

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

UNIVERSITE IBN KHALDOUN –TIARET

FACULTE DES LETTRES ET LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ETRANGERES



Mémoire de Master en didactique du FLE

**Thème :**

**Les activités ludiques comme support pédagogique  
Dans l'apprentissage du FLE Cas des apprenants du cycle moyen**

**Présenté par**

Lagari djelloul

Boukraa khedidja

**Sous la direction de**

Mr. Mostefaoui Ahmed

**Membres du jury**

Président Dr. Fatima MOKHTARI

M.C.A

Université Tiaret.

Rapporteur : Dr. MOSTEFAOUI Ahmed

M.C.A

Université Tiaret.

Examineur : Dr Benamara Mohamed

M.C.A

Université Tiaret.

**Année Universitaire : 2020/2021**

# *R*emerciement

Qu'il me soit permis ici d'exprimer toute ma gratitude envers monsieur MOSTEFAOUI pour sa patience, sa disponibilité, et surtout ses précieux conseils.

On tient à exprimer toute notre reconnaissance envers tous les enseignants du français car leur soutien moral et leur appui ont grandement contribué au bon déroulement de cette étude.

## *Dédicace*

*A nos chers parents, pour leurs dévouements, leurs amours, leur compréhension, leurs sacrifices, leur tendresse, leurs prières et leur patience a notre égard.*

*Nos chers frères et sœurs : Pour leur soutien durant toute la période de nos études.*

*A nos camarades de classe*

*A tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce travail.*

## Sommaire

### Chapitre I: Cadre théorique

Introduction générale .....	02
Aperçu historique : jeu et éducation .....	05
1.1. De l'antiquité au 18eme siècle : une activité futile.....	05
1.2. Deux conceptions du jeu qui en découlent.....	05
1.3. Le jeu devient une référence positive .....	05
1.3-1. Définition du jeu.....	07
1.3.2. La valeur éducative du jeu .....	09
1.4. Les atouts .....	10
1.5. Les limites .....	12
1.6. Le jeu comme outil pédagogique .....	14

### Chapitre II : Activités ludiques et apprentissage de la langue

2.1. Le jeu à l'école .....	18
2.2. L'activité ludique et son rôle dans la communication .....	19
2.3. Le jeu et son rôle dans l'acquisition de compétences.....	19
2.4. Le jeu et la motivation .....	20

### Chapitre III : Cadre pratique

3.1 Description Du corpus .....	24
3.2 Analyse et interprétation des données .....	26
3.3. Des jeux à proposer .....	31
Conclusion générale .....	35
Références bibliographiques.....	37
Glossaire .....	38
Annexes. ....	40



## Introduction générale

---

## Introduction

---

L'enseignement de la langue française se développe d'une façon concrète grâce à la grande réforme qu'a connue l'Algérie dans le système éducatif en particulier dans l'enseignement de la langue française langue étrangère, et malgré cela les écoles ont besoins de nouveaux mécanismes pour l'amélioration du niveau des élèves.

La dégradation du niveau en langue française n'a pas pour seule cause qui est la méthode de l'enseignement car on sait tous que la difficulté de la langue française est a cause de sa spécificité d'un coté et de ne pas donner une grande importance au coté social et psychique de l'apprenant ;ce dernier se définit dans un concept sociologique comme un projet qui se réalise lui-même de jour en jour grâce à l'éducation et les outils de l'apprentissage.

Cet enfant a toujours besoin d'une motivation et nous savons bien que de nos jours l'enfant vit dans un univers plein de jeux. Il s'exprime par les jeux. Il est sollicité par la télévision, les affiches et les bandes dessinées.

Dans notre mémoire nous allons découvrir l'utilité de cet outil pédagogique, nous mettrons l'accent en particulier sur la façon dont le jeu a créé une nouvelle approche pour l'apprentissage du français langue étrangère.

Nous allons focaliser sur l'enseignement de la langue française dans les écoles algériennes, et quels sont les moyens pédagogiques mis en œuvre pour atteindre l'objectif de l'acquisition et l'utilisation de la langue.

Sans doute le jeu est un moyen très important pour le développement de compétences montantes chez l'apprenant. Celui-ci restitue 80% de sa vie quotidienne à travers le jeu et grâce a lui, il découvre le monde extérieur ou il peut acquérir de nouvelles habilités.

Dans cette étude, on aborde l'importance du jeu en didactique des langues étrangères, On sait bien qu'enseigner une langue étrangère à l'école est une expérience enrichissante pour tous. Cependant pour que l'enseignant et ses élèves en tirent un profit maximum, il faudra que l'enseignant applique une stratégie claire. L'approche actuelle est de privilégier une pédagogie par le jeu pour l'enseignement d'une langue étrangère, mais quelle place va occuper le jeu dans l'apprentissage du FLE et surtout, comment peut-on être sûr que ce soit la bonne méthode pour que les enfants acquièrent de bonnes bases dans la discipline en question ?, la deuxième question qui se pose : le jeu a-t-il sa place à l'école comme outil pédagogique ?, comment on peut faire de lui un moyen efficace pour faciliter l'apprentissage et l'acquisition de la langue notamment le français ? Peut-il devenir un support pédagogique dans le domaine de l'enseignement/apprentissage du FLE ?

## **Introduction**

---

Nous avons réparti notre travail en trois chapitres : le premier et le deuxième chapitre correspond au travail théorique, qui a pour objectif de préciser et définir les jeux et les activités ludiques. Le troisième chapitre sera consacré à la pratique et la méthodologie adoptée, puis les résultats du questionnaire. Notre travail de recherche prend fin par une conclusion générale.

# **Chapitre I**

---

Cadre théorique

### 1.1. De l'antiquité AU 18<sup>ème</sup> siècle : une activité futile

Dans la conception chrétienne, l'enfant est dépourvu de raison et démuné face au mal. Il doit être arraché à sa nature passive liée au péché originel. Pour Saint Augustin, « *l'enfant est le lieu du mal et du péché.* »<sup>1</sup>

Des humanistes à la philosophie des lumières, l'enfant est conçu comme fragile et innocent. L'éducation donc doit être une rupture avec les manifestations spontanées de l'enfant, pour Descartes<sup>2</sup>, « *la principale cause de nos erreurs (tient dans) les préjugés de l'enfance* ». pour John Locke, philosophe de l'empirisme, l'enfant est une « *cire molle* »<sup>3</sup> qu'il faut conduire sur la voie de la raison.

Diderot et d'Alembert font remarquer que « *les hommes ont inventé une infinité de jeux qui tous marquent beaucoup de sagacité* »<sup>4</sup>.

### 1.2. Deux conceptions du jeu qui en découlent

Le jeu comme délasserment ou récréation : conception d'Aristote, reprise par les pères de l'Église : « une vie vertueuse ne va pas sans effort sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu » le jeu est un délasserment indispensable mais qui ne peut apporter le bonheur.

\*Saint Thomas d'Aquin : « *le jeu doit être limité pour éviter tous les excès* », « toute forme de travail se doit de requérir un contrepoint ludique » le jeu serait la porte ouverte aux passions les plus dangereuses (violence, ruine perdition morale)

-**Quintilien** (maître de rhétorique, 1<sup>er</sup> siècle après JC) proposait différentes techniques pour transformer l'apprentissage en amusement, comme, par exemple, des gâteaux en forme de lettres.

Pour Erasme (1469-1536), le jeu était un moyen de séduire les jeunes enfants et les faire travailler. J. Locke (1632-1704) préconisait de laisser à l'enfant le jeu et la récréation pour qu'il vienne au travail par plaisir.

### 1.3. Le jeu devient une référence positive

Deux sociologues du XX<sup>e</sup> siècle ont fait une étude approfondie sur l'origine du jeu et ont tenté d'en dresser une définition. Il s'agit d'une part de Johan Huizinga dans les années 1940 (sociologue néerlandais) dans son ouvrage *Homo Ludens*, et de Roger Caillois en 1958 (sociologue français) dans son livre "Des jeux et des hommes". Le masque et le vertige<sup>5</sup>.

<sup>1</sup>Animation pédagogique année 2004/2005 [www.jeux-sylviedesoye.com](http://www.jeux-sylviedesoye.com)

<sup>2</sup>Descartes, René (1596-1650), philosophe, scientifique et mathématicien français, un des promoteurs du rationalisme moderne

<sup>3</sup>[www.jeux-sylviedesoye.com](http://www.jeux-sylviedesoye.com)

<sup>4</sup>[www.jeux-sylviedesoye.com](http://www.jeux-sylviedesoye.com)

<sup>5</sup>Caillois, Roger (1913-1978), anthropologue et poète français, dont l'œuvre véhicule une réflexion sur l'imaginaire, sur le mythe et sur le sacré.

Leurs deux définitions se rapprochent sensiblement, mais il n'en demeure pas moins une nuance :

Pour Johan Huizinga<sup>1</sup>, le jeu est une action libre qui ne peut être commandée, car elle répond à des besoins autant physiologiques que physiques et elle s'inscrit dans un cadre temporel précis. Pour lui, le jeu est à l'origine de tout (culture, religion, etc.) car il est vecteur créatif.

Pour Reger Caillois, le jeu est une occupation isolée du reste de l'existence et accomplie en général dans les limites précises de temps et de lieu. Pour lui, le jeu est issu de la culture, car il répond à des rites, des traditions, en fonction des époques, des lieux, des peuples et des dieux. Les deux auteurs s'accordent néanmoins à dire que le jeu est une activité libre (on n'est pas obligé de jouer), incertaine et dépendante du bon vouloir des joueurs à continuer de jouer.

Pour Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), la nature a fait l'homme bon et généreux ; c'est la société qui porte le vice et l'erreur, et le corrompt. la nature enfantine doit donc en être préservée le plus longtemps possible par une éducation qui la prend en compte

Cette révolution dans les représentations de l'enfant donne naissance à tout un courant philosophique puis pédagogique.

Pour lui, *« le jeu est une manifestation de la nature pure, intègre et spontanée de l'enfant »*

A la fin du 19<sup>ème</sup> siècle, naît le courant pédagogique de l'éducation nouvelle qui prend ses racines dans ces nouvelles conceptions de l'enfance, issues à la fois du naturisme de Rousseau que la psychologie naissante.

Pour ces penseurs, l'enfant est principalement actif et le jeu est la première manifestation de son activité.

Support des apprentissages et du développement de l'enfant, le jeu devient une activité éducative.

---

<sup>1</sup>Huizinga, Johan (1872-1945), historien néerlandais. Né à Groningue, il y fait ses études, ainsi qu'à Leipzig (Allemagne). Après avoir enseigné à Haarlem et Amsterdam, il devient professeur d'histoire à l'université de Groningue en 1905 et à l'université de Leyde en 1915.

<sup>2</sup>Rousseau est un philosophe genevois du 18<sup>ème</sup> siècle (1712-1778)

Pour Adolphe. Ferrière (projet d'école nouvelle.1909) « *l'enfant a besoin de jouer.les jeux sont aussi naturels pour lui que le chant de l'oiseau.les jeux sont l'expression de l'éveil des facultés du corps et de l'esprit ;* »<sup>1</sup>

Pour E .Claparède<sup>2</sup> (l'école sur mesure.1920), « *l'enfant doit agir pour se développer* » ;d'ou la place importante donnée par les nouvelles méthodes aux exercices physiques et aux ; ceux-ci ne sont considérés comme un simple délassement ou une détente ; ils ont une valeur éducative.

### 1.3.1. Définition du jeu

Le dictionnaire Flammarion « 1963 :862 »en donne cette définition ;

« Activité récréative obéissant a certaines règles plus ou moins stricte".

Selon le petit robert :

1-« Activité psychique, 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 »

2-« Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte » 1981-1064

Nous constatons qu'il y a des éléments communs aux deux définitions :

– Activité récréative, et-existence d'une série de règles de comportement.

Comme nous l'explique Nelly Pasquier dans son livre intitulé Jouer pour réussir, en 1981, cet outil qu'est le jeu était largement synonyme de non-activité ou de loisirs sans grande portée. Nombreux sont les enseignants des 3 cycles qui, en recherche d'activités nouvelles, explorent maintenant les possibilités cognitives du jeu ; ils en font aussi un atout pour un meilleur environnement scolaire. Rappelons quelques définitions, celle que l'on trouve dans le dictionnaire Larousse est la suivante : « divertissement, activité physique ou intellectuelle visant uniquement au plaisir de celui qui s'y livre.»

Cependant le jeu n'est pas une activité occupationnelle destinée à meubler le temps en attendant qu'arrive la fin du cours. Les jeux sont davantage qu'un à-côté divertissant.

**Jean Chateau**<sup>3</sup> a montré que « l'enfant se fait par le jeu ». Pour l'enfant, le jeu n'est pas récréation, ni dérivatif. Les jeux sont un moyen très efficace d'apprentissage indirect. Ils ne doivent pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faut pas non plus les considérer

<sup>1</sup> Ferrière, Adolphe (1879-1960) ] Projet d'Ecole Nouvelle.

<sup>2</sup>Claparède, Édouard (1873-1940), pédagogue et psychologue suisse.

<sup>3</sup> psychologue et professeur des universités français. Avec Gaston Mialaret et Maurice Debesse, il contribue à l'introduction de cursus de sciences de l'éducation à l'université en 1967, et occupe la première chaire de cette discipline à l'université de Bordeaux.

comme de simples bouche-trous de fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail ».

En résumé, le jeu va être ce qui va permettre à l'enfant d'être acteur de son apprentissage. C'est une situation où la langue prend sens.

L'enfant n'acceptera de travailler que s'il trouve du sens à ce qu'on lui demande. Le jeu est effectivement un vrai travail, choisir un jeu présuppose une claire idée du rôle qu'il va jouer dans l'apprentissage d'une notion.<sup>1</sup>

*Gilles Brougère*<sup>2</sup>, responsable du DESS en sciences du jeu à Paris 13, nous donne une définition du jeu en cinq critères :

- **la fiction « réelle »**, faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité,
- **l'adhésion**, il n'y a jeu que si le joueur le décide,
- **la règle**, elle est indispensable pour la structuration du jeu,
- **la frivolité**, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser. Il répare les failles (voir l'enfant et le handicap),
- **l'incertitude**, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

En effet pour l'enfant, le jeu est une action librement choisie ne résultant d'aucune obligation pour lui. Il va s'investir volontairement dans le jeu qui est également nouveauté exploration créativité, jouissance de soi même recherche d'un triomphe interne.

Pour A. Ferrière ((l'enfant a besoin de jouer .les jeux sont aussi naturels pour lui que le chant de l'oiseau .les jeux sont l'expression de l'éveil des facultés du corps et de l'esprit ; ils sont, pareux-mêmes, une occasion d'expérience et de préparation à la vie))

Pour « Pauline Kergomard »(1) «...Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est une activité **sérieuse et formatrice en-elle-même**».

Roger Caillois dans « Les jeux et les hommes » (Gallimard, 1957 ()), s'est essayé à une définition du jeu. C'est une activité qui doit être :

1. **Libre** : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique
2. **Séparée** : circonscrite dans les limites d'espace et de temps

<sup>1</sup>Jessica F L E T Y Professeur des écoles I U F M de Bourgogne dans son ouvrage Du ludique à l'apprentissage

<sup>2</sup>Gilles Brougère : chercheur en sciences de l'éducation



3. **Incertaine** : l'issue n'est pas connue à l'avance
4. **Improductive** : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)
5. **Réglée** : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
6. **Fictive** : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde

L'introduction de jeu didactique constitue une stimulante innovation cadrant bien avec la notion actuelle d'enseignement participatif.

Des études ont montré que l'être humain est capable de se rappeler :

- 10% de ce qu'il lit ;
- 20% de ce qu'il entend ;
- 30% de ce qu'il voit ;
- 50% de ce qu'il dit
- 90% de ce qu'il dit en faisant.

### 1.3.2. Valeur éducative de jeu :

Le jeu est le propre de l'homme, quel que soit son âge, sa civilisation, son sexe, son niveau social et culturel, il est universel et intemporel.

- Le jeu est une fonction naturelle pour l'enfant ; les étapes d'intérêt pour certains jeux font partie intégrante du processus même de sa croissance.
- Le jeu est la seule activité sérieuse, vierge d'idées préconçues, par laquelle l'enfant se construit ses savoirs. Elle est source d'échange sociocognitif indispensable à l'envie d'apprendre.
- Le jeu place l'enfant au sein d'une dynamique d'apprentissage .il se prête aux apprentissages de l'école parce qu'à l'école n comme dans le jeu les activités sont gratuites et détachées du monde des travaux humains et du cycle des dépendances sociales.
- Par le jeu l'enfant explore, tâtonne, s'exerce, essaie, recommence, s'il se trompe ;il ne court que des risques calculés et peut résoudre tous les problèmes qui lui sont posés
- Par le jeu, l'enfant fait l'expérience de l'échec .c'est un moyen de gérer la réalité. Nous ne pouvons être des éternels gagnants. Gagner, c'est stimulant mais perdre, fait aussi partie de la « joute »
- Le jeu établit les compétences nécessaires à toute forme de travail intellectuel :mobilisation de soi ,exploration et inventaire de la situation ,investissement et sérieux ,contrôle de la tâche avec recherche de l'économie de soi attention et concentration dans la mobilisation des moyens pour atteindre une fin

- Les jeux fonctionnels les jeux d'imitations et de simulacre, les jeux d'alternance et de réciprocité, les jeux symboliques et de règle permettant à l'enfant et de construire et d'exercer la conscience de soi et des autres, ca représentation Montale.
- A travers le jeu l'enfant prend conscience de lui-même, des autres et de son rôle.
- Jouer, ce peut être jouer seul mais c'est aussi et surtout jouer avec les autre ; le gain devrait en être la convivialité.
- La culture ludique véhicule les valeurs dominantes de la société dans laquelle elle a cours ; elle s'enrichit partout d'une dimension régionale.

Le jeu, activité naturelle de l'enfant est un outil pédagogique efficace pour l'enseignement des langues. Il facilite la compréhension et la mémorisation de la langue. Permettant d'associer le « dire » et le « faire » il rend l'enfant acteur de ses apprentissages. L'apprentissage des langues dès la grande section comporte plusieurs avantages : il permet de profiter de la plasticité auditive du jeune enfant, de renforcer l'apprentissage de la langue maternelle, facilite l'apprentissage d'autres langues...

- Nous avons vu que le jeu est une activité gratuite dans laquelle l'enfant entre librement et avec plaisir. L'enfant choisit de rentrer dans le jeu. C'est une activité dans laquelle il va volontairement mettre toute son énergie pour son propre plaisir.

#### 1.4. Les atouts

Un des premiers caractères du jeu des enfants est la spontanéité. L'enfant joue très tôt et très longtemps au cours de son développement. Dans le jeu, l'enfant découvre le monde, maîtrise peu à peu des actions nouvelles, conquiert son autonomie : il réussit. Le jeu apparaît comme l'un des facteurs principaux de l'édification de la personnalité. Il est aussi source de joie, de plaisir non négligeable, et démotivation importante. Une éducation motivante amène l'enfant à passer du jeu au travail grâce à la conscience qu'il a du progrès à réaliser, donc de l'effort à accomplir pour vaincre des difficultés. Il est donc indispensable de prévoir des temps de jeux et des temps de travail, le jeu apparaît comme un moyen adéquat pour aider l'enfant à s'intégrer dans un groupe et pour favoriser des changements d'attitude : la réussite dans le jeu engendre souvent chez un enfant le sentiment qu'il peut réussir et qu'il va désormais réussir.

Tout individu qui joue veut réussir. L'adulte, comme l'enfant, joue pour vaincre, pour gagner. Lorsque l'enfant se livre à des activités ludiques, c'est toujours pour aboutir à un résultat, construire quelque chose. Le jeu n'est pas une fin en soi, c'est un moyen en vue d'autres fins.

De plus quand un enfant veut gagner, toute sa personne est mobilisée par cet objectif. Il réfléchit, met au point une tactique, envisage une autre stratégie si la première se révèle inefficace. Autrement dit l'implication dans le jeu déclenche des qualités intellectuelles que le travail scolaire ne déclenche pas toujours. Nicole Décuré précise que selon elle, le jeu « est irremplaçable parce qu'il contient en lui-même ce qui manque à la plupart des exercices : l'envie de les faire. » Selon M. Kervran, les jeux sont : « des outils permettant de faire appel aux quatre compétences fondamentales à tout moment de la séance quels que soient les objectifs visés. Certains facilitent l'acquisition du vocabulaire, d'autres celle des structures et l'apprentissage de la prononciation, d'autres encore encouragent la pratique de la langue et la découverte de la civilisation. »

Le jeu est une activité qui concerne et implique toute sa personne, le jeu est aussi moyen de libération des tensions et d'expression. Le jeu permet à l'enfant de s'exprimer, de s'affirmer. Dans une toute autre situation de communication, l'enfant n'accepterait pas forcément de s'impliquer dans une discussion, un dialogue. Par le biais du jeu, l'enfant est amené à discuter, à exprimer son opinion et il le fait sans véritablement en avoir conscience. La prise de parole est plus spontanée que si le maître lançait le débat sur un sujet quelconque. Selon **Martine Kervran**<sup>1</sup>, il est important de mettre en place des jeux d'expression orale.

« La mise en place d'activités comme le dialogue en pairwork, les jeux de rôle ou les saynètes offre la possibilité de faire utiliser la langue en situation. L'association du langage et de l'action ainsi que l'émergence de besoins langagiers sont les moteurs de la réussite de ce type d'activités qui suscitent l'enthousiasme des enfants, heureux de constater qu'ils sont capables de s'exprimer dans des situations contextuelles. »

Mais, on ne peut commencer ce type de jeu par de longues saynètes. Il faut établir une graduation dans leurs interventions. Les élèves peuvent commencer par de courts sketches ou juste des échanges mimés pour, en premier lieu, prendre du plaisir à jouer en français, à s'exprimer en français.

Puis, progressivement, ils pourront commencer à jouer des saynètes en les travaillant à l'oral avec l'aide de l'enseignant.

Nous verrons plus loin que Célestin Freinet s'oppose totalement à cette pédagogie du jeu, car selon lui c'est renforcer les courants néfastes qui entraînent la société sur une mauvaise pente. Cependant, c'est précisément parce que la société de consommation attribue aux jeux un tel rôle pervers, et perversifiant, qu'il est nécessaire de prendre en charge, dans

---

<sup>1</sup> Martine Kervran est professeur formateur en anglais et didactique des langues à l'IUFM de Bretagne (site de Brest) et auteur.

l'institution scolaire elle-même, les activités ludiques. Si les jeux exercent une influence sociale nocive, il faut que les éducateurs préparent les individus à lutter contre eux. Ce n'est pas en les répudiant qu'ils y parviendront mais bel et bien en les intégrant à leur pratique scolaire, de façon à les tenir sous leur coupe, à en démontrer le mécanisme, et à montrer aux élèves comment il est possible de prendre plaisir aux jeux sans se laisser piéger par eux

Il existe des jeux de société que les enfants peuvent identifier et s'approprier assez facilement puisqu'ils sont également des références connues. Ces jeux se jouent, de plus, à plusieurs ; ils favorisent, par conséquent, la socialisation. En effet, dans un jeu chaque participant a le même statut. Chaque joueur est acteur et la parole se prend plus facilement. D'abord parce qu'on se regarde sans être le point de mire du groupe. Ensuite parce que le jeu fournit des occasions de parole.

L'enseignant se positionnera de manière à inciter les élèves à faire leurs échanges en anglais en affinant, au fur et à mesure, la prononciation, l'accentuation et l'intonation. Si l'enseignant souhaite utiliser des jeux de société anglais, il ne faut pas qu'il oublie de les adapter pour qu'ils restent attrayants et ne soient pas un obstacle aux apprentissages. Par ailleurs, ces jeux de société sont des jeux à règles, ils permettent d'apprendre aux enfants à appliquer et à respecter des règles ; le joueur doit alors s'adapter et retenir chaque règle du jeu. Cela le prépare à accepter plus tard d'autres règles, celles qu'impose la vie en société. Le jeu est une aide précieuse à la conquête de la socialisation.

L'enfant qui veut gagner se plie aux contraintes et il fait des efforts. En termes scolaires, on dirait qu'il s'applique. Il est capable d'une attention soutenue pour élaborer des stratégies d'attaque ou de défense.

Après avoir longtemps opposé le jeu au travail, et à la suite de découvertes récentes sur le plan de l'activité intellectuelle, il semble judicieux d'affirmer que le jeu est d'abord un des leviers de l'activité intellectuelle, physique et sociale. Cependant, il est manifeste que ce type d'enseignement rencontre quelques obstacles et qu'il connaît certaines limites.

### 1.5. Les limites

D'après **Jean Chateau**<sup>1</sup>, il n'est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu. Pour lui, le jeu est un peu comme le rêve : abstrait de la situation réelle. Une éducation basée sur le jeu resterait « hors du temps et de l'espace ». Selon lui, le travail est à mi-chemin entre le jeu et le travail. Selon Freinet baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre

---

<sup>1</sup> psychologue et professeur des universités français. Avec Gaston Mialaret et Maurice Debesse, il contribue à l'introduction de cursus de sciences de l'éducation à l'université en 1967, et occupe la première chaire de cette discipline à l'université de Bordeaux.

implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations. Selon lui, utiliser le jeu en classe, c'est donc une sorte de démission, une fuite devant la vraie difficulté qui caractérise pour tant l'authentique métier d'éducateur à saisir la volonté et l'effort à mettre en œuvre pour amener les élèves à prendre autant de plaisir à travailler qu'à jouer, précisément parce que l'existence humaine, sociale, est essentiellement constituée, valorisée par le travail et orientée vers lui. Le jeu à l'école, employé pédagogiquement, fournit une solution de facilité, qui, en outre, est inadéquate à l'objectif primordial de toute formation: réparer l'enfant à la vie par la vie elle-même. Le jeu est une forme de l'abêtissement social et il est souvent organisé pour que les hommes oublient les vrais problèmes et se laissent « droguer » par de faux-semblants. L'argument est fort car on ne saurait nier que, sociologiquement, on eût donné au jeu cette fonction : pensons aux jeux des médias (tv, journaux, ...) à ceux de la publicité, au tiercé, à bien d'autre chose encore. Poursuivant sa démarche, Freinet critique la notion du jeu éducatif, qui devient selon lui un « jeu-travail » c'est-à-dire un jeu imposé possédant tous les caractères néfastes du travail imposé il propose de remplacer ce « jeu-travail » par un « travail-jeu » ; à savoir par un travail suffisamment intéressant pour être motivant, suffisamment lié aux préoccupations et à la vie des élèves pour être amusant à mener à bien. Si le travail lui-même devient un jeu et est ressenti comme tel, alors le recours à une pédagogie du jeu est sans objet, et les inconvénients précédents disparaissent. Il conclut nettement sur une exclusion du jeu hors de toute pédagogie : « si, par exemple, par votre organisation scolaire, par votre comportement, vous donnez à vos enfants le sentiment que ce qui compte dans leur formation c'est la satisfaction de leur besoin de jouer, ils se persuaderont inconsciemment que telle est leur nature et leur destinée, et quand vous exigerez d'eux un effort, la notion de travail, peut-être raisonnée, peut-être intellectuellement comprise et acceptée, viendra se plaquer sur leur être, mais restera comme une étrangère qu'on accueille s'il le faut, et tout juste le temps nécessaire, mais qui n'est jamais de la maison. » « Si, de très bonne heure, au contraire, l'enfant peut se livrer à des travaux-jeux, si toute son éducation, toute sa formation, toute sa vie, sont centrées sur le besoin, sur la nécessité de ce travail-jeu, le jeu gardera alors pour lui sa valeur accidentelle de substitut ou de détente, mais c'est le travail qui illuminera la vie, leur donnera harmonie et équilibre, suscitera une conception nouvelle des rapports sociaux. » Le jeu pose des difficultés pour évaluer les élèves. La plupart des jeux en anglais se passent à l'oral et évaluer à l'oral n'est pas chose facile.

Surtout si l'on est en présence d'un groupe classe tout entier, il n'est pas évident de mesurer la participation de chacun, pas plus que les acquis individuels des élèves. Lors d'une

séance tous les enfants n'ont pas forcément l'occasion de tous s'exprimer, en se contentant de faire des jeux, l'enseignant ne peut vérifier si tous les élèves ont bien compris ou s'ils prononcent bien.

De plus, aborder par le jeu une matière, qui est nouvelle, peut lui faire perdre de sa crédibilité et empêcher les enfants de la prendre au sérieux. Organiser des séances uniquement basées sur le jeu risquerait de provoquer une lassitude de la part des élèves et ceux-ci risqueraient d'assimiler cette discipline à un moment de détente, un moment récréatif. Ce risque vient sans doute du fait que les enfants ne « se rendent pas compte » qu'ils travaillent, ils associent la séance d'anglais avec un moment de jeu où l'on s'amuse, rit, voire parfois où l'on chahute ! Il faut donc bien s'interroger sur le choix du jeu, essayé de créer un enjeu véritable, et fixer des objectifs précis. Paradoxalement, les jeux peuvent parfois également provoquer l'ennui. En effet, en dépit de toute l'énergie déployée par le maître pour mettre en place des activités ludiques attractives, il peut arriver que l'accueil que leur réservent les enfants ne soit pas forcément celui attendu. Par ailleurs, travailler l'anglais uniquement par le jeu risquerait de provoquer chez les enfants un dégoût du jeu, ce qui serait profondément regrettable car les enfants ont « besoin de jouer » et ce besoin, comme tous les besoins, est constitutif de leur personnalité même.

Le jeu en classe de langue apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant. Le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter lassitude ou frustration, pour être productif. La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple ou demander un réel investissement en temps et en imagination. Mieux vaut pour la cohérence et l'efficacité, considérer le jeu seulement comme un instrument pédagogique, utilisable comme les autres et mieux que d'autres pour atteindre les objectifs éducatifs.

En effet, on pense que le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière. Le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la compréhension et de l'assimilation.

### **1.6. Le jeu comme outil éducatif :**

Longtemps, les éducateurs ont tenu le jeu en piètre estime. Pour Herbert Spencer « Le jeu est un moyen d'employer l'énergie superflue, une sorte de soupape de la jeunesse. » Bien que le jeu ait eu quelques défenseurs parmi les pédagogues au cours de l'histoire (on peut

notamment citer Platon ou John Locke, philosophe anglais du XVIIe siècle), son rôle dans le développement de l'enfant n'a réellement été compris qu'au cours du XXe siècle.

Les jeux pédagogiques contribuent à l'acquisition de connaissances ou de compétences. Ils sont de plus en plus reconnus par les pédagogues et les enseignants comme utiles, pour les raisons suivantes :

- Les enfants aiment et ont besoin de jouer. Un contenu perçu comme ennuyeux, peut les passionner une fois formulé sous forme ludique. Les joueurs jouent ensemble : leur attention est soutenue, au contraire d'un cours où les élèves peuvent penser à autre chose. La motivation de gagner renforce l'attention.
- Les jeux de société socialisent les enfants qui apprennent à respecter une règle commune, ce qui fait partie des objectifs de l'école maternelle et primaire.
- Les parents sont le plus souvent favorables à cette approche, qui leur permet parfois de prolonger l'expérience scolaire à la maison.

L'apprenant algérien a besoin de deux importantes conditions pour pouvoir progresser dans son apprentissage par le biais du jeu:

- 1 donner de l'impotence de coté psychique - 2 une motivation par le jeu qui lui offre plein de couleur et d'image, prenant par exemple la chaine de « **karamich** » qui diffuse plusieurs chansons en arabe que les enfants apprennent et qui les font à vivre dans un milieu anémie.

**1.7. Conclusion**

Le jeu est une source de motivation et de plaisir pour l'enfant ; par conséquent, il le rend plus actif afin de construire lui-même son apprentissage. En d'autres termes, il permet d'encourager le développement émotionnel, cognitif, social, intellectuel de l'enfant. Par ailleurs, cette pédagogie encourage les élèves les plus timides à participer en tant qu'acteur aux divers jeux qui lui sont proposés. De plus, elle contribue à la socialisation des enfants en leur apprenant de respecter les règles communes du jeu. En d'autres termes, le jeu change le rapport au savoir et introduit des relations plus saines entre les élèves d'une même classe. Aussi, elle les aide à appliquer des concepts théoriques en mathématiques et en d'autres matières.



## **Chapitre II**

---

Activités ludiques et apprentissage de la langue

### 2.1. Le jeu à l'école

Selon Gilles Brougère, le jeu est appréhendé à l'école comme moyen pour parvenir à des fins extérieures, parmi lesquelles l'éducation domine très fortement. Le jeu est alors un outil en ce sens qu'il est utilisé pour ses qualités distrayantes et mis au service des objectifs qui visent le développement et la formation de l'individu. On distingue bien ici le jeu libre (avec choix et libre arbitre) et le jeu organisé mis en place à l'école.

A l'école, certaines caractéristiques du jeu s'effacent, ainsi par exemple la gravité du jeu et le caractère libre de l'engagement de l'enfant dans son jeu. On peut se demander, comme le fait Edouard Claparède, si ce n'est pas détruire l'attrait même du jeu que d'imposer à l'enfant un but à atteindre ; il peut sembler tout à fait inopportun d'intervenir dans les jeux des enfants puisque, par essence, le jeu est une activité libre et spontanée. Mais cette intervention, de fait, réussit fort bien, si elle est accomplie avec le doigté désirable ; il ne s'agit pas d'imposer un but qu'il ne désire pas, mais seulement de l'aider à trouver les moyens d'atteindre la fin à laquelle il aspire.

La plupart de ces jeux sont appelés jeux éducatifs et constituent l'ensemble des activités ludiques proposées par l'enseignant dans lesquelles l'objectif pédagogique a pris le dessus tant dans la conception que dans l'élaboration du jeu. Mais ces jeux éducatifs ne doivent pas être dénaturés par le maître, ils doivent rester des jeux pour garder toute leur richesse : un jeu éducatif doit faire oublier au joueur qu'il a été fait pour instruire en distrayant.

L'utilisation des jeux éducatifs en classe nécessite que l'enseignant détermine les objectifs de l'apprentissage. Ils peuvent aussi bien appartenir au domaine des compétences transversales (respecter des règles, coopérer, mémoriser, ...) qu'au domaine des compétences disciplinaires (identifier des mots, se repérer dans l'espace, ...). Il doit alors analyser et choisir les jeux qui correspondent aux objectifs poursuivis. Ensuite, il doit s'occuper de la mise en place du jeu dans la classe : l'organisation même du jeu avec ses règles, son lieu de déroulement, sa durée, son fonctionnement ; les changements à apporter au jeu pour qu'il remplisse tous les objectifs et soit accessible à tous les enfants.

Pendant le jeu, outre son rôle d'observateur, il stimule la participation et valorise chaque enfant. Il est surtout une aide pour les enfants pour qu'ils trouvent tous le rôle qu'ils doivent avoir. Il doit coordonner toutes les phases de l'activité, veiller au respect des règles tout en évaluant les progrès de chacun.

Les jeux éducatifs sont aussi des outils d'évaluation qui permettent aux maîtres de contrôler le savoir-faire et de renforcer les acquisitions de chacun. Et par l'attrait qu'ils

exercent sur les enfants, ils les encouragent à surmonter les échecs et à persévérer dans l'effort. Ils favorisent un climat où les besoins de chaque enfant pourront être pris en compte et où l'échec ne sera pas sanctionné : n'est pas là une pédagogie de la réussite qui s'instaure?

## **2.2. L'activité ludique et son rôle dans la communication :**

Les jeux sont indispensables à la mise en place des schémas neuronaux pour le développement de l'intelligence, grâce aux stratégies qu'ils requièrent et le sens de l'analyse qu'ils développent.

Selon **Jean Château**, le jeu est partie intégrante de la croissance ; le jeu construit l'enfant. Le jeu permet à l'esprit et à l'intelligence de grandir ; le jeu développe les fonctions latentes, permet l'entraînement des fonctions physiologiques ou physiques.

**Jean Epstein**<sup>1</sup> ajoute que le jeu nourrit sans arrêt le développement de l'enfant, de la même façon que ce développement nourrit sans arrêt son jeu.

En ce sens, le jeu peut donc être conçu comme un outil de développement pour les capacités propres de chaque enfant.

Il donne naissance à bien des activités supérieures, permet le passage du concret à l'abstrait ; il aide à se forger de nouveaux instruments de connaissance ou à améliorer ceux que l'on possède déjà.

En effet, le jeu se présente souvent comme un problème à résoudre ou un comportement à améliorer, l'enfant est actif et a un comportement exploratoire : observer, analyser, comparer, anticiper, déduire, émettre des hypothèses, vérifier, mémoriser. L'activité ludique offre donc des supports multiples et motivants aux démarches d'apprentissage.

Le jeu est souvent un exercice de recherche comparable au problème donné en classe :

- analyse d'une situation donnée (imposée mais acceptée)
- émission d'hypothèses sur les stratégies et tactiques possibles
- essais, expérimentations, tâtonnements
- découverte de solutions.

## **2.3. Le jeu et son rôle dans l'acquisition de compétences :**

Le rôle fondamental du jeu apparaît comme celui du mécanisme même de l'assimilation, de l'appropriation. C'est parce qu'il joue ou re-joue les apprentissages et les situations que l'enfant les intègre et les y grave en les marquant d'une tonalité émotionnelle qu'il apporte son jeu à sa pensée et ses comportements.

---

<sup>1</sup> Spécialiste des questions relatives au développement de l'enfant et de l'adolescent et l'un des experts-référents des modes d'accueil du jeune enfant, en France comme à l'étranger

Les exercices de maternelle ne craignent pas la répétition ; en effet les enfants aiment les jeux qui se répètent. Dans la répétition, les enfants retrouvent des choses connues ; il leur est plus difficile d'assimiler de nouvelles connaissances. Le jeu entretient en les rafraîchissant.

Les habitudes nouvellement acquises. Mais pour que l'enfant ait envie de reproduire ce qu'il a fait une fois, la notion de plaisir dans le jeu est fondamentale. L'enfant a donc dans son jeu un amour de la répétition, ce qui ne manque pas d'intérêt pédagogique.

Jouer c'est aussi explorer et comprendre le monde, se mesurer à lui, vaincre des obstacles.

C'est une occasion de réfléchir, de chercher, d'expérimenter, de manipuler et d'évaluer son pouvoir sur l'environnement.

Tout enfant qui joue se crée un monde à lui, s'inscrit dans l'imaginaire ou plus exactement transpose les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau tout à sa convenance. Il fait alors semblant, prend l'apparence d'un autre que lui. Par la fiction, l'enfant modèle ainsi le milieu, les choses palpables et visibles du monde réel comme il veut. Il peut créer à sa guise et cela lui permet d'extérioriser ses désirs.

Le jeu propose des ruptures avec le réel, les contraintes de l'entourage ou encore avec ses angoisses et est un moyen de s'évader, de se détacher de la réalité. Il permet à l'enfant de faire l'expérience de son pouvoir de liberté créatrice.

En effet, l'enfant, par le jeu, apprend à gérer ses erreurs. Dans la vie, lorsqu'on rate quelque chose, on a le sentiment d'avoir échoué. Dans le jeu, ce sentiment n'existe pas car il est possible de refaire. Quand les enfants n'y arrivent pas, ils recommencent. L'absence de sanction sociale évite l'évaluation et l'anxiété qu'elle peut générer.

Le jeu permet donc de faire des essais et d'aller jusqu'au bout de ses erreurs : l'enfant peut s'approprier la réussite de ses résultats et y engager sa responsabilité.

Le jeu crée par cela un climat propice à l'apprentissage. Il peut résoudre le stress que provoque, chez certains enfants, la situation scolaire. Il sauvegarde la liberté d'être, de penser, d'agir, permet de se tromper et d'en rire. Il maintient en éveil la curiosité des enfants et leur capacité d'étonnement.

#### **2.4. Le jeu et la motivation :**

La ludification ou « gamification » consiste en l'introduction du jeu dans un espace non-ludique, telle que celui de l'apprentissage. Il s'agirait alors d'introduire des éléments du jeu pur et simple dans un design éducatif. On ne parle plus de jouer pour s'amuser, mais de jouer pour apprendre.

Il n'est pas nouveau de proposer aux élèves une activité ludique en cours de situation d'apprentissage. Aux différents ordres d'enseignement, la pédagogie se soucie depuis

longtemps de la motivation des élèves à apprendre, le jeu présentant une source de motivation propice, à un moment de la démarche d'apprentissage où il pourrait y avoir essoufflement.

Si les jeux éducatifs ont atteint un si haut degré d'intégration, c'est sans doute à cause de la motivation qu'ils sous-tendent. Car le jeu comme représentation perçu par l'enfant et l'adolescent appartient davantage au « gaming » qu'au jeu sérieux ou « seriousgame ». Le chemin vers l'apprentissage est tracé; la perspective pour l'apprenant d'utiliser sa tablette ou un ordinateur pour accéder au jeu est une perspective réjouissante, et jusque-là, la stimulation à l'engagement dans la démarche d'apprentissage est bien réelle. Mais ce n'est pas suffisant. S'il n'y trouve pas un profit personnel, l'effort que mettra l'élève pour réussir le jeu sera passablement amoindri.

La motivation intrinsèque devient une préoccupation majeure des concepteurs et des pédagogues. Afin d'atteindre cet objectif, l'intérêt des joueurs doit être maintenue et leur valorisation devant l'atteinte des objectifs du jeu doit susciter leur enthousiasme, la conception propre du jeu étant aussi un élément de motivation. Les facteurs suivants ont été cités comme facteurs importants de motivation:

- L'environnement du jeu : la curiosité, le désir de poursuivre plus avant est suscité par ce facteur.

L'aspect social : les joueurs qui aiment le travail d'équipe voudront s'engager dans le jeu.

- L'élève lui-même : l'avatar permet l'engagement de soi et le joueur voudra le personnaliser.

L'action du jeu : s'investir dans l'action, poursuivre un itinéraire, réussir à franchir des obstacles, passer à des niveaux supérieurs, voilà des défis à relever qui motivent.

La question est maintenant de savoir si les élèves apprennent réellement ?

Les joueurs apprennent-ils à travers le jeu sérieux ? La réponse à cette question dépend d'une part de ce qu'on entend par apprendre, et d'autre part des intentions d'apprentissage.

Les enseignants qui privilégient l'approche de la pédagogie de l'apprentissage se préoccupent de mettre l'apprenant en situation d'acquisition des savoirs dans le but de les réutiliser dans d'autres contextes. Ils s'assurent que les processus cognitifs sont engagés dans l'activité ludique.[ii] Il faut alors se demander si le jeu mis en scène répond à ces critères, du moins en partie.

De plus, quelle est l'intention d'apprentissage derrière le scénario ? Nonobstant le fait que les joueurs s'amusent en réalisant l'activité, et c'est là ce que désire le pédagogue par une approche motivationnelle, il doit y avoir acquisition et, possiblement, réorganisation des connaissances, dans un objectif d'évaluation (ou d'autoévaluation).

Le jeu sérieux répond-t-il à ces critères de performance ? Possède-t-il les propriétés didactiques pour lesquelles il est utilisé, soit qu'il permette le transfert et l'exploitation des connaissances et des technologies.

## **Chapitre III**

---

Cadre pratique

### 3.1. Description Du Corpus

Cette étude vise à étudier la motivation des apprenants par le ludique ainsi que son impact et son rôle dans leur réussite scolaire. Il vise à discuter de l'importance du jeu dans l'apprentissage du **FLE** chez les étudiants de cycle moyen.

En cherchant dans certaines écoles utilisation des jeux éducatifs, on a constaté qu'il ya une grande carence ,or nos écoles doivent améliorer leur méthode éducatifs ,la plus part des enseignants demandent a l'enseigné d'apprendre sans utiliser le jeu comme support de soutien ,en posant quelques questions aux enseignants de la langue sur les outils pédagogiques en classes , leurs réponses se varient entre les méthodes éducatives qui ils sont obligés de suivre , et le manque des outils pédagogiques , et d'autre ont responsabilisé les enseignants eux- mêmes

Nous allons mettre l'accent sur les résultats des questionnaires que nous avons fait sur l'usage du jeu éducatif dans les classes

Nous avons fait le questionnaire dans plusieurs classes dans des écoles différentes, celles de Tiaret et el Bayadh.

#### Présentation de questionnaire :

**Nom Prénom** : Lagari Djelloul Boukraa Khedidja master 2 didactique

Thème : les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE

\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un **projet pour** effectuer une étude sur **l'activité ludique** et **sa place** comme un **support pédagogique** dans l'apprentissage du **FLE** dans **nos écoles** (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

#### Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom .....

ECOLE : .....

#### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?



**Réponse :**

.....  
.....

**Question 2 :**

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse.....  
.....

**Question3 :**

A quelle fréquence utilisez-vous les activités ludiques comme support de cours?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

.....  
.....

**Question 4 :**

D'après vos expériences professionnelles, pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves ? Si oui, pourquoi / Si non, pourquoi ?

oui

non

Autre réponse

.....

### Question 5 :

Selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse :

.....

.....

### 3.2. Analyse des résultats collectés

Nous avons mené une enquête par questionnaire , en 2021 dans des établissements d'enseignement moyen de la wilaya de Tiaret ainsi que d'El Bayadh afin d'avoir une idée sur la fréquence d'usage des activités ludiques comme support de cours., nous nous sommes basée sur les réponses des enseignants .La première question est posée dans l'objectif de savoir si les enseignants utilisent les activités ludiques dans leur pratique pédagogique : a quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours?

Nous constatons d'après le résultat de questionnaire que le nombre des enseignants qui utilisent les activités ludique est plus élevé par rapport au nombre de ceux qui ne font pas recours à cette activité ludique. Néanmoins l'utilisation diffère d'un enseignant à l'autre où on remarque que certains les abordent « parfois » et d'autres « jamais ».

A travers les résultats obtenus nous avons constaté qu'il y a une grande carence sur deux coté : une carence dans le programme lui-même ainsi que dans l'application des activités ludiques dans les classes.

Le sondage fait auprès de quelques enseignants de la langue française d'El Bayadh qui portait sur les activités pédagogiques qui ont une relation avec le jeu ,ils nous a dit qu'ils utilisent par exemple les mots croisés , les mots fléchés .A travers ses jeux l'enfant fournit des efforts mentales pour trouver le mot .

Nous avons posé cette question aux quelques enseignants du français :

Quelles sont les activités ludiques que vous utilisez pour faciliter la compréhension chez les apprenants :

Nombre des enseignants	Type d'activité	Objectif	Remarques
30	Les mots croisés Les mots fléchés Les proverbes Les poèmes Des exercices qui prennent une forme d'un jeu	Enrichir les lexiques des apprenants Améliorer la prononciation Savoir conjuguer les verbes Initier les apprenants dans le domaine de la poésie Savoir construire des phrases	Un grand manque dans ce domaine Une divergence Entre le contenu du livre et le niveau des apprenants

Les entretiens que nous avons effectués nous ont permis d'avoir une vision globale plus de l'utilisation des jeux dans l'enseignement d'une langue étrangère à l'école. Nous avons constaté que leur mise en place facilite l'entrée des élèves dans les apprentissages, car ces jeux constituent, entre autre, un puissant moteur de motivation.

Quelle que soit leur forme, orale ou écrite, individuelle ou par équipes, les jeux impliquent une participation active de la part des élèves et ils sont par conséquent davantage disposés à communiquer en français, et par là même propices au développement de l'expression. En outre, grâce à une telle activité, les élèves ressentent le besoin de communiquer et sont donc davantage réceptifs aux savoirs et savoir-faire travaillés. Le jeu permet la répétition de nouveaux mots ou expressions en contexte, ce qui facilite grandement l'acquisition. Bien entendu, les notions restent des notions simples et dites de bases pour ces élèves encore jeunes

La place réservée au ludique dans les apprentissages doit donc être bien définie, le jeu ne devant pas bénéficier du seul statut de divertissement. Les jeux doivent aboutir à la maîtrise de certaines compétences : il ne s'agit pas uniquement de s'amuser. Il paraît donc fondamental de veiller à l'alternance des types des situations d'apprentissage, la variété des situations étant l'une des conditions essentielles à un bon apprentissage. En plus du jeu, d'autres situations peuvent également rendre les élèves actifs et les motiver, par exemple, fabriquer un objet à partir d'un mode d'emploi, faire une recette chanter .....

Pour la première question : **(pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?)**, tous les enseignants ont répondu par oui. Les réponses étaient de types :  
Oui, elles favorisent l'apprentissage et la compréhension.

Un autre enseignant a précisé :

*(Oui et avec un grand degré même.)*

En ce qui concerne la deuxième question (**dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? .si oui pourquoi? et si non pourquoi?**), tous les enseignants, sans exception, étaient avec l'utilisation des activités ludiques. Selon eux, ces activités présentent beaucoup d'avantages et leur aident à améliorer leur niveau de français.

Un autre enseignant a répondu comme le suivant :

*(Les activités ludiques rendent l'apprentissage créatif et amusant pour l'élève)*

Un autre enseignant :

*(J'utilise souvent des activités ludiques pour transmettre à l'apprenant la leçon bien lucide et compréhensible.)*

D'après cette réponse on constate que Les activités ludiques ont un rôle non négligeable dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères en général et dans l'enseignement du français en particulier. Les avantages de ces activités sont nombreux que ce soit pour l'apprenant ou pour l'enseignant. L'utilisation du ludique en classe de langue développe plusieurs compétences chez l'apprenant et facilite le travail de l'enseignant.

Pour la troisième question (**a quelle fréquence utilisez-vous les activités ludiques comme support de cours?**), tous les apprenants ont répondu par :

Souvent et quelquefois.

Donc on a constaté qu'il y a une grande carence, or dans nos écoles doivent améliorer leur méthode éducatifs et surtout dans le domaine de ludique. Il est indispensable à l'enseignant de pousser les apprenants à prendre l'initiative à communiquer en langue étrangère en utilisant des facteurs motivants qui aident ces derniers à mieux pratiquer la langue étrangère. Et on pense que le jeu c'est le facteur le plus motivant.

Les enseignants pensent aussi que ces activités aident les élèves à mémoriser et à imiter la prononciation et tout cela a participé à diminuer le nombre de difficultés qu'ils rencontrent pendant l'apprentissage du français.

Les jeux développent non seulement la prononciation, mais aussi le vocabulaire. On a acquis beaucoup de nouveaux mots.

Pour eux, la maîtrise de la prononciation des mots conduit directement vers la maîtrise de la lecture des textes. Un enseignant a précisé :

*(Je trouve que cela motive les apprenants et les encourage à parler surtout.)*

Pour la dernière question (selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement), tous les enseignants ont montrés que les activités présentent beaucoup d'avantages. Car ces activités suscitent l'enthousiasme.

D'après eux, les activités ludiques permettent de créer une atmosphère motivante et appropriée à l'apprentissage :

D'après les résultats de ce questionnaire, nous pouvons dire qu'il y a un accord à l'unanimité concernant les bienfaits et les avantages des activités ludiques pour l'apprentissage du français. Tous les enseignants, sans exception, étaient avec l'emploi de ces activités pendant les cours. Les apprenants pensent aussi que les activités ludiques développent la prononciation, la lecture et enrichissent le vocabulaire. Ils sont d'accord aussi avec l'idée que ces activités facilitent l'apprentissage de la langue française. Pour eux, le ludique constitue un élément motivant pour l'apprentissage.

Après avoir analysé les réponses des enseignants nous avons constaté que tous les enseignants jugent qu'il est important et nécessaire d'utiliser les activités ludiques comme méthode d'apprentissage, car :

- Elles permettent aux apprenants de s'exprimer librement à l'oral et à l'écrit.
- Elles contribuent également à enrichir le vocabulaire de l'enfant puisqu'elles représentent un bon moyen de motivation.
- Elles aident aussi à surmonter le problème de la timidité.
- Elles facilitent la compréhension et l'assimilation du cours et assurent également une meilleure interaction et participation.
- Le jeu stimule la santé mentale et physique.
- Le jeu accroît l'engagement des élèves.
- Le jeu favorise le développement de la fonction exécutive
- Le « jeu » encourage les enfants à apprendre en essayant et en faisant des erreurs, sans subir la crainte de l'échec ou la pression de satisfaire à des attentes imposées par les adultes. Intégré dans un contexte scolaire, l'apprentissage ludique peut offrir aux enfants une occasion idéale de mettre en pratique et de maîtriser les compétences qu'on leur enseigne, d'apprendre les uns des autres et, surtout, d'orienter leur propre apprentissage. Les résultats sont extrêmement positifs.
- Le jeu stimule la santé mentale et physique.
- Le jeu accroît l'engagement des élèves.
- Le jeu favorise le développement de la fonction exécutive.

L'enquête montre de manière exhaustive que les enseignants souhaitent et privilégient l'utilisation du ludique en tant que stratégie dans l'enseignement de toute les matières, car le potentiel de créativité redynamise et rajeunit l'acte d'enseigner.

Les enseignants tiennent également compte des centres d'intérêt des élèves afin de stimuler l'apprentissage. Par exemple, le fait que les élèves s'intéressent aux dinosaures peut nous donner une occasion formidable d'en apprendre davantage sur cet animal et d'inviter les enfants à exercer leurs compétences de recherche et de pensée ou à appliquer des concepts mathématiques tels que la taille et les nombres.

Les enseignants se livrent tous à une planification collaborative et discutent de la manière d'enseigner par le jeu les objectifs d'apprentissage, les compétences et les concepts de manière interdisciplinaire. Par exemple, si nous étudions la mesure du poids, nous allons nous assurer d'installer des balances dans les différents espaces de la salle de classe, comme l'espace pâte à modeler, l'espace eau et bac à sable et l'espace construction. Le rôle de l'enseignant consistera à montrer aux élèves comment employer le vocabulaire lié au poids et à leur poser des questions afin de leur donner des défis sur lesquels travailler.

L'expression écrite est un autre exemple. Nos élèves n'ont pas de manuels d'écriture. Au lieu de cela, ils étudient l'expression écrite de manière significative et ciblée dans l'espace consacré aux jeux de rôle, en écrivant des commandes ou des menus, ou dans l'espace consacré à la construction, en fabriquant des étiquettes et des panneaux de signalisation. Les élèves demandent de l'aide lorsqu'ils en ont besoin, et l'enseignant les aide à mettre en pratique leurs compétences et la phonétique.

Le jeu donne aux enfants des occasions authentiques de mettre en pratique leurs compétences sociales. Nous avons remarqué que les élèves jouent de manière plus coopérative : ils partagent du matériel et se mettent d'accord dans l'intérêt de leurs jeux. Ils montrent aussi qu'ils peuvent être audacieux et ouverts d'esprit lorsqu'ils choisissent d'adopter des rôles différents, ce qui leur permet d'expérimenter plusieurs perspectives. Nous avons cherché, de cette recherche, à étudier l'intérêt didactique de l'activité ludique dans l'enseignement du **FLE**. Nous avons essayé de montrer que les activités ludiques n'ont pas une place considérable au cycle moyen et que les enseignants n'entretiennent pas un rapport de familiarité tout à fait avantageux avec le jeu. Certes, nous ne pouvons pas résoudre les problèmes de compétences langagières à travers seulement ces supports ludiques mais par le biais de ces activités l'enfant peut enrichir son langage oral et écrit. Enfin, il est important de prendre en considération tout ce qui motive l'élève lors de

l'élaboration du programme du manuel scolaire pour un seul objectif qui est, le développement de la compétence langagière et écrite de l'élève.

### 3.3. Des jeux à proposer

Nous avons choisi quelques activités ludiques pour les étudier :

**3.3.1. Activité n°1** : il s'agit d'une activité qui vise à améliorer la prononciation et l'articulation des mots à travers quelques expressions telles que :

- « ah qu'il est beau le début de lait »
- « ah qu'il est laid le début de l'eau »

**3.3.2. Activité n°2**: les mots interdits

Il s'agit d'un entre deux apprenants, l'un d'eux pose des questions, l'autre rebond de façon à éviter le « oui » et le « non ».les objectif de cette activité consistent assurer l'interaction en classe entre les élèves et libérer la parole des apprenants en construisant des expressions correctes, significatives et cohérentes.

**3.3.3. Activité n°3**: est un jeu sémantico- culturel. La visée de cette tâche est de retrouver le sens véhiculé par chaque expression figée (proverbe).

**3.3.4. Activité n°4 Bandes dessinées** :des textes ou documents iconiques visent à développer l'expression orale et écrite chez l'apprenant :décrire et interpréter oralement un document ;commenter des information données par l'image ;exprimer une opinion et argumenter, crier une histoire :raconter oralement et par écrit des épisodes ,ce genre d'activités permet également la transposition en version écrite .

**3.3.5. Activité n°5 les « jeux de mots » :**

Cette activité a pour objet de mettre l'accent sur les point de rencontre entre les participant ,sur leur vécu commun .cela permettait de transformer la classe en un lieu de partage d'expérience réelles ou imaginaires qu'il devaient construire avec les connaissances et les moyens linguistiques dont ils disposaient .

Exemple : « vous avez trois munîtes pour trouver autour de vous –dans la classe .sur un dessin, une photo, etc. .-des noms d'objet ou de personne qui commencent par un « t » .....un « k » , etc. .

**3.3.6. Activité n°6: changer une lettre, et trouver des mots nouveaux :**

Ecrire un mot au tableau .expliquer aux élèves qu'ils doivent écrire, sous ce mot, un mot nouveau obtenu en changeant une lettre et une seule :

☞Exemple :

<i>Nos mot</i>	<i>So</i> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">n</span> <i>t</i>	<i>So</i> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">n</span> <i>t</i>	<i>s</i> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">o</span> <i>nt</i>	<span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">S</span> <i>o n t</i>
	<i>So</i> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">r</span> <i>t</i>	<i>So</i> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">i</span> <i>t</i>	<i>sen</i> <span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">t</span>	<span style="border: 1px solid black; padding: 0 2px;">p</span> <i>on t</i>

Après quelques exemples, on demande aux élèves d'établir une liste, en colonne, où chaque mot est obtenu en changeant une lettre –et une seule du mot précédent

☞Exemple :

- 1- Sont
- 2- Sort
- 3- Sors
- 4- Sous
- 5- Sois
- 6- Pois

Ce jeu fournit l'occasion de rechercher des mots proches par la forme, puisqu'une seule lettre doit changer. L'emploi du dictionnaire français unilingue est recommandé surtout pour découvrir les mots nouveaux possibles et aussi leur sens : l'exemple donné dans le dictionnaire sera précieux. Ce jeu est surtout un exercice écrit puisqu'on part de la graphie des mots.

### 3.3.7. Jeu N°7 : jeu de Kim

Sur le tableau de feutre, par exemple, on pose 10 objets. Les élèves doivent en trouver les noms soit oralement, soit par écrit ; individuellement, ou par groupe. Ce jeu peut se pratiquer avec des photos de revues, des dessins. Il suffit de pouvoir les retourner facilement.

### 3.3.8. Jeu n°8 : jeu du pendu :

Le jeu du pendu ne nécessite aucune préparation, c'est un jeu de « circonstance ».

A un moment donné de la classe et pour raison x, ou y les élèves cherchent un mot qu'ils ont oublié. On peut alors donner des suggestions comme : c.....r (chanter)

☞Remarque : l'enseignant n'est pas obligé de donner la première et la dernière lettre. Il reste alors aux élèves à deviner les lettres qui manquent dans chaque case. Pour chaque erreur, l'enseignant dessine au tableau le schéma d'un « pendu », par traits successifs.

Rien n'empêche de faire trouver un mot nouveau si c'est l'occasion pour les élèves d'affiner leur sens linguistique, leur intuition.

### 3.3.9. Activité numéro 9 poèmes :

Les poèmes sont choisis selon les thèmes qu'ils abordent. Ce support est fortement conseillé dans le but d'exposer les apprenants aux sons et à la prosodie ; il leur permet également de



traiter quelque points de langue : pour étudier l'expression figée et pour développer un travail sur la métaphore et la comparaison.

**3.3.10. Activité numéro 10 : Le jeu de l'oie :**

Objectif: Apprendre les nombres jusqu'à cinq.

Compétences visées :

- Développer l'écoute
- Reproduire des sonorités.
- Connaître la comptine numérique.

Déroulement :

Phase 1 : rebrassage des acquis

- Dire aux enfants que nous allons jouer à un jeu.
- Sortir le plateau de jeu et leur expliquer les règles en français.
- Sortir les pions et les dénombrer en anglais.
- Introduire quelques consignes en français en expliquant par le geste.
- Choisir son pion et définir l'ordre de passage.

Phase 2 : réinvestissement

- Jouer en prenant soin de verbaliser les nombres obtenus sur le dé et de réciter la comptine numérique en avançant les pions.

## Conclusion générale

---

## Conclusion générale

---

Les activités ludiques dans la classe de langue peuvent constituer d'excellents supports pédagogiques, à condition de faire l'objet d'une réflexion préalable à leur utilisation. Elles rendent l'apprentissage attrayant et motivant et sont ainsi accueillies favorablement par les étudiants quel que soit leur âge ou leur niveau. Il permet de motiver les élèves, facilite l'appropriation et améliore les compétences de prononciation et de compréhension) et propose de très nombreux jeux à réaliser en classe pour manipuler des structures de phrases, acquérir des repères culturels, reproduire des phonèmes ou construire du sens. C'est en fait une sorte d'examen de ses connaissances. Le joueur pour s'adonner à un jeu pédagogique aura en fait passé par les étapes du jeu ludique qui va à la découverte de la connaissance puis, il franchira les étapes reliées au jeu éducatif qui mettra des règles à son exploration ludique pour enfin, pouvoir démontrer socialement ses compétences toujours en regard d'une connaissance qu'il veut acquérir.

Il arrive parfois qu'un élève éprouve des difficultés momentanées face à telle ou telle discipline notamment le français. Ce qui met l'élève dans une situation de sous-apprentissage comme si rien ne voulait entrer dans sa tête, une sorte de blocage très circonscrit. C'est alors que le jeu peut facilement dénouer cette tension.

## Références bibliographiques

---

## Références bibliographiques

---

### 1-Les ouvrages :

- BOUDALIA-GREFFOU MALIKA. (1989). L'école algérienne de Ibn Badis à Pavlov. Alger : Edition Laphomic.
- HAYDE SILVA. (2009). « La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère ».
- ABDELMADJID BOUACHA (1978) La pédagogie du français langue étrangère. Orientations théoriques, pratique dans la classe coll. Hachette
- John Taylor et Walford-tournai (octobre 1976) les jeux de simulation à l'écoles. Chamberland, Gilles,
- DOREAU Loïse (2004) JOUERA L'ECOLE MATERNELLE Enjeux et pratiques  
N° dossier : 03STA00197
- Jean-Laurent PLUIES (seb 2004) Jeu, TIC et apprentissage.
- CAILLOIS, R. (1958) : Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard.
- HUIZINGA, J. (1951). Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu, Paris, Gallimard.
- Catherine Valiant Un outil pédagogique particulier : le jeu.
- Jessica F L E T Y Professeur des écoles I U FM de Bourgogne dans son ouvrage du ludique à l'apprentissage.

### 2-Les dictionnaires :

- Le dictionnaire Flammarion 1963.
- le petit robert 1967.

### 3- SITOGRAPHIE

- <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>.
- BOURGUIGNON, C., (2006). De l'approche communicative à l'approche communicationnelle : une rupture épistémologique en didactique des langues-cultures. <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Europe1/Claire.pdf> (Consulté le 7 mars 2014).
- PUREN, C. (2006) Explication de textes et perspective actionnelle : la littérature entre le dire scolaire et, article en ligne.
- ([www.aplvtlanguesmodernes.org/spip.php?article389](http://www.aplvtlanguesmodernes.org/spip.php?article389)). »

## **Glossaire**

**Le plaisir** : le jeu doit rester synonyme de plaisir, il répond à la satisfaction d'un besoin réel (contraire de travail, exercice). Il est de l'ordre du besoin et non du désir.

**La motivation** : est un facteur d'engagement personnel dans l'apprentissage.

**La liberté** : au niveau du choix du jeu, du partenaire, d'arrêter quand on le souhaite.

**La gratuité** : «jouer pour jouer», sans fin utilitaire.

**L'activité** : le jeu est une activité concrète, l'enfant est actif dans le jeu, tout objet peut être source de jeu, être à l'origine d'une expérimentation personnelle, On peut jouer sans jouet».

**La créativité** : le jeu fait travailler l'imagination, tout jeu amène l'enfant à découvrir plusieurs et différents possibles.

**L'activité** : l'apprentissage scolaire exige l'activité concrète de l'enfant pour lui permettre la représentation des concepts nouveaux.

**Ludique** : didactique, relatif au jeu activités ludique des enfants.

## **Annexes**

---

# Questionnaire

---

Nom Prénom : lagari djelloul- boukraa khedidja master 2 didactique

Thème : les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE  
\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un **projet pour** effectuer une étude sur l'**activité ludique** et sa **place** comme un **support pédagogique** dans l'apprentissage du **FLE** dans **nos écoles** (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

## Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom ... Saad A. Amour ...

ECOLE : ... Slimane Ben Hamza ...

### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?

Réponse :

... Les activités ludiques favorisent l'apprentissage, elles jouent un rôle très important ...

### Question 2 :

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse.....  
.....  
.....

### Question 3 :

A quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

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



## Questionnaire

---

### Question 4 :

D'après vos expériences professionnelles, pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves ? Si oui, pourquoi / Si non, pourquoi ?

- oui  
 non  
 Autre réponse

.....  
.....

### Question 5 :

Selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse : *Faciliter et simplifier les notions*.....  
.....

# Questionnaire

Nom Prénom : lagari djelloul- boukraa khedidja master 2 didactique

Thème : les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE  
\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un **projet pour** effectuer une étude sur **l'activité ludique** et **sa place** comme un **support pédagogique** dans l'apprentissage du **FLE** dans **nos écoles** (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

## Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom ..... *Hamidani Bessma El Tihell*  
ECOLE : ..... *S. Lamine Ben Hamza El Bayadh*

### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?

Réponse :

..... *Oui, avec une réaction parfaite par les apprenants.*  
.....  
.....

### Question 2 :

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse..... *Parce que les activités entraînent les apprenants à l'école plus la motivation de la classe.*  
.....  
.....

### Question 3 :

A quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

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

## Questionnaire

---

### Question 4 :

D'après vos expériences professionnelles, pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves ? Si oui, pourquoi / Si non, pourquoi ?

oui

non

Autre réponse

..... bien sur parce que l'activité aide l'élève à utiliser  
..... ses acquis et les mémoriser.

### Question 5 :

Selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse :

\* Aider les apprenants à l'apprentissage, et à exprimer  
librement ~~leur~~ pendant la séance.....

## Questionnaire

---

Nom Prénom : lagari djelloul- boukraa khedidja master 2 didactique

Thème : les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE  
\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un **projet pour** effectuer une étude sur **l'activité ludique** et sa place comme un **support pédagogique** dans l'apprentissage du **FLE** dans **nos écoles** (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

### Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom *M<sup>me</sup> Nawar Zahra*

ECOLE : *Bouafja Rabeh*

#### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?

Réponse :

*Oui, les activités ludiques pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances*

#### Question 2 :

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse... *les activités ludiques rendent l'apprentissage créatif et amusant pour l'élève.*

#### Question 3 :

A quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

*Par exemple jeux de mots, jeux de rôles, les mots fléchés*

## Questionnaire

Nom Prénom : lagari djelloul- boukraa khedidja master 2 didactique

Thème : les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE  
\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un projet pour effectuer une étude sur l'activité ludique et sa place comme un support pédagogique dans l'apprentissage du FLE dans nos écoles (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

### Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom Khalifa Rayhane

ECOLE : Slimane Ben Hamza - El Bayadh.

#### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?

Réponse :

Oui, et avec un grand degré même

#### Question 2 :

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi ? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse : Je trouve que ce la motive les apprenants et les encourage à parler sur tout

#### Question 3 :

A quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours ?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

## Questionnaire

---

### Question 4 :

D'après vos expériences professionnelles, pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves ? Si oui, pourquoi / Si non, pourquoi ?

oui

non

Autre réponse

Il favorise l'engagement des élèves sans avoir peur de l'erreur.

### Question 5 :

Selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse :

Encourager les élèves à apprendre ainsi qu'à s'exprimer pendant la séance.

## Questionnaire

Nom Prénom : *lagari djelloul- boukraa khedidja master 2 didactique*

Thème : *les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE*  
\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un **projet pour** effectuer une étude sur l'**activité ludique** et sa place comme un **support pédagogique** dans l'apprentissage du **FLE** dans **nos écoles** (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

### Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom ... *Parimane BÉKAI* .....

ECOLE : ... *BOUAFIA Rabeh* .....

#### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?

Réponse :

*A mon avis, l'intégration des activités ludiques dans les séances est indispensable car elle motive l'élève ou l'apprenant à bien acquérir des connaissances.*

#### Question 2 :

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse.....

*j'utilise souvent des activités ludiques pour transmettre à l'apprenant la leçon bien lue et compréhensible.*

#### Question 3 :

A quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

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



## Questionnaire

---

### Question 4 :

D'après vos expériences professionnelles, pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves ? Si oui, pourquoi / Si non, pourquoi ?

oui

non

Autre réponse

... Oui, les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves... car ça motive à apprendre le Français de manière amusante.

### Question 5 :

Selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse :

... Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace pour les apprenants en leur développant certaines compétences telles que la lecture et l'acquisition du lexique. Du coup, l'impact de ces activités sur l'enseignant est que ce dernier remarque que les notes des apprenants s'améliorent grâce à l'utilisation des activités ludiques.



## Questionnaire

---

Nom Prénom : *lagari djelloul- boukraa khedidja master 2 didactique*

Thème : *les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE*  
\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un **projet pour** effectuer une étude sur **l'activité ludique** et **sa place** comme un **support pédagogique** dans l'apprentissage du **FLE** dans **nos écoles** (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

### Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom *M<sup>me</sup> Imaini Ghoulina*

ECOLE : *Bonafin Rabeh*

#### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?

Réponse :

*Oui, c'est très efficace.*

#### Question 2 :

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse *Oui, parceque c'est bénéfique pour les apprenants.*

#### Question 3 :

A quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

*Souvent, pour éclaircir le cours.*

## Questionnaire

---

### Question 4 :

D'après vos expériences professionnelles, pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves ? Si oui, pourquoi / Si non, pourquoi ?

oui

non

Autre réponse

Oui, les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves parce qu'elle fait un coup de pouce pour leurs enseignements.

### Question 5 :

Selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse :

Elles se mémorisent facilement et restent gravées

## Questionnaire

---

Nom Prénom : *lagari djelloul- boukraa khedidja master 2 didactique*

Thème : *les activités ludiques comme support pédagogique dans l'apprentissage du FLE*  
\*CYCLE MOYEN\*

Bonjour,

Le questionnaire auquel vous allez participer a été créé dans le cadre d'un **projet pour** effectuer une étude sur l'**activité ludique** et **sa place** comme un **support pédagogique** dans l'apprentissage du **FLE** dans **nos écoles** (le cycle moyen). Nous vous invitons à répondre le plus sérieusement possible aux questions qui vont vous être posées. Merci d'avance pour votre aide.

### Identification

Merci d'entrer ici votre Nom Prénom *M<sup>me</sup> Saharaoui Amina*  
ECOLE : *C.E.M Bouafia Rabeh El Bayadh.*

#### Question 1 :

Pensez-vous que l'intégration des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de connaissances ?

#### Réponse :

*Oui, bien sûr, cette méthode favorise une meilleure acquisition et motive l'apprenant et l'aide à mémoriser ses apprentissages.*

#### Question 2 :

Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ? Si oui pourquoi? et Si non pourquoi,

oui

non

Autre

réponse : *Comme on a dit dès le début, cette méthode motive l'apprenant et l'aide à se rappeler rapidement de ses apprentissages.*

#### Question 3 :

A quelle fréquence utilisez-vous les des activités ludiques comme support de cours?

régulièrement

souvent

quelquefois

jamais

Autre réponse

## Questionnaire

---

### Question 4 :

D'après vos expériences professionnelles, pensez-vous que les activités ludiques favorisent l'apprentissage des élèves ? Si oui, pourquoi / Si non, pourquoi ?

oui

non

Autre réponse

... Car... la génération d'aujourd'hui adore les jeux et leurs programmes nous obligent toujours d'utiliser de nouvelles méthodes, pour faciliter l'apprentissage (du FLE)

### Question 5 :

Selon vous, quels sont les impacts des activités ludiques sur l'apprentissage et l'enseignement ?

Réponse :

... Je crois que les activités ludiques ont des conséquences positives si elles sont bien utilisées par un professeur qui a déjà une expérience dans cette méthode.

## Table de matière

Remerciements .....	I
Dédicace .....	II
Résumé .....	III

### Chapitre I: Cadre théorique

Introduction générale .....	02
Aperçu historique : jeu et éducation .....	05
1.1. De l'antiquité au 18eme siècle : une activité futile .....	05
1.2. Deux conceptions du jeu qui en découlent .....	05
1.3. Le jeu devient une référence positive.....	05
1.3.1. Définition du jeu .....	07
1.3.2. La valeur éducative du jeu .....	09
1.4. Les atouts.....	10
1.5. Les limites.....	12
1.6. Le jeu comme outil pédagogique.....	14
1.7. Conclusion .....	16

### Chapitre II : activités ludiques et apprentissage de la langue

2.1. Le jeu à l'école .....	18
2.2. L'activité ludique et son rôle dans la communication.....	19
2.3. Le jeu et son rôle dans l'acquisition de compétences .....	19
2.4. Le jeu et la motivation.....	20

### Chapitre III : cadre pratique

3.1. Description Du corpus.....	24
3.2. Analyse et interprétation des données.....	26
3.3. Des jeux à proposer.....	31
3.3.1. Activité n°1 : la prononciation.....	31
3.3.2. Activité n°02: les mots interdits .....	31
3.3.3. Activité n°03 : un jeu sémantico- culturel.....	31
3.3.4. Activité n°04 : Bandes dessinées .....	31
3.3.5. Activité n°05 : les « jeu de mots » : .....	31
3.3.6. Activité n°6: changer une lettre, et trouver des mots nouveaux ... ..	31
3.3.7. Activité n°7 : jeu de kim.....	32
3.3.8 .Activité n°8 : jeu de PENDU.....	32
3.3.9. Activité n°9 : Poèmes .....	32

3.3.10. Activité numéro 10: Le jeu de l'oie.....	33
Conclusion générale.....	35
Références bibliographiques .....	37
Glossaire.....	38
Annexes.....	40

## Résumé

Quand on parle de l'enseignement /apprentissage du FLE, il nous vient directement à l'esprit les supports pédagogiques qui favorisent la communication .Le jeu est considéré comme un outil pédagogique très efficace pour faciliter la compréhension et la communication dans les classe du FLE.

Après notre étude théorique et à l'aide d'une enquête sur terrain, nous avons constaté que le jeu est un outil pédagogique efficace pour l'enseignement des langues. Il facilite la compréhension et la mémorisation de la langue.

**Mots-clés** : activités ludiques – apprentissage- langue étrangère- - apport.

## ملخص

عند الحديث عن عملية التعليم و التعلم للغات الاجنبية نستحضر مباشرة وسائل الدعم البيداغوجية التي من شأنها تحقيق عملية التواصل .الألعاب تعتبر من أهم الوسائل البيداغوجية التي تسهل عملية الفهم والتواصل داخل أقسام تعليم اللغات الأجنبية .

بعد دراسة نظرية وبفضل التحقيق الميداني لاحظنا انها وسيلة فعالة لتعليم اللغات لأنها تسهل الفهم وحفظ مفردات اللغة.

**كلمات مفتاحية** : اللعب الترفيهية-التعليم – لغة أجنبية – مساهمة.

## Abstract

When we talk about teaching / learning FFL we directly think of the teaching aids that promote communication. The game is considered a very effective educational tool to facilitate understanding and communication in FFL classes. .

After our theoretical study and with the help of a field survey, we found that the game is an effective educational tool for language teaching. It facilitates the understanding and memorization of the language.

**Keywords**: fun activities - learning - foreign language - contribution