignants voient que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant.

Ce qui nous incite d'aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation.

_Généralement, les apprenants se taisent et montrent une démotivation lorsqu'ils n'ont pas un *bagage linguistique* pour s'exprimer et quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu on les trouve motivés. Donc parmi les causes de la démotivation sont :

3-1 - La timidité : constitue un vrai handicap pour les élèves. Certains apprenants questionnés sur le motif de non-participation nous répondent par cette phrase: « j'ai honte de parler devant mes camarades de peur d'être ridiculisé ».

3-2 - Une mauvaise image de soi : développée par la faible compétence perçue par l'apprenant, nous entendons souvent cette affirmation chez quelques apprenants: « je suis nulle en français pourquoi dois-je faire un effort dans cette matière, Je préfère en faire dans d'autres matières pour gagner des points ».

3-3 - Mauvaise ambiance de travail en classe : autrement dit, l'enseignant s'appuie sur les méthodes classiques qui démotivent l'apprenant.

3-4 - La relation entre l'enseignant et ses apprenants : « La relation maître-élève est l'une des plus belles qui soient. Le professeur est le témoin de la meilleure partie de

1 http://www.stus.be/_docs%20pdf/circulaires2008/LA_MOTIVATION.pdf (consulté le 15/03/2022)

www.madeinmental.com/telecharger.php?fichier=motivation-intrinseque

nous-mêmes. Il nous transmet le goût de la connaissance et celui de la critique. (...) Une bonne relation maître-élève peut susciter des carrières entières.»³.

En effet, Il est évident que l'enseignant et les apprenants sont en interaction dans laquelle l'enseignant invite ses apprenants à accomplir avec lui et grâce à lui un effort semblable. Il s'agit donc d'une complicité plutôt que d'une confrontation. Le goût des études ou la façon de les acquérir, l'affectif et l'attitude ont une place importante dans la motivation de l'enfant.

4- Distinction entre apprenant motivé/démotivé :

4-1 L'apprenant MOTIVE : celui qui a un élan d'énergie pour effectuer une tâche et qui met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs.

4-2 L'apprenant DEMOTIVE : celui qui est en difficulté, qui a du mal à apprendre, qui a enduré de nombreux échecs ce qui le pousse à abandonner et se dire que quoi qu'il fasse le succès n'est pas à sa portée. Et que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative.

5- Le rôle et l'importance de la motivation des élèves par le jeu en classe de FLE :

- Selon VAN ZANTEN « *La motivation est un état interne qui n'est pas observable directement. [...] est un ensemble des processus qui influencent l'engagement dans une activité.* » ⁴

Les enseignants savent que la motivation joue un rôle de premier plan dans l'apprentissage en se basant sur le jeu amusant qui suscite la curiosité des élèves, la motivation stimule les élèves à apprendre et comprendre. Plus l'élève est motivé plus il est facile à apprendre.

Les jeux font partie du processus de rendre les activités attractives et motivants car l'apprenant devient libre et créatif C'est-à-dire les apprenants sont attirés par les règles de jeu qui les engagent pour réaliser la consigne et l'appropriation sera donc plus plaisante et les réponses sont spontanées la forme des activités ludiques favorisent la motivation des apprenants et l'envie d'apprendre est un facteur

³ L'Express, Partie1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob, p.2

⁴ ZANTENV. Dictionnaire de l'éducation, Puf, Paris, 2008. p 485

d'apprentissage. Sans oublier l'acquisition du vocabulaire par la simplification de mémorisation. Et pour effectuer cela, de préférence mettre l'apprenant dans les situations des groupes afin de favoriser les interactions au sein de classes en outre l'apprenant prend la parole d'une manière spontanée.

5-1 Le rôle de l'enseignant

«Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut-il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tour, qu'ils les voient passionnés par leurs métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence .sans doute la seule "chose" que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre!»¹

Pour amplifier ce désir d'apprendre chez les apprenants il faut amplifier le désir d'enseigner chez les enseignants autrement dit, l'enseignant lui-même doit d'être motivé afin d'arriver à motiver ses apprenants. Car le manque de motivation de l'enseignant peut complètement tuer la motivation des apprenants ici le meurtre est collectif: " comment peut-on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui bâille ne rit jamais regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler?"².

Ces élèves souhaitent avoir un enseignant qui soit compétent dans la matière qu'il enseigne car il est la seule figure "d'apprenant" que l'apprenant est en mesure d'observer. Certaines limites subsistent : on ne peut pas être motivé à la place des apprenants mais on doit néanmoins les aider.

¹Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997, p. 120.

²Ibid. p. 120

Chapitre II

Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage

Du français au cycle moyen

1- Définition de l'activité ludique :

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme :
« une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure (...) »(1)

➤ **Selon Brigitte Cord-Mannoury 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 un échec »(2) .**

_ 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.

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'étude.

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 complexée, dans cette situation

, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif qui est la compréhension.

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

(1) **CUQ J.** dictionnaire de didactique du français, Paris 2003, P 160

(2) Définition proposé par **BRIGIETTE CORD-MANUARY (2003)** : internet et pédagogie, état des lieux, consulté le 16/04/2022, sur le site : /http//www.adm.jussieu FR/FP/UAGIN-internet p/DE FI ET concours .htm..

2. Types d'activités ludiques :

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique:

2-1 Les jeux de créativité :-

Ce type de jeu mène l'apprenant à utiliser son imagination et sa créativité, on peut distinguer par exemple les activités de créativité lexicale (création de mots nouveaux) ;

➤ Haydee Silva a écrit dans un article. « Jeu de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours, ou de récit originaux, insolites, cocasse(1), poétique...etc »(2)

_ Ce type des jeux montre une réflexion plus personnelle orale ou écrite sans oublier la motivation et la diversité de tout ce qui est ressources d'enseignant et d'apprentissage.

Par exemple : Mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux, et mon tout est un fruit délicieux.

La solution: Or + Ange = Orange.

2-2 Les jeux linguistiques :-

Ils englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui se boivent sur les multiples composantes de la langue. A ce propos, l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des: Mots croisés: c'est un jeu de lettres. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données

3 Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère, disponible sur <http://www.franccparler.org/dossier/silva2005.html> (consulté le 21-01-2016.)

pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille: ainsi les lots de ces deux directions s'entre croisent, d'où le nom de «mots croisés»

2-3 . Les jeux culturels

Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme les détermine le Dictionnaire Du Français Langue Etrangère et Seconde *«les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant »* 4

Présentons l'exemple du jeu du baccalauréat: ce jeu dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases, la formes du tableau est comme suite:

Lettre	Pays	Ville	Personnage	Métier
L	Londres	Lamballe	Luis	Libraire

2-4. Les jeux dérivés du théâtre :

_Se sont *«les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]»*5. Ces jeux à caractère théâtrale ont comme fondement la stimulation des apprenants afin d'investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

_Les activités du théâtre varient selon les principes suivants:

a) L'improvisation: Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales.

Par exemple le projet de vacances en famille.

4Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458

5Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.458

b)La dramatisation: C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, ou l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques.

Dans ce cas-là, nous proposons les jeux de rôles comme exemple.-

_ Les jeux de rôles: «un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects: la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique»¹

C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

3-L'utilité des activités ludiques :

L'activité ludique est un outil de la destruction du climat rigide dans la classe et incite les apprenants à participer, à réagir et pour prendre la parole afin de mobiliser leur connaissance. HAYDEE Silva déclare dans son 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

_Ainsi, elles permettent de créer un contact favorable à l'apprentissage, elles sont associées au développement intellectuel , cognitif et culturels de l'apprenant. De plus elles rendent le cours plus interactif et communicatif, en l'impliquant dans son apprentissage. Enfin, Elles constituent un instrument parce qu'elles montrent moins de contraintes que les exercices de langue. L'apprentissage se fait d'avantage dans le plaisir, elles aident souvent les apprenants à surmonter leurs difficultés et à prendre part de manière active aux pratiques langagières en libérant les apprenants et en dépassant leurs inquiétudes et leurs peurs de commettre des erreurs.

¹Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.221.

² HAYDEE S, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, 2012, p.1. Disponible sur <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872>. Consulté le 16/04/2022.

C'est ce que déclarent Cuq et Gruca : « Quelles que soient la forme et la fonction de ces activités ludiques, le plus important qu'elles c'est quelle amènent les apprenants à interagir oralement à travers des règles verbalement à travers des règles dans le cadre de réussite et de découverte. »³

3-1 D'autres avantages du ludique :

Utiliser le jeu dans l'enseignement présente plusieurs avantages.

- Le ludique est une source de motivation et de plaisir pour l'enfant.
- Il est l'occasion d'exercer certaines compétences (langage réflexion, actions).
- Le jeu ludique permet d'impliquer l'élève en tant qu'acteur.
- Il permet de faire participer tous les élèves y compris ceux qui sont timides ou anxieux.
- Il atténue la crainte de l'erreur et de l'échec.
- Il développe la prise en compte des règles et le respect mutuel.
- Il permet de faire collaborer les élèves entre eux.
- Il socialise les jeunes enfants.

La pédagogie par le jeu est donc un outil efficace pour motiver les élèves, relancer leur intérêt et développer leurs esprits d'équipe.

Conclusion partielle

Pour conclure cette partie, nous avons voulu montrer que L'enseignant de la langue française doit employer le support ludique dans son exercice de son métier grâce à sa nécessité dans la classe du FLE. L'activité ludique est un outil et un moyen facilitateur de l'enseignement /apprentissage du FLE pour bénéficier de l'envie inévitable de l'apprenant à s'amuser d'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française, va aider l'apprenant à être prêt et motivé pour acquérir des différentes compétences.

³ Cuq, Jean –Pierre, GRUCA. I. cours de didactique du Français langue étrangère et seconde, GRENOBLE, presses universitaires de GRENOBLE, 2003, P 417.

Partie pratique

Cadre expérimentale

Introduction

Vu que l'importance de l'école et le statut de la culture de la langue étrangère en Algérie le système éducatif algérien a connu un vaste changement vers les années 2003 , le ministre de l'éducation nationale en Algérie a entamé une réforme d'une grande ampleur du système éducatif .Cette dernière a pour objet d'améliorer la qualité de la formation la réforme à toucher : les contenus et les méthodes d'enseignement (l'approche par compétence) .La formation des formateurs , le recours aux TICE .A l'époque la centration été uniquement sur l'enseignant (logique d'enseignement) mais aujourd'hui l'accent est mise sur l'apprenant c'est le noyau et l'acteur principale dans l'enseignement/apprentissage (logique d'apprentissage)³

Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques dans la motivation au cycle moyen, nous allons présenter notre protocole expérimental de manière détaillée et très explicite en expliquant la démarche et les résultats escomptés.

_En premier lieu, nous allons présenter tout brièvement le programme de la 2AM et le manuel scolaire de la deuxième génération.

_En deuxième lieu, En tant que enseignante au CEM Allala Amara Ben Ali à Ain Touila nous allons présenter notre expérience professionnelle avec l'apprenant de la classe de 2 AM. En décrivant l'échantillon, le corpus .Enfin, nous présentons les données et les résultats escomptés de notre expérimentation.

1-Présentation du manuel scolaire de la 2AM deuxième génération

Ce manuel a subi plusieurs modifications dès sa première élaboration sur le plan du contenu, sa forme, sa qualité du papier, son édition, son impression.

Le manuel scolaire << (du latin MANUS, <<la main >>) considéré au XIXE siècle comme le livre résumant tous les autres est un ouvrage didactique ayant un format maniable et regroupant l'essentiel des connaissances relatives à un domaine donné.

Le manuel scolaire est un support essentiel pour les activités d'enseignement/apprentissage en Algérie il est conçu comme une banque de donnée pour l'apprenant comme l'enseignant. L'organisation du manuel scolaire de la 2 AM est répartie en trois projets dont chaque projet contient des séquences .Nous avons choisi de travailler sur le projet 02 intitulé « Animer une fable ». (voir annexe 1).

2-Démarche méthodologique :

2-1 présentations du lieu de l'expérimentation :-

Dans le but de réaliser notre expérimentation, nous avons choisi de travailler avec les apprenants de 2AM, dans l'établissement scolaire Allala Amara Ben Ali qui se situe dans un petit village dans la commune de Ain Touiila, a ouvert ses portes en 2015, il se compose de 12 classes, Un laboratoires, une bibliothèque, une salle d'informatique, un stade matico et un pavillon administratif. Cet établissement scolaire compte 14 enseignants dont 02 qui enseignent le FLE .

2-2 – présentation de l'échantillon :

Nous avons choisi une classe de 2ème AM avec 22 apprenants issus d'un milieu socio-économique hétérogène, dont on a choisi comme activité ; (la compréhension orale, Lecture-récréative et une séance de travaux dirigés),

2-3-Méthode utilisée dans l'expérimentation :

2-4-Choix de corpus :

Nous avons choisi de travailler avec la 2ème AM puisque le palier moyen a connu un changement au niveau du programme proposé par les histoires imaginaires (entre autre les fables motivent les apprenants à accéder à une culture étrangère.)

3- Matériel de l'expérimentation

Pour réaliser notre expérimentation, nous aurions prévu de choisir comme matériel pédagogique ;-

_Séance 1 :- La Compréhension orale (Une vidéo)

_Séance 2 :- Travaux dirigés (Des photos des animaux+ Leurs paroles en imprimés) Jeu de rôle

_Séance 3 :- Lecture-récréative (Une Chanson+ Les paroles de cette chanson en imprimé.)

Un micro-ordinateur portable accompagné de haut-parleurs et un Data-Show.

4- Objectif de la recherche :

Notre expérimentation vise également :-

_Montrer l'impact des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE.

_Créer le besoin d'apprentissage.

_Encourager l'interaction en classe et développer la compétence orale.

5- Déroulement des séances :

_Séance 1 :- La Compréhension orale (Une vidéo).

L'activité avait duré une heure, l'objectif visé dans la séquence observée consistait à mettre mes apprenants dans une situation d'interaction authentique leur permettant de mettre en œuvre leurs connaissances antérieures. Il s'agissait de simuler une fable dont le support de l'activité ludique était une vidéo de la fable « Le lion et la souris ».

Projet 2 : Animer une fable

Activité : Compréhension orale

Support : Le lion et la souris Texte audio-visuel

Matériel : Data-show

Objectifs d'apprentissage :

- Ecouter pour comprendre un sens audio.**
- Construire un sens partir d'un sens audio.**
- Savoir rappeler oralement les éléments essentiels d'une fable**

_Dans cette séance nous aurions prévu de suivre la démarche d'une séance de compréhension de l'oral .commençant par les phases d'écoute (phase pré-écoute , phase d'écoute , phase après-écoute) suivies par une série de questions :

Questionnaire destiné aux apprenants :

- ✓ Avez-vous déjà aidé quelqu'un plus fort que vous ?**
- ✓ Comment vous l'avez aidé ?**
- ✓ Quel est le titre de ce document ?**
- ✓ Quels sont les personnages présentés dans ce document sonore ?**
- ✓ Le lion s'énerva car :**

Il vit des chasseurs

La souris perturba son sommeil

- ✓ Quelle promesse la souris fait-elle au lion pour qu'il la laisse partir ?
- ✓ Qui captura le lion quelques jours plus tard ?
- ✓ Qui vient à son secours ?

_Résultats escomptés ;

Dès le début de la vidéo , nous avons de suite constaté que le silence impeccable régnait dans la salle de cours si bien que l'on peut entendre les mouches voler, par ailleurs, l'ensemble des apprenants même ceux qui s'intéressait rarement aux cours avaient les yeux rivés sur la vidéo et les oreilles bien ouverts, ils suivaient avec une attention particulière l'ensemble des séquences contenues dans la vidéo, et les élèves les plus doués posaient des questions pertinentes et répondent même à nos questions, et après avoir analysé les regards des apprenants nous avons été persuadée que les apprenants n'oublieront jamais les connaissances acquises lors de cette séance.

Lors du lancement de la vidéo, les apprenants avaient réagi positivement, nous avons constaté que la majorité des apprenants étaient très curieux et avaient vraiment envie de bien écouter l'histoire de la fable. Ceux-là étaient des éléments moteurs de la classe car ils se posaient toujours plein de questions (sur le sens des mots des fables, de répéter ce que les animaux disent dans la vidéo) et donc en faisait profiter les autres. Durant cette séance de vidéo, la plus grande des difficultés n'était pas de les intéresser mais plutôt de comprendre les mots et le sens de la fable. La difficulté pour les apprenants, quel que soit leur niveau linguistique, est de comprendre ce qui est dit dans le document

_Séance 2 :- Travaux dirigés.

Projet 2 : Animer une fable

Activité : Travaux dirigés

Support : Le lion et la souris Jeu de rôle

Matériel : des photos, des paroles imprimées

Objectifs d'apprentissage :

- Appliquer les connaissances apprises en s'amusant
- permettre l'apprenant d'exercer des habiletés de communication.

_Mémoriser les acquis appris.

_ Dans cette séance le nombre d'élèves est limité, dont ils peuvent travailler en groupe. On a choisi le même support de la compréhension, vu que les apprenants ont une idée sur le contenu du support. Mais cette fois ils vont mémoriser les acquis appris en se basant sur le jeu de rôle autrement dit, un groupe d'élève se compose de trois membres (le narrateur, le lion et la souris) et chaque apprenant incarne un personnage. Et le groupe qui fait une bonne animation de scène, il aura « une tablette de chocolat ».

C'est une autre situation ludique que nous avons pratiquée avec le même échantillon d'apprenants. Le jeu a consisté en une animation de scènes, dans le but d'amener l'ensemble de la classe à participer activement durant ces scènes d'échanges de rôle en langue étrangère ce qui les a amenés à être dans une situation idéale de bain linguistique et de réflexion dans la langue cible ce qui leur a permis de débiter des phrases correctes sans grandes difficultés.

Cette activité a pour objectif de faire en sorte que les élèves soient en mesure de communiquer dans diverses situations et leur permettra d'enrichir le vocabulaire utilisé et leurs nouveaux mots de nouvelles Expressions et les formules usuelles que l'on croise au quotidien Ils pourront enfin se permettre de jouer avec les mots, et à les utiliser facilement et correctement dans leur vie quotidienne.

1-Déroulement de la séance :

Lors de cette séance, nous avons demandé aux élèves de choisir le personnage qu'il veut l'incarner pour jouer le rôle devant ses camarades.

2- Le rôle de l'enseignant :

Lors de la préparation, On a mis les apprenants dans le choix des rôles de chacun et dans la compréhension de la situation de communication visée, on leur a aussi donné des paroles de chaque personnage, ensuite on leur a laissé lire les expressions individuellement en vue de les apprendre par cœur pour passer au tableau en commençant à jouer.

2-1 Attitudes des apprenants :

Après avoir terminé les préparations on leur a demandé de commencer de jouer si au début personne ne voulait passer en premier, Par la suite après les premiers instants de trac et de timidité l'ensemble des présents ont réclamé leurs passage et se sont acquitté de leur rôle dans des conditions acceptables, cependant on a pu constater que les lacunes des apprenants ont résidé dans la prononciation, le ton souvent inadapté, et dans la lenteur du débit des phrases.

Cette activité a favorisé la prise d'initiative des apprenants et a pu susciter davantage le désir d'apprendre et de réussir surtout du fait que c'était l'un d'eux qui dirigeait l'activité. Solliciter l'imaginaire est donc un moyen de stimuler l'attention et d'optimiser les capacités intellectuelles des apprenants présents.

Résultats escomptés :

Nous avons constaté que la plupart des apprenants retenaient avec facilité leurs textes. L'activité a très bien fonctionné même si beaucoup d'apprenants ont été frustrés de ne pas pouvoir venir jouer devant les autres. Ils ont été très enthousiastes et la répartition des rôles a suscité quelques fois quelques éclats de rires.

Cependant, le temps était insuffisants pour cette activité, Il aurait été préférable que nous accordons plus de temps aux apprenants pour la préparation des rôles. Les apprenants ont eu du mal à retenir ou bien prononcer certains mots.

En générale, cette activité a très bien marché et a créé encore plus le désir d'apprendre des apprenants, nous croyons aussi que c'est l'activité qui leur plu le plus parmi toutes celles que nous avons pu mener avec eux. Tous les apprenants sans exception ont participé, et ont été très enthousiastes à la fin de l'activité.

Séance 3 :- Lecture-récréative :

Projet 2 : Animer une fable

Activité : Lecture-récréative

Support : Le loup le renard et belette

Matériel : chanson, Data-show des paroles (imprimées)

Objectifs d'apprentissage :

- Développer le plaisir d'écouter une chanson.
- Amener l'apprenant à apprendre en s'amusant.
- _Enrichir le vocabulaire de l'apprenant

1-Déroulement de la séance

Dans cette séance ,nous aurions prévu de faire une séance d'apprentissage destinée aux mêmes élèves de la classe de la 2AM , en exploitant « la chanson » comme activité ludique au cours de Lecture-récréative .nous aurions prévu de choisir dans cette séance un autre support « Le loup le renard et belette » dans le but de faire sortir l'apprenant de la méthode classique de la lecture .

_Dans cette séance, nous aurions aimé exploiter la chanson sous forme d'une fable chantée afin de susciter et de capter l'attention des apprenants et les aider à la mémorisation et à la compréhension, en chantant, s'amusant et acquérir à la fois.

_ A travers cette séance de lecture récréative, nous aurions prévu de motiver les apprenants en attirant leur attention, en exploitant la chanson et de sortir du cadre habituel de l'enseignement /apprentissage du FLE. afin de rendre l'enseignement propice et favorable .en s'appuyant sur les éléments culturelles et interculturels pour faire acquérir les apprenants une compétence interculturelle de savoir , savoir-faire et savoir être .

_Résultats escomptés :

L'exploitation de l'activité ludique dans la deuxième séance pourrait avoir un effet positif dans l'acquisition de la compétence interculturelle au niveau de la motivation, la mémorisation, la compréhension et les interactions entre enseignants/ apprenants et entre eux-mêmes pourrait créer une atmosphère d'interaction active efficace dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Conclusion :

À travers l'expérimentation que nous avons réalisée avec les apprenants de la 2ème AM afin de vérifier le rôle et l'importance des activités ludiques dans l'acquisition de la langue française. Nous allons conclure que les activités ludiques seraient un outil didactique d'enseignement/apprentissage du FLE et la culture qu'il véhicule le FLE.

_Elles jouent un rôle très important où elles a réussi de donner aux apprenants, l'envie, le plaisir, la motivation, la mémorisation et aussi la facilitation de compréhension et d'acquisition des compétences telles que linguistiques et interculturelles.

Conclusion Générale

Conclusion Générale

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE.

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques (surtout les jeux) ont une responsabilité dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère et dans l'explication des bienfaits et des bénéfices que l'on peut en tirer.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes dont certains exemples ont été cités dans les parties précédentes.

La motivation est en fait liée au milieu familial de l'apprenant: les enfants sont plus motivés quand leurs parents parlent le français à la maison par rapport à ceux qui découvrent la langue pour la première fois à la classe. Parfois, il y a des facteurs diversifiant, c'est-à-dire la curiosité intellectuelle et l'énergie consacrée à apprendre la langue française varient d'un élève à l'autre.

Pour atteindre la motivation intrinsèque c'est-à-dire apprendre et aimer ce qu'on est en train d'apprendre il nous a paru clair et manifeste à travers notre enquête que les activités proposées devraient :

- présenter un aspect ludique tout en engageant l'apprenant sur le plan cognitif (il ne s'agit pas seulement de jouer)

- présenter pour l'élève un défi à relever. A travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE

. Nous incitons les enseignants des écoles moyennes à intégrer ce type d'activités dans leurs séances.

Références bibliographiques

I- Ouvrages:

- 1. Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble**
- 2. Grandmont, Nicole, Lapédagogie du jeu; jouer pour apprendre, université de Boeck; Edition Bruxelles1997**
- 3. GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001**
- 4. Julien Vernet, Pratique d'autoformation et d'auto direction, Édition le manuscrit 2005**
- 5. Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-La-Neuve**
- 6. Nicole De Grandmont, pédagogie du eu, jouer pour apprendre, édition 1997**
- 7. SILLAMY, Trésor de la langue française: Lot –Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999**
- 8. Viau R,La motivation des enfants: Le rôle des parents, 1997**
- 9. SYNERGIES Algérie n°4_2009 pp, 209-216 DR. GAOUAOU MAMAA.**
- 10. Conseil de l'Europe, l'INTERCULTURALISME, 1986, P 15.**
- 11. PARTEIELLE, M-A, quelle école pour quelle intégration ? Paris ; Hachette 1992,**
- 12. BLANCHET, Ph, l'approche interculturelle en didactique du FLE INF cours d'UED de didactique du Français langue étrangère. Service universitaire d'enseignement à distance ;université-RIMO2 Haute BERTAGNES ; 2005, P 6.**
- 13. PROCHER, L, 1986 cité par NIKOU, l'interculturel, une autre perspective pour l'enseignement du Français langue étrangère, TH, université PAUL VALERY MONTPELLIER III, 2000, P 102.**
- 14. CECRL, OP-CIT, P 16.**
- 15. CECRL, OP-CIT, P 84.**
- 16. E, DURKHEIME, les formes élémentaires de la vie religieuse, PUF u², éd Paris, 1960 ,P21.**
- 17. D. JODELET, les représentations sociales, éd, PUF, Paris, 1989, P 40.**
- 18. D. et al, les représentations des langues et de leur apprentissage Paris, Didier, 2001, P 23.30.**
- 19. MARTINE ABADALLAH-PERECIEELLE, vers une pédagogie interculturelle, ANTHOROPOS, Paris, P 115.**
- 20. MORFAUX L, M, « stéréotypes », vocabulaire de la philosophie et des licences humaines, CLOIN, Paris, 1980, P 34.**

II-Documents:

- 1.Manuel scolaire de français 2AM

III-Dictionnaire:

- 12.CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003
- 13.CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003
- 14.Dictionnaire Didactique des langues, R.Galisson et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.
- 15.C. Prévost cité par DORON, Dictionnaire de psychologie1991
- 16.Fédération internationale des professeurs de français, Le Français dans le monde, Numéros331 à 336, Librairies Hachette et Larousse,2004

IV-Mémoires et thèses

1. Thèse de doctorat, Mme OURDA DAHEDDOUCHE, les activités ludiques illustrés pour une perspective interculturelle, 2019 P 43/49.
2. Mémoires de master, Mme SMAIOAIDA, l'impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit 2013 P 29 (cité par Jean-Laurent Pluie).
3. Mémoire de Magister, Mme DOULA SEROUVI HAMIDA, la compréhension de l'oral en classe de FLE, 2010, P 31/ CICHON.M « la chanson en cours de FLE », 2006 (en ligne).
URL: « [http://www, CECO, FIPF. En /...](http://www.CECO.FIPF.En/...) PARTENAIRE de prof, EUROPE LIMBLIN 24/05/2019.
4. Mémoire de master, M, BENMAHAMED FAYCAL et aussi ABBES, repenser l'interculturel en objectivant la culture dans les pratiques de classe, 2018 .

V. Les documents PDF

1. RODRIGUEZ Ana Seara, L'évolution des méthodologies dans l'enseignement du français langue étrangère depuis la méthodologie traditionnelle jusqu'à nos jours .Pdfhttps://qinnova.uned.es/archivos_publicos/qweb_paginas/4469/revista1articulo8.pdf.
2. LOPEZ, Javier Suso. « Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage deslangues étrangères ». R. Ruiz et al. Granada. 1998 p. 1. Disponible sur https://www.academia.edu/download/34802522/Jeux_communicatifs.pdf 91

3. Pr. MEKHNACHE Mohammed, cours de Méthodologie d'observation de classe, Master 2 Did. FLE Langues-Cultures, Université Biskra.pdf

4. Pr. MEKHNACHE Mohammed, Introduction à la Didactique du FLE, Université Biskra, 3ème Année Licence.pdf

V_Sitographie

1. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/enseigner>

2. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thodologie/50970#:~:text=m%C3%A9thodologie%20n.f.,scientifique%2C%20des%20principes...>

3. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thode/50965#:~:text=Ensemble%20ordonn%C3%A9%20de%20mani%C3%A8re%20logique,Les%20m%C3%A9thodes%20de%20vente.>

4. <https://docplayer.fr/13535943-La-methode-structuro-globale-audio-visuelle-s-g-a-v.html>

5. <http://www.unesco.org/education/edurights/media/docs/a7e0cc2805ceafd5db12f8cf3190f43b66854027>

6. <https://www.uto-pistes.com/bienvenue/abecedaire/item/jeux>

7. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/Apprendre%20par%20le%20jeu.pdf>.

8. <http://leludiqueenclasse.blogspot.com/2015/12/les-activites-ludiques-en-classe-de.html>

9. L'enseignement du français au cycle primaire disponible sur : <http://checharfle.unblog.fr/>.

Annexe

Tableau des contenus

PROJET 2 : Animer une fable

Tâche finale : Réaliser un album de BD

La séquence	Ressources		Tâche
	Supports-textes	Points de langue	
Séquence 1 Paroles de sages !	- L'âne et le chien (Ibn Al Muquafaa) P. 145 - Les serins et le chardonneret (D'après Jean-Pierre Claris de Florian) P. 67 - Le perroquet (D'après Jean- Pierre Claris de Florian) P. 80	- Les verbes introducteurs de paroles - La ponctuation dans le dialogue - Les valeurs du présent de l'indicatif - Le présent de l'indicatif (morphologie) - Les adverbes de manière	Tâche 1 Produire un dialogue à partir d'une fable
Séquence 2 A vos bulles !	- Le Laboureur et ses Enfants (Jean de La Fontaine) P. 145 - La guenon, le singe et la noix (D'après Jean-Pierre Claris de Florian) P. 85 - Le maître et le scorpion (Fables d'Orient) P. 99	- Le lexique de la bande dessinée - Les types de phrases - Le futur simple de l'indicatif - Le futur simple des verbes particuliers	Tâche Réali une

Réaliser un album de BD à partir de fables

Projet II : animer une fable.... Réaliser un album de BD.

Séquence 2 : paroles de sages.... Produire une BD.

Activité : compréhension / production de l'oral



Le Lion et la Souris

Matériel : fiche - tableau - data - cahiers d'élèves.

Objectifs :

- Construire du sens à partir d'un texte écouté.
- Écouter et comprendre une BD.
- Identifier les personnages, les circonstances et les événements de la BD.
- S'exprimer oralement à partir de vignettes.

Compétence visée :

Développer l'écoute et les stratégies de communication chez l'apprenant.

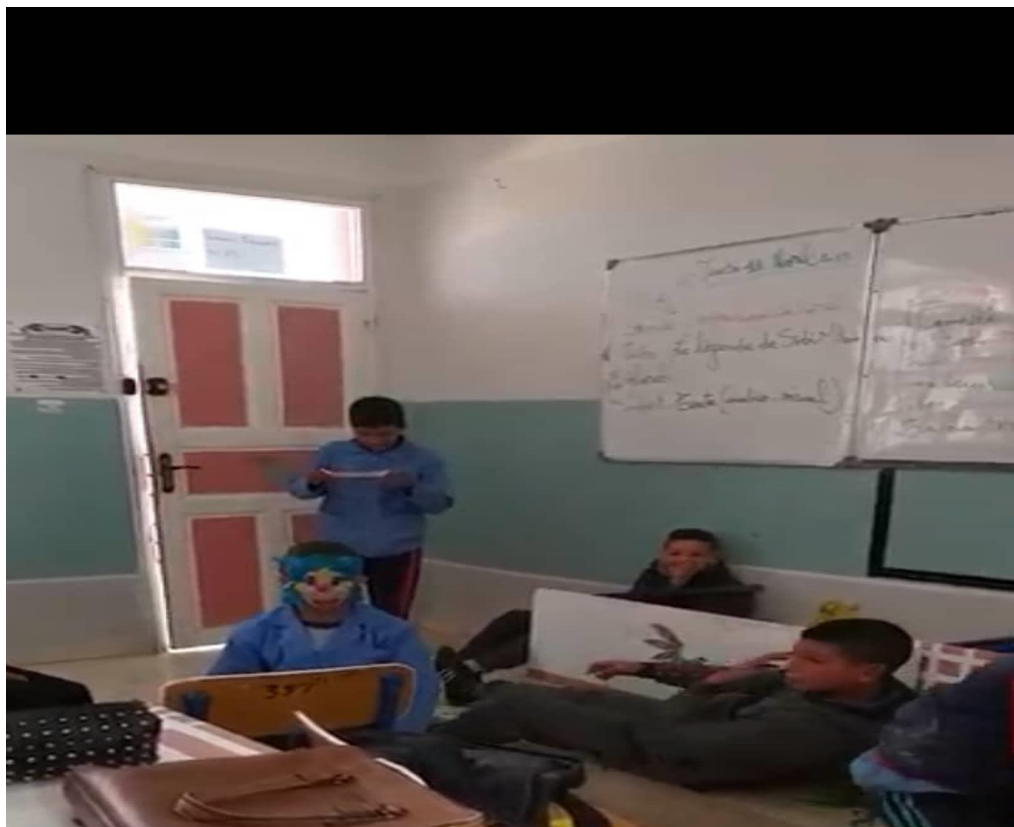
Mise en situation

📄 Fiche

💬 Commenter







Le loup, le renard et la belette



C'est dans dix 10, six 6, deux 2 ans je m'en irai
J'entends le loup et le renard chanter
J'entends le loup, le renard et la belette

2 fois

C'est dans huit 8, quatre 4, ans, an 1, je m'en irai
La jument de Micho a passé dans le pré
La jument de Micho et son petit poulain a passé dans le pré
et mangé tout le foin.....2 fois

L'hiver viendra les gars, l'hiver viendraaa
La jument de Micho, elle s'en repentira

2



Chanson,

1^{re} écoute

J'écoute, je comprends et je réponds aux questions.

1 Quel est le titre de ce document ?

Le Lion et la Souris.

2 Quels sont les personnages présents dans ce document sonore ?

Le Lion, la Souris et les chasseurs.

3 Le Lion était en train de :

Chasser.

Manger.

Faire la sieste.

Choisis la bonne réponse.



2^e écoute

J'écoute, je comprends et je réponds aux questions.

1 Le Lion s'énerva car :

Il avait faim.

La Souris perturba son sommeil. ✓

Il vit des chasseurs.

Cocher ✓ la bonne réponse.



2 Quelle promesse la Souris fait-elle au Lion pour qu'il la laisse partir ?

De ne plus l'embêter.

De devenir son ami.

De l'aider un jour.

Colorie la bonne réponse.

3 Qui captura le Lion quelques jours plus tard ?

Des chasseurs



Enseignante : Layadi

