

RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE 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_

FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES

DÉPARTEMENT DE FRANÇAIS



Mémoire de Master en Didactique de FLE et ingénierie de la formation

Thème :

Le rôle des activités ludiques comme un facteur de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE cas 2^{ème} A.M

Présenté par :

✚ KECHICHAT Khaoula Mokhtaria

✚ MEGUENI Fatima

Sous la direction de :

M^{me} AYAD Amina

Membres de JURY:

Président: M^{me} LHMAR Rabea MCB

Rapporteur: M^{me} AYAD Amina MAA

Examineur : M^{me} KHAROUBI Sihame MCA

Année universitaire: 2019–2020

Remerciement

*Avec les belles expressions de respect, nous adressons nos remerciements les plus sincères à notre directrice de recherche, **Mme AYAD AMINA**, pour son aide généreuse et sa patience.*

Nous remercions nos parents, sans qui nous n'aurions jamais pu arriver jusqu'ici.

Nous remercions particulièrement les enseignants qui ont bien voulu participer en répondant aux questionnaires.

Nous remercions tous nos enseignants qui nous ont accompagné et orienter dans notre parcours universitaire.

*Nous remercions nos familles et mon collègue **Youcef Smail** pour leur soutien et leurs encouragements quand la motivation et l'enthousiasme n'était plus de rigueur.*

Nos profonds remerciements à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de cette recherche.

Enfin, nous adressons nos profonds remerciements aux membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail de recherche.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail aux personnes les plus chères à mon cœur :

A mes parents et mes sœurs

Qui m'a permis de continuer mes études et d'arriver jusque-là...

Je dédie ce travail à ma mère qui a été toujours à côté de moi

A mon mari, mes sœurs et mes frères.

<i>Introduction générale</i>	05
------------------------------------	----

I	Chapitre I : La motivation.....	10
I.1	QU'EST CE QUE LA MOTIVATION ?	11
I.2	Les types de la motivation	12
I.3	La motivation en contexte scolaire.....	13
I.4	Les facteurs de motivation :.....	13
I.5	Les indicateurs de la motivation :.....	14
I.6	Théorie de l'autodétermination.....	15
I.7	Amotivation	16
I.8	La motivation à réussir (Achèvement Motivation).....	16
I.9	Les déterminants de la motivation.....	17
I.10	Le rôle de l'enseignant.....	17
I.11	Le rôle de l'apprenant	18
	II Chapitre II : L'activité ludique en classe du FLE	
II.1	Définition du jeu.....	20
II.2	Le jeu entre la société et la culture	23
II.3	Le jeu en classe de FLE.....	25
II.4	Jeu, sa place et son rôle pour l'enfant :.....	28
II.5	La place du jeu dans l'apprentissage de FLE.....	29
II.6	Les jeux dans l'approche actionnelle.....	30
II.7	Les savoirs en jeu dans les pratiques ludiques	31
II.8	Le rôle des activités ludiques	32
II.9	Les avantages et les limites du jeu	35
II.10	Le jeu selon Jean-Piaget et son lien avec l'intelligence de l'enfant	37
II.11	Avantage de l'activité ludique dans la pédagogie	43
I	Chapitre I : Analyse et interprétation des résultats.....	46
I.1	Analyse de questionnaire	47
II	Chapitre II : Axe méthodologique.....	55
II.1	Expérimentation des activités ludiques.....	57
II.2	Description/ analyse des activités ludiques observées :.....	57
	Conclusion générale:.....	61
	Références bibliographiques.. ..	62

Introduction

Introduction

A l'école Algérienne la première langue étrangère apprise est la langue française, apprendre une langue étrangère passe d'abord par l'envie de mieux la connaître. On ne s'intéressera pas seulement à sa prononciation et à sa grammaire mais aussi aux savoirs qu'elle véhicule et à la culture qu'elle englobe enseignement d'une langue est indissociable de la culture qu'elle véhicule, les valeurs de la société son histoire et ses croyances sont autant des facteurs déterminants pour comprendre la culture de l'autre et permettre à l'apprenant de cette langue d'en faire un bon usage. Il ne s'agit pas d'enseigner la culture de l'autre au sens comportemental mais plutôt au sens de connaissances culturelles à acquérir ; c'est pour cette raison qu'apprendre de FLE (français langue étrangère) permet à l'apprenant de découvrir une nouvelle culture. Le système éducatif algérien a connu des changements qui résultent de l'apparition des nouvelles théories (approche par objectifs, approche par compétence, approche communicative et actionnelle) qui ont influencé de manière plus au moins positive l'enseignement en Algérie.

Les nouvelles réformes, les nouvelles méthodologies et l'envie de vouloir faire mieux dans le milieu de l'enseignement du FLE. Encouragent à revoir les pratiques éducatives d'apprentissage par l'exploitation des différents supports (image, vidéo, chanson). L'apprentissage des langues, se fait également par le biais de l'activité ludique, le jeu conserve ses vertus pédagogiques quel que soit l'âge de l'enfant, c'est l'activité fondamentale pour lui, selon JEAN CHATEAUX (jean châteaux l'enfant et le jeu scrabé 1967) « L'enfant est un être qui joue et rien d'autres ».

Selon WINNICOTT (l'enfant et le monde extérieur PAYOT-1957 jeu et réalité l'espace potentiel GALLIMARD 1971), l'enfant joue : par plaisir, pour établir des contacts sociaux, pour accroître son expérience, pour maîtriser l'angoisse.

Toutes activités scolaires a pour objet de rendre actif l'apprenant pour qu'il participe à son apprentissage. Il faudrait qu'il soit attiré par les contenus de programme et par les activités qu'on lui propose. Le jeu est trop peu utilisé à des fins pédagogiques bien que son utilité soit reconnue par une très large proposition des chercheurs et ce dans de nombreux domaines de la pédagogie. Dans les sciences cognitives, il est souvent décrit comme une pratique capitale pour le développement intellectuel, social et psychologique notamment chez PIAGET qui y voit une activité essentielle la construction de la fonction symbolique de l'intelligence et des apprentissages scolaires.

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

Introduction

En jouant l'enfant apprend à s'explorer et explorer son univers quand il joue il le fait avec sérieux, pour lui, jouer n'est jamais ne rien faire à ce moment l'enfant donne un grand effort, il respecte les règles, aussi il décide et s'exerce sans avoir des contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente qui est un constituant fondamental dans le jeu.

Donc l'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire, 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 tant qu'activité précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le jeu.

L'enseignement/apprentissage de la langue française en Algérie a connu des changements importants liés à la mise en œuvre d'une réforme globale du système éducatif. Des lors, pour situer les fondements de ces changements, en apprécier la pertinence et en mesurer l'ampleur, il est indispensable de considérer la discipline dans la dynamique générale qui anime actuellement l'école algérienne l'enseignement de français au primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire). Dans le 2^{ème} palier de l'école primaire ou palier d'approfondissement apprenant ayant déjà eu 2 ans de scolarité en langue arabe, sera initié à la langue étrangère. Il sera amené progressivement à communiquer à l'oral et à l'écrit dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif, la classe constituant le contexte d'immersion privilégiée.

Sur le plan communicatif, l'apprenant va s'inscrire dans des situations de communication où il prend sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange.

Sur le plan cognitif il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par l'interaction.

Sur le plan linguistique il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical de la langue française.

Les compétences étant évolutives, chaque palier du cycle primaire concrétisera : 2^{ème} AM : initiation

2AM : renforcement/développement

3 AM : consolidation/certification

Introduction

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

Dans la continuité de programme de 2^{ème} AM : socle d'apprentissage premier, du programme de 2 AM qui vise à consolider les compétences acquises, le programme de 2^{ème} AM est consacré à l'approfondissement des apprentissages.

Donc, l'enseignement/apprentissage du 2AM pour objectif d'acquérir des compétences de communication pour ensuite les développer en 1AM et 2 AM, et l'acte d'enseigner n'est pas seulement une succession de méthodes pédagogiques mais dépend également de la capacité d'enseignant à construire une relation de confiance avec ses apprenants en tenant compte de leur univers émotionnel.

Nous avons choisi pour étude de cas : les apprenants de 2^{ème} année moyen, le choix de ce public s'explique par le fait que la 2^{ème} année est une très importante dans le cursus des jeunes apprenants « une année par laquelle l'apprenant commence à acquérir des compétences par rapport à son oral et à maîtriser un certain niveau de langue afin de communiquer dans des situations adaptées à son développement ».

En outre la motivation est un facteur essentiel dans le parcours l'enseignement/apprentissage du FLE la méthode la plus appréciable pour augmenter les performances des apprenants serait l'intégration du ludique.

Le choix de notre thème part d'un constat lié au fait que les enseignants n'utilisent pas fréquemment les activités ludiques pour apprendre et améliorer le niveau des apprenants du FLE. Ce qui nous mène à s'intéresser à ce phénomène et à exploiter cette attitude positive dans l'enseignement/apprentissage de cette langue étrangère.

Nous constatons que les apprenants sont toujours plus motivés par ces moyens pédagogiques voir le jeu.

En effet l'utilisation du ludique aide l'apprenant dans son parcours d'apprentissage et suscite en lui une certaine motivation permettant de donner un nom sur le plan savoir et savoir-faire, alors notre problématique est la suivante :

Comment peut-on arriver à motiver les apprenants par les activités ludiques pour apprendre le français ? En quoi le jeu peut-il être efficace pour l'apprentissage du FLE ?

Introduction

Pour réaliser ce mémoire, nous partons des hypothèses suivantes :

1. Nous supposons que l'utilisation du jeu motive l'apprentissage chez les apprenants en classe du FLE à l'aide des activités de la chanson, le théâtre, la BD ...etc.
2. Il se pourrait que les activités ludiques soient préférées chez les apprenants adolescents et ces cours deviendraient plus séduisants et intéressants.

Nous avons structuré notre travail de recherche en deux parties, une partie représente un cadre théorique et la deuxième consacrée à une phase de pratique, dont chacune comporte deux chapitres :

Dans le premier chapitre nous allons, nous baser d'abord sur la notion de la motivation et sur son rôle de l'apprentissage du français langue étrangère ainsi que les différents types de motivation pour arriver ensuite aux stratégies adaptées par l'enseignant.

Le deuxième chapitre porte sur la pédagogie du jeu en classe du FLE. Nous allons rendre compte de la place du jeu comme source de motivation ainsi que ses limites et ses avantages.

Quant à la partie pratique nous avons optés par la méthode du questionnaire que nous comptons appliquer aux enseignants du FLE ayant des classes de 2^{ème} année moyen.

Le dernier chapitre est réservé à l'analyse des données de terrain. Dans ce chapitre, nous analyserons les résultats puis nous rendrons compte d'une analyse des activités ludique observées.

Chapitre I

La motivation

Dans la classe de français langue étrangères, la motivation est importante et indispensable, elle favorise l'enseignement-apprentissage de FLE. Dans ce chapitre nous tenterons de définir la motivation et les facteurs de motivation.

I.1 QU'EST CE QUE LA MOTIVATION ?

La motivation est l'ensemble des facteurs déterminant l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité. C'est la combinaison de l'ensemble des raisons conscientes ou non, collectives et individuelles, qui incitent l'individu à agir au sein d'une équipe. C'est l'un des enjeux de la fonction managériale¹.

En psychologie, «la motivation est perçue comme l'ensemble des facteurs dynamiques qui orientent l'action d'un individu vers un but donné, qui déterminent sa conduite et provoquent chez lui un comportement donné ou modifient le schéma de son comportement présent».

Dans le secteur de la psychopédagogie, «la motivation est l'ensemble des facteurs dynamiques. En conclusion de ce premier chapitre, nous pouvons dire que un apprenant

Motivé c'est-à-dire un apprenant qui peut augmenter son degré d'apprentissage, alors, la Motivation et ses deux types (intrinsèque et extrinsèque) sont très nécessaires, et, L'enseignant joue une grande partie de la motivation de ses apprenants qui suscitent chez un élève ou un groupe d'élèves le désir d'apprendre»².

Pour C. Prévost cité par DORON, (1991: 467) « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets* » Il continue en disant que pour que la motivation se développe, il faut impliquer quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissage), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).

SILLAMY (1999: 173) considère la motivation comme un « ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu ». En d'autres termes, le même auteur affirme que « *la motivation est le premier élément chronologique de la conduite; c'est celle qui met en mouvement l'organisme, mais elle persiste jusqu'à la réduction de la tension.* »

¹ - <https://www.jobintree.com/dictionnaire/definition-motivation-95.html>

² - mémoire : la motivation comme facteur de réussite scolaire présenté par Myriam Mokdem

Quant à Nuttin (1996), spécialiste de la motivation, « la motivation c'est l'aspect dynamique et directionnel du comportement. » Elle désigne « l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance. » Sa définition est semblable à celle du courant béhavioriste³.

Dans son livre, *La motivation en contexte scolaire*, Rolland Viau (1994) propose la définition suivante :

« La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but. »⁴

I.2 Les types de la motivation

I.2.1 La motivation intrinsèque

Consiste à s'engager dans une activité pour le plaisir même de s'y engager et de satisfaire le plaisir inhérent à la tâche en soi. Les recherches utilisent des activités très intéressantes, qui stimulent la curiosité, afin de mesurer cette motivation par le temps que peut passer le sujet en dehors de toutes contraintes expérimentales.

Pour augmenter la motivation intrinsèque des apprenants, une attention particulière doit être donnée à quatre sources importantes (Lepper & Hodell, 1989):

- le défi
- la curiosité
- le contrôle
- la fantaisie

I.2.2 La motivation extrinsèque

Un besoin de renforcements. Certains pensent encore que le renforcement augmente la motivation, mais plusieurs recherches, dont celles de Harlow (Lieury, 1996), disent que les récompenses autre forme de motivation extrinsèque « tuent » la motivation intrinsèque. Il ne faut pas pour autant arrêter de donner des récompenses, mais simplement faire attention de ne pas diminuer la motivation intrinsèque en donnant des bonbons à quelqu'un qui n'en a pas besoin pour accomplir ce qu'il aurait accompli sans aucune autre forme de récompense !⁵

³ - mémoires : les facteurs de la faible motivation et leurs effets sur l'apprentissage cas des élèves de l'école normale

⁴ - *La motivation scolaire* par Mrie-Ève Lacroix et Pierre Potvin, Université du Québec à Trois-Rivières).

⁵ - *La motivation scolaire : comprendre la motivation pour la favoriser* Céline Demierbe & Stéphanie Malaise.

I.3 La motivation en contexte scolaire

La motivation scolaire est intimement liée à l'apprentissage. Autant les élèves que les professeurs la perçoivent comme fondamentale pour la réussite scolaire. La motivation scolaire est complexe et plusieurs théoriciens ont tenté de l'expliquer. Nous limitons ici notre exploration des définitions et des facteurs de la motivation au courant sociocognitif et à la psychologie cognitive

« Dans le cadre de la psychologie cognitive, la motivation scolaire est essentiellement définie comme l'engagement, la participation et la persistance de l'élève dans une tâche. » (Tardif, 1992, p. 91) La motivation d'un élève peut donc être considérée comme un état qui se constate à travers des indices, des conduites particulières quant à une tâche à réaliser. Nous constatons, par exemple, qu'un élève est motivé lorsqu'il s'engage, participe et persiste dans un travail – que ce travail soit la lecture d'un texte, la rédaction d'une dissertation, la résolution d'un problème, l'application d'un pansement, l'établissement d'un diagnostic etc. L'engagement, la participation et la persistance peuvent être considérés comme des facteurs de la motivation scolaire.

Plusieurs autres facteurs de l'ordre des perceptions

- Perceptions attribution elle, perception de sa compétence à accomplir une tâche, perception de l'importance d'une tâche, etc.
- Ont été identifiés comme jouant un rôle dans la motivation scolaire. Les perceptions sont en transformation constante et sont influencées par des processus cognitifs
- Recherche, organisation, interprétation, rappel de l'information, prise de décision⁶

I.4 Les facteurs de motivation :

D'après les travaux sur la motivation scolaire, un apprenant motivé est un apprenant qui s'engage, participe et qui persiste dans une activité d'apprentissage.

Cette motivation est déterminée par :

- Les conceptions qu'il a de l'école, de l'intelligence.
- Les perceptions qu'il a de lui-même (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue) de l'autre (les élèves, le professeur), de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).
- Le plaisir que l'activité lui procure⁷.

⁶ -leComment favoriser la motivation scolaire Octobre 1997Vol. 11 no 1Pédagogie collégial.

I.4.1 Les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle des apprenants

Pour atteindre le premier objectif, je vous invite à me suivre dans les trois questions qui ont dirigé

Et qui orientent encore mes travaux de recherche sur la motivation. Ces trois questions sont :

1. Quels sont les principaux déterminants de la dynamique motivationnelle qui anime un élève En situation d'apprentissage scolaire ?
2. Quels sont les facteurs externes qui influent sur ces déterminants ?
3. Pourquoi un grand nombre de grands chercheurs scientifiques ont-ils détesté l'école ?

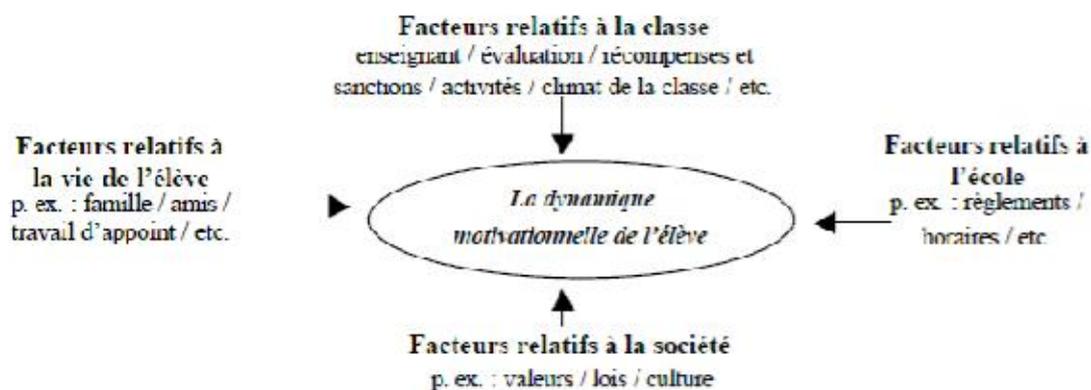


Figure 1 : les facteurs externes influant sur la motivation

I.5 Les indicateurs de la motivation :

Les quatre principaux indicateurs de la motivation scolaire sont :

Les quatre principaux indicateurs de la motivation scolaire sont : le choix, la persévérance, l'engagement et la performance. Ces indicateurs, contrairement aux sources de la motivation qui déterminent le niveau de motivation de l'élève, sont des conséquences de la motivation Il est possible d'observer ou d'évaluer ces indicateurs afin de porter un jugement sur le niveau

I.5.1 Le choix de s'engager :

Cet indicateur concerne le choix que fait l'élève de s'engager dans une activité en déployant des stratégies d'apprentissage, alors qu'un autre élève peut, s'il n'est pas motivé à faire le travail demandé, adopter des comportements d'évitement face à cette activité.

⁷ - Les facteurs de la motivation scolaire :Eclairage théoriqueIsabelle LYONNET-LP LABE Lyon

I.5.2 La persévérance

La persévérance s'observe par le temps suffisamment important que l'apprenant consacre à ses activités scolaires pour lui permettre de bien les accomplir.

I.5.3 L'engagement

Au quotidien, les termes « attentif » et « concentré » sont souvent utilisés pour traduire l'engagement de l'apprenant face aux tâches qui lui sont proposées. L'engagement chez l'apprenant motivé se manifeste par l'utilisation de deux types de stratégies : les stratégies d'apprentissage et les stratégies d'autorégulation.

I.5.4 La performance

La performance est un indicateur de la motivation scolaire dans la mesure où, habituellement, un élève motivé risque davantage de faire le choix de s'engager dans une activité, de persévérer et d'utiliser des stratégies d'apprentissage et d'autorégulation qui influenceront positivement sa réussite⁸

I.6 Théorie de l'autodétermination

La théorie de l'autodétermination (Deci & Ryan, 1985, 1991) est parmi les principales théories qui permettent de mieux comprendre et de mieux expliquer la motivation. C'est une théorie qui facilite l'identification des différents facteurs du contexte social qui viennent affecter la motivation. Cette théorie propose l'existence de différents types de motivations autodéterminées qui ont des répercussions importantes sur le développement de la personne (Piché, 2003).

Selon la théorie de l'autodétermination, trois besoins psychologiques sont à la base de la motivation humaine, soit le besoin d'autonomie, le besoin de compétence et le besoin d'appartenance sociale. Lorsque la satisfaction de ces trois besoins est présente, elle devrait mener à une sensation de bien-être chez l'individu.

Deci et Ryan (1985) proposent l'existence de différents types de motivations autodéterminées qui sont caractérisés par différents niveaux d'autonomie. Dans les deux sous-sections suivantes, nous aborderons les différents concepts de motivations autodéterminées, soit les concepts de motivation intrinsèque, extrinsèque et d'amotivation.

⁸ - La motivation scolaire, par Marie-Ève Lacroix et Pierre Potvin, Université du Québec à Trois-Rivières.

I.7 Amotivation

La motivation intrinsèque et extrinsèque est complétée par l'amotivation. Elle se définit comme étant l'absence de motivation autodéterminée chez l'individu. C'est une conséquence de l'incapacité de l'individu à percevoir un lien ou une relation entre ce qu'il pose comme comportement et les résultats qu'il obtient par la suite. Dans cette situation, l'individu a le sentiment d'être soumis à des facteurs hors de tout contrôle. Prenons un exemple courant de l'amotivation : « *le cas d'un étudiant engagé dans un cheminement universitaire et qui se questionnerait sur les raisons qui la poussent à poursuivre ses études, puisqu'il n'en voit pas les bénéfices à long terme.* » (Piché, 2003)

I.8 La motivation à réussir (Achèvement Motivation)

La motivation à réussir est un sous domaine des recherches en motivation. Les recherches dans ce domaine tentent d'expliquer les choix de tâches des individus, la persistance de ceux-ci dans ces tâches, la vigueur qu'ils mettent dans leur réalisation et la qualité de l'engagement dans ces tâches (Eccles & Wigfield, 2002).

I.8.1 La théorie de l'attribution (Attribution Theory)

La théorie de l'attribution de Weiner (1985) a dominé la recherche dans la motivation à réussir durant les trente dernières années. Elle met l'accent sur les interprétations que donne un individu de ses résultats dans une activité. L'étude de la causalité des résultats (qui sert à déterminer les causes d'un résultat) est importante en motivation car ces causes auront un impact sur les comportements et sur les futures activités d'un individu.

I.8.2 Théorie de l'auto efficacité (Self Efficacy Theory)

La théorie d'auto efficacité de Bandura (1994) met l'accent sur la perception que les individus ont de leur capacité à produire un effet désiré dans une tâche.

I.8.3 Théories en lien avec les buts individuels (Goal Theories)

Plusieurs recherches sur la motivation à la réussite ont porté sur les buts d'un individu (Nicholls, 1979). Ce chercheur a déterminé trois types de buts :

- L'individu cherche à maximiser les évaluations favorables de ses performances.
- L'individu cherche à maîtriser une tâche et améliorer ses compétences.

- L'individu cherche à minimiser ses efforts⁹.

I.9 Les déterminants de la motivation

I.9.1 La perception de la valeur d'une activité :

La perception de la valeur d'une activité se définit comme étant le jugement que l'apprenant porte sur l'intérêt ou l'utilité d'une activité en fonction des buts qu'il poursuit (Viau et Louis, 1997). Des interrogations comme : « Pourquoi je ferais les lectures que le prof m'a demandé de faire ? » ; ou « Discuter entre nous des romans qu'on doit lire ! À quoi cela va me servir plus tard ? »

I.9.2 La perception de sa compétence

La perception de sa compétence à accomplir une activité est une perception de soi par laquelle une personne, avant d'entreprendre une activité qui comporte un degré élevé d'incertitude quant à sa réussite, évalue ses capacités à l'accomplir de manière adéquate (Viau, 1994)

I.9.3 La perception de contrôlabilité

En contexte scolaire, la perception de contrôlabilité se définit comme le degré de contrôle qu'un apprenant croit avoir sur le déroulementⁱ d'une activité et sur les résultats qui en découlent (Viau et Louis, 1997). La perception de contrôlabilité s'exprime d'abord sur le déroulement des activités pédagogiques¹⁰.

I.10 Le rôle de l'enseignant

Le rôle de l'enseignant est de mettre en place les conditions favorables à l'apprentissage. Il doit se préoccuper de :

- Responsabiliser l'élève en l'aidant à prendre en charge sa démarche d'apprentissage plutôt qu'en l'assumant à sa place ;
- Favoriser d'abord l'acquisition des connaissances par les apprenants en les situant dans des contextes (contextualisation) et, par la suite, en utilisant celles-ci dans d'autres contextes (recontextualisation) ;
- Tenir compte du fonctionnement de la mémoire et de sa capacité de rétention

⁹ - Article ; Impact des théories de la motivation sur l'apprentissage dans le contexte scolaire Mohammed Chekour, Raja Chaali, Mohammed Laafou et Rachid Janati-Idrissi ; Association EPI Avril 2015.

¹⁰ - La perceptions de l'élève SOURCES DE SA MOTIVATION DANS LES COURS DE FRANÇAIS <https://id.erudit.org/iderudit/56310ac>.

- Tenir compte des catégories de connaissances qu'il transmet et des stratégies cognitives favorisant l'acquisition de chaque catégorie ;
- Favoriser l'acquisition des connaissances en leur donnant du sens et en permettant à l'élève de faire des liens avec ses connaissances et conceptions antérieures ;
- Aider l'élève à organiser ses connaissances afin de mieux les retenir ;
- Transmettre des connaissances significatives et faire ressortir l'essentiel de l'accessoire ;
- Permettre à l'élève de faire des liens entre les divers concepts appris ;
- Connaître la dynamique motivationnelle de l'élève et intervenir sur celle-ci ;
- Placer l'élève devant des tâches complètes, complexes, significatives et pas toujours bien définies.

I.11 Le rôle de l'apprenant

L'apprentissage est sous la responsabilité de l'élève. C'est lui qui décide ce qu'il apprend, quand et comment. C'est lui qui décide de s'engager et de participer aux activités. Afin de s'assurer que l'apprenant joue pleinement son rôle, l'enseignant doit avoir en tête que :

- faire des apprentissages significatifs et être actif en classe sont des éléments qui ont un effet positif sur la motivation de l'élève ;
- l'apprenant ne doit pas seulement apprendre, il doit apprendre à apprendre ;
- l'apprenant doit être conscient autant des apprentissages qu'il fait que des stratégies qu'il utilise ;
- Les capacités d'attention et de mémorisation de l'apprenant sont limitées¹¹.

¹¹ - **Richard Moisan** Professeur Techniques d'éducation en services de garde Collège de Sherbrooke **Favoriser la motivation scolaire, toute une mise en scène.**

**Chapitre III L'activité
ludique en classe du FLE**

Actuellement, l'école a pour objectif majeur celui de la préparation de l'enfant à la vie dans une société moderne.

L'action pédagogique d'aujourd'hui consiste à rendre l'apprenant actif et le construire son savoir par lui-même, il n'est plus un élément passif chargé de recevoir des connaissances par son enseignant pour ces raisons, l'enseignant doit être capable d'adapter ses stratégies en fonction de la situation qui se présente dont on peut énumérer les objectifs et les contenus d'apprentissage.

Parmi les actes pédagogiques qui demandent une variation de stratégies nous avons l'enseignement du français langue étrangère, c'est un acte qui demande une énorme d'expérience. Afin que les apprenants puissent tirer un profil maximum, il faut que l'enseignant ait une méthode claire.

L'apprenant d'une langue étrangère doit demeurer un moment de plaisir, une activité attrayante et motivante et pour cela, l'approche actuelle conseille fortement de se concentrer sur l'aspect ludique qui favoriserait un bon apprentissage d'une langue vivante.

Le ludique est l'une des méthodes qui a pour objectif de rendre la classe plus vivante et d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage.

L'utilité du jeu est reconnu par une large proportion des chercheurs, il est souvent d'écrit comme une pratique capitale pour le développement intellectuel, social et psychologique notamment chez **Piaget**(1967) qui y voit une activité nécessaire à la construction des apprentissage scolaire.

Les jeux font partie de notre vie, ils nous permettent d'imaginer et de créer ; ils rendent l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux.

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir l'activité ludique selon différents didacticiens et linguistes, ensuite nous passons à expliquer le lien entre le ludique et la motivation, puis nous présenterons les avantages et les limites du ludique et pour finaliser le chapitre on va démontrer comment peut-on arriver à choisir les jeux ?

II.1 Définition du jeu

- Selon le dictionnaire de français LAROUSSE ¹²:

¹² -[www.larousse.fr/dictionnaire français en 44887](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/en/44887)(consulté le 17/01/2016)

Chapitre II : L'activité ludique en classe du FLE

Jeu : nom masculin (latin) est défini comme une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir, participer à un jeu.

- Le jeu selon le dictionnaire latin français :

« Jeu : plaisent aire, le plaisant, per Jochum : en plaisantant »¹³

Il désigne donc l'activité de jouer d'une manière générale.

- Selon le dictionnaire didactique :

« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence »¹⁴

- Selon **NICOLE DE GRANDMONT** orthopédagogue canadienne, connue par 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 imbu de plaisir intrinsèque et gratuit »¹⁵

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate qu'il sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est favorisée et choisie par l'enfant, source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

II.1.1 la progression du concept « jeu » en pédagogie :

D'après **Jean Laurent Pluies**, le jeu est exprimé en trois niveaux « pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...] il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu :

1. niveau ludique [...].
2. niveau éducatif [...].
3. niveau pédagogique [...] ¹⁶

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

¹³ -GAFFIOT FELIX, le gaffiot de poche, dictionnaire latin français, France, paris, Hachett. Livre, 2001.p404

¹⁴ -CUQ Jean.Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et second,ED Jean Pencrench, Paris,2003,p106.

¹⁵ - Nicole DE GRANDMONT, pédagogue du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p83.

¹⁶ - Mémoire de master, Mme GUERNI. Sabrina,l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001,p14(cite par Jean Laurent pluies)

II.1.2 Le jeu ludique

C'est une activité libre, spontanée, imaginaire qui n'a pas de règles fixes, selon **Christine Renard** « [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et effectives »¹⁷

Ce type de jeu n'impose pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

II.1.3 Le jeu éducatif

NICOLE DE GRANMONT déclare : « si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptible. »¹⁸

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelle connaissance dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les compléments, il fait diminuer la notion de plaisir, il est axé sur l'apprentissage.

II.1.4 Le jeu pédagogique

Selon **NICOLE DE GRANDMONT**, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. Il est axé sur le devoir d'apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis, dans ce type de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître.

L'histoire du jeu dans l'enseignement est très ancienne, l'humanisme de la renaissance associe le jeu et l'apprentissage **Gargantua** (des 215 jeux de Gargantua), le héros de Rabelais joue aux cartes pour apprendre les apprentissages de façon ludique.

Au XIX^e siècle, le jeu est devenu sérieux, le sérieux du jeu est repris par les mouvements d'éducation nouvelle. Elle a favorisé les jeux dans l'éducation avec ses précurseurs ; **Pestalozzi, Erobel, Freinet, Montessori** qui participent à la réflexion contemporaine sur le jeu en éducation.

Il est difficile de définir le concept du jeu tant le jeu est multiple et complexe, on peut retenir des définitions précédentes que le jeu est une activité libre de toute finalité, elle doit exister pour elle-même.

¹⁷ _ Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et apprendre avec plaisir.

¹⁸ _ Grandmont Nicole, la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Université de Boeck, Edition Bruxelles 1997, p66.

On doit jouer pour jouer et s'il y a un savoir à faire acquérir, il doit être secondaire et aussi une activité située en dehors du temps et de l'espace de la classe, elle est incertaine, réglée et fictive.

II.2 Le jeu entre la société et la culture

Le jeu est un objet de la société, il participe à la construction de son identité et culture donc peut-on dire qu'il constitue probablement un objet actuel.

Le jeu tient une place différente selon les sociétés et véhicule des valeurs propres à la société, il suffit d'observer les jeux des apprenants pour découvrir leur culture. Le jeu participe à la construction de soi, du monde et en tant que tel apparaît comme un élément de culture essentiel.

Le jeu est considéré comme un patrimoine culturel à l'apprenant qu'il se développe et s'insère harmonieusement dans la société.

II.2.1 Le ludique comme une source de motivation

Dans notre travail de recherche, nous nous intéressons aux apprenants du français langue étrangère au CEM et leur accès à apprendre le français par le biais des activités ludiques.

L'utilisation des jeux dans l'apprentissage d'une langue étrangère motive d'avantage et développe en ceux qui jouent une volonté d'aller toujours plus loin et de se dépasser.

Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE suscite chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à lire et à parler le français. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour déclencher la motivation. Former des enseignants à l'utilisation consciente du jeu et de l'intégrer de façon cohérente dans une séquence d'apprentissage est essentiel. L'activité ludique n'est pas une fin, c'est un outil qui vise d'autres fins, lorsque l'apprenant s'engage dans un jeu c'est pour construire un savoir, pour aboutir à un résultat. L'auteur **Susan Halliwell** (1992) précise « que le jeu est effectivement un vrai travail, il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue ».

L'aspect ludique lie étroitement le plaisir avec le travail afin d'aider et d'encourager l'apprenant en créant la motivation **Weiss** (1938 : p56) note que «le jeu peut grandement contribuer à animer les classes de et à permettre aux élèves de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes».

II.2.2 Ludique, le ludique et l'activité ludique

Nous précisons également que la caractérisation de ses dérivés ne paraît pas moins difficile. Quelle serait la limite entre l'adjectif ludique, la nominalisation le ludique et l'activité ludique ? Quels rapports ces trois termes entretiennent-ils ? Quelle est la limite entre le jeu et l'activité «ludique» ?

Tout d'abord, nous disons que le terme jeu est d'origine polysémique. En effet d'un point de vue étymologique, G. Brougère explique que : « si notre « jeu » dérive de *jocus* (plaisanterie, jeu de mot), il traduit bien souvent *ludus* ». Ce dernier terme renvoyant tantôt à la classe (lieu d'apprentissage de l'écriture et de la lecture) ou à l'exercice scolaire (*magister ludi*), tantôt au simulacre.

Ensuite, au-delà de la polysémie initiale de jeu et de ses dérivés, nous avançons que le jeu a une valeur d'hyperonyme (mot générique) des termes « ludique », « le ludique » et « l'activité ludique ». Ces derniers relèvent d'avantage des parties inférieures de la classification du jeu et semblent jouer le rôle d'hyponymes. Selon le dictionnaire le nouveau petit Robert l'adjectif ludique désigne ce qui est «relatif au jeu».

Quant à l'activité ludique, d'un côté, nous reprenons, la définition qui nous en est donnée dans le dictionnaire du français langue étrangère et second : « une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ».¹⁹

De l'autre, nous revenons sur les définitions proposées par Brigitte Cord-Maunousry, cette dernière conçoit les activités ludique comme : « des activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte ».²⁰

Concernant le troisième terme, le ludique, nous reprendrons ci-après la brève définition que le dictionnaire le nouveau petit Robert en propose : « Activité libre par excellence ».

Enfin à la lumière de ces diverses définitions, nous pouvons dire, d'une part que le jeu et l'activité ludique semblent renvoyer à un même moment de la séquence pédagogique (celui où l'apprenant se voit proposer un jeu) et, d'autre part, que l'adjonction de l'adjectif « ludique » conviendrait pour décrire toute situation impliquant le jeu ou un discours sur le jeu. G. Brougère écrit : « jeu est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique ».

¹⁹ _ Cuq, Dictionnaire du Français étranger et second, 2003, p160.

²⁰ _ Cord-Maunousry, B. (202). « Analyse du site polar FLE », ALSIC, vol 5, n°1, pp3-32. : <http://www.alsic.org>

II.3 Le jeu en classe de FLE

II.3.1 Le jeu au sein des sciences humaines et sociales

a. En pédagogie :

Nous nous référons aux spécialistes dans le domaine de la pédagogie pour définir le concept « jeu » tout d'abord, selon **NDeGrandmont** « le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité, de son action et par l'imprévisibilité de son contenu »²¹. C.à.d. que le jeu est une activité libre spontanée, non limité ni dans le temps, ni dans l'espace.

Le jeu permet de développer la personnalité et comprendre leur entourage par la citation de **NDe GRANDMONT** « le jeu permet d'organiser, de structurer et d'élaborer monde extérieur ». **Jean-Claude-ARFFOUILX** « une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité activité par laquelle il s'exprime et se construire »²².

Nous avons constaté que bien souvent la notion de jeu était opposée à celle de travail, le jeu est généralement synonyme de plaisir, de liberté et n'adrait aucune obligation ni contrainte à la différence du travail alors la motivation de l'enfant et son plaisir suscite par le jeu. Quant au spécialiste de jeu et de l'éducation de l'enfant **Jean Château** défend l'idée que le jeu se rapproche de travail « le jeu forme l'esprit au travail », ainsi que le jeu nécessite de développer les mêmes compétences que celle utilisées pour le travail à savoir le sérieux, le rigoureuse et la rentabilité.

Donc selon **Jean Château** que par le jeu l'enfant acquise des attitudes indispensables pour le travail et des valeurs tel que : le gout de l'effort, et la difficulté, le respectes des autres, la responsabilité²³.

Jean Châtea écrit un ouvrage sur les jeux de la cour de récréation, il cherche à établir la valeur pédagogique de différentes classes des jeux au cours de développement de l'enfant, des jeux sensorimoteurs, et de ceux qui développent « l'intelligence concrète » aux jeux règles favorisant l'abstraction, où aux jeux de compétition qui encouragent la socialisation et l'organisation coopérative.

²¹ _ Irréversibilité : qui on peut suivre que dans une seule direction par ex ; le temps.

Imprévisibilité : une action qui ne peut être prévu.

²² _ ARFFOUILX j-c « l'entretien avec l'enfant, l'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin », privat, 1975.

²³ _ Jean Château défend l'idée que le jeu développe l'intelligence et l'esprit de l'imagination chez le jeune apprenant.

En ajoutant les propos de pédagogue **Célestin Freinet**, d'après lui « Toute pédagogie repose sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations », selon lui l'éducation doit donner à l'enfant de véritable responsabilité et toutes ses notions sont des éléments essentiels dans le processus enseignement/apprentissage. **Freinet** pense qu'elle ne faut pas se réduire à des activités ludiques, mais il faut proposer aux jeunes apprenants des activités réelles à condition qu'elles soient en rapport avec leur âge, leurs motivations et leurs possibilités.

Ainsi, les spécialistes de la nouvelle pédagogie, et les méthodes actives surtout **Decroly** et **CLAPAREDE** pour eux que le jeu soit « la clé de voute » de l'école active, avaient pris la position inverse : toutefois on peut se demander si leur souci d'introduire le jeu dans la pratique pédagogique ne vient pas également à priori, selon lequel toute activité libératrice et plaisante est forcément éducative au lieu de pensée à introduire seulement ses méthodes dans les écoles maternelle, il faut pensée la même chose pour les écoles primaire²⁴.

b. En sociologie :

Les interrogations que se pose entre les sociologues et les philosophes humanistes portent sur le rapport entre le jeu, la représentation du monde et de la société. Pour certains, le jeu humain ou animal est une anticipation du monde des adultes et de ses activités ; la petite fille qui joue avec sa poupée, l'enfant avec un sabre de bois, n'apprennent-ils pas à jouer au sens vrai, mais à faire des représentations de la vie des adultes, et l'enfant voyait ses activités ludiques comme des préparations et d'entraînement à la vie de leur entourage : le jeu serait une sorte d'instinct éducatif inné.

Pour d'autres tel que : le sociologue et l'anthropologue **J-Huizinga** considère le jeu comme « le jeu est une action ou une activité volontaire accomplie dans certains limites fixées de temps et de lieux, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse pour vu d'une fin de soi, accompagnée d'un sentiment de tensions et de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante »²⁵

Le sociologue **Huizinga** est le jeu qui acculture et socialise en enseignant la dialectique de la liberté et des règles, des conventions librement acceptées et porte ainsi en germe toute civilisation, et que par le jeu l'enfant découvre le soi, et son entourage. Dans le même contexte le sociologue et le philosophe **Georg Gurdorf** dans son ouvrage « l'esprit des jeux » in nous explique le rapport entre

²⁴ _ DEBYSER. FJMCARE « jeu, langage et créativité les jeux en classe de français » Paris : Machette, Larousse, 1978 p9.

²⁵ _ J-Huizinga, Gallimard, 1951.

le jeu, la liberté, la civilisation « le jeu n'est pas la négation pure et simple, la dérision du sérieux : du travail et de la loi, mais plutôt le signe de gage de la réconciliation, au sein du destin individuel et social, entre la norme et l'exception, entre la nécessité et la liberté. Le jeu est le sel de la civilisation »²⁶. **Huizinga** ajoute dans le même contexte, affirme que le jeu est plus ancien de laculture.

Le philosophe **Roger Caillois** tente de définir et de cerner la présence de l'activité ludique et propose une classification des jeux qui semble bien ouvrir la quasi-totalité du matériel considéré, reparté en quatre familles, les jeux de vertiges, de simulacre ce genre d'activités ont pour objectif de créer une atmosphère de confiance et détente et de relaxation dans le groupe de classe, favorise l'interaction²⁷. **DEBYSER** propose une variété de jeu qu'on peut utiliser pour développer le langage, le vocabulaire ses jeux peuvent être utiles pour les apprenants de première année de scolarisation lorsqu'on a besoin de se détendre le jeu est connu « **Jacques a dit** ». C'est un jeu verbal qui favorise l'acquisition du langage, des jeux de vocabulaire tel que : mots croisés partiels développe l'intelligence de l'enfant.

Ce genre de jeux il s'agit d'une initiation à l'univers des jeux, sa classification permet de faire une place aux jeux qui touchent au langage et à la parole.

Selon **R-Caillois** « le jeu désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou fonctionnement d'un ensemble complexe ».

Le jeu pour qu'il fonctionne il faut qu'il y ait un matériel. Et en didactique c'est le matériel linguistique les mots, les syllabes, et ajoute **Caillois** « l'homme n'est pleinement homme que quand il joue ». Dans le même contexte en ajoute les propos de pédagogue **N-De GRANDMONT** « en jetant un coup d'œil rapide sur l'histoire de l'homme et sur ses liens avec le jeu nous pourrions le situer à travers les âges, voir quel cheminement il a connu et quelle place il occupe dans la vie de l'homme, dans sa société et surtout dans le système scolaire ». Cela explique que le jeu fait partie de l'évolution de l'homme.

c. En psychologie :

Ensuite, nous nous sommes intéressées au domaine de la psychologie notamment aux travaux de psychanalyse anglais **D. Winnicott** a formulé à propos du jeu et de la créativité chez le petit enfant,

²⁶ _ Jean-Marc Care et Francis DBYSER, 1999, p48-49.

²⁷ _ Roger Caillois, Gallimard, 1958.

un certain nombre d'hypothèse qui nous semble fondamentales dans notre étude, selon **Winnicott** « il existe pour l'enfant, une aire d'expérience qui ni tout à fait interne²⁸, ni tout à fait extérieure²⁹, mais intermédiaire « transitionnelle »³⁰.

Il essaye d'établir que le jeu existe comme espace potentiel c'est à dire que le jeu développe la maturité de l'enfant et l'acquisition de cette expérience cognitive, la capacité créative et que le jeu lorsqu'il met en place une aire intermédiaire de la réalité, il n'est plus une activité mais plutôt une manière d'être une signification plus profonde de la vie réelle de l'être humain.

Et ajoute **Winnicott** que « cette aire, est en continuité directe avec l'aire du jeu du petit enfant ». Il décrit cette aire comme des objets transitionnels par ex : l'ours en peluche ou tel préfère jouer avec, se construit son expérience de soi, de l'autre et du monde. Que l'enfant lorsque il commence à apprendre des chansons, des mélodies, tous ces comportements interviennent dans l'aire intermédiaire il se présente comme des phénomènes transitionnels, il comprend que ses comportements font partie de la réalité extérieure. Plus loin encore, il développe deux hypothèses :

La première selon laquelle l'aire transitionnelle est par excellence « l'aire du jeu », et que « c'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme ».

La seconde hypothèse est que cette aire du jeu est également celle de la créativité, la définition que **Winnicott** donne à la créativité est large et peut même sembler floue, « un mode créatif de perception » il considère le jeu comme l'expérience réelle de l'enfant et que cette expérience va donner la naissance de la créativité, du développement cognitif.

II.4 Jeu, sa place et son rôle pour l'enfant :

On s'est souvent posé la question : Quel est le rôle du jeu pour l'enfant ? Quelle place occupe-t-il dans sa vie quotidienne ?

P. Ferran, F. Mariet et L. Porcher³¹ fixent les six traits fondamentaux psychologiques constitutifs du jeu enfantin pour lesquels l'enfant joue :

1. La fiction : « le jeu possède des caractéristiques imaginaires », des traits de rupture et de décalage par rapport à la réalité. De ce point de vue, il manifeste une certaine liberté créatrice pour l'enfant.

²⁸ _ Réalité dedans, subjectivité.

²⁹ _ Réalité de dehors, objectivité.

³⁰ _ D. Winnicott, 1971.

³¹ _ Ferran, P, Mariet, F & Porcher, L, *À l'école du jeu.* (1978).

2. La détente : le jeu fournit à l'enfant du plaisir, l'accomplissement d'une action gratuite.
3. L'exploration : le jeu permet à l'enfant l'exploration du monde extérieur en même temps qu'il s'explore lui-même.
4. La socialisation : le jeu offre à l'enfant joueur la possibilité d'entrer en relation avec autrui (adversaires ou partenaires). En élaborant des échanges avec eux par le jeu, il construit sa personnalité, donc il se socialise.
5. La compétition : le fait de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui.
6. La règle : le jeu organisé et repose sur des conventions ; tricher annule le jeu tel qu'il instauré, c'est pourquoi : « l'enfant s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme, et voleur, législateur et l'escroc, bourgeois et vagabond ».

II.5 La place du jeu dans l'apprentissage de FLE

II.5.1 Jeu et les apprentissages

Habituellement, l'enfant a besoin de s'exercer, de répéter, de jouer et de faire jouer sa langue à ce propos J.M. Carré³² déclare : « le jeu, mieux que beaucoup d'exercices permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie ».

En classe, l'enfant joue également, seulement ces jeux ne peuvent être que le camouflage ludique des activités scolaires traditionnellement rejetées comme un travail imposant et contraignant, en effet, l'enseignant essaye de motiver ces apprenants par des stratégies amusantes afin de réussir son cours et d'atteindre l'objectif de la leçon préalablement fixé. C'est l'une des raisons qui font que beaucoup de pédagogues et didacticiens se sont penchés dès le début du 20^{ème} siècle sur l'intérêt du jeu à l'école.

II.5.2 L'activité ludique dans une classe de FLE

Le jeu ludique signifie l'énergie vitale qui combine de fortes forces de motivation, dont l'implication de l'apprenant est totale qui permet par conséquent l'échange d'informations entre l'apprenant et son enseignant mais aussi entre l'apprenant et ses camarades. Ces mêmes informations sortent en dehors de la classe.

³² Carré, J.M. Les avantages et les inconvénients du jeu.2007.

Le jeu dans le milieu social, comme tout le monde le définit, est une activité avec laquelle on préoccupe les enfants. Dans le cadre (milieu) scolaire, le jeu est un phénomène (activité) complexe et à multiples facettes, qui reflète une certaine systématisation, classification qui prouve les différents types et les multiples fonctions qui lui sont assignés.

Une approche ludique assure en fait un apprentissage incident parce que l'apprenant apprend quelque chose différemment avec une méthode moderne, il est engagé dans une tâche qui semble destinée à un but différent. Ces activités ludiques illustrées dans l'attention de l'apprenant qui semble plus attiré par ces finalités ludiques. Les avantages du mode ludique consistent dans l'implication de l'apprenant en apprentissage et l'interactivité, cela, à notre avis facilite l'apprentissage des apprenants.

La méthodologie ludique se présente non seulement par une méthodologie qui se traduit par des méthodes opérationnelles, mais elle est en harmonie avec les principes de l'approche par compétences car à travers le jeu on améliore la langue en communiquant de la fonction. Et l'un des objectifs spécifiques de la méthodologie ludique c'est rendre l'apprenant motivé pour acquérir une compétence communicative.

Cette méthodologie se caractérise par l'importance de la participation de l'apprenant, l'attention aux besoins de communication et l'utilisation de la langue comme véhicule d'interaction sociale.

II.6 Les jeux dans l'approche actionnelle

La perspective actionnelle reflète sur les actions de l'apprenant ; le jeu est bien nécessaire dans cette perspective, cette perspective permet à l'apprenant de communiquer pour agir. L'approche propose d'être conscient des tâches à réaliser à l'intérieur d'un cours. L'action doit susciter l'interaction des apprenants, ce qui peut stimuler le développement des compétences réceptives et interactives de ces derniers. La perspective privilégiée est de type actionnel en ce qu'elle considère avant tout l'utilisateur et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux, ayant à accomplir des tâches dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier.

En tout, notons que l'approche actionnelle suscite l'action des acteurs lors de l'apprentissage d'une langue.

II.7 Les savoirs en jeu dans les pratiques ludiques

Tableau1 : les différents types de savoirs en jeu dans la pratique ludique (Desvages-Vasselin, 2012)

Savoirs transversaux	Savoirs disciplinaires
<p>EX : autonomie, raisonnement, analyse et déduction, mémoire.</p> <p>interaction avec les autres, la réalité et l'information.</p>	<p>EX : il était une fois - écouter autrui – prendre la parole</p> <p>En respectant le registre de langue adapté, Le jeu du portrait reconnaître quelques-unes de leurs propriétés.</p>
Des savoirs propres au jeu	
Savoirs généraux du jeu	Savoirs spécifiques d'un jeu
<p>Exercer son libre arbitre</p> <p>Maitriser l'incertitude</p> <p>Se distancier</p> <p>Conceptualiser : élaborer des stratégies</p> <p>Savoirs culturels (culture commune traditionnelle partagée ...)</p> <p>S'adapter et coopérer</p> <p>Se repérer dans le temps et dans l'espace ludique</p> <p>Respecter des règles</p> <p>Assumer des rôles variés</p> <p>Garder une attitude distanciée</p>	<p>Echecs : connaître le déplacement des pièces, connaître l'ouverture Gambit dame, adapter son ouverture à la situation, identifier les possibles de l'adversaire afin d'envisager diverses solutions ...</p>

II.8 Le rôle des activités ludiques

L'utilisation des activités ludiques en classe de langue permet à l'enseignant de motiver ses élèves et de rendre le cours plus attrayant.

Jean Chateau explique que « le jeu est le travail de l'enfant »³³ car jouer est indispensable à la construction de l'enfant et procure par la même occasion une certaine liberté d'expression. C'est une façon pour le professeur de camoufler les leçons classiques connus pour être très théorique et ennuyeuse. L'élève consentira à apprendre avec plaisir car il le considèrera comme simple jeu d'amusement et non comme une contrainte sans pour autant s'éloigner du but principal et final de l'enseignement/apprentissage comme l'indique Decure en disant que « le jeu en classe de langue doit être considéré comme un travail productif et utilisé comme tel »³⁴.

Jean Chateau le rejoint en reliant le jeu au travail expliquant que le deuxième est synonyme de sérieux et de rentabilité.

Cependant, l'initiation des jeux en classe attirent quelques critiques notamment celles de Célestin Freinet qui dit que « baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations »³⁵.

En comparant le « jeu-travail » et le « travail-jeu », il considère que le travail apporte plus de satisfaction que le jeu contrairement à ce dernier qui n'est qu'éducatif.

II.8.1 La variété des activités ludiques

Les activités ludiques possèdent plusieurs types qui varient selon les domaines sociologiques, didactiques ou pédagogiques afin de toujours aller dans le sens de l'amélioration de l'enseignement/apprentissage des apprenants. Jean Pierre CUQ et Isabelle Gruca en ont distingué :

II.8.2 Les jeux linguistiques

Ce niveau regroupe tout ce qui touche aux activités de grammaire, de morphologie, de syntaxe, de lexique, de phonétique et d'orthographe. Ceux sont des jeux qui demande une très grande réflexion sur la composante linguistique de la langue et confère ainsi la manipulation du lexique, du vocabulaire et des règles qui les régissent. Nous pouvons cités à titre d'exemple le jeu des mots croisés, consistant à créer de toutes ses connaissances linguistiques pour en apprendre d'autres.

Toutefois, le contenu des jeux se modifie selon les niveaux et les besoins des apprenants.

³³ _ Chateau, J. L'enfant et le jeu, 1954, p12.

³⁴ _ Decure, N., Jouer est-ce bien raisonnable ? in les langues modernes2, 1997, p18.

³⁵ _ Freinet, C., L'éducation du travail, De lachaux et Niestlé, 1960, p192.

II.8.3 Les jeux de créativité :

Ces activités « engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination », c'est-à-dire que l'apprenant devra consulter ses connaissances préalables et son imagination pour pouvoir trouver des solutions comme le cas des charades ou il devra faire face à des divettes qu'il ne pourra pas résoudre s'il ne sollicite pas sa créativité.

II.8.4 Les jeux culturels

Selon le dictionnaire du Français langue étrangère et seconde, les jeux culturels « font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants »³⁶. Les apprenants se voient recourir à leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment pour les utiliser dans une situation donnée comme dans le jeu du Baccalauréat où il faut remplir un tableau en fonction de la première lettre.

Exemple :

Lettre	Pays	Plat typique
F	France	Foie gras

II.8.5 Les jeux dérivés des théâtres

Ces activités sont considérées comme des « jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] directivité, [...] la dramatisation »³⁷.

Il s'agit d'entrer dans un monde fictif de simuler des rôles imaginaires afin que parfaire la compétence communicative et pragmatique de l'élève tout en se basant sur les points cités plus tôt à savoir l'improvisation la directivité et la dramatisation.

On peut noter que le jeu de rôle fait partie de cette catégorie en guise d'exemple et que nous verrons plus en détail un peu plus loin.

³⁶ _ CUQ, J.P., GRUCA, I., cours de didactique de français langue étrangère et seconde.

³⁷ _ Ibid., p 418.,ed presse universitaire de Grenoble, p418.

II.8.6 Le jeu pour communiquer en classe de FLE

Le développement d'une compétence langagière est l'objectif principal de l'enseignement/apprentissage du FLE. ET pour y arriver, il est important d'apprendre à communiquer car ce c'est qu'au cours d'échanges et d'interactions que l'apprenant pourra développer sa maîtrise de la langue. Comme il a été expliqué précédemment, l'enfant est un être qui joue et si on veut l'impliquer dans le travail, le sérieux et communication en classe, il faut passer par le jeu.

D'ailleurs Martine Kervran précise que « le jeu est une activité de communication qu'est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou rivisés dans une situation motivante et naturelle »³⁸.

En effet, si l'élève veut prendre part aux jeux, il devra montrer un effort de participation en s'adressant à ses autres camarades et à les écouter à son tour. Il devra mettre en œuvre toutes les connaissances linguistiques qu'il a acquises préalablement.

A travers ces activités, un climat de confiance et de complicité sera mis en avant permettant à l'élève de se sentir à son aise sans être juger de ses erreurs. Il apprendra et se corrigera au fur et à mesure que les situations de communications s'enchaîneront.

L'apprenant entrera dans un rôle et un monde autre que les siens. Il se verra exprimer ses sentiments et ses opinions, interagir et s'affirmer dans des situations d'interactions tout en respectant un pacte où la langue française est la seule langue parlé et où chacun respecte l'autre.

En bref, on pourrait apporter la définition du dictionnaire de didactique de Jean Pierre Cuq qui dit que « le jeu en didactique des langues est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participant, pour développer une compétence »³⁹, c'est-à-dire que le jeu ludique donne l'occasion à l'apprenant d'utiliser la langue dans des situations de communication afin de développer ses compétences langagières.

³⁸ _ Keruran, M., L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Bordas, 2001,p18.

³⁹ _ CUQ, J.P., Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003, p38.

II.9 Les avantages et les limites du jeu

Les activités ludiques peuvent être une arme à double tranchant car ayant énormément d'avantages dans l'enseignement/apprentissage des langues, elles peuvent aussi avoir des inconvénients ou plutôt des limites et des contraintes qu'il ne faut pas négliger.

II.9.1 Les avantages du jeu

Le jeu ludique a longtemps été considéré comme une simple activité créative. Beaucoup ont du mal à concilier travail et jeu au sein de la classe lorsque c'est un précédé avec de formidables atouts.

Au niveau linguistique, «le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie»⁴⁰. Donc, comme il été précisé au paravent, les activités ludiques entraînent l'élève dans un monde fictif où il doit jouer un rôle afin de développer ses capacités langagières dans différentes situations de communication.

Au niveau sociologique, Christine Renard explique que l'instauration des jeux ludiques en classe de langue «poussent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants»⁴¹.

J.P.CUQ vient renforcer ces dires en expliquant que «le jeu peut également modifier la vision de la manière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élèves»⁴².

L'apprenant apprend à travailler en équipe et tisse une relation de respect et d'entente mutuelle avec ses camarades. La classe n'est plus un endroit où chacun œuvre pour soi seulement mais où toute une équipe s'entraide pour arriver à l'objectif final de leur apprentissage. Il fait de l'élève un être social.

Au niveau pragmatique, nous suivons toujours Renard dans ses propos que « le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploitation et de découverte de l'individue. Il permet d'organiser, de

⁴⁰ CARE, J.M., DEBYSER., Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français, 1991, p85.

⁴¹ RENARD, C., Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec le plaisir. Disponible sur http://ot_ds.sup.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/document/lejeuenclassedeFLE.pdf.

⁴² CUQ, J, P., OP cit, p48.

structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives»⁴³. L'élève apprend à mettre en coordination ses idées et ses sentiments. Il est en mesure de donner son point de vue et d'émettre un raisonnement logique sur le sujet à traiter. Le jeu le pousse à réfléchir et à se remettre en question sur ses erreurs car pour résoudre le problème et gagner, il doit donner la bonne réponse en rassemblant toutes ses connaissances intellectuelles sur cette langue.

Le jeu occupe une place importante au sein d'une classe de FLE, car il encourage l'apprentissage de la langue tout en s'amusant. Il change la routine classique du cours et favorise l'ambiance coopérative de la classe. Le plus grand avantage que l'on pourrait retenir, c'est celui de la motivation qui incite l'apprenant à prendre la parole de lui-même. Le côté amusant de l'activité pousse les élèves à s'investir davantage sans avoir l'impression d'y être contraint. Et de par sa partie ludique, l'apprenant peut alors assimiler de nouvelles connaissances.

Nous pouvons résumer les avantages des activités ludiques avec ces quelques points :
Le jeu ludique permet :

- L'amélioration des compétences langagières de communication par la mise en scène de situations fictives prises de la vie réelle.
- L'obtention d'un intérêt et la motivation d'apprendre des élèves en classe.
- La participation spontanée des élèves notamment les plus timides et réservés.
- La modification de monotonie et de l'ennui des cours classiques.
- La socialisation de l'apprenant et son ouverture sur le monde et ses différentes cultures.
- Le développement de l'imagination et de l'esprit créatif de l'apprenant.
- La détente physique et émotionnelle des élèves.
- De briser le rempart entre enseignant et enseignant et de dynamiser le groupe.
- L'encouragement à la prise de parole et l'interaction.

II.9.2 Les limites du jeu

Le jeu ludique est un précieux outil dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères notamment le français. Mais malgré ses innombrables points forts, il comporte tout de même des limites et des contraintes auxquelles il faut faire face :

⁴³ _ RENARD, C., Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec le plaisir. Disponible sur http://ot_ds.sup.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/document/lejeuenclassedeFLE.pdf

Chapitre II : L'activité ludique en classe du FLE

D'abord, le jeu ne peut remplacer une leçon traditionnelle car si on veut introduire aux élèves de nouvelles notions, il faut d'abord passer par une phrase de compréhension et d'assimilation. Il ne sert qu'à permettre un renforcement des acquis déjà étudiés. Pour réussir l'activité, l'apprenant devra mobiliser toutes ses connaissances apprises.

Ensuite, le temps doit être adapté selon les situations d'enseignement/apprentissage pour être productif et éviter d'entraîner une lassitude de la part des participants.

Selon Philippe Meirieu, « le jeu n'est possible et intéressant que parce qu'il y a des moments où « l'on ne joue plus » »⁴⁴.

En outre, la plupart des jeux demande de la préparation et du matériel. Bien que la planification de quelques uns est simple, d'autres peuvent exiger un grand investissement en temps et imagination.

Enfin, les participants en situation de jeux peuvent très vite nourrir un sentiment de compétition. Pour cela, il est primordial de fixer des règles de conduite avant de commencer afin d'éviter tout risque de changement de comportement comme les conflits et la tricherie.

II.10 Le jeu selon Jean-Piaget et son lien avec l'intelligence de l'enfant

Nous avons penché à la classification de psychologue génétique Jean-Piaget l'école de génie qui ont fait des observations les plus fines et les plus solides sur le rôle du jeu dans le développement de l'intelligence, lui aussi propose une classification des jeux en parallèle de la chronologie génétique du développement l'intelligence qui est au centre de sa théorie par le tableau suivant⁴⁵ :

1-2 ans	2-8 ans	8-12 ans	12-14 ans
Jeux d'exercice	Jeux symbolique	Jeux de construction Jeux de règles	Jeux de résolutions d'une situation- problème.

Dans ce tableau Piaget il a bien expliqué le rapport intelligence et les jeux qui va avec l'âge et de la nature des jeux on prend l'exemple : de la dernière catégorie s'agit des activités ludiques sérieuses.

⁴⁴ _ MEIRIEU, P., Le désir et la règle, les cahiers pédagogiques n°448, décembre 2006, p32-33.

⁴⁵ _ Jean-Piaget, il s'intéresse à l'étude de la psychologie, comment le jeu symbolique influence sur l'apprentissage de jeune apprenant, il a écrit un autre ouvrage qui intitulé « La psychologie de l'enfant », Paris, ed. u.s.f, 1996.

La classification de Piaget semble pertinente pour dresser l'inventaire des jeux, entre le simple jeu ludique et les jeux de réussite, mais elle présente un intérêt particulier qu'est de mettre en évidence la valeur éducative des activités ludiques. Piaget, partisan des nouvelles méthodes, insiste sur le rôle fondamental de tous ces jeux et la nécessité de les introduire à l'école. « L'intelligence est un équilibre qui existe entre la réalité et les besoins de l'individu » l'assimilation de la réalité aux besoins de l'individu, autrement dit, l'impact de l'environnement naturel et de la vie sociale peut se passer du jeu, notamment⁴⁶ de jeu symbolique, ce dernier correspond à la fonction essentielle que le jeu remplit dans la vie de l'enfant... il est indispensable pour un équilibre affectif et intellectuel qu'il puisse disposer d'un secteur d'activité dont la motivation ne soit pas l'adaptation du réel sans contraintes ni sanctions.

Piaget définit le jeu symbolique comme le double intérêt d'être mis en relation entre à la fois avec le désir et le langage de l'enfant : « dans son contenu il représente l'épanouissement des désirs par rapport à la réalité qui exprime des vérités communes ; le symbole joué est à l'individu ce que le signe verbal est à la société ». Il veut transmettre dans cette définition de jeu symbolique désigne la science des signes qui repose sur une variété des symboles de caractère abstrait ou concret. La définition de Piaget de ce dernier simple il s'agit de la relation entre le désir d'évoluer et le langage de l'enfant et que par le symbole l'enfant apprend.

Nous avons attaché la classification de Piaget parce qu'elle est pertinente le choix des jeux par rapport à l'âge de l'enfant, le rôle de l'âge dans notre étude, l'influence de l'âge biologique des apprenants nous intéresse particulièrement puisque nous cherchons à savoir si les activités ludiques ayant un impact positif sur les apprentissages avec un public d'enfants donc c'est la majeure qui nous a orienté vers la classification de Piaget, les enfants de (2-8ans). C'est que par-delà l'utilité qu'ils présentent pour développer la fonction sémiotique de représentation du monde, ils contribuent autant à la constitution d'une personnalité équilibrée qu'au développement de l'intelligence cognitive proprement dite. Bruno Bettelheim, avec une approche et des mots différents dit à peu la même chose que lorsqu'il étudie la fonction de l'imaginaire enfantin et procède à travers des contes imaginaires.

Pour notre part, nous sommes convaincus que les pratiques des jeux symboliques mimés ou jouées présentent les conditions de cet épanouissement du jeu sémiotique. Piaget il dit : « l'apogée du jeu enfantin, que l'on ne craigne pas trop ce retour vers l'enfance, c'est aussi le retour vers la

⁴⁶ Jeux d'exercice.

créativité ». Il considère le jeu symbolique comme un moyen et non pas une pratique pour revenir à la période d'enfance mais beaucoup plus pour accéder à la créativité.

II.10.1 L'évolution de la notion jeu en didactiques des langues

La pédagogie par l'ennui n'existe pas, mais il y a la naissance d'une nouvelle pédagogie, il s'agit de la pédagogie de l'amusement et que leur clé et la motivation et par le biais de jeu pour cette raison les didacticiens insistent sur l'aspect ludique dans l'apprentissage de vocabulaire, la communication, la compréhension écrite/orale, la production.

Plus intéressante est l'idée que le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet la manipulation de certaines règles de la langue. L'utilisation récurrente de mot ou de règle syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique même si le jeu est métalinguistique⁴⁷ que la répétition et la mémorisation par cœur du célèbre dialogue en situation tel que : la comptine.

L'utilisation de jeu en classe ont pour unique but de trouver l'attitude ludique de l'enfant apprenant inventeur du monde et des sens, que Winnicott, Piaget, Huizinga ont évoqué précédemment dans une classe engendrant la motivation, qui permet de créer un climat confortable à l'apprentissage et stimuler chez eux la communication, et qu'il y a deux conditions que l'enseignant mis en œuvre : tout d'abord, la fixation des objectifs avant l'élaboration des activités ludiques, ensuite, le choix des activités adéquats avec les besoins de l'apprenant et l'intitulé de la séquence.

II.10.2 Les types de jeu en classe de langue

DEBYSER cite dans son ouvrage quelque type d'activités qu'on peut utiliser dans une classe de FLE les mots croisée, le rébus parce que l'enfant de 8 ans est un débutant en français déchiffreront sans difficultés un rébus syllabique comme : le rébus⁴⁸ suivante :

- Mon premier est un animal domestique doux à caresser.
- On met du vin ou des fleurs dans mon second.
- On met mon tout sur sa tête La solution est chapeau.

⁴⁷ _Le jeux métalinguistique désigne les jeux verbaux tel que : les chansons accompagnés par des gestes, leur but c'est développer l'expression orale de l'apprenant.

⁴⁸ _ Rebus : charades

Et ajoute le jeu de dictionnaire qu'on peut exploiter en cours de les mots »⁴⁹, le texte à e compréhension, de vocabulaire dans le manuel il y a une rubrique qui porte le même titre « je découvre trous relier l'image/dessin à son mot, les syllabes manquées, le mot commun.

Dans son ouvrage il consacre un chapitre pour parler des jeux de mots⁵⁰, il définit ce dernier les mots ne sont pas des jouets poupées, et pourtant on peut jouer avec, comme le dit Daniel Ve Ver « jouer sans matériel 1976 ». L'immatérialité des mots fait que les jeux de mots sont difficiles à cerne, à définir, à classer et que par le jeu de mots, les signes devient palpables on se rendre compte que les mots ne sont pas seulement fait de phénomènes et de graphèmes selon François Weiss « le jeu de mot peut grandement contribuer à animer les classes de langues et à permettre aux apprenants de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissage, en prenant plaisir de jouer avec les mots, les textes, les phrases qu'il créeront individuellement ou collectivement », c'est-à-dire que le jeu de mot anime la classe de langue, invite l'apprenant à construit son apprentissage.

Donc, jouer avec les mots devient lors jouer avec la substance de l'expression, sons, lettres, syllabes, rimes... et avec accidents de forme et de sens qu'entraîne cette manipulation ludique et que le jeu de mot avec ses allusions, ses glissements de sens et ses codages subtiles implique un niveau de compétence lexicographique et culturelle qui n'est pas à la portée à des apprenants débutants.

Au contraire DEBYSER dit dans le même contexte, il y a d'autres catégories de jeu qu'on peut l'exploité avec des débutants dans cette langue tel que :

a. Les jeux d'ordre lexicaux :

Les manipulations des jeux formels ou l'on joue avec les lettres, former des mots, énumérer des mots, découvrir un mot caché ou encore modifier ou combiner des mots semblent plus simples tout dépend des règles et des contraintes que l'on donne. Certaines jeux sont à la portée d'un jeune enfant, ou d'un débutant en langue étrangère, par exemple donner le plus de noms d'animaux possibles commençant par lettre C, ou rechercher l'anagramme c'est-à-dire mot obtenu par transposition de lettres (ex : Marie devient aimer) ; et dans le poème suivante d'après C. Pierre 1934.

Le jeu des mots

Par le jeu des anagrammes,
Sans une lettre de trop,

⁴⁹ Les mots valises p 123.

⁵⁰ Des jeux de mots p 34.

Tu découvres la clé
 Des mots qui font d'autres mots,
 Mais croiras-tu si je m'écrie
 Que toute NEIGE a du GENIE ?
 Vas-tu prétendre que je triche
 Si change ton CHIEN en NICHE
 ME traiteras-tu de vantard
 Si une HARPE devient PHARE ?
 Grace auxmots,
 Tout est permis en poésie.

C. Pierre (1934)

J'affablie.

Ed. Hachette-feunedde

b. Les jeux linguistiques :⁵¹

Qu'ont pour objectif aident à accéder au sens et avoir un répertoire lexicale riche. L'acquisition des nouveaux mots, les mots croisée partiels on peut l'exploité avec l'activité suivante : une classe de débutant à des difficultés avec le présent du verbe être, on veut faire un peu de révision sans lasser les uns qui savent, et encouragent ceux qu'ont des difficultés par la grille suivante⁵² :

E					E			
S	O	M	M	E	S			T
T				T				N
				E				O
				S	U	I		S

⁵¹ _ Le jeux linguistiques les charades, les devinettes, les lettres cachées, le mot commun.

⁵² _ J-FIT. Le français par les mots croisés, « textes en français facile » Hachette, Paris.

L'enseignement des langues met de plus en plus l'accent sur la compétence de communication, l'objectif étant capable de communiquer et non pas seulement de connaître les structures ou la grammaire d'une langue et dans notre cas on cherche à développer cette compétence par le biais de jeu ou l'activité ludique tel que.

c. Les jeux poétiques ou de communication :

Ou bien les jeux verbaux tels que, les comptines, les actes de paroles, les jeux de rôles, le jeu théâtral devrait favoriser d'avantage l'invention à l'aide des moyens comme : les gestes, l'intonation selon Sophie MOIRAND que « le jeu théâtre de l'unité didactique audio-visuelle est un modèle de communication qu'on initie, une situation génératrice du langage », il faut penser à intégrer ce type à la classe de langue comme activité préscolaire. Les dialogues leurs but c'est met l'apprenant en situation d'énonciation adéquate l'emploi fonctionnel de la langue dans des interactions langagières, l'apprenant sera capable de s'exprimer pour comprendre et pour que les autres interlocuteurs le comprendre.

Dans cette perspective, les jeux de rôles et les dialogues apparaissent comme des techniques pédagogiques particulièrement adaptée pour faire expérimenter à l'apprenant des situations de communication ou les actes de parole⁵³, la mise en scène des dialogues parce qu'il est aisée à jouer ; il permet d'avantage le réemploi des formes et des phrases apprises à l'avance par EX : téléphoner à une agence de voyage pour demander les horaires d'avions pour tel ou tel pays. Les jeux de rôles plus faciles à programmer et à mettre en relation directe avec l'appropriation méthodique de formes grammaticales, de constructions et de vocabulaire, c'est-à-dire des moyens linguistiques nécessaires pour la production des actes de paroles déterminés dans une situation bien définie, est plus sécurisante que le jeu de rôle pour l'enseignant comme pour l'apprenant. Il permet également à l'apprenant d'essayer de se rapprocher consciemment d'un modèle réduit à improviser dans une situation de communication, comme dans les jeux de rôles.

Selon Paul WALZAL VITCH « on ne peut pas communiquer » cela veut dire que la communication fait partie de l'évolution des relations humains et sociales, Sabine De GREAV pour elle « communiquer ne désigne pas l'acte de parler mais il y a d'autres types de communication »⁵⁴. Les jeux poétiques et de communication leurs but c'est toucher le coté oral, et un support déclencher de plaisir de la manipulation verbale, la libération de l'expression trouve son terrain privilégiée dans

⁵³ _ Les actes de parole se présenter, se saluer.

⁵⁴ _ D'autres types de communication : les gestes, les mimiques, le silence, les comportements.

les jeux de rôles à condition que soit de la création et de la production individuel, donnent au langage une fonction moins stricte référentielle dans la mesure où ils introduisent des types de discours plus variées, rationalisée ou affectif. La confrontation de plusieurs point de vues ces genres d'activités engagent d'avantage la personnalité des participants pour cette raison, nous estimons que leur utilisation pour la classe de langue est particulièrement intéressante, facilite la prise de rôle et encourage l'expression.

II.11 Avantage de l'activité ludique dans la pédagogie

On a vu précédemment que, bien choisies les activités ludiques permettent de gérer le travail dans les classes hétérogènes. Elles permettent de rétablir l'équilibre entre « les bons élèves » et les « autres ».

Elles facilitent le travail dans une atmosphère détendue sur le plan émotionnel, intellectuel et physique. Cela ne l'empêche pas toutefois de contribuer à favoriser l'émulation entre les élèves ou entre les groupes d'élèves, F. Weiss note que :

« Le jeu peut grandement contribuer à animer les classes et à permettre aux élèves de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases individuellement et collectivement »⁵⁵.

Nous retenons que l'activité ludique permet de briser la monotonie de séances toujours semblables et de créer dans la classe une dynamique particulièrement efficace en matière d'apprentissage. Il permet enfin-et ce n'est pas là son moindre avantage de lever des blocages conscients ou inconscients : l'enjeu pédagogique est constant, mais il passe alors par la médiation du jeu. Il permet aussi de briser la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle, souvent descendante, du maître vers les élèves.

Le maître n'est plus l'origine, le centre est l'aboutissement des activités, l'initiative et la parole sont données aux élèves dans un cadre à la fois souple et très structuré puisque le jeu est soumis à une règle qu'il faut respecter.

Dans le cadre des activités ludiques, les élèves sont invités à

- Classer les mots qui sont inscrit dans des formes de poissons bien coloriées, et les remettre en ordre pour construire des phrases.

⁵⁵ _ Weiss, François, jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection « pratique pédagogique », Hchette, Paris, 1983,p7.

Chapitre II : L'activité ludique en classe du FLE

- Donner des phrases illustrées par des bandes dessinées ou les élèves doivent faire la différence entre la forme affirmative et la forme négative par exemple.
- Deviner des questions pour les réponses inscrites dans les bulles.

Il est évidemment souhaitable que, lorsqu'ils font partie d'une équipe, les élèves échangent en français. Il est cependant convenable que pour discuter d'un problème, trouver la solution d'une question, il est peut-être plus facile pour eux et acceptable par le maître de discuter dans leur langue maternelle, quitte à ce que le produit de leur réflexion soit exprimé en français. Le passage par langue maternelle n'est pas un signe négatif de la connaissance des élèves : c'est un indice de leur implication dans l'activité proposée. En tout état de cause, si le maître souhaite que la totalité des échanges se fasse en français pour pratiquer correctement une activité pédagogique ludique, le maître est souvent amené à organiser sa classe en petits groupes homogènes ou hétérogènes, qui sont le bien des très nombreuses interactions entre les élèves, Weiss annonce également :

«Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus (authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe. Et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage »⁵⁶.

L'activité ludique est donc fortement mobilisatrice et permet au maître de passer d'un groupe à l'autre pour des échanges fructueux sur des notions grammaticales déjà vues pendant que le reste de la classe travaille ou réfléchit en autonomie.

L'activité ludique peut en revanche faire l'objet d'une évaluation formative qui permet aux élèves d'identifier leurs compétences, de mesurer leur performances et leurs lacunes.

Il va de soi que le maître conserve toujours la maîtrise de l'activité ludique :

- Il ne doit mettre ses élèves dans des situations inconfortables.
- Il doit réorienter, voire arrêter un jeu qui semble tourner mal.
- Il est souhaitable de ne pas extorquer la participation d'un élève mais il est important de ne pas l'exclure.

⁵⁶ _ Weiss, François, opcit, p9.

*Deuxième partie : cadre
méthodologique et pratique*

Chapitre I : Analyse et interprétation des résultats

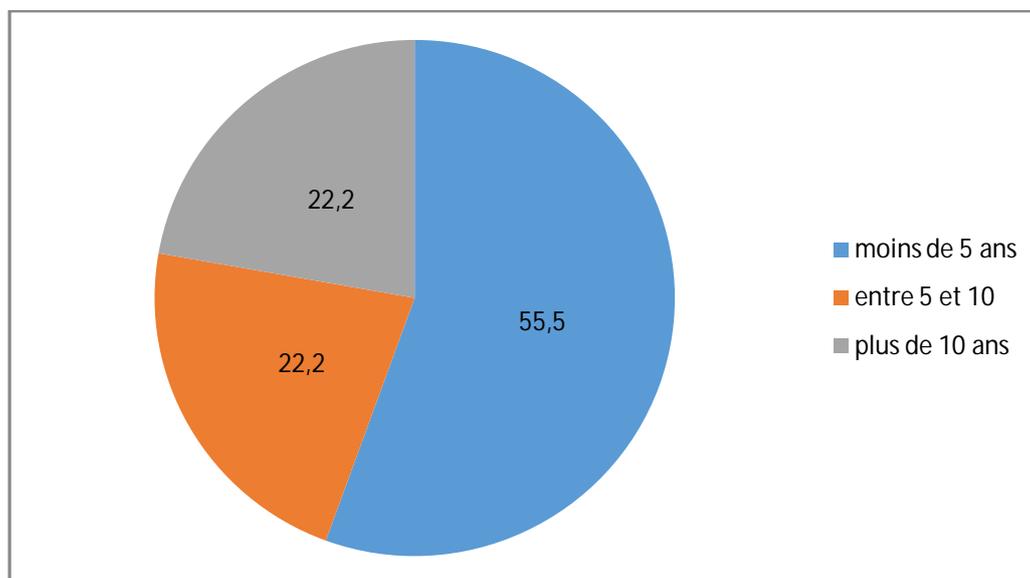
I.1 Analyse de questionnaire

Le questionnaire : Le questionnaire est un outil d'investigation nous permettant de recueillir des informations nécessaires précises auprès des enseignants. Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques comme facteurs de motivation dans le cycle moyen.

Question n°01 : Depuis combien d'années enseignez-vous le français ?

Tableau n°1 :

Moins de 5 ans	5	55%
Entre 5 ans et 10 ans	3	22%
Plus de 10	3	22%



Graphique N°1

Présentation des résultats : D'après le tableau et le schéma graphique nous avons observé que 55.% d'enseignants ont moins de 5 ans d'enseignement. et un pourcentage de 22.% entre 5 ans et 10 ans .et plus de 10ans d'expérience avec un pourcentage de 22%.

Analyse des résultats : D'après les résultats que nous avons obtenu, nous avons remarqué que la plupart des enseignants sont débutants et qui exercent leur métier au collège.

2) **Question n°2 :** pensez-vous que vos apprenants s'intéressent à la langue française ?

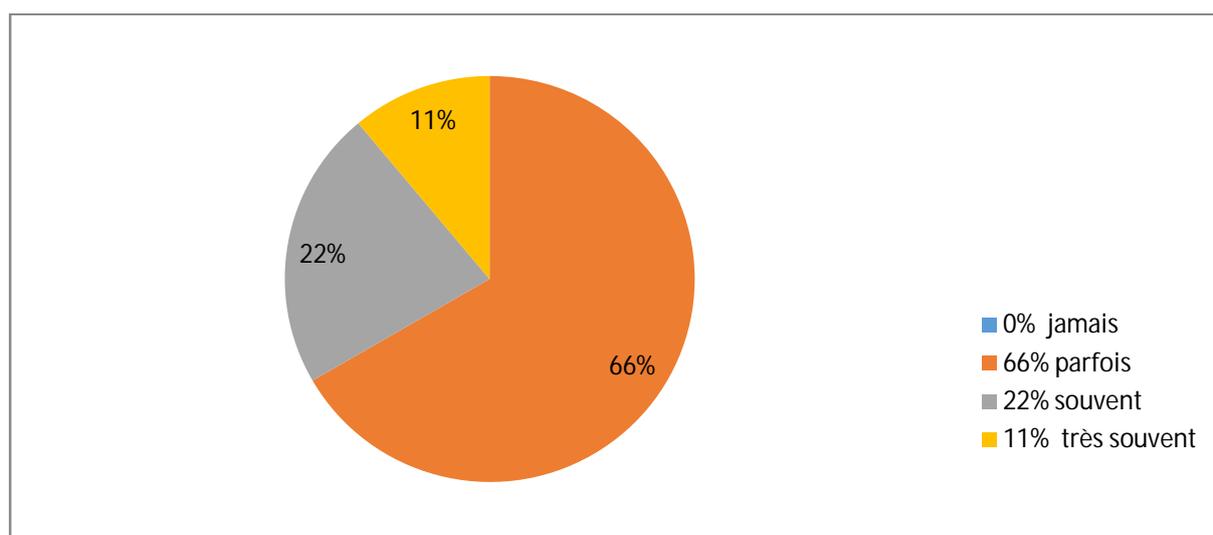
Présentation des résultats : sur l'ensemble de notre échantillon la majorité des enseignants trouvent les apprenants ne s'intéressent pas à cette langue.

Analyse des résultats : D'après les résultats obtenus nous pouvons constater que beaucoup d'apprenants ne s'intéressent pas à apprendre la langue française, ce qui montre que la situation est préoccupante et c'est à cause de ses difficultés et de sa complexité.

Question n°3 : Dans votre pratique pédagogique appliquez-vous les activités ludiques ?

Tableau n° 2 :

	Réponse	Pourcentages
Jamais	0	0%
Parfois	6	66%
souvent	2	22%
Très souvent	1	11%



Graphique N° 2

Présentation des résultats : A partir des résultats obtenus, nous avons remarqué que la plupart des enseignants pratiquent les activités ludiques parfois avec un taux de 66% .Et avec un taux de 22% souvent, et une minorité très souvent avec un taux de 11%.

Analyse des résultats : D'après le tableau et les résultats obtenus nous avons constaté que la majorité des enseignants affirment qu'ils utilisent les activités ludiques lors de la présentation de leurs séances cela confirme qu'ils savent l'intérêt de ces activités dans l'amélioration et facilitation de la tâche de l'apprentissage.

Question n°4 : Est-ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives.

	Réponse	Pourcentage	
Oui	8	88%	
Non	0	0%	
Parfois	1	11%	

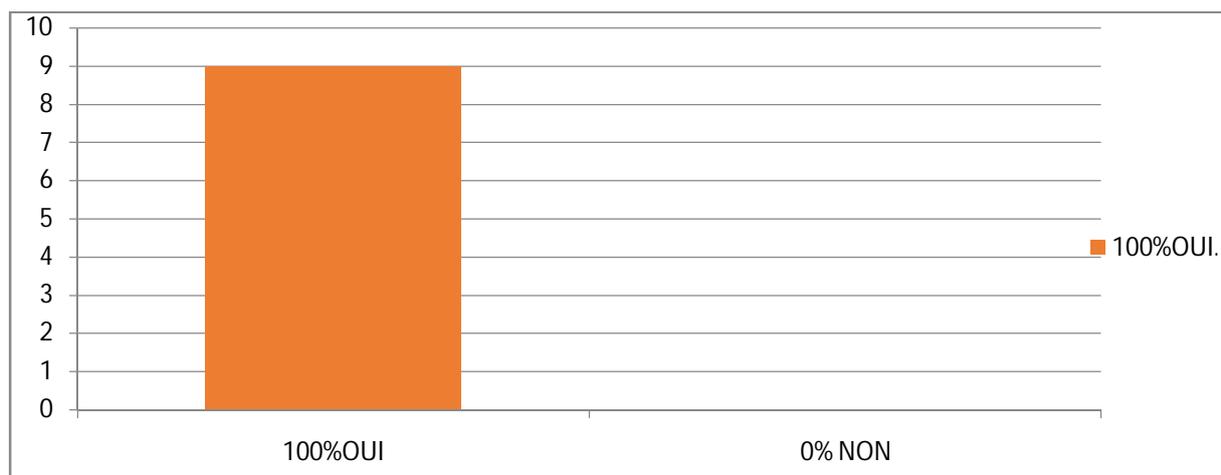
Présentation des résultats : sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 88% d'enseignants trouvent que les activités ludiques aident les apprenants à l'amélioration de compétences communicatives. Et une minorité avec un taux de 11% disent parfois.

Analyse des résultats : D'après les résultats nous avons remarqué que la plupart des enseignants disent que les activités ludiques consistent à développer. Leurs moyens nécessaires et favorisent la communication pour mieux investir dans leurs programmes, ces activités permettent aux apprenants de générer et interagir avec d'autres connaissances

5) **Question n°5 :** les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue française ?

-Tableaux n°4 :

	Réponse	Pourcentage
Oui	9	100%
Non	0	0%



Présentation des résultats : sur l'ensemble de notre échantillon .nous avons remarqué que tous les enseignants voient que les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue française avec un taux de 100%.

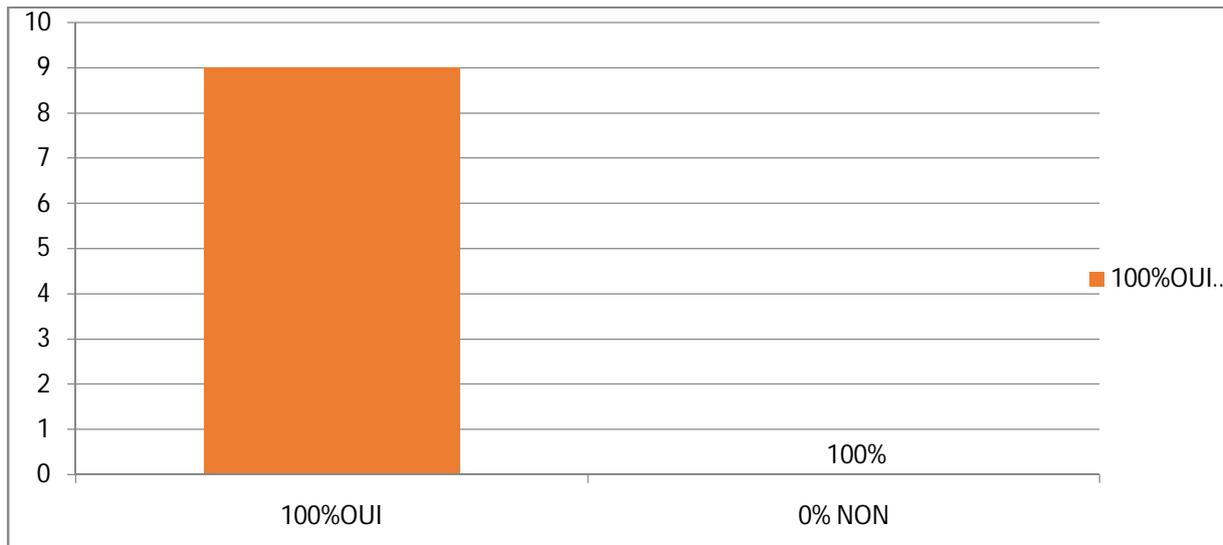
Analyse des résultats : À partir des résultats obtenus, nous avons constaté que l'utilisation de ces activités aide à bien comprendre et les enseignants estiment également que les activités ludiques aident à contribuer et à réduire les difficultés rencontrées lors de l'apprentissage du français.

Question n°6 : considérez-vous les activités ludiques comme support motivant ?

	Réponse	pourcentage
Oui	9	100%
Non	0	0%

Présentation des résultats : Dans cette question 100% des enseignants affirment que les activités ludiques comme support motivant.

Analyse des résultats : a partir des résultats obtenus .nous avons remarqué que tous les enseignants considérez comme étant un support motivant qui permet d'apprendre .cela nous fait comprendre que la motivation est un élément important dans l'apprentissage de FLE

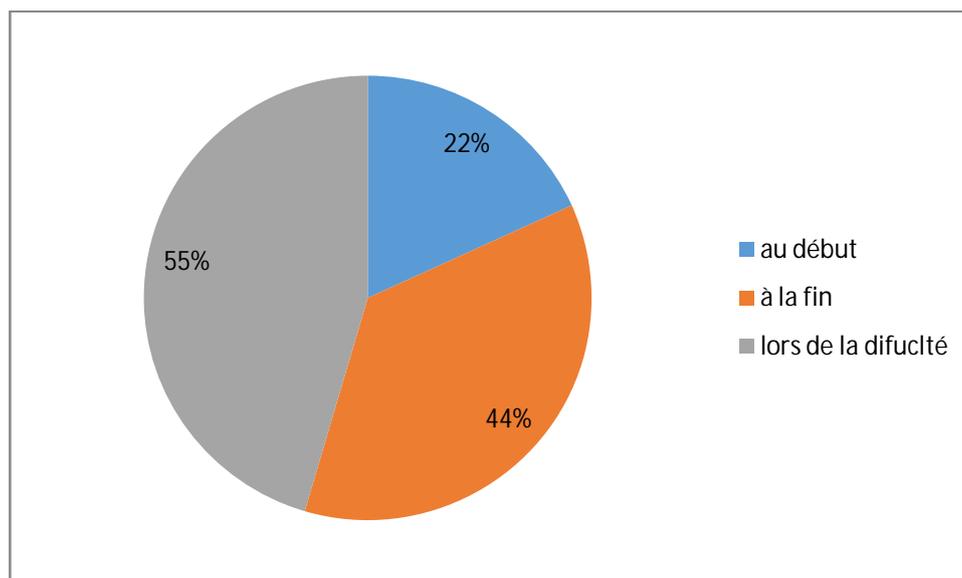


Graphique n°4

Question n°7 : A quel moment du cours proposez –vous l'activité ludique ?

Tableau n°6 :

	Réponse	Pourcentage
Au début	2	22%
A la fin	4	44%
Lors de difficulté	5	55%



Graphique N°6

Présentation des résultats : sur l'ensemble de notre échantillon: selon ces résultats, nous avons remarqué qu'il y a un grand nombre d'enseignant qui utilise cette activité lors de difficulté, et nous pouvons dire que les activités ludiques ont un impact positif sur l'apprenant c'est une sorte de soutien qui attire l'attention de l'apprenant et aussi c'est un moyen de motivation.

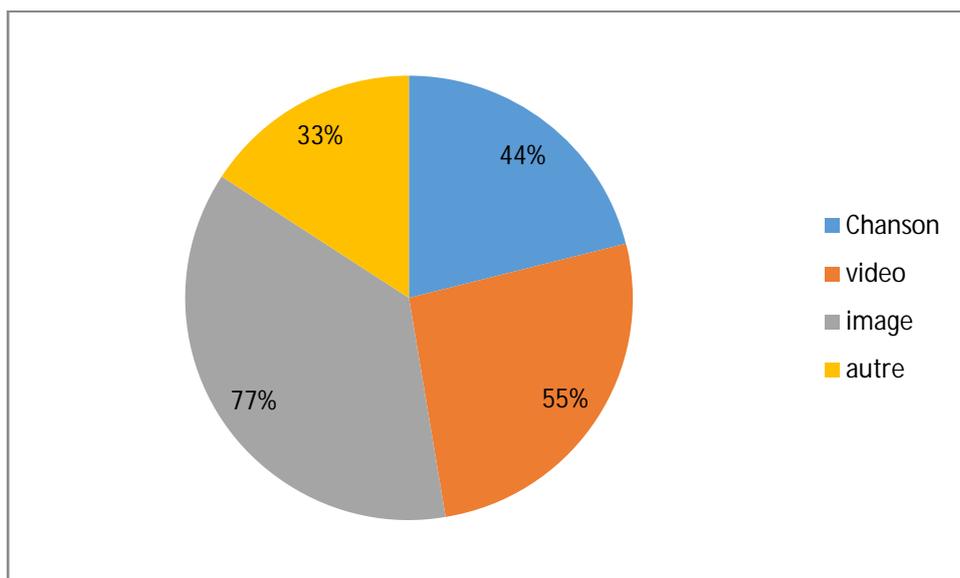
Analyse des résultats

Nous avons obtenu 55% la majorité des enseignants qui utilise les activités ludique lors de difficulté et par contre 22%aux débuts ,44% à la fin de séance

Question n°8 : Quel sont les activités ludiques que vous utilisez en classe ?

Tableau n°8

	Réponse	Pourcentage
Chanson	4	44%
Vidéo	5	55%
Image	7	77%
Autre	3	33%



Graphique N°7

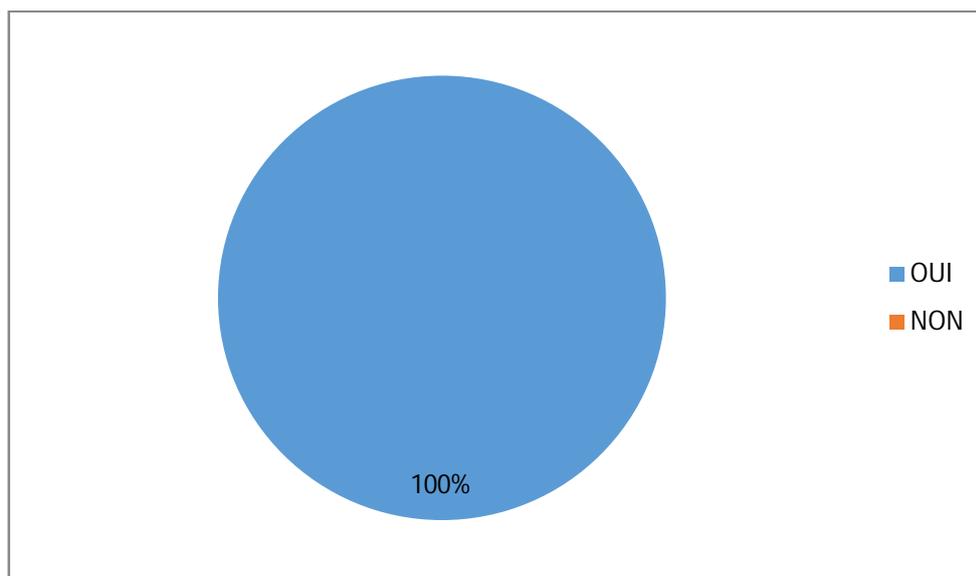
Présentation des résultats : D'après le tableau et le schéma graphique, nous avons constaté que les images sont le support ludique le plus utilisé en classe du FLE avec un taux de 77%. Les vidéos sont classées deuxièmement avec un pourcentage de 55% après les chansons avec un pourcentage de 44%, et en dernier 33% pour d'autres supports.

Analyse des résultats : à travers l'ensemble des résultats obtenus dans le tableau nous avons remarqué que les images et les vidéos sont les supports les plus utilisés en classe.

Question n°9 : Pensez-vous que les activités ludiques augmentent la compréhension des leçons ?

Tableau n°8 :

	réponse	Pourcentage
Oui	9	100%
Non	0	0%



Graphique N° 8

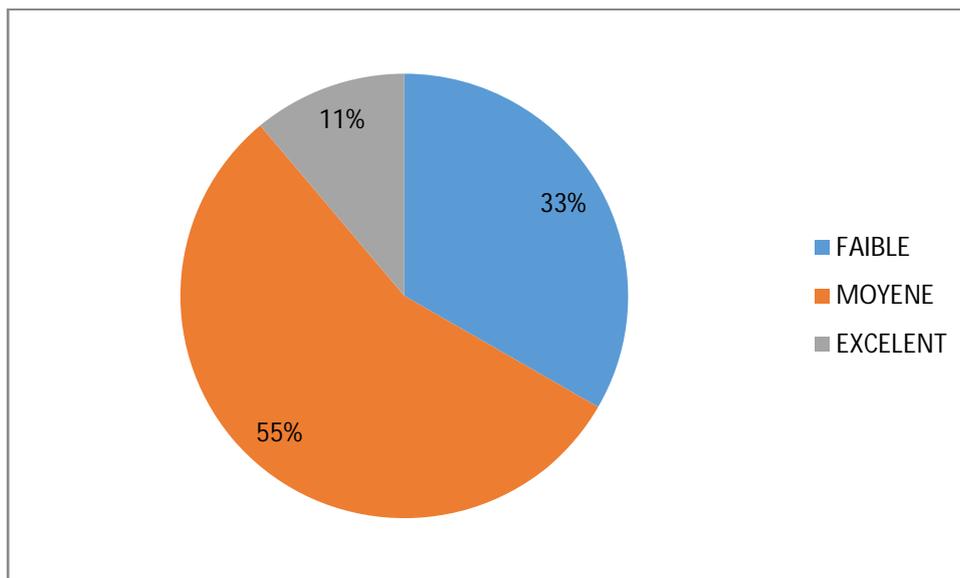
Présentation des résultats : à partir des résultats obtenus nous avons remarqué que tous les enseignants répondent par oui sur 100% que les activités ludiques augmentent la compréhension des leçons

Analyse des résultats : D'après les résultats obtenus nous avons remarqué que tous les enseignants trouvent que l'emploi des activités ludique est un moyen efficace pour l'apprentissage et la compréhension de la langue française

Question n°10 : comment jugez-vous les niveaux de vos apprenants en français ?

Tableau n°9 :

	Réponse	Pourcentage
Faible		33%
Moyen		55%
Excellent		11%



Graphique N°9

Présentation de résultats : la plupart des enseignants voient que les apprenants ont un niveau moyen avec un taux de 55 %, et 33% ont un niveau faible et avec un pourcentage de 11% ont un niveau excellent

Analyse des résultats : à partir des résultats obtenus, nous avons vu qu'une grande partie des enseignants trouvent que leurs apprenants sont à un niveau moyen. Cela nous amène à conclure que les apprenants ont une capacité d'apprentissage.

Chapitre II : Axe méthodologique

II.1 Expérimentation des activités ludiques

Notre tâche n'est pas limitée aux représentations qu'ont les apprenants du cycle moyen au sujet de l'activité dite ludique mais nous sommes allés encore plus loin en ayant recours à un deuxième mode de recueil de données visant à décrire, de façon aussi objective que possible ce qui se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leur efficacité en matière de motivation. En effet, grâce à la collaboration de deux enseignants exerçant au CEM que nous avons pu tester quelques activités ludiques dans les classes de 2^{ème} AM.

Notre choix s'est porté sur ce niveau vu son importance dans le système éducatif algérien. Il s'agit d'une phase importante dans la structuration de la personnalité de l'adolescent qui passe de l'âge enfant à l'âge adolescent (le nouveau programme de français de la 2^{ème} année moyen 2020) de ce fait, il est important de donner une nouvelle dynamique de l'apprentissage de la langue française tout en assurant une transition en douceur entre les différents cycles à savoir du moyen au secondaire.

II.2 Description/ analyse des activités ludiques observées :

Activité N1 : « l'utilisation d'une vidéo »

L'activité avait duré une heure, l'objectif visé par l'enseignante dans la séquence observée consistait à mettre ses 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 renard et le corbeau ».

Cette activité a été menée avec des apprenants de la 2^{ème} AM. Cette classe composée de 30 apprenants issus d'un milieu socio-économique hétérogène, a été choisie parce que d'après l'enseignante les élèves présentent des difficultés de compréhension de cette langue étrangère (surtout avec le français classique des fables qui ne correspond pas à leur niveau). Cette situation engendrait un désintéressement total aux cours. Ce qui justifiait l'intérêt de l'enseignante pour ce type d'activité (intérêt à la fois pédagogique et psychologique). Cette dernière visait également à :

- A.** Créer le besoin d'apprentissage.
- B.** Encourager l'interaction en classe et développer la compétence orale.

L'objectif principal de cette unité était de permettre aux apprenants de comprendre de façon pertinente ce que c'est une fable, ses caractéristiques et sa morale. Avant d'aboutir à cette phase

finale du projet les apprenants avaient en sept séances pendant lesquels avaient été développés plusieurs points de langues : « Les différentes questions : ouverts/fermés ; partielles/totales ... », « discours direct/discours indirect ».

Activité N2 : « le travail en groupe »

Cette séance nous a laissé totalement captivé, il s'agit de se réunir sous forme des petits cercles constitués de cinq apprenants, afin de répondre simplement à trois exercices portant sur le fonctionnement de la langue. Le premier exercice consiste à transformer des phrases du style direct au style indirect, le deuxième portant sur la phrase interrogative ou on leur demande de transformer des interrogations directes en indirectes, le troisième exercice, lui avait la consigne de remplir les vides en mettant les adverbes et les adjectifs interrogatifs dans les endroits qui conviennent.

Nous sommes toujours dans la même unité didactique et nous continuons à servir les mêmes objectifs spécifiques et intermédiaires, nous notons que l'objectif de cette séance d'observation participante n'est en aucun cas à caractère évaluatif, il s'agit seulement de souligner les traits relevant de la motivation et/ou la motivation pendant cette activité.

Activité N3 : « les jeux de rôle »

C'est une autre situation ludique que nous avons pratiquée avec le même échantillon d'apprenant. Le jeu a consisté en une animation de scène, interprété par deux apprenants dans le but d'amener l'ensemble de la classe à participer activement durant ces scène 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.

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

Chapitre2 : Expérimentation des activités ludiques

l'imaginaire est donc un moyen de stimuler l'attention et d'optimiser les capacités intellectuelles des apprenants présents.

Donc, 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 plus 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.

Synthèse

Dans cette expérimentation, nous avons mis l'accent uniquement sur l'observation. Nous avons observé comment se déroulaient ces activités destinées aux apprenants et quel effet elles avaient sur eux. Quant à l'application, nous n'avons pas pu continuer à cause du covid-19

Et finalement, nous avons constaté que ces activités ludiques aident les apprenants à bien comprendre et d'une façon plus rapide, et à développer leurs capacités linguistiques et verbales

Quant à l'enseignant, ces activités sont un outil pédagogique qui facilite la compréhension et la communication entre l'enseignant et l'apprenant de manière ludique.

Donc, en assistant à ces séances, nous avons constaté que les apprenants aiment la façon de divertir les activités et de les apprécier, et surtout, ils se concentrent sur les leçons et participent. Donc nous obtenons à la fin ce qui est souhaité, qui est une bonne compréhension et facilite la communication entre l'enseignant et l'apprenant et apprendre le FLE d'une bonne manière

Conclusion générale

Conclusion générale

Ce projet de fin d'étude 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 avons constaté que les activités ludiques jouent un rôle important 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 contrairement à ceux qui découvrent la langue pour les premières fois en 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 apprenant 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 :

-Motive les apprenants à apprendre la langue française par façon rapide et ludique

-Les apprenants préfèrent ces activités (la chanson, le théâtre...) pour éviter l'ennui en classe, et pour apprendre de plaisir la langue française

A travers notre travail de recherche, on a pu confirmer que les activités ludiques motivent les apprenants pour apprendre le français, parce que l'apprenant cherche quelque chose d'amusant et d'agréable, et apprendre une nouvelle langue par nouvelles manières

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

Références bibliographiques

Bibliographie

Les mémoires

Mémoire la motivation comme facteur de réussite scolaire présenter par Myriam Mokdem

Mémoires : les facteurs de la faible motivation et leurs effets sur l'apprentissage cas des élèves de l'école normale

Mémoire de master, Mme GUERNI. Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001, p14(cite par jean Laurent pluies

Les sitographie

<https://www.jobintree.com/dictionnaire/definition-motivation-95.html>

- Cord- Maunousry , B. (202). « Analyse du site polar FLE », ALSIC, vol 5, n°1.pp3-32. : <http://www.alsic.org> [www.luruse.fr.dictionnaire](http://www.luruse.fr/dictionnaire) français en 44887
- RENARD,C., Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec le plaisir. Disponible sur http://ot_ds.sup.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/document/lejeuenclassedeFLE.pdf.

Les ouvrages consultés

- Comment favoriser la motivation scolaire Octobre 1997Vol. 11 no 1Pédagogie collégiale
- Impact des théories de la motivation sur l'apprentissage dans le contexte scolaireMohammedChekour, Raja Chaali, Mohammed Laafou et Rachid Janati-Idrissi ; Association EPI Avril 2015
- La motivation scolaire par Mrie- Ève Lacroix et Pierre Potvin, Université du Québec à Trois-Rivières)
- La motivation scolaire comprendre la motivation pour la favoriser Céline Debierne & Stéphanie Malaise
- Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique Isabelle LYONNET-LP LABE Lyon

Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et apprendre avec plaisir.

Références bibliographiques

Grandmont Nicole, la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Université de Boeck, Edition Bruxelles 1997
Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et apprendre avec plaisir

Irréversibilité : qui on peut suivre que dans une seule direction par ex ; le temps.

Imprévisibilité : une action qui ne peut être prévu.

ARFFOUILX j-c« l'entretien avec l'enfant, l'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin », privat, 1975.

Jean Châteaud défend l'idée que le jeu développe l'intelligence et l'esprit de l'imagination chez le jeune apprenant.

J-Huizinga, Gallimard, 1951.

Jean-Marc Care et Francis DBYSER, 1999.p48-49.

Roger Caillois, Gallimard, 1958

Réalité dedans, subjectivité.

Réalité de dehors, objectivité.

D.winnicott, 1971

Ferran, P, Mariet, F & porcher, L, Al'école du jeu.(1978

Carré, J.M. Les avantages et les inconvénients du jeu.2007

Château, J. L'enfant et le jeu, 1954, p12.

Decure, N., Jouer est-ce bien raisonnable ? in les langues modernes2, 1997, p18.

Freinet, C., L'éducation du travail, De lachaux et Niestlé, 1960, p192

CUQ, J.P., GRUCA, I., cours de didactique de français langue étrangère et seconde.

Ibid., p 418, ed presse universitaire de Grenoble, p418

Keruran, M., L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Bordas, 2001, p18

CARE, J.M., DEBYSER., Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français, 1991, p85

CUQ, J, P., OP cit, p48

MEIRIEU, P., Le désir et la règle, les cahiers pédagogiques n°448, décembre 2006, p32-33

Jean-Piaget, il s'intéresse à l'étude de la psychologie, comment le jeu symbolique influence sur l'apprentissage de jeune apprenant, il a écrit un autre ouvrage qui intitulé « La psychologie de l'enfant », Paris, ed,u.s.f, 1996.

Jeux d'exercice :

Les jeux métalinguistique désigne les jeux verbaux tel que : les chansons accompagnés par des gestes, leur but c'est développer l'expression orale de l'apprenant.

Rebus : charades

Les mots valises p 123.

Des jeux de mots p 34.

Les jeux linguistiques les charades, les devinettes, les lettres cachées, le mot commun

Les actes de parole se présenter, se saluer

D'autres types de communication : les gestes, les mimiques, le silence, les comportements

Weiss, François, op.cit., p9

Les dictionnaires

- Weiss, François, jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection « pratique pédagogique », Hachette, Paris, 1983,p7. (Espace_réservé1)
- FIT. Le français par les mots croisés, « textes en français facile » Hachette, Paris
- CUQ, J.P., Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003, p38
- DEBYSER. FJMCARE « jeu, langage et créativité les jeux en classe de français » Paris : Machette, Larousse, 1978 p9.
- C CUQ Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et second, jean pervenche, Paris, 2003, p106uq, Dictionnaire du Français étrangère et second, 2003, p160.

Table des matières

Tables des matieres

<i>Introduction générale</i>	05
<i>I Chapitre I la motivation</i>	07
I.1 QU'EST CE QUE LA MOTIVATION ?.....	11
I.2 Les types de la motivation	12
I.2.1 La motivation intrinsèque	12
I.2.2 La motivation extrinsèque.....	12
I.3 La motivation en contexte scolaire.....	13
I.4 Les facteurs de motivation :.....	13
I.4.1 Les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle des apprenants.....	14
I.5 Les indicateurs de la motivation :.....	14
I.5.1 Le choix de s'engager :	14
I.5.2 La persévérance.....	15
I.5.3 L'engagement.....	15
I.5.4 La performance.....	15
I.6 Théorie de l'autodétermination.....	15
I.7 Amotivation	16
I.8 La motivation à réussir (Achievement Motivation).....	16
I.8.1 La théorie de l'attribution (Attribution Theory).....	16
I.8.2 Théorie de l'auto efficacité (Self Efficacy Theory)	16
I.8.3 Théories en lien avec les buts individuels (Goal Theories).....	16
I.9 Les déterminants de la motivation.....	17
I.9.1 La perception de la valeur d'une activité :.....	17
I.9.2 La perception de sa compétence.....	17
I.9.3 La perception de contrôlabilité.....	17
I.10 Le rôle de l'enseignant.....	17
I.11 Le rôle de l'apprenant.....	18
<i>II Chapitre II L'activité ludique en classe du FLE</i>	5
II.1 Définition du jeu.....	20
II.1.1 la progression du concept « jeu » en pédagogie :	21
II.1.2 Le jeu ludique	22
II.1.3 Le jeu éducatif	22
II.1.4 Le jeu pédagogique.....	22
II.2 Le jeu entre la société et la culture	23

II.2.1	Le ludique comme une source de motivation.....	23
II.2.2	Ludique, le ludique et l'activité ludique.....	24
II.3	Le jeu en classe de FLE.....	25
II.3.1	Le jeu au sein des sciences humaines et sociales.....	25
II.4	Jeu, sa place et son rôle pour l'enfant :.....	28
II.5	La place du jeu dans l'apprentissage de FLE.....	29
II.5.1	Jeu et les apprentissages.....	29
II.5.2	L'activité ludique dans une classe de FLE.....	29
II.6	Les jeux dans l'approche actionnelle.....	30
II.7	Les savoirs en jeu dans les pratiques ludiques	31
II.8	Le rôle des activités ludiques	32
II.8.1	La variété des activités ludiques	32
II.8.2	Les jeux linguistiques	32
II.8.3	Les jeux de créativité :	33
II.8.4	Les jeux culturels.....	33
II.8.5	Les jeux dérivés des théâtres	33
II.8.6	Le jeu pour communiquer en classe de FLE	34
II.9	Les avantages et les limites du jeu	35
II.9.1	Les avantages du jeu	35
II.9.2	Les limites du jeu.....	36
II.10	Le jeu selon Jean-Piaget et son lien avec l'intelligence de l'enfant	37
II.10.1	L'évolution de la notion jeu en didactiques des langues.....	39
II.10.2	Les types de jeu en classe de langue.....	39
II.11	Avantage de l'activité ludique dans la pédagogie	43
<i>I</i>	<i>Chapitre I : Analyse et interprétation des résultats.....</i>	<i>46</i>
I.1	Analyse de questionnaire	47
<i>II</i>	<i>Chapitre II : Axe méthodologique.....</i>	<i>37</i>
II.1	Expérimentation des activités ludiques.....	57
II.2	Description/ analyse des activités ludiques observées :.....	57
Conclusion générale.....		61
<i>III</i>	<i>Références bibliographiques.....</i>	<i>62</i>

Annexes

Un questionnaire destiné aux enseignants

Le questionnaire a été élaboré dans le but de collecter les informations nécessaires auprès des enseignants de français de collège

1/Depuis combien d'années enseignez vous le français ?

.....
.....

2/ Pensez vous que vos élèves s'intéressent à cette langue ?

.....
.....

3/Dans votre pratique pédagogique appliquez-vous les activités ludiques ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

4/ Est ce que les activités ludique aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

- Oui
- Non
- Parfois

5/Les activités ludique facilitent l'apprentissage de la langue français ?

- Oui
- Non

6/ Considérez vous les activités ludiques comme support motivant ?

- Oui
- Non

7/A quel moment du cours proposé vous l'activité ludique ?

- Au début
- A la fin
- Lors de la difficulté

8/Quel sont les activités ludiques que vous utiliser en classe ?

- Chanson
- Vidéo
- Image
- Autre

9/ Pensez-vous que les activités ludique augmentent la compréhension ?

- Oui
- Non

10/ comment juger-vous les niveaux de vous apprenants en français ?

- Faible
- Moyen
- excellent

Résumé

Cette étude vise à montrer comment susciter la motivation chez les apprenants au CEM à travers le « ludique » qui les encourage à apprendre la langue française, le recours à l'activité ludique nécessite une certaine méthode de travail pour arriver à un bon apprentissage du FLE.

Nous sommes arrivés au résultat qui démontre que l'activité ludique est un outil puissant et efficace répondant aux exigences émises par les concepteurs des programmes scolaires concernant le domaine d'enseignement/apprentissage des langues étrangères.

Les mots clés :

La motivation, les activités ludiques, l'enseignement/apprentissage du FLE, l'enseignant, l'apprenant.

Abstract :

This study aims to show to motivate students in secondary school, through the fun activity, which encourages them to learn the French language, the use of fun activity, requires a certain method of work, to arrive at a good learning of FFL.

We have got the result, which shows that the fun activity is a powerful and effective tool, meeting the requirement of the designers of the school programs, concerning the field of teaching/learning of foreign language.

Keywords :

Motivation plays activity, teaching/learning of French as a foreign language, teacher, student.

ملخص

هذه الدراسة تهدف إلى تحفيز تلاميذ الطور المتوسط عن طريق النشاطات الترفيهية التي تشجع على تعلم اللغة الفرنسية.

اللجوء إلى النشاط الترفيهي في القسم يتطلب طريقة عمل خاصة من أجل تحقيق تعلم جيد للغة الأجنبية الفرنسية.

لقد توصلنا إلى أن النشاط الترفيهي هو وسيلة فعالة في التعليم لتلبية متطلبات مصممي البرامج التربوية الخاصة في مجال اللغة الأجنبية.
