

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Langue et Littérature Française



Mémoire

Pour l'obtention du diplôme de

Master

Option : Didactique Des Langues -Cultures

Préparée par : Ammari Noumidia

Développer la compétence de la compréhension de l'écrit en FLE : l'apport des jeux ludiques pour un enseignement / apprentissage actif et motivant

Cas des apprenants de 5ème année primaire de l'école
Ben Chenif Nadir Ben Mbarek à Feliache

Sous la direction de : Mme. Benalia Samira.

Membre du jury :

Président : Mr. Djoudi Mohamed

Rapporteur : Mme. Benalia Samira

Examineur : Mme. Boumerzoug Chafika

Année universitaire : 2024/2025

Dédicace

Du profond de mon cœur je dédie ce modeste travail :

À moi. J'ai passé des moments difficiles, plus d'une fois j'ai pensé que je ne verrai jamais le bout du tunnel. Ce travail a été un véritable défi pour moi, surtout en cette période unique où je m'apprête à devenir maman pour la première fois. Malgré les moments de fatigue et d'émotion, Grâce à Dieu, j'ai réussi à le mener jusqu'au bout.

*À mes chers parents **Smail** et **Saliha** le symbole de tendresse, pour leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices, que DIEU me les garde.*

*À l'homme de ma vie, mon précieux offre du dieu, mon mari **Atef** que j'aime beaucoup.*

*À mon petit frère **Mohamed** et mes chères sœurs, ma source de joie et de bonheur : **Tinkhinane**, **Alaa** et **Assil** ; surtout ma sœur **Alaa** qui m'a donné une motivation quotidienne, elle m'a encouragé dans tous mes moments difficiles «un grand merci à toi».*

À mon fils, toi qui vis encore en moi, silencieux et déjà si présent.

Merci pour ta patience et ta tendresse muette, malgré la fatigue que nous partageons chaque jour.

Dans chaque battement, chaque souffle, je sens ta force m'accompagner.

Je t'aime déjà plus que les mots ne peuvent le dire.

*À ma meilleure amie **Turkia**, merci d'avoir été là, ta présence et ton énergie m'ont portée bien plus que tu ne l'imagines.*

Remerciements

Tout d'abord, je tiens à remercier D'EN tout puissant de m'avoir donné le courage et la volonté de terminer ce travail.

*Puis je voudrais remercier ma directrice de recherche madame **Benalia SAMIRA** pour sa patience, sa disponibilité, et surtout ses précieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.*

Je tiens à remercier les membres du jury d'avoir accepté de m'honorer en bien voulant examiner et juger mon travail.

Ma famille, pour son soutien constant et ses encouragements.

À toutes les personnes ayant participé, de près ou de loin, à ma formation, ainsi qu'à toutes celles qui m'ont apporté leur soutien et leurs encouragements durant la réalisation de ce travail.

Liste des tableaux

N°	tableau	Page
1	L'analyse quantitative de nombre de réponses des apprenants /8 dans une séance sans les jeux ludiques	49
2	L'analyse quantitative de nombre de réponses des apprenants /8 dans une séance avec les jeux ludiques	50
3	Analyse comparative entre les deux séances	51

Liste des figures

N°	Figure	Page
1	image qui représente le travail des apprenants pendant l'activité	42
2	image qui montre les enveloppes contenant les cartes	43
3	image qui représente la participation des apprenants à la réponse à la première devinette	45
4	image qui représente la participation des apprenants à la réponse à la deuxième devinette	46
5	des images qui représentent les phrases utilisées dans le jeu d'enveloppe	48

Liste des Graphiques

N°	Graphique	Page
1	un graphique représentant la répartition des apprenants selon l'obtention de la moyenne pendant une séance sans les jeux ludiques	49
2	un graphique représentant la répartition des apprenants selon l'obtention de la moyenne pendant une séance avec les jeux ludiques	50

Table des matières

Dédicace	I
Remerciements	II
Liste des tableaux	III
Liste des figures	IV
Liste des Graphiques	V
Introduction générale :	11

PARTIE THEORIQUE

Premier chapitre : L'enseignement / apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Introduction	15
1. La compréhension de l'écrit	15
2. Les compétences de la compréhension de l'écrit	117
2.1 La compétence linguistique :	119
2.2 Les compétences socioculturelles	119
2.3 La compétence discursive	20
3. Les modèles de la compréhension de l'écrit:	20
3.1 Le modèle sémasiologique :	21
3.2 Le modèle anomasiologique :	21
4. L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE au primaire :	21
5. Les difficultés de la compréhension de l'écrit au primaire	23
Conclusion	25

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement / apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

Introduction	27
1. Qu'est ce qu'un jeu ?	27
a.L'histoire du jeu:	27
b.L'étymologie du mot jeu:	29
c.Propositions de définitions du jeu:	29
2. Les types de jeux :	31
2.1 Les jeux linguistiques	32
2.2 Les jeux de créativité :	32
2.3 Les jeux culturels :	33
2.4 Les jeux dérivés du théâtre	33
3. L'approche ludique dans l'enseignement / apprentissage de français langue étrangère	34
4. L'importance des activités ludiques dans une classe de FLE	35

4.1 La motivation.....	35
4.2 L'autonomie.....	36
5. les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire	37
Conclusion	38

PARTIE PRATIQUE: Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

Introduction.....	40
1. Méthodologie et Collectes des données :	40
1.1. Objectif de recherche :	40
1.2. Le terrain:.....	40
1.3.Le public	40
1.4.La méthode de travail :	41
1.5.Étapes de l'expérience :	41
1.5.1Expérience sans jeux ludiques :	41
1.5.2.Expérience avec jeux ludiques :	42
1.5.2.1.Les modèles des jeux présentés aux apprenants:.....	42
1.5.2.2.Les objectifs visés par les jeux proposés :	43
A-L'objectif du premier jeu (jeu de devinette)	44
B-Protocole relatif au premier jeu :	44
C.L'objectif du deuxième jeu :(jeu d'enveloppe).....	46
D-Protocole relatif au deuxième jeu :	46
2.L'analyse des résultats :	48
2.1.Analyse quantitative :	49
2.1.1.Analyse quantitative sans jeux :	49
2.1.2.Analyse quantitative avec jeux :	50
2.2.Analyse qualitative :	51
2.3.Interprétation des résultats :	52
Conclusion :	54
Conclusion générale	56
Annexes	58
Références bibliographiques	74
Résumé :	76

Partie Théorique

Introduction générale

Introduction générale

Dans le cadre des réformes engagées ces dernières années pour améliorer le processus d'enseignement/apprentissage à travers les différents paliers éducatifs, l'Algérie a accordé une attention particulière au cycle primaire, notamment en ce qui concerne l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE). Cette discipline occupe une place centrale dans le parcours scolaire des apprenants, car elle vise à développer les quatre compétences fondamentales : compréhension de l'oral, compréhension de l'écrit, expression orale et expression écrite. Comme le souligne Jean-Pierre Cuq, l'apprentissage linguistique « Il se réalise par deux canaux différents, compréhension et production. Ces quatre grands types de compétences : compréhension de l'oral, compréhension de l'écrit, expression orale, et expression écrite structurent les objectifs de tout programme d'apprentissage » (2005, p.156). Dès lors, la compréhension de l'écrit constitue une compétence essentielle dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, tant pour la réussite scolaire que pour l'intégration sociale des apprenants. Pourtant, dans nos écoles primaires, de nombreux apprenants éprouvent encore de grandes difficultés à lire, interpréter et comprendre un texte écrit. Ce constat révèle les obstacles persistants auxquels ils sont confrontés en compréhension de l'écrit.

Ce phénomène est particulièrement perceptible chez les apprenants de 5^e année primaire, qui, malgré plusieurs années d'exposition à la langue française. Cette situation est souvent aggravée par un manque de motivation, une approche pédagogique peu engageante, et une répétition de méthodes traditionnelles qui peinent à susciter l'intérêt des apprenants.

Face à ce constat préoccupant, il devient nécessaire de repenser les stratégies d'enseignement pour rendre l'apprentissage plus stimulant. C'est dans cette optique que l'intégration des activités ludiques en classe de FLE apparaît comme une solution prometteuse. Le jeu, en tant qu'outil pédagogique, a le potentiel de capter l'attention, de créer un climat détendu, et surtout, de favoriser des apprentissages plus durables et plus profonds. Il permet aux apprenants d'aborder la lecture avec plaisir, en développant des compétences cognitives et affectives qui facilitent la compréhension des textes.

Le choix de ce thème, dont l'intitulé est : « **Développer la compétence de la compréhension de l'écrit en FLE : l'apport des jeux ludiques pour un enseignement / apprentissage actif et motivant Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire** » est motivé par la volonté de contribuer à la recherche de solutions concrètes aux difficultés rencontrées dans l'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE.

Introduction Générale

En plus, Notre spécialité de Master : didactique et langues appliquées a toujours pour objectif de traiter les sujets auxquels se heurtent les enseignants ainsi que les apprenants dans le domaine de l'enseignement/apprentissage du FLE.

En tant qu'enseignante de français en 5^e année primaire, j'ai constaté au fil de mes expériences en classe que de nombreux apprenants rencontrent des difficultés notables lorsqu'il s'agit de comprendre un texte écrit. Ils peinent non seulement à identifier les idées principales, mais aussi à interpréter le sens global du texte. Nous avons également remarqué un manque d'intérêt manifeste pour les activités de lecture proposées, souvent jugées répétitives ou peu stimulantes. Cette réalité nous avons amenée à réfléchir à des approches pédagogiques plus engageantes, capables de susciter la curiosité des apprenants et de rendre la lecture plus accessible. C'est ainsi que l'idée d'intégrer le jeu dans nos pratiques d'enseignement s'est imposée comme une piste prometteuse pour améliorer la motivation et les compétences en compréhension de l'écrit. En effet, la compréhension de l'écrit constitue une compétence essentielle dans le cadre des apprentissages en langue française, surtout en ce qui concerne la réussite aux évaluations. Il convient de souligner que ces dernières reposent majoritairement sur l'analyse et l'interprétation des textes, ce qui représente une difficulté récurrente pour de nombreux apprenants, en particulier dans les activités de compréhension écrite.

De ce fait, notre problématique se formulera comme suit: Dans quelle mesure l'intégration des jeux ludiques peut-elle favoriser l'enseignement / l'apprentissage de la compréhension de l'écrit chez les apprenants de 5^e année primaire ?

Tout au long de notre travail de recherche, nous viserons à atteindre les objectifs suivants :

- Démontrer que le recours au jeu pédagogique peut non seulement faciliter l'enseignement / apprentissage de la compréhension de l'écrit, mais également renforcer l'implication et l'autonomie des apprenants.
- Encourager les enseignants à utiliser les activités ludiques en classe de FLE.
- Proposer aux enseignants des moyens qui peuvent les aider à développer les compétences des apprenants tout en les motivant.
- Améliorer la capacité d'apprendre le FLE.

Pour répondre à notre questionnement nous proposons l'hypothèse suivante :

.L'utilisation des jeux ludiques en classe favoriserait une approche participative qui faciliterait l'appropriation des compétences en compréhension de l'écrit chez les apprenants de primaire et renforcerait leur motivation à lire et à comprendre un texte.

Introduction Générale

La méthode que nous allons adopter pour mener cette recherche est la méthode expérimentale combinant analyse et observation , avec une comparaison dans la mesure où nous proposons pour la mise en pratique des jeux, nous contrôlons la situation et analysons les résultats entre deux groupes (un groupe témoin sans recourt au jeu et l'autre est expérimenté).

Notre corpus sera donc, des activités proposées aux apprenants de 5 ème année primaire de l'école de Ben Chenif Nadir Ben Mbarek à Feliache ; les informations collectées nous permettront de valider nos hypothèses concernant l'utilisation du jeu, et plus largement des activités ludiques en classe de langue.

Notre travail s'articule donc autour de deux parties : la première constitue le cadre théorique de notre travail, elle comporte deux chapitres :

Le premier s'intitule : « L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère », dans lequel nous aborderons les composants : la compréhension de l'écrit et ses compétences (linguistique, socioculturelle et discursive), ses modèles (sémasiologique, anomasiologique). Puis, nous identifierons l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE et ses difficultés au primaire.

Le deuxième chapitre s'intitule : « Les jeux ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire ». Dans ce chapitre, nous parlerons en premier lieu, du mot jeu , sa définition et ses types. Puis, nous parlerons sur l'approche ludique dans l'enseignement /apprentissage de français langue étrangère, en se basant sur l'importance des activités ludiques dans une classe de FLE concernant la motivation et l'autonomie. En deuxième lieu, nous mettrons l'accent sur les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire.

La deuxième partie constitue le cadre pratique ; elle est nommée «Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats», sera consacrée pour la pratique de notre travail, que nous avons réservée à la description de notre expérimentation en classe et à l'analyse de notre corpus.

Premier chapitre

**L'enseignement/apprentissage de la
compréhension de l'écrit en français langue
étrangère**

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Introduction

L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère (FLE) constitue un enjeu central dans la didactique des langues, notamment au primaire. Elle ne se limite pas à la simple reconnaissance des mots, mais repose sur un processus cognitif complexe impliquant l'analyse, l'interprétation et l'intégration des informations issues d'un texte. Plusieurs chercheurs soulignent que cette compétence mobilise des savoirs linguistiques, socioculturels et discursifs qui permettent aux apprenants de donner du sens aux écrits. Cependant, de nombreux apprenants rencontrent des difficultés dans cet apprentissage, liées à des facteurs linguistiques, cognitifs ou méthodologiques.

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir la compréhension de l'écrit et montrer les différentes compétences impliquées dans cette activité, les modèles théoriques qui la sous-tendent ainsi que les défis rencontrés par les apprenants du primaire dans cette discipline.

1. La compréhension de l'écrit

La compréhension de l'écrit comme un concept didactique est essentielle dans l'enseignement des langues. Elle reste un objectif central dans de nombreuses recherches dans le domaine de l'éducation. Elle a été définie par plusieurs auteurs et chercheurs selon diverses perspectives : Selon Galisson R. et Coste D. la définissent comme :

Une opération mentale, résultant du décodage d'un message écrit qui permet à un lecteur (compréhension écrite) ou un auditeur (compréhension orale) de saisir la signification que recouvrent les significations écrites ou sonores, c'est une opération de réception des messages. (1976,p.312).

Il s'agit de montrer que la nature cognitive de la compréhension, qu'elle soit écrite ou orale. Elle insiste sur le fait que comprendre un message ne se limite pas à une simple reconnaissance de mots ou de sons, mais implique une véritable activité mentale, où le lecteur ou l'auditeur mobilise ses connaissances linguistiques, culturelles et contextuelles pour accéder au sens.

Dans le cas spécifique de la compréhension écrite, cette opération mentale commence par le décodage du texte, c'est-à-dire la capacité à identifier les mots écrits à partir des lettres et à les prononcer intérieurement. Mais le décodage, aussi indispensable soit-il, ne suffit pas. Il faut ensuite interpréter les informations, établir des liens entre les différentes parties du texte, faire des inférences, et relier les idées à ses propres connaissances pour construire un sens global. La compréhension devient ainsi un processus actif de réception et d'interprétation, où le lecteur cherche à reconstituer l'intention de l'auteur.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Cette citation met aussi en parallèle la compréhension écrite et orale, en les réunissant sous le concept général de réception de messages. Dans les deux cas, le récepteur (lecteur ou auditeur) est engagé dans une activité mentale où il cherche à attribuer un sens à un message codé, que ce soit à travers des signes graphiques ou des sons. Cela souligne que la compréhension, au-delà de ses formes, repose sur des mécanismes mentaux similaires : attention, mémoire, anticipation, interprétation.

Ainsi, dans le cadre de l'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit, il est essentiel de ne pas se limiter à des exercices mécaniques de lecture, mais de développer chez les apprenants des compétences cognitives qui leur permettent de traiter activement le message écrit.

Pour Foulin, J.-N :

Comprendre un texte peut être conçu comme un ensemble d'opérations cognitives visant à construire une représentation mentale de la situation décrite dans le texte (...) en combinant deux sources complémentaires d'information : l'une fournie par des éléments de nature textuelle, est issu du décodage des données graphiques, l'autre est proposée des connaissances permanentes du lecteur présente dans sa mémoire à long terme. (1988, p.59).

Selon le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et Seconde, « La compréhension est l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute (la compréhension orale) outil (compréhension écrite) ». (2003, p.49)

Dubois D. ajoute dans le même cadre que la compréhension est :

L'ensemble des activités qui permettent l'analyse des informations de mise en relation d'information nouvelles avec des données acquises et stockées en mémoire à long terme. Les modèles de compréhension écrite sont aussi étroitement liés à la représentation théorique des formes et des contenus de la mémoire à long terme . (1976, p.37)

D'après ces définitions, nous remarquons que la compréhension écrite est un processus mental qui découle de plusieurs mécanismes cognitifs activés par le lecteur. Ces derniers utilisent leurs représentations mémorisées à long terme et les nouvelles données acquises lors de la lecture pour élaborer une interprétation mentale du texte qu'ils parcourent. En d'autres termes, cela renvoie à l'aptitude du lecteur à saisir et à déterminer le sens d'un message contenu dans un document écrit. La compréhension de l'écrit est donc un processus dynamique et

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

interactif qui implique l'identification des lettres, la construction du sens, l'intégration des informations, l'analyse critique et l'application pratique.

Alors, on peut dire que la compréhension écrite est le mécanisme par lequel un lecteur dégage et forme du sens à partir d'un texte écrit. Elle ne consiste pas seulement à identifier des mots, mais nécessite une interaction dynamique entre les compétences linguistiques, cognitives et culturelles du lecteur et les données présentes dans le texte.

Il est donc requis de comprendre le texte : Une compétence qui donne à l'apprenant la possibilité de dénicher dans un document écrit l'information recherchée. Une aptitude à consulter un document écrit et à identifier les réponses aux interrogations formulées.

2. Les compétences de la compréhension de l'écrit

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage du FLE, les compétences de compréhension sont requises dans diverses situations. Pour lire et comprendre un texte, l'apprenant doit utiliser à la fois ses compétences en langue, sa mémoire et sa capacité à tirer parti des indices para textuels afin de créer du sens.

En effet, la compréhension écrite est un processus complexe qui ne se limite pas à la reconnaissance des mots. Elle nécessite l'activation de plusieurs opérations mentales, comme l'identification des informations explicites, la formulation d'inférences, la compréhension du vocabulaire, la capacité à établir des liens logiques, et la mobilisation de stratégies de lecture adaptées. L'apprenant, pour construire du sens, s'appuie sur des indices présents dans le texte (linguistiques, syntaxiques, lexicaux), mais aussi sur les éléments extra textuels ou para textuels (titres, images, mise en page, typographie) qui orientent sa compréhension et lui permettent d'anticiper le contenu.

De plus, la compréhension d'un texte ne repose pas uniquement sur la maîtrise de la langue : elle fait aussi appel aux connaissances encyclopédiques et à l'expérience antérieure de l'apprenant. Effectivement, l'acquisition de connaissances antérieures tout au long de la vie joue un rôle crucial dans le processus de compréhension et d'interprétation des textes écrits. Ces connaissances antérieures, qu'elles soient culturelles, sociales ou cognitives, permettent à l'apprenant d'établir des liens entre ce qu'il lit et ce qu'il connaît déjà. Plus ces connaissances sont riches et organisées, plus la compréhension est facilitée. Un apprenant qui a déjà été confronté à une situation ou à un thème semblable à celui du texte sera plus à même d'en saisir les enjeux, les sous-entendus, et d'interpréter les informations implicites.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Ainsi, lire un texte en langue étrangère implique bien plus que décoder des mots : c'est une véritable construction de sens, un acte actif, où l'apprenant met en œuvre ses savoirs linguistiques, ses stratégies de lecture, sa mémoire, et son vécu personnel. L'enseignant a donc pour rôle de guider l'apprenant dans cette démarche, en lui proposant des supports variés, en l'aidant à activer ses connaissances, et en l'accompagnant dans l'acquisition de stratégies efficaces de compréhension.

Dans cette perspective, il devient essentiel d'adopter des approches pédagogiques actives et motivantes pour développer efficacement la compétence de compréhension de l'écrit, notamment chez les jeunes apprenants du cycle primaire. L'un des moyens les plus efficaces pour atteindre cet objectif est l'intégration des jeux ludiques dans la séquence d'enseignement/apprentissage. En effet, le jeu ne se réduit pas à une activité récréative : il constitue un outil didactique puissant qui stimule l'intérêt, favorise l'engagement cognitif et facilite l'ancrage des apprentissages.

Les jeux ludiques permettent de transformer la lecture en une activité plaisante, dénuée de la pression souvent associée aux exercices classiques. En rendant l'apprentissage plus interactif, le jeu favorise une meilleure concentration et pousse les apprenants à s'impliquer activement dans la construction du sens. Ils doivent lire pour agir, résoudre une énigme, compléter une mission, ou coopérer avec leurs camarades, ce qui donne une finalité concrète à la lecture. Ainsi, la compréhension n'est plus une tâche abstraite, mais une nécessité pour réussir dans le jeu.

De plus, les jeux pédagogiques adaptés au niveau des apprenants de 5^{ème} année primaire peuvent solliciter divers aspects de la compréhension écrite : repérage d'informations, compréhension globale, déduction de sens à partir du contexte, réorganisation des idées, etc. En stimulant la curiosité et le plaisir de lire, ils créent un climat favorable à l'apprentissage, où les apprenants apprennent sans s'en rendre compte. L'interaction entre pairs, souvent présente dans les jeux collectifs, permet également aux apprenants de verbaliser leur compréhension, de confronter leurs interprétations, et de construire ensemble une lecture plus riche et plus précise des textes.

En somme, l'apport des jeux ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE est indéniable. Ils participent à la mise en place d'une démarche active, interactive et centrée sur l'apprenant, qui place celui-ci au cœur de son apprentissage. Pour l'enseignant, c'est aussi l'occasion de renouveler ses pratiques pédagogiques, de diversifier ses supports, et de répondre aux besoins de ses apprenants de manière plus vivante et plus efficace.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

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

2.1 La compétence linguistique

La compétence linguistique permet à l'apprenant :

- De formuler des phrases conformes aux normes linguistiques et repérer celles qui sont mal formulées.
- De maîtriser les différentes formes linguistiques afin de faciliter la compréhension des mots et des énoncés.
- De disposer d'un bagage linguistique suffisant permettant une expression fluide et précise.
- De maîtriser les différents modes de chaque verbe.
- De connaître les règles phonétiques, morphologiques et syntaxiques.
- D'identifier les divers constituants de chaque phrase et la relation entre eux.

Et comme dans notre travail, qu'on va utiliser le jeu de devinette comme support de compréhension de l'écrit qui mobilise principalement la compétence linguistique.

En effet, l'apprenant doit s'appuyer sur sa connaissance du lexique, des structures grammaticales et des indices linguistiques pour décoder et interpréter les énoncés. Ce type d'activité favorise ainsi l'enrichissement du vocabulaire, la compréhension des expressions descriptives et le développement de stratégies d'inférence à partir du sens des mots.

2.2 Les compétences socioculturelles

Les compétences socioculturelles occupent une place essentielle dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Mohamed MILIANI un professeur en didactique des langues et des sciences de l'éducation voit que :

Les langues ne sont donc pas seulement présentées comme moyen de communication ou d'instruction, elles sont aussi considérées comme tremplin pour une ascension vers le pouvoir, ou comme un élément de prestige auquel beaucoup de nouveaux riches font appel pour acquérir un statut social ou politique (2003, p. 09).

Alors, on peut dire ici que Mohamed Miliani souligne que la langue est reconnue non seulement comme un outil de communication, mais également comme un instrument de pouvoir et de prestige social.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Nous pouvons donc conclure que chaque langue véhicule une culture, c'est pourquoi l'enseignement/apprentissage de FLE ne concerne pas uniquement le côté linguistique, il doit aussi prendre en compte le côté socioculturelle.

Cela oblige l'enseignant de connaître son apprenant, ses représentations, et de pénétrer son univers socioculturel, qui a un effet direct sur son apprentissage et sa compréhension. En effet, le milieu socioculturel est un paramètre essentiel, car le contact entre les apprenants avec leur entourage peut favoriser ou pas l'apprentissage, notamment celui de la compréhension.

2.3 La compétence discursive

La compétence discursive est essentielle à la compréhension de l'écrit. Elle permet à l'apprenant de structurer et d'organiser les phrases ainsi que leurs composants. De plus, elle lui donne la capacité de maîtriser les notions de sujet, d'information nouvelle, de cause et de conséquence. Elle lui offre également la possibilité de gérer et de structurer les différents types de discours de langue, on favorisant une compréhension approfondie des textes écrits.

Comme dans le cas de l'application du jeu d'enveloppe dans notre travail, qu'il mobilise essentiellement la compétence discursive, car il engage l'apprenant dans un processus actif de compréhension et de reconstitution du sens global d'un texte. Ce jeu consiste à insérer des éléments textuels (phrases, paragraphes, questions ou indices) dans des enveloppes que les apprenants ouvrent et analysent progressivement pour accomplir une tâche, telle que reconstituer un récit, ordonner des événements, ou répondre à des questions de compréhension. Cette démarche oblige les apprenants à repérer la logique interne du texte, à interpréter les liens entre les idées, et à reconstruire la cohérence du discours. En ce sens, ils sont amenés à mobiliser leurs connaissances sur la structure des textes, l'ordre chronologique ou logique des événements, et les marqueurs discursifs (connecteurs, substituts, reprises, etc.).

Ainsi, le jeu d'enveloppe dépasse la simple reconnaissance de mots ou d'éléments linguistiques isolés, et développe chez les apprenants une compétence essentielle à la compréhension de l'écrit : la capacité à organiser, interpréter et articuler les informations pour donner du sens à un ensemble textuel cohérent.

3. Les modèles de la compréhension de l'écrit

Face à un texte en français langue étrangère, les apprenants ont souvent des problèmes de la compréhension. De nombreuses recherches sont accordées à comprendre et expliquer comment l'apprenant arrive à construire une signification d'une information lue.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Selon Jean Pierre CUQ, les résultats des recherches menées sur les solutions du décodage, sur les fonctions de la mémoire, sur le rôle joué par les connaissances antérieures et surtout sur les caractéristiques du récepteur, décrivent le processus de compréhension selon deux modèles: le modèle sémasiologique et anomasiologique.

3.1 Le modèle sémasiologique

Dans ce modèle, le processus de compréhension part de la forme vers le sens. On appelle aussi de bas en haut (bottom-up ou base-sommet). Il s'intéresse beaucoup plus à la perception des formes de texte, dont la compréhension donne une priorité à quatre opérations qui se déroule en quatre temps.

- a) La phase de discrimination qui s'intéresse à l'identification des signes graphiques; dont le lecteur isole les lettres puis les identifier. C'est-à-dire il peut seulement identifier un objet comme un signe.
- b) La phase de segmentation qui concerne la délimitation de mots, de groupe de mots ou de phrases.
- c) La phase d'interprétation qui autorise l'attribution d'un sens à ces mots ou groupe de mots ou de phrases.
- d) La phase de synthèse qui se repose sur la combinaison et l'addition des significations des mots, des syntagmes et des phrases pour former un sens général cohérent.

3.2 Le modèle anomasiologique

D'après ce modèle, le processus de compréhension s'effectue du sens à la forme. On désigne cela comme haut en bas (top-down ou sommet-bas). C'est la pré-construction de sens du texte par le lecteur. C'est-à-dire la lecture ne consiste pas uniquement en un décodage linéaire des éléments linguistiques, mais fait également appel aux connaissances préalables du lecteur qui formule des suppositions sur le sens du texte avant de confirmer leur validité au fur et à mesure de sa lecture.

4. L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE au primaire

La didactique des langues étrangères a accordé une grande importance à l'apprentissage de l'écrit, en langue étrangère surtout, dans le cadre des approches communicatives qui s'appuient sur le développement de compétences spécifiques en langue étrangère.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Actuellement, le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECR) accorde un rôle très important à la compréhension de l'écrit et insiste en même temps, sur l'importance des stratégies de compréhension de l'écrit dans l'apprentissage d'une langue étrangère. L'approche didactique de la compréhension de texte nécessite que l'apprenant soit capable d'examiner un texte et de formuler des hypothèses de sens afin d'identifier les réponses aux questions posées dans le texte. L'enseignant dans ce cas, vise à soutenir l'apprenant dans ses repérages et prévisions, pour comprendre efficacement le « fonctionnement » du texte et identifier les données fondamentales qui lui permettent d'émettre des hypothèses et de les vérifier, dans le but d'assurer une bonne compréhension du texte pour les apprenants.

Lorsqu'un enseignant entre dans une classe de FLE au primaire, il est primordial qu'il tienne compte des besoins spécifiques, de la motivation et des caractéristiques propres à chaque groupe d'apprenant. Cela suppose la mise en œuvre d'une démarche pré-pédagogique qui présente deux objectifs principaux selon Moirand :

a- D'une part, elle constitue pour l'enseignant, un moyen d'investigation des fonctionnements d'un texte à différents niveaux (lors d'un cours il doit en effet pouvoir répondre aux demandes pas toujours possible, des apprenants).

b- D'autre part, elle doit permettre à l'enseignant d'imaginer des stratégies pédagogiques pour aider les apprenants à accéder au(x) sens d'un texte (technique de repérage, découverte d'indices, tactique de vérification, etc..(1979,p.58).

Ainsi, en s'appuyant sur les principes proposés par Moirand, la démarche méthodologique retenue pour mener une séance de compréhension de l'écrit en classe de primaire se décline comme suit :

- Pré-lecture

- Une lecture syllabique (sur le tableau syllabique)
- Des images sur le thème du texte (observation des images).

- Mise en situation

- Mise en contact avec le support écrit.
- Observation des éléments du texte (la silhouette du texte)
- Identifier le titre- la source - le nombre de phrases, de mots, de paragraphes
- Émettre les hypothèses de lecture.

- Moment de compréhension

- Lecture magistrale par l'enseignant.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

-Lecture silencieuse.

- Compréhension globale

_(Une consigne qui précède la lecture silencieuse)

-Identifier le thème du texte.

- Compréhension détaillée

-Lecture individuelle (lecture par passage)

-Des questions de compréhension sur le texte (QSM, vrai/faux, des synonymes, compléter des phrases....).

- Synthèse

-Une trace écrite : un résumé ou une idée générale ou des synonymes (portés sur le cahier).

- Post-lecture :

- Une mini tâche qui travaille la production écrite.

5. Les difficultés de la compréhension de l'écrit au primaire

Dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère (FLE), la compréhension des consignes joue un rôle essentiel dans la réussite des apprenants. Cependant, de nombreux apprenants échouent non pas en raison d'un manque de savoir, mais plutôt à cause de difficultés à identifier les éléments clés des consignes et à gérer efficacement leurs tâches.

Aussi, l'hétérogénéité des apprenants, sur lequel les études mettent en lumière la complexité extrême des interactions entre les facteurs qui participent à l'acte de lire. On peut dire qu'il y a deux catégories d'apprenants : les bons et les mauvais présentant en moyenne les mêmes niveaux de performance en ce qui concerne la lecture de mots isolés et le vocabulaire. Ces apprenants diffèrent quant aux procédures qu'ils mettent en œuvre au cours de lecture.

Un autre problème, celui de la difficulté de la gestion des tâches; où on trouve de nombreux d'apprenants s'engagent dans un travail sans planifier leur démarche. Certains lisent à peine les consignes ou les textes de référence, probablement parce qu'ils n'ont pas été habitués à adopter cette approche dans des situations plus encadrées.

D'autres problèmes que l'apprenant rencontre lors de l'activité de la compréhension de l'écrit:

- Manque de concentration et de motivation.
- Le mauvais repérage de structures grammaticales ou de points de vue.

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

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

Premier chapitre : L'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère

Conclusion

L'apprentissage de la compréhension écrite en FLE repose sur un ensemble de processus cognitifs et linguistiques qui nécessitent une approche pédagogique adaptée aux besoins des apprenants.

Dans ce chapitre, nous avons projeté la lumière sur la complexité du processus de compréhension de l'écrit en FLE. Elle requiert une combinaison de compétences linguistiques, cognitives et socioculturelles qui influencent la manière dont les élèves interprètent un texte. Toutefois, des difficultés persistent, notamment en raison du manque de maîtrise linguistique, d'une faible capacité de repérage des structures textuelles et de problèmes de gestion des tâches de lecture. Il apparaît donc nécessaire d'adopter des approches pédagogiques adaptées qui prennent en compte les besoins spécifiques des apprenants et leur offrent des stratégies efficaces pour améliorer leur compréhension de l'écrit. Une réflexion approfondie sur les méthodes d'enseignement utilisées permettrait ainsi d'optimiser l'apprentissage de cette compétence fondamentale.

Deuxième chapitre

**Les jeux ludiques dans
l'enseignement /apprentissage de la
compréhension de l'écrit au primaire**

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

Introduction

Dans l'enseignement/apprentissage au primaire, la compréhension de l'écrit représente une compétence essentielle, que les apprenants doivent acquérir pour réussir dans leur parcours scolaire. Cependant, cette compétence peut parfois poser des difficultés, notamment en français langue étrangère. Afin de rendre cet apprentissage plus attractif et efficace, les jeux ludiques apparaissent comme un outil pédagogique pertinent. Mais, comment nous pouvons profiter de ce genre d'activités pour améliorer le déroulement du processus d'apprentissage, notamment dans la compréhension de l'écrit ?

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir le concept « jeu » et ses types, de définir « l'activité ludique » et de voir comment on trouve ces activités dans une classe de FLE pendant l'activité de la compréhension de l'écrit au primaire.

1. Qu'est-ce qu'un jeu ?

a. L'histoire du jeu

L'histoire du jeu, depuis l'Antiquité jusqu'à notre époque, est un récit fascinant jalonné d'une évolution exceptionnelle à travers les siècles. Au cours de cette période prolongée, sa perception et son utilisation ont connu de nombreuses transformations, tant sur le plan théorique que pratique. Qu'il s'agisse de jeux à visée ludique, compétitive ou stratégique, le jeu a toujours occupé une place importante dans la société, illustrant les valeurs, les convictions et les modes d'existence de diverses périodes. Cette progression a été guidée par l'apparition de technologies récentes, la variété croissante des formes de loisirs et les transformations socio-culturelles

D'après N. 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 a occupé dans la vie de l'homme, dans sa société et surtout dans le système scolaire (1997, p.23).

Dans cette citation N. Grandmont met en lumière la dimension historique et sociétale du jeu, en insistant sur son enracinement profond dans l'expérience humaine. Il invite à considérer le jeu non seulement comme une simple activité de divertissement, mais comme un phénomène culturel et éducatif traversant les âges. Ainsi, en replaçant le jeu dans son évolution historique, on comprend mieux comment il a progressivement été intégré au système éducatif comme outil pédagogique, en particulier dans la didactique des langues. La reconnaissance du jeu à l'école comme un outil éducatif justifie actuellement la montée en intérêt des chercheurs et des

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

professeurs pour des méthodes ludiques, capables de motiver les apprenants, renforcer leur engagement cognitif et favoriser des apprentissages plus durables.

Autrement dit, la réflexion de Grandmont offre une validation scientifique et historique pour l'usage du jeu en classe, conférant ainsi à notre travail un fondement théorique robuste.

A l'Antiquité, le jeu est un outil essentiel de développement cognitif et de préparation à la vie adulte. Aristote, figure majeure de la pensée antique, affirmait qu'« il faut laisser les enfants jouer jusqu'à cinq ans sans aucune intervention de la part de l'adulte pour ne pas nuire à leur croissance naturelle » (2016-2017, p.41). Cette citation illustre une vision éducative selon laquelle le jeu libre contribue au développement harmonieux de l'enfant, sans contrainte ni direction excessive.

Durant le Moyen Âge, le jeu fut fortement critiqué par l'Église catholique, qui le considérait comme une activité immorale incitant aux passions dangereuses. Malgré cette réprobation, il restait pratiqué et apprécié, notamment dans l'aristocratie, où il conservait un rôle éducatif pour les jeunes nobles.

Depuis la Renaissance, le jeu s'est intégré à l'éducation, notamment dans les écoles religieuses, où on trouve que les enseignants utilisaient le jeu comme une méthode pour enseigner le Latin. À ce sujet, N. Makhloufi déclare que :

Il faudra attendre la Renaissance pour pouvoir l'introduire- le jeu- dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du Latin. (2001,p.90).

Au XVII^e siècle, le jeu a connu une reconnaissance plus large, notamment à travers la notion de « pédagogie du sourire », où des jeux comme « l'oie apparaît » étaient utilisés pour transmettre divers savoirs tels que la grammaire, les sciences ou les valeurs morales. Cette dynamique s'est intensifiée au XVIII^e siècle sous l'influence de penseurs comme Jean-Jacques Rousseau, qui prônait une éducation respectueuse de la nature enfantine et reconnaissait les vertus éducatives du jeu.

Au XVIII^e siècle, les perceptions de l'enfance ont connu une évolution significative, en particulier sous l'influence de Jean-Jacques Rousseau. Ce dernier a mis en lumière le rôle fondamental du jeu dans le processus éducatif, affirmant que l'éducation devait respecter la nature propre de l'enfant et chercher à la préserver aussi longtemps que possible : « La nature enfantine doit être préservée le plus longtemps possible par une éducation qui la prend en compte. » <http://www.scienceshumaines.com>

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

À la fin du XIXe et au début du XXe siècle, les travaux de pédagogues tels que Decroly, Dewey, Cousinet, Freinet et Montessori ont profondément transformé les approches éducatives, en intégrant le jeu comme un moyen d'apprentissage adapté aux besoins et au rythme des enfants. Le jeu est alors devenu un levier motivant pour favoriser l'engagement des apprenants et leur développement global.

Malgré ces apports théoriques et pratiques en faveur de la pédagogie ludique, son intégration reste inégale à travers les systèmes éducatifs. Dans des contextes comme celui de l'Algérie, l'usage du jeu dans l'enseignement demeure encore marginal, voire absent, en dépit de son potentiel reconnu par de nombreux spécialistes. Comme le souligne Redouane : « l'enseignant algérien manifeste une certaine réticence à adopter les activités ludiques, faute de formation adaptée et d'un encadrement institutionnel clair » (2020,p.115). Ce constat est confirmé par plusieurs travaux universitaires qui mettent en évidence une faible intégration du jeu en classe, malgré son potentiel motivant et formateur.

b. L'étymologie du mot jeu

Selon Jean Château « Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. ». (2018-2019, p.12).

Le terme « **jeu** » trouve son origine dans le latin *jocus*, signifiant « plaisanterie » ou « badinage ». À ses débuts, il évoquait principalement un divertissement léger ou une expression plaisante.

Progressivement, le mot a évolué en ancien français pour devenir jeu, désignant alors une activité récréative, souvent exercée dans un cadre libre et agréable. De nos jours, la notion de jeu s'est considérablement élargie : elle englobe aussi bien les jeux d'enfants que les jeux vidéo, les jeux de société, les jeux de rôle ou encore les jeux à visée pédagogique.

Cette diversité de formes témoigne de la richesse et de la polyvalence de l'activité ludique dans les contextes éducatifs, sociaux et culturels.

c. Propositions de définitions du jeu

Le jeu constitue une activité essentielle au développement psychologique et affectif de l'enfant. Loin d'être un simple divertissement, il joue un rôle fondamental dans la construction de sa personnalité. À ce titre, il doit être considéré comme un outil éducatif sérieux, capable de favoriser un développement harmonieux sur les plans cognitif, émotionnel et social.

Selon le dictionnaire de français LAROUSSE :

le Jeu : non masculin (latin, plaisanteries) est définit comme : une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ; participer à un jeu.<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

Cette définition met en évidence le caractère volontaire et gratuit du jeu, qui se distingue des activités contraignantes ou productives. Le jeu n'est donc pas une obligation, mais un engagement libre, motivé par le plaisir qu'il procure. Dans un cadre éducatif, cette conception du jeu permet de comprendre comment une activité ludique peut favoriser l'apprentissage en sollicitant la motivation intrinsèque de l'apprenant.

D'après Nicole De Grandmont le jeu est considéré comme : « une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur ». (1997, p.83). Elle ajoute également que les jeux proposent « le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre ».(1997, p.88).

Ces définitions soulignent l'importance du jeu dans le développement de l'enfant, mettant en avant sa nature volontaire et sa capacité à encourager la résolution de problèmes.

Autrement dit, Nicole De Grandmont a mentionné deux dimensions fondamentales du jeu. D'une part, elle insiste sur le caractère libre et autonome de l'activité ludique : le jeu est une action volontaire, délimitée dans le temps, et qui n'est soumise à aucune contrainte extérieure, si ce n'est celles que le joueur lui-même choisit d'accepter. Cette idée renforce la notion que le jeu n'est pas imposé, mais résulte d'un engagement personnel, ce qui favorise la motivation et la participation active.

D'autre part, De Grandmont souligne que le jeu implique un effort cognitif : le joueur manifeste une volonté réelle de se concentrer sur une situation problématique dans le but de la résoudre. Cette composante met en lumière la valeur éducative du jeu, en tant que dispositif qui sollicite la réflexion, la prise de décision, et la résolution de problèmes. Dans un contexte pédagogique, cela signifie que les jeux peuvent être utilisés non seulement pour motiver les apprenants, mais aussi pour développer des compétences intellectuelles et méthodologiques.

Ainsi, cette citation illustre parfaitement la manière dont le jeu peut s'inscrire dans une démarche didactique, en conciliant plaisir et apprentissage, liberté et structure, tout en respectant le rythme et les intérêts de l'apprenant.

Selon Jean Pierre CUQ : « Le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève ». (2003, p.142). C'est-à-dire, on peut intégrer le jeu dans le contexte éducatif en des situations d'enseignement car le jeu permet de revaloriser la matière scolaire, souvent perçue par les apprenants comme contraignante ou ennuyeuse. Il introduit une dimension ludique et plaisante qui change la perception de l'activité d'apprentissage et l'apprenant n'est

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

plus seulement dans une posture d'obligation, mais devient acteur volontaire de son apprentissage, ce qui renforce sa motivation.

Par ailleurs, le jeu favorise des interactions sociales plus riches et plus spontanées. Il permet de créer un climat de confiance et de coopération entre les apprenants, mais aussi entre l'enseignant et les apprenants. Les rôles traditionnels peuvent s'atténuer. Donc, l'enseignant devient facilitateur, et les apprenants s'impliquent davantage dans les échanges, ce qui dynamise la communication orale et crée un cadre propice à l'expression et à la collaboration.

Enfin, le jeu ne se limite pas à une simple méthode d'animation, mais qu'il contribue à redéfinir les relations pédagogiques. Il offre un espace dans lequel l'apprenant peut s'exprimer librement, oser, essayer, se tromper et recommencer sans pression, ce qui favorise un apprentissage actif, authentique et épanouissant.

Comme une autre définition de jeu, Jacques Henriot dit : « On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément conçu comme arbitraire. »(1989,p.300). Pour Jacques Henriot, le jeu est une activité volontaire, symbolique et structurée, fondée sur l'adhésion libre du joueur à un univers fictif. Il stimule la réflexion par son caractère aléatoire et non utilitaire. Dans un cadre éducatif, il devient un puissant levier de développement cognitif et social.

À travers les définitions que nous avons évoquées, nous concluons que le jeu est une activité volontaire et plaisante, essentielle au développement de l'enfant. Il favorise l'apprentissage en stimulant la réflexion, la résolution de problèmes et les interactions sociales, tout en transformant la perception des matières scolaires. Il devient ainsi un outil pédagogique puissant.

2. Les types de jeux

Il est aujourd'hui admis que le jeu, dans toutes ses formes, constitue un levier pédagogique puissant en classe de langue. Cependant, face à la diversité et à la richesse des activités ludiques constamment enrichies par l'évolution technologique, il devient difficile d'en proposer une classification exhaustive. Dans une approche didactique, Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca proposent une typologie pertinente des jeux en classe de langue, en distinguant quatre grandes catégories : les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre.

2.1 Les jeux linguistiques

D'après Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca les jeux linguistiques sont ceux :

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxique, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant. (2014,p.457).

Donc, ils définissent les jeux linguistiques comme des outils pédagogiques qui englobent divers aspects de la langue tels que la grammaire, la morphologie, la syntaxe, le lexique, la phonétique et l'orthographe. Ils visent à faire manipuler aux apprenants les régularités linguistiques, à découvrir les structures de la langue et à en mémoriser les règles.

D'autre part, on peut dire que ces jeux, bien qu'ils soient parfois perçus comme formels, sollicitent la réflexion des participants et favorisent un apprentissage actif. Contrairement aux jeux de mots fondés sur les calembours ou les contrepèteries, les jeux linguistiques visent avant tout à dynamiser la classe et à engager les apprenants dans des activités signifiantes sur le plan linguistique. Pour les apprenants débutants, notamment en contexte algérien où le français constitue une langue étrangère, ces jeux peuvent représenter une difficulté. Toutefois, bien utilisés, ils facilitent l'acquisition et la mémorisation des structures linguistiques tout en éveillant l'intérêt et la motivation des apprenants.

Parmi ces jeux, on retrouve les mots croisés, les mots fléchés, les devinettes ou les énigmes. Leur objectif n'est pas simplement de divertir, mais d'amener l'apprenant à mobiliser ses compétences linguistiques pour résoudre un problème ou accomplir une tâche. Ainsi, le jeu devient un véritable outil didactique, au service de l'apprentissage. L'enseignant joue alors un rôle essentiel dans le choix des activités ludiques en fonction du niveau et des besoins des apprenants, afin de garantir leur efficacité pédagogique.

Enfin, les jeux linguistiques constituent un moyen pertinent pour surmonter les difficultés liées à l'apprentissage de la grammaire, de la conjugaison et du lexique. Ils ne se limitent pas à rendre la classe vivante, ils soutiennent la mémorisation, renforcent les compétences langagières et contribuent à un apprentissage durable et signifiant.

2.2 Les jeux de créativité

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca affirment que les jeux de créativité sont ceux :

Qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques.

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

Les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc., appartiennent à cette catégorie de jeux. (2014, p.457).

À partir de cette citation on peut dire que, ces jeux de créativité sollicitent activement la personnalité de l'apprenant, en l'amenant à mobiliser ses compétences langagières ainsi que sa capacité à imaginer et à construire des situations d'énonciation, qu'elles soient réelles ou fictives. Ces jeux encouragent la production d'énoncés originaux, voire poétiques. Donc, ces activités comme les devinettes, charades ou anagrammes permettent ainsi un apprentissage actif, stimulant et centré sur l'expression personnelle.

À cet égard, H. Augé affirme que « Devenir créatifs ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ... ». (1981,p.56). Donc, il faut renouveler les pratiques pédagogiques et de faire de la créativité un moteur central dans l'acte d'enseigner et d'apprendre. En ce sens, les jeux de créativité ne sont pas de simples divertissements, mais des leviers puissants pour motiver, impliquer et faire progresser les apprenants dans leur appropriation de la langue française.

2.3 Les jeux culturels

Concernant les jeux culturels, ils ajoutent qu'ils sont ceux :

Qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants. le jeu de baccalauréat en est un bel exemple : aux rubriques traditionnelles (pays, ville, peintre, écrivain, musicien, savant, etc.) dont il faut remplir les cases en respectant la lettre initiale imposée, il est possible d'en substituer d'autre (comme les régions et les villes de France, les pays où l'on parle français, mais aussi les plats typiques ou les mots clés qui représentent les stéréotypes de la France,. (2014,p.458).

Ces jeux s'appuient sur les connaissances culturelles et générales des apprenants, en les incitant à mobiliser leur savoir sur différents domaines comme la géographie, l'art, la littérature ou encore la gastronomie, comme le jeu du baccalauréat (ou jeu du bac). Ainsi, ces jeux favorisent l'ouverture culturelle, renforcent la motivation des apprenants et créent des ponts entre la langue et le monde qui l'entoure.

2.4 Les jeux dérivés du théâtre

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca montrent qu'ils sont ceux :

Qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte ; la

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète . (2014,p.458).

Les jeux dérivés du théâtre désignent un ensemble d'activités pédagogiques qui transforment la classe en un espace scénique, où les apprenants deviennent des acteurs engagés dans des interactions orales simulées ou improvisées. Ces jeux reposent sur des degrés variables d'improvisation, de guidage par l'enseignant ou de contraintes formelles. Ils incluent notamment la dramatisation, les jeux de rôle et les jeux de simulation, avec la simulation globale considérée comme la forme la plus aboutie de ce type d'activités, car elle mobilise l'ensemble des compétences langagières dans un cadre fictif riche et structuré.

Cette classification des différents types de jeux exploitables en classe de langue permet de mettre en lumière non seulement les vertus pédagogiques de ces activités, mais également leur capacité à valoriser le rôle actif de l'apprenant. En effet, ces jeux didactiques, en plus de favoriser l'apprentissage de la langue de manière ludique et motivante, soulignent l'importance de la participation de l'apprenant, en le plaçant au centre du processus d'enseignement/apprentissage.

3. L'approche ludique dans l'enseignement /apprentissage de français langue étrangère

Dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, l'approche ludique peut être particulièrement efficace pour encourager la pratique active de la langue cible, elle facilite l'acquisition et la rétention du lexique ainsi que des structures grammaticales. Toutefois, ce concept demeure en perpétuelle évolution, rendant difficile toute tentative de définition unique ou figée. Ainsi, le définir revient davantage à en explorer les différentes manifestations pédagogiques qu'à en cerner des contours strictement délimités.

Jean Pierre Cuq définit l'activité ludique comme :

Une activité d'apprentissage [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon ressource leurs compétences verbales et communicatives. (2003, p.155).

L'activité ludique est une activité d'apprentissage encadrée par des règles de jeu, visant un objectif pédagogique précis. Elle favorise la communication entre apprenants à travers des échanges interactifs (résolution de problèmes, prise de décisions, etc.), tout en stimulant le plaisir d'apprendre. Elle permet aux apprenants de mobiliser efficacement leurs compétences

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

verbales et communicatives dans un contexte motivant. Donc, aide l'enseignant à surmonter les difficultés liées à la compréhension de certaines notions, tout en plaçant l'apprenant au centre de son apprentissage dans un climat créatif et stimulant.

Dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère et surtout que cette langue est particulièrement pertinente dans les contextes scolaires, notamment au primaire où les concepteurs des manuels ont adopté une démarche pédagogique cohérente qui donne du sens aux apprentissages et assure la compréhension et l'utilisation de la langue par les jeunes apprenants. L'attention et l'intérêt des apprenants peuvent être plus facilement mobilisés par des approches interactives.

4. L'importance des activités ludiques dans une classe de FLE

Dans l'enseignement du FLE, en particulier au niveau primaire, l'objectif fondamental est de permettre à l'apprenant d'acquérir et de maîtriser la langue en tant qu'outil de communication authentique, adapté à ses besoins et à son contexte. Donc, la réussite du processus d'apprentissage repose sur la qualité des contenus proposés en classe et des méthodes pédagogiques mises en œuvre pour favoriser la compréhension et l'appropriation de ces contenus comme Boadiwaa Maame a défini que: « Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement apprentissage de cette langue».(2015,p.24).

Pour arriver à tout cela, les activités ludiques seront un outil très puissant et important, voici les points principaux qui montrent leur importance :

4.1 La motivation

Selon René RICHTERICHÉ, la motivation est : « l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé » (1985,p.102). La motivation, en tant que variable clé du comportement humain, occupe une place fondamentale dans les interactions de l'individu avec son environnement. Dans le domaine de l'acquisition d'une langue étrangère, cette notion se manifeste principalement à travers la sélection de méthodes pédagogiques appropriées, conçues pour accroître la motivation à apprendre et cultiver l'aspiration à la réussite à tous les niveaux.

Motiver les apprenants représente aujourd'hui l'un des principaux défis de l'enseignement. Cela implique une double responsabilité pour l'enseignant : d'une part, comprendre les raisons qui incitent l'apprenant à s'engager, à persévérer ou à abandonner une activité ; d'autre part, susciter et entretenir le désir d'apprendre.

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

À ce titre, les jeux constituent une source importante de motivation et de plaisir, car ils permettent de rompre la monotonie des séances classiques, de relancer l'intérêt des apprenants et de rendre l'apprentissage plus attrayant. Alors, on peut dire que les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère renforcent la motivation en favorisant l'acquisition de nouvelles connaissances tout en mobilisant celles déjà acquises, et en valorisant la dimension relationnelle entre les apprenants.

4.2 L'autonomie

Le dictionnaire de la psychologie désigne l'autonomie comme :« Être autonome, c'est accéder à une forme de liberté consistant à se déterminer par soi-même, en conformité avec les règles du groupes, les valeurs et les lois sociales » (1991,p.759).Être autonome, c'est avoir la capacité de faire ses propres choix tout en respectant les règles du groupe, les valeurs sociales et les lois.

C'est-à-dire l'autonomie ne signifie pas agir sans limites, mais plutôt exercer une liberté responsable et réfléchie. Dans un contexte scolaire, un élève autonome travaille seul, suit les consignes, et respecte le cadre de la classe sans dépendre constamment de l'enseignant.

Dans une classe de FLE, les activités ludiques jouent un rôle fondamental dans le développement de l'autonomie de l'apprenant. Ils créent environnement sécurisant, stimulant et motivant, dans lequel l'apprenant peut expérimenter, se tromper, corriger et progresser sans crainte d'échec .De plus, l'enseignant n'est plus uniquement transmetteur de savoirs, mais devient un guide qui les apprenants dans leur cheminement vers l'autonomie.

Donc, les activités ludiques, fréquemment fondées sur des tâches concrètes et interactives, s'inscrivent dans une approche actionnelle, impliquant l'apprenant dans l'accomplissement d'actions réelles en langue. Cela le pousse à réfléchir sur son propre processus d'apprentissage, à prendre des décisions, à s'auto-évaluer, et ainsi à cultiver des compétences métacognitives indispensables pour l'autonomie.

Dans cette construction de soi ,on peut dire que l'utilisation des activités ludiques dans une classe de FLE est pédagogiquement puissantes ; elles motivent, facilitent l'expression, permettent de découvrir la langue étrangère et la pratiquer d'une manière fluide et tolérante tout en gardant le plaisir et le besoin d'apprendre, renforcent les compétences langagières et favorisent une ambiance propice à l'apprentissage qui contient le travail en groupe qui élimine la timidité des apprenants et développent sont créativité et son imagination.

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

5. les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

La maîtrise de la lecture constitue un facteur déterminant dans la réussite scolaire des élèves. Il est donc essentiel de créer, en classe de FLE, un environnement propice à un apprentissage efficace, favorisant l'implication et l'investissement intellectuel de l'apprenant. Dans ce contexte, les nouveaux programmes de l'école primaire mettent l'accent sur l'introduction de la lecture à travers des activités à visée ludique, afin de rendre cet apprentissage plus accessible et motivant.

Selon J.GIASSON :

les élèves doivent lire le plus souvent possible des textes entiers, mais, en certaines occasions, ils ont besoin de s'attarder sur des unités comme les mots ou les syllabes, laisser choisir les activités par les élèves est à privilégier, mais l'enseignant proposera, dans certaines circonstances, un texte ou une activité déterminés en fonction d'un objectif pédagogique valable (2005,p.29).

Dans cette citation, J. Giasson souligne l'importance de trouver un équilibre pédagogique dans l'enseignement de la lecture. Il recommande aux apprenants de s'engager fréquemment dans la lecture complète de textes, afin de promouvoir le développement d'une compréhension véritable et globale de l'écrit. Toutefois, il est crucial dans certains contextes de focaliser sur des unités plus spécifiques comme les mots ou les syllabes, spécialement pour renforcer des aptitudes spécifiques telles que le déchiffrage ou la conscience phonologique.

Donc, Ces activités ludiques doivent être conçues en fonction des besoins spécifiques de l'apprenant, afin de l'accompagner dans son développement en tant que lecteur, récepteur, locuteur, scripteur et interlocuteur. Elles lui offrent l'opportunité de mobiliser et de réinvestir ses acquis linguistique tels que le vocabulaire, la grammaire et le lexique, ainsi de lui donner l'envie de lire et participer.

Deuxième chapitre : Les jeux ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit au primaire

Conclusion

Nous avons présenté dans cette partie des définitions de différents concepts tel que : les jeux, les activités ludiques, la motivation, l'autonomie et le lien entre ces concepts, ainsi que l'impact de l'un sur l'autre. Nous avons souligné que la lecture et la compréhension de l'écrit sont des activités qui dépendent l'une de l'autre ; pour lire il faut comprendre, et que la compréhension est plus complexe que l'acte de lire. Comme cela a été démontré précédemment ; les activités ludiques jouent un rôle essentiel dans une classe de FLE et ont un impact significatif sur la compréhension de l'écrit au primaire.

Ainsi que les objectifs de ces activités qui visent, à motiver les apprenants, développer leurs compétences langagières, de les encourager-les au travail collaboratif. Enfin, tout travail de recherche se doit d'articuler une dimension pratique, afin de mettre à l'épreuve et de concrétiser les apports développés dans la partie théorique.

Partie pratique

Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

Introduction

Dans les deux premiers chapitres théoriques, nous avons examiné en détail les jeux ludiques et leur impact dans le contexte de l'enseignement apprentissage de FLE, en mettant particulièrement l'accent sur leur influence sur l'activité de la compréhension de l'écrit chez les apprenants de primaire en particulier de 5^{ème} année primaire.

Pour répondre à la problématique posée au début de notre recherche et vérifier la validité des hypothèses concernant le rôle des activités ludiques dans la compréhension de l'écrit. Nous avons choisi l'expérimentation comme outil de vérification ; donc, nous essayerons d'introduire quelques jeux pour cette activité et voir comment elles pourraient influencer sur la compréhension des apprenants.

1. Méthodologie et Collectes des données

1.1. Objectif de recherche

L'objectif principal de cette recherche est de réaliser une étude comparative entre une séance de compréhension d'un texte menée avec des jeux ludiques et l'autre conduite selon une démarche traditionnelle, sans jeux. Cette comparaison vise à observer les différences en termes de participation, de motivation, d'attention, et de performance en compréhension entre les deux approches pédagogiques.

1.2. Le terrain

Notre expérimentation s'est déroulée au sein d'une école du cycle primaire dans la région du Feliache où je travaille, plus précisément à l'école Ben Chenif Nadir Ben Mbarek sous la direction de Monsieur Remli Abd Alhamide, le mois d'avril 2025. Cet établissement est petit par rapport aux autres écoles, il scolarise 204 apprenants, une seule classe de chaque niveau ; 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} AP. Concernant la classe de l'expérimentation, elle est décorée avec des dessins, des panneaux et des projets réalisés par les apprenants. Les apprenants concernés appartenaient à ma classe de cinquième année primaire.

1.3. Le public

Il s'agit donc, des apprenants d'une classe qui contient 32 apprenants de sexes divers, comprenant 14 filles et 18 garçons , divisé par deux groupes, censés pouvoir lire des textes courts. Comme le manuel scolaire se base sur la lecture et la compréhension. Nous avons sélectionné ce niveau en raison de son rôle crucial dans le système éducatif algérien. Il constitue une étape significative dans la formation de la personnalité de l'apprenant, marquant la transition de l'enfance à l'adolescence. Il est impératif d'introduire une approche d'apprentissage du français plus dynamique et avancée, tout en garantissant une transition fluide entre les

différents cycles. Les niveaux des apprenants sont variés , il ya des excellents, des moyens et des faibles.

1.4.La méthode de travail

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des jeux ludiques dans l'enseignement/l'apprentissage de l'écrit. Nous avons choisi de réaliser l'expérimentation en deux séances, au cours desquelles nous proposerons le même exercice de différentes méthodes. Autrement dit, nous proposerons le même exercice de manière traditionnelle , en suivant les méthodes habituelles « un texte avec ces questions » en nous basant sur les contenus du manuel scolaire prescrit par le ministère. Lors de la deuxième séance l'exercice sera présenté de manière ludique; cela nous permettra d'observer , analyser et comparer les résultats obtenus afin de mieux évaluer l'impact de l'apprentissage ludique sur la compréhension de l'écrit chez les apprenants de primaire.

1.5.Étapes de l'expérience

1.5.1. Expérience sans jeux ludiques

a-Présentation de la séance

Nous avons travaillé avec 16 apprenants, de différents sexes, âgés de 10 à 11 ans. Nous leur avons distribué un texte intitulé « Quand je serai grand », c'est un texte descriptif qu'il s'agit des métiers de rêve, il se compose de cinq paragraphes suivi de questions. (Voir l'annexe N°01).Les apprenants ont effectué une lecture silencieuse pendant cinq minutes, puis nous avons réalisé une première lecture à haute voix pour eux.

Ensuite, nous avons posé oralement des questions de la compréhension du texte. Il s'agissait de questions littérales dont les apprenants pouvaient trouver la réponse directement dans le texte ou le para texte, sans avoir à lire le texte en entier. Ils ont essayé de répondre en levant la main et en demandant la permission, donnant leurs réponses directement à partir du texte . Bien que ce type de questions ne soit pas négligeable, il reste limité. Par la suite, nous avons expliqué le texte phrase par phrase et avons commencé à répondre aux questions relatives au texte.(voir l'annexe N°03).

A l'étape suivante, les apprenants ont lu le texte en respectant les liaisons, l'enchaînement et l'intonation. Ensuite, nous leur avons demandé de répondre individuellement aux sept questions qui accompagnaient le texte.

b-Commentaire

Nous avons remarqué que 7 apprenants ont répondu à la majorité des questions, alors que les 9 autres n'ont répondu qu'à une ou deux questions, manifestant un manque de motivation et de concentration.

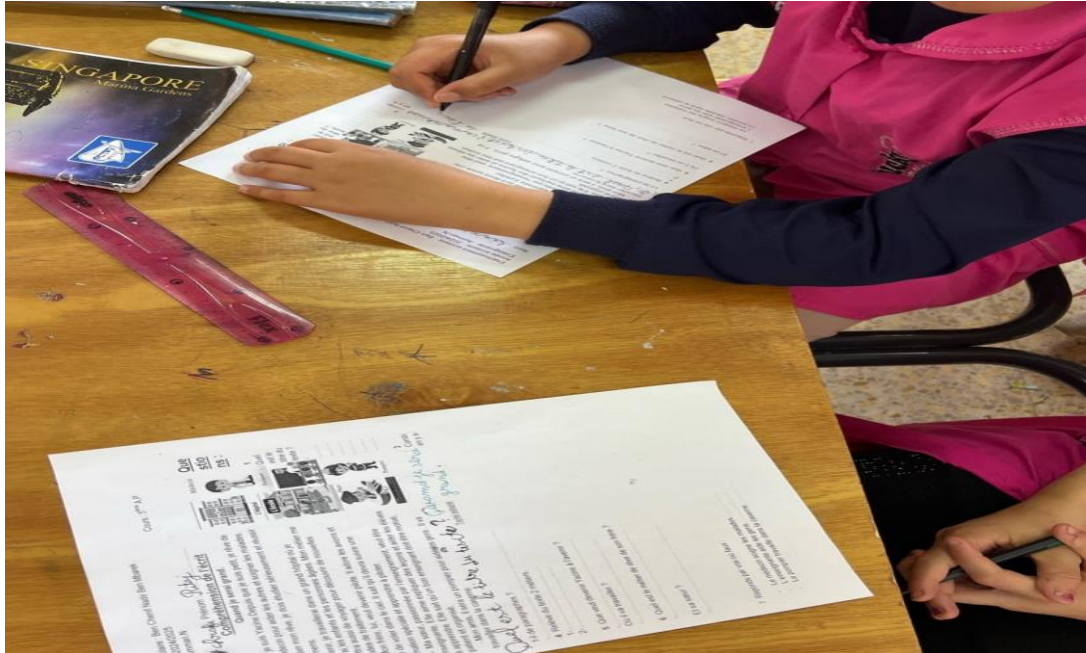


Figure N°01 : image qui représente le travail des apprenants pendant l'activité.

1.5.2. Expérience avec jeux ludiques

1.5.2.1. Les modèles des jeux présentés aux apprenants

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

Nous avons décidé de commencer par le jeu le plus facile pour préparer les apprenants et tester leur intérêt et leur motivation, il s'agit du « jeu de devinette ».

Nous distribuons le même texte que nous avons travaillé avec le premier groupe de la classe traditionnel « Quand je serai grand ».

Ce texte suivi par une grille où les apprenants l'utilisent pour cocher la bonne réponse après d'écouter la devinette par nous. Nous avons commencé par la lecture silencieuse du texte par quelques apprenants et la lecture magistrale par l'enseignante nous avons posé des questions oralement sur les éléments périphériques du texte :

-« quel est le titre du texte ?

-combien y a-t-il de paragraphe dans ce texte ?

-que voyez-vous en image ? ».

Partie pratique Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

Dans un second temps. Nous avons passé à la grille où chaque apprenant reçoit une grille contenant des mots liés au texte. Les mots ont été placés aléatoirement dans chaque grille, sans que nous réalisions de lecture préalable. Puis nous leur présentons des définitions sur les métiers mentionnés dans le texte et les apprenants doivent chercher et cocher la bonne réponse dans la grille.

Exemple : Nous avons proposé la devinette suivante : « Je suis une personne qui soigne les malades. » Les apprenants devaient retrouver et cocher le mot « Médecin » dans leur grille. Le premier qui termine annonçait « Bingo! ». (Voir l'annexe N°02).

Puis, nous avons passé directement au « jeu d'enveloppe » où nous avons distribué des enveloppes contenant des cartes. (Voir la figure N°02). Sur chaque carte, un mot était écrit. Les mots étaient volontairement désordonnés. La tâche des apprenants consistait à collaborer pour remettre les mots dans le bon ordre afin de reconstituer une phrase simple, correcte du point de vue syntaxique.

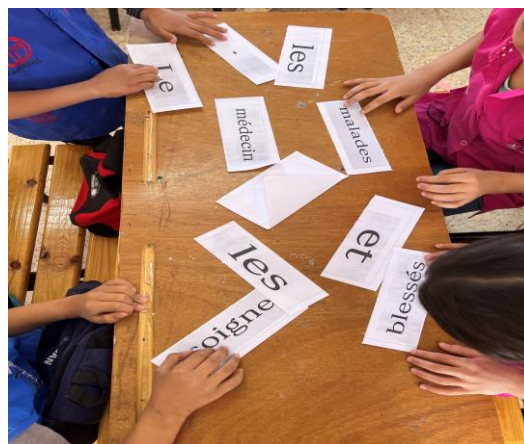


Figure N°02 : image qui montre les enveloppes contenant les cartes.

1.5.2.2. Les objectifs visés par les jeux proposés

Toute recherche pratique s'appuie sur une réflexion préalable, laquelle doit nécessairement définir des objectifs précis. Dans cette perspective, notre démarche vise à établir un nouveau rapport de l'apprenant à la langue, un rapport empreint de plaisir et de construction de sens.

Nous postulons que le jeu constitue un levier essentiel de motivation, en facilitant la concentration et en sollicitant la mémoire de l'apprenant. Par le biais des activités ludiques, celui-ci adopte une posture active : il découvre, à travers son rôle de partenaire, l'importance de sa contribution au sein du groupe et développe un sentiment de responsabilité en vue

Partie pratique Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

d'atteindre un objectif commun. Le jeu favorise ainsi l'échange, le partage et l'implication collective.

A-L'objectif du premier jeu (jeu de devinette)

L'objectif principal de ce jeu est de développer la compréhension de l'écrit chez les apprenants en les incitant à lire de manière attentive et ciblée un texte. En cherchant à répondre à la devinette donnée par l'enseignant, les apprenants doivent repérer des informations précises dans une grille de mots, ce qui stimule leur capacité à extraire des éléments clés et à faire des inférences. Ce jeu permet également d'enrichir leur vocabulaire, de renforcer leur autonomie dans la compréhension de textes, et de favoriser un apprentissage actif et ludique de la lecture.

Autrement dit, Ce jeu stimule la réflexion et l'analyse. Les apprenants doivent non seulement trouver les mots, mais aussi déduire et raisonner pour associer chaque devinette au mot correct dans la grille. Cela développe leur capacité à faire des inférences et à penser de manière logique.

Le format ludique du jeu rend l'activité de lecture plus attractive et motivante. Les élèves sont plus enclins à participer activement et à s'engager dans l'activité de compréhension de l'écrit. Cela crée une atmosphère de classe dynamique et interactive.

Aussi, avec l'utilisation de la grille pour trouver les réponses, les élèves deviennent plus autonomes dans leur recherche d'informations. Cela les aide à développer des stratégies de lecture et à être plus indépendants lorsqu'ils sont confrontés à des textes.

B-Protocole relatif au premier jeu

Le jeu c'était organisé ainsi :

Nombre de joueurs	Durée	Règles de jeu
16 apprenants	15 min	<ul style="list-style-type: none">-Écouter les devinettes.-lecture des mots de la grille.-Chercher et cocher la bonne réponse dans la grille.- Celui qui trouve la bonne réponse dans une minute a 1 point et qui ramasse le maximum des points gagne.

Nous avons distribué le texte « Quand je serai grand » avec la grille qui contient les noms des métiers.

Partie pratique Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

Après une lecture silencieuse et magistrale, nous avons commencé de lire la première devinette :

”Je suis une personne qui soigne les malades.”

On a trouvé 11 apprenants qui lèvent la main et disent « Bingo ! » et trouvent le mot « médecin » dans la grille dans une minute.(voir la figure N° : 03).



Figure N °03 : image qui représente la participation des apprenants à la réponse à la première devinette.

Deuxième devinette :

”J’explique les leçons pour les élèves, qui suis-je ?”

On a trouvé 14 apprenants qui lèvent la main et disent « Bingo !» et trouvent le mot «enseignante» dans la grille dans une minute.(voir la figure N° 04).

Troisième devinette :

”Je travaille dans la caserne et j’aide les gens et les victimes, qui suis-je ?”

On a trouvé 12 apprenants qui lèvent la main et disent «Bingo !» et trouvent le mot «pompiers» dans la grille dans une minute.



Figure N° 04 : image qui représente la participation des apprenants à la réponse à la deuxième devinette.

C.L'objectif du deuxième jeu :(jeu d'enveloppe)

L'objectif principal de cette activité est d'amener aux apprenants de lire des mots pour construire des phrases, dans le but d'utiliser leur mémoire pour identifier le sens des mots et le contexte. Puisque le jeu se déroulait en groupes, notre but est de faire participer tous les apprenants, même ceux qui ont des difficultés en langue française. Cette démarche visait également à enrichir la communication entre eux, à encourager leurs interactions et à favoriser la liberté d'expression et d'échange.

Elle avait aussi pour but de renforcer leur motivation et leur socialisation à travers le travail de groupe; tout en développant des compétences de coopération, de discussion, et de prise de décision collective pour répondre aux défis ou aux questions dissimulés dans les enveloppes.

D-Protocole relatif au deuxième jeu

Le jeu c'était organisé ainsi :

Partie pratique Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

Nombre de joueurs	Durée	Règles de jeu
4 groupes de 4 apprenants	15 min	<ul style="list-style-type: none">-Ouvrir les enveloppes et lire les mots écrits dans chaque carte.-A partir de ces mots former une phrase.-Coller la phrase correcte au tableau-Celui qui termine en premier gagne.

Nous avons formé des groupes hétérogène, parce que c'est la nature d'homme de se regrouper dans les communautés, donc si on demande aux apprenants de former des groupes, ils vont les former à la base de sympathies mutuelles, ce qui ne doit pas être favorable pour le jeu, car on a besoin des groupe équilibrés au niveau de connaissances et nombre des apprenants. Pour cela, c'est nous qui formons les quatre groupes.

Nous avons distribué quatre enveloppes et chaque enveloppe contient des cartes, sur chaque carte s'écrit un mot, nous avons demandé aux apprenants de former une phrase à partir de ces carte et les coller au tableau. Ensuite, chaque groupe lit à voix haute sa phrase et les autres groupes disent si elle est correcte.

Il s'agit donc d'une forme d'auto-évaluation. Celle-ci permet aux apprenants de mesurer leurs progrès, notamment en matière de maîtrise de soi, de raisonnement et de mobilisation des notions acquises.

Nous avons trouvé que :

- Dans le premier groupe, il y a 3 phrases correctes.
- Dans le deuxième groupe : toutes les phrases sont correctes.
- Dans le troisième groupe : 2 phrases sont correctes.
- Dans le quatrième groupe : toutes les phrases sont correctes.

Voilà les phrases utilisées :



Figure N°05 : des images qui représentent les phrases utilisées dans le jeu d'enveloppe.

2.L'analyse des résultats

L'efficacité et la pertinence de ces pratiques dépendent principalement de la manière dont les jeux sont introduits et appliqués en classe, ainsi que du choix judicieux des activités proposées. Nous avons veillé à sélectionner des jeux adaptés aux besoins des apprenants et aux objectifs de notre recherche.

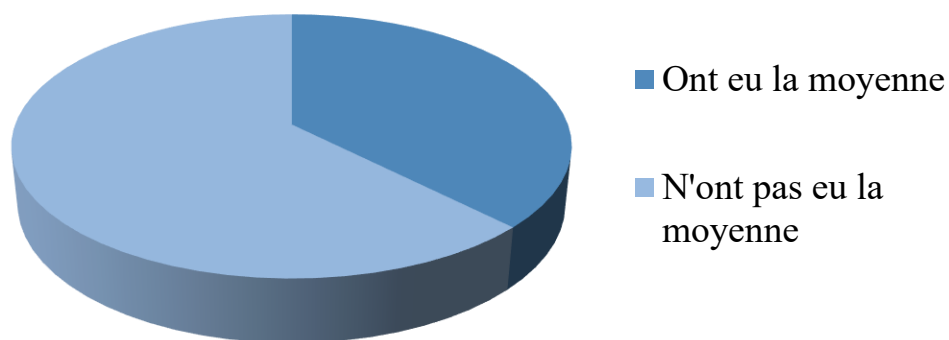
2.1. Analyse quantitative

2.1.1. Analyse quantitative sans jeux

Tableau N° 01 : L'analyse quantitative de nombre de réponses des apprenants /8 dans une séance sans les jeux ludiques.

Apprenants /Nombre des questions	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q7	Q 8	Nombre de réponses /8
1	+	+	+	-	-	-	-	-	3
2	+	+	-	+	+	+	-	+	6
3	-	+	+	-	-	-	-	-	2
4	+	+	+	-	-	-	-	+	4
5	+	-	+	+	+	+	+	+	7
6	-	+	+	-	-	-	-	-	2
7	+	+	-	-	-	-	-	-	2
8	+	-	+	+	-	-	+	-	4
9	-	+	+	-	-	-	-	+	3
10	+	-	-	+	+	-	-	+	4
11	+	+	+	-	-	-	-	-	3
12	+	+	-	+	+	-	-	+	5
13	+	-	-	+	-	+	-	-	3
14	+	+	+	-	-	-	-	-	3
15	-	+	+	-	-	-	-	-	2
16	+	-	-	-	-	+	+	-	3

Nous avons remarqué que 37,5% ont eu la moyenne et 62,5% ne l'ont pas eue. Voici un graphique représentant la répartition des apprenants :



Graphique 01 : un graphique représentant la répartition des apprenants selon l'obtention de la moyenne pendant une séance sans les jeux ludiques

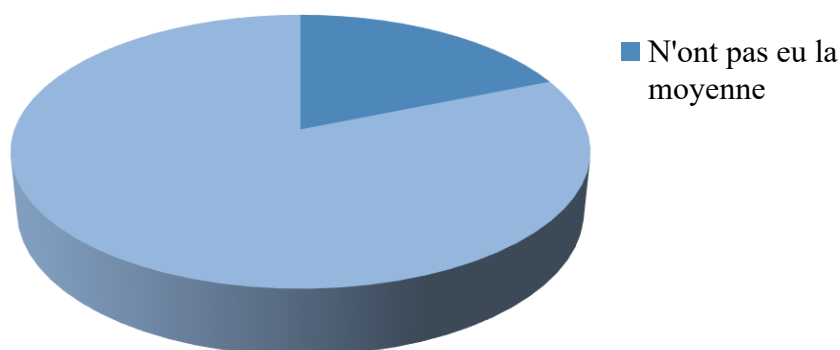
2.1.2. Analyse quantitative avec jeux

Tableau N° 02 : L'analyse quantitative de nombre de réponses des apprenants /8 dans une séance avec les jeux ludiques.

Apprenants / Nombre de questions	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Nombre de réponses /8
1	+	+	+	+	-	+	+	+	7
2	+	+	+	+	+	+	-	+	7
3	+	+	-	-	-	-	-	-	2
4	+	+	+	-	-	+	+	+	6
5	+	-	+	-	-	+	+	+	5
6	+	+	+	+	-	+	+	-	6
7	+	+	-	+	+	+	+	+	7
8	-	-	-	+	+	-	+	-	3
9	+	+	+	+	+	-	-	+	6
10	+	+	+	+	-	+	+	+	7
11	+	+	+	+	+	+	-	+	7
12	+	-	+	+	+	+	+	+	7
13	+	+	+	+	+	+	+	+	8
14	-	+	+	+	+	+	-	+	6
15	+	-	+	+	+	-	-	+	5
16	-	-	+	-	-	+	-	+	3

Nous avons remarqué que 81,25 % ont eu la moyenne et 18,75 % ne l'ont pas eue.

Voici un graphique représentant la répartition des apprenants :



Graphique 02 : un graphique représentant la répartition des apprenants selon l'obtention de la moyenne pendant une séance avec les jeux ludiques.

2.2. Analyse qualitative

À partir de ces choix et afin de comparer les résultats obtenus lors des deux séances, nous avons procédé à l'analyse qu'est représentée par la grille d'évaluation suivante qui expliquera mieux la différence entre les deux apprentissages :

Tableau N° 03: Analyse comparative entre les deux séances.

Critères	Séance avec jeux (devinettes+enveloppes).	Séance sans jeux
Participation	- Participation élevée (50 % à 81%). - Réponses rapides et enthousiastes. - Tous les apprenants et les groupes actifs.	- Moins de 37% de réussite complète. - Plus de 62 % de réponses incomplètes. - Participation limitée.
Concentration	Soutenue grâce au défi et à l'amusement	Baisse rapide après quelques minutes
Coopération	Oui, entre élèves de niveaux différents	Non, travail solitaire
Motivation	Très forte Les apprenants étaient tous motivés et impatients pour connaître le jeu.	Faible C'était une tâche qu'ils faisaient presque chaque séance.
Résultats	Bonne compréhension du texte, participation massive	Réponses incomplètes, désintérêt

Commentaire

Le tableau ci-dessus présente une analyse comparative entre deux types de séances d'enseignement/apprentissage de la compréhension de l'écrit : une séance avec recours à des jeux ludiques (devinettes et enveloppes), et une séance sans jeux. Cette comparaison s'appuie sur cinq critères fondamentaux : la participation, la concentration, la coopération, la motivation et les résultats.

Concernant la participation, les données montrent que les jeux ont favorisé une implication significative des apprenants, avec un taux de participation allant de 50 % à 81 %. Les apprenants se sont montrés actifs et enthousiastes, tant individuellement qu'en groupe. En revanche, lors de la séance sans jeux, la participation était limitée : moins de 37 % des apprenants ont réussi la tâche complètement, et plus de 62 % ont fourni des réponses incomplètes. Cela démontre l'apport des activités ludiques dans l'engagement des apprenants . En outre, ces jeux ont permis de capter l'attention des apprenants dès le début de l'activité, ce

Partie pratique Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

qui a facilité leur mobilisation immédiate et a réduit le temps de mise en route habituellement observé au démarrage d'une séance.

En ce qui concerne la concentration, elle a été maintenue à un bon niveau tout au long de la séance ludique grâce à l'effet de défi et au caractère amusant de l'activité. À l'opposé, la séance sans jeux a révélé une baisse rapide de la concentration après quelques minutes, illustrant le manque d'attrait et de stimulation dans un contexte d'apprentissage plus traditionnel. Cette baisse de concentration s'est traduite par des signes visibles d'ennui, des bavardages et un désengagement progressif. À l'inverse, l'aspect interactif et dynamique des jeux a contribué à maintenir un rythme soutenu et un climat de travail positif.

Au niveau de la coopération, la différence est également marquante. Les jeux ont encouragé une collaboration active entre les apprenants, y compris entre ceux de niveaux différents, favorisant ainsi l'entraide et le travail en groupe. À l'inverse, la séance sans jeux s'est déroulée de manière individuelle, sans interaction entre les apprenants. Cette absence d'échange a limité les possibilités d'apprentissage entre pairs et a contribué à un climat plus passif. Dans la séance ludique, la coopération a aussi stimulé la confiance en soi chez certains apprenants, qui se sont sentis valorisés par leur contribution au sein du groupe.

Quant à la motivation, elle s'est révélée très élevée lors de la séance ludique. Les apprenants étaient tous motivés, curieux et impatients de découvrir les règles du jeu et d'y participer. Cela contraste avec la séance sans jeux, perçue comme routinière et peu stimulante, ce qui a engendré une baisse de motivation notable. Il est important de noter que la motivation suscitée par les jeux ne se limite pas à une simple excitation momentanée : elle engendre une implication durable et crée une atmosphère propice à l'apprentissage. Certains apprenants habituellement peu impliqués ont montré un regain d'intérêt inattendu, preuve que le jeu peut agir comme un déclencheur d'investissement.

Enfin, en ce qui concerne les résultats, la séance avec jeux a permis une bonne compréhension du texte et a suscité une participation massive. En revanche, la séance sans jeux a donné lieu à des réponses incomplètes, accompagnées d'un désintérêt général de la part des apprenants, ce qui a impacté négativement la qualité des apprentissages. Autrement dit, les performances ont été meilleures non seulement en quantité, mais aussi en qualité : les réponses des apprenants étaient plus précises, mieux structurées et démontraient une compréhension fine du texte. Le jeu a donc permis de conjuguer plaisir et rigueur dans le traitement de la tâche.

2.3. Interprétation des résultats

Partie pratique Présentation de l'expérimentation et analyse des résultats

A travers les résultats que nous avons obtenus après le recours aux jeux éducatifs dans l'activité de la compréhension de l'écrit chez les apprenants de 5^{ème} année primaire, nous concluons ce qui suit :

- L'utilisation des jeux ludiques dans une séance de la compréhension de l'écrit est considérée comme un grand stimulus et elle favorise la motivation dans l'apprentissage ; où cette information a été validée par Sauvé.L : « le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes. » (2022, p. 60).
- La séance qu'était sans jeux ludiques a montré ses limites : démotivation rapide, faible implication cognitive, difficultés de compréhension accrues, surtout pour les apprenants ayant déjà un niveau fragile.
- Les jeux sont amusants, ils rendent les apprenants joyeux et heureux, parce qu'un apprenant de primaire est un enfant, et le jeu est un outil important pour son développement ; comme il confirme J.Château : « le jeu, directement lié au développement de l'enfant, devient un élément crucial de l'équilibre de l'adulte ». (1954, p.12). Étant une activité spontanée et régulière chez les enfants, le jeu constitue une part essentielle de leur vie. Il offre la possibilité d'aborder avec les apprenants des domaines ou des notions qui leur sont étrangers tels que les langues étrangères et qui peuvent sembler difficiles, tout en les captivant.
- La pratique des jeux ludiques aide les apprenants de faire des échanges et des collaborations grâce aux interactions entre eux, c'est-à-dire ils ont réduit les écarts de niveaux entre apprenants forts et apprenants faibles grâce au travail en groupe.
- L'utilisation des jeux ludiques dans l'enseignement permet à l'apprenant de devenir plus autonome et responsable, comme la souligne l'autrice néerlandaise Sabine De Graeve dans Apprendre par les jeux : « Grâce au jeu, l'enfant pourra développer une attitude positive : l'autonomie et une approche du sens des responsabilités. Il se découvre source de ses propres actions et, par là même, source des conséquences que ses actes entraînent. » (1996, p.08).

Conclusion

Après avoir appliqué les jeux ludiques dans une séance de compréhension de l'écrit avec les apprenants de 5ème année primaire et d'après les observations, l'analyse, les comparaisons et les interprétations des résultats qu'on a obtenus, nous avons conclu que l'utilisation des jeux ludiques dans l'enseignement /l'apprentissage de français langue étrangère est efficace et elle a un effet positif sur les apprenants. Les jeux éducatifs ont contribué à élever le niveau de la mémorisation et la compréhension des textes grâce à la motivation, la joie et le plaisir qu'en résultant, ainsi, l'apprenant aura une grande volonté et un grand désir d'apprendre.

En effet, ces résultats confirment que ces activités étaient un facteur efficace dans le développement des connaissances linguistiques et cognitives chez les apprenants et dans l'interaction entre eux dans « le jeu d'enveloppe » ce qui basé sur le travail de groupe et cela qui nous permet de dire que les activités ludiques est un moyen efficace et affectif qui donne à l'apprenant la liberté de travailler, de s'exprimer et de comprendre.

Conclusion générale

Conclusion générale

Ce travail a visé de voir comment les jeux ludiques peuvent améliorer l'enseignement / l'apprentissage de l'activité de la compréhension de l'écrit en classe de FLE.

D'abord, le jeu est un moyen instinctif par lequel, l'enfant réduit à la fois le plaisir et la curiosité à la connaissance, il est plus qu'un moyen de développement de l'enfant dans plusieurs domaines de la vie, dans le coté social, linguistique, cognitif et le coté physique.

Alors, l'utilisation des jeux en classe aide à motiver les apprenants et ils développent la personnalité, la créativité et l'imagination des apprenants, par conséquent, le jeu est l'une des importantes bases de développement de l'enfant. D'autre coté, l'activité de la compréhension de l'écrit est considéré comme une bête noire pour les enseignants et les apprenants en même temps, c'est grâce aux difficultés rencontrées par les apprenants pour lire et comprendre le texte et aux méthodes utilisées qui ennuient un peu, donc nous avons utilisé les jeux ludiques pour enseigner cette activité pour faire une motivation qui aide à l'apprentissage.

Il y a aussi des chercheurs qui ont fait des recherches pour trouver une nouvelle méthode pour enlever l'ennui, ils ont trouvé les jeux comme une solution, d'après Sauvé Louis :« jeux et activités de résolution de problèmes, qui sont basés sur les tâches et avoir un but au-delà de la production de la parole correcte sont les exemples d'activité les plus préférables de communication.»(2007, p.89).

Ensuite, nous avons mené notre expérimentation dans l'établissement de Ben Chenif Nadir Ben Mbarek à Feliache avec les apprenants de 5ème AP, où nous avons utilisé deux jeux ludiques pour enseigner la séance de la compréhension de l'écrit.

Le premier jeu s'appelle « jeu de devinette », et le deuxième s'appelle « jeu d'enveloppe ».

Enfin, et après avoir pratiqué les jeux, analysé, comparé et interprété les résultats, nous avons constaté un développement de la compétence de la compréhension d'un texte chez nos apprenants. En effet, le niveau de la motivation, et l'interaction entre les apprenants sont devenus plus élevés, aussi nous avons trouvé une augmentation du désir d'apprendre chez les apprenants.

A travers ces résultats, nous validons notre hypothèse selon laquelle « L'utilisation des jeux ludiques en classe favorise une approche participative qui facilite l'appropriation des compétences en compréhension de l'écrit chez les apprenants de primaire et renforce leur motivation à lire et comprendre un texte ».

Annexes

Annexe N°01 : Le texte utilisé pendant cette expérimentation.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .


Année scolaire : 2024/2025

Enseignante : Ammari.N

Cours : 5^{ème} A.P

Nom : Prénom :

Compréhension de l'écrit

<p>Texte :</p> <p>Quand je serai grand.</p> <p>- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.</p> <p>- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.</p> <p>- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.</p> <p>- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.</p> <p>- Mon amis, il sera un pompier pour aidé les gens . Il va travailler dans la caserne.</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Texte adapté

Questions :

1 Quel est le titre du texte ?

.....

3 Combien y a-t-il de paragraphes ?

.....

4 Relève du texte 2 métiers.

1-.....

2-.....

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

.....

Où il va travailler ?

.....

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

.....

Et sa sœur ?

.....

7. Réponds par vrai où faux :

- Le médecin soigne les malades
- L'enseignante aide les gens
- Le pompier travaille dans la caserne.

Annexe N °02 : La grille des métiers.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .

Année scolaire : 2024/2025

Enseignante : Ammari N

Cours : 5^{ème} A.P

Nom : Prénom :

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aidé les gens . Il va travailler dans la caserne.



Texte adapté

- J'entends les phrases puis je coche la bonne réponse et je dis « Bingo ! » :

Pilote	Soldat	Policier
Hôpital	La caserne	Médecin
École	Pompier	Enseignante

Annexe N° 03 : Les questions relatives au texte.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Cours : 5^{ème} A.P

Nom : Sadi Prénom : Yacine malak .

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne.

Quel est le titre de text ? . Quand le titre de texte : Quand je serai grand.

Texte adapté



L'hôpital

Médecin



Que
stio
ns :

1
Quel
est le
titre du
texte ?



L'école

Enseignant



Pilote



Pompier

Il y a-t-il de paragraphes ?

4 Relève du texte 2 métiers.

1-
2-

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

Où il va travailler ?

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

Et sa sœur ?

7 Réponds par vrai où faux :

- Le médecin soigne les malades
- L'enseignante aide les gens
- Le pompier travaille dans la caserne.

Quelques copies de réponses des apprenants dans une séance sans jeux :

Annexe N°04 : La copie de l'apprenant 12.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Cours : 5^{ème} A.P.

Nom : Leddik Prénom : Abienne malak

Compréhension de l'écrit

Texte : Quand je serai grand.


- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.


- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.


- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne




L'hôpital




Médecin




L'école



Enseignant



Pilote



Pompier

Questions :

1 Quel est le titre du texte ?

Quand je serai grand.

2 Quel est le titre de l'écrit ?

Quand je serai grand.

3 Combien y a-t-il de paragraphes ?

il y a 6 paragraphes

4 Relève du texte 2 métiers.

1- médecin

2- pompier

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

il veut devenir yacine à l'avenir le médecin

Où il va travailler ?

pilote pompier dans la caserne

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

passionnée; pilote

Et sa sœur ?

passionnée

7 Réponds par vrai ou faux :

- Le médecin soigne les malades. verrai
- L'enseignante aide les gens. faux
- Le pompier travaille dans la caserne. verrai

Annexe N°05 : La copie de l'apprenant 01.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Cours : 5^{ème} A.P

Nom : Bouabare Prénom : Khadija

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne.



L'hôpital

Médecin



L'école

Enseignant



Pilote



Pompier

Questions :

1 Quel est le titre du texte ?

3 Combien y a-t-il de paragraphes ?

Il y a 5 paragraphes

4 Relève du texte 2 métiers.

1- médecin
2- pilote

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

Où il va travailler ?

hôpital

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

Et sa sœur ?

7. Réponds par vrai ou faux :

- Le médecin soigne les malades bon
- L'enseignante aide les gens bon
- Le pompier travaille dans la caserne. bon

Annexe N°06: La copie de l'apprenant 03.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Cours : 5^{ème} A.P

Nom : harzalli Prénom : Bahaa

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne.



L'hôpital

Médecin



L'école

Enseignant



Pilote



Pompier

Questions :

1 Quel est le titre du texte ?

3 Combien y a-t-il de paragraphes ?

Quel est le titre du texte ? le titre du texte est Compréhension de l'écrit

t-il de paragraphes ?

Il y a 5

4 Relève du texte 2 métiers.

1- médecin

2- le pompier

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

il veut devenir pilote

Où il va travailler ?

il va travailler dans un grand hôpital

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

il veut devenir pilote

Et sa sœur ?

elle veut devenir enseignante

7 Réponds par vrai ou faux :

- Le médecin soigne les malades . faux
- L'enseignante aide les gens . faux
- Le pompier travaille dans la caserne .

Annexe N°07 : La copie de l'apprenant 10.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Cours : 5^{ème} A.P

Nom : Magni

Prénom : Yacine

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

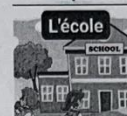
- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne.



L'hôpital

Médecin



L'école

Enseignant



Pilote



Pompier

Questions :

1 Quel est le titre du texte ?

1 quel est le titre du texte ? le titre du texte est : Quand je serai grand

Texte adapté

t-il de paragraphes ?

- Il y a 4

4 Relève du texte 2 métiers.

1- médecin

2- pilote

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

- médecin

Où il va travailler ?

- hôpital

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

- pilote

Et sa sœur ?

- Enseignante

7. Réponds par vrai où faux :

- Le médecin soigne les malades . vrai
- L'enseignante aide les gens . faux
- Le pompier travaille dans la caserne . vrai

Quelques copies de réponses des apprenants dans une séance avec jeux :

Annexe N°08 : La copie de l'apprenant 13.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Nom : Amari Prénom : Asma Cours : 5^{ème} A.P.

Texte : Quand je serai grand.
Compréhension de l'écrit

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne.

1. Quel est le titre du texte ? Le titre du texte est : Quand je serai grand.

2. Combien y a-t-il de paragraphes ?
- Il y a 5 paragraphes.

3. Relève du texte 2 métiers.
1- pompier
2- médecin

4. Que veut devenir Yacine à l'avenir ?
- Yacine à l'avenir veut devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades.

5. Où il va travailler ?
- Il va travailler dans un grand hôpital.

6. Quel est le métier de rêve de son frère ?
- Le métier de rêve de son frère est pilote.

7. Et sa sœur ?
- La sœur enseignante.

8. Réponds par vrai ou faux :

- Le médecin soigne les malades . verai
- L'enseignante aide les gens . faux
- Le pompier travaille dans la caserne . verai

Jeux :

L'hôpital **Médecin**

L'école **Enseignant**

Pilote

Pompier

Questions :

1. Quel est le titre du texte ?
.....
.....
.....
.....

3. Combien y a-t-il de paragraphes ?
.....

Annexe N°09 : La copie de l'apprenant 07.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Cours : 5^{ème} A.P

Nom : Armanallah Prénom : Rekibi

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne.



L'hôpital

Médecin



L'école

Enseignant



Pilote



Pompier

Que
stio
ns :

1
Quel
est le
titre du
texte ?

3
Combi
en y a-

1- Quel est le titre du texte ? le titre du texte est : Quand je serai grand
t-il de paragraphes ? 5

4 Relève du texte 2 métiers.

1- pompier
2- médecin

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

- médecin

Où il va travailler ?

- il va travailler dans la caserne, l'hôpital

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

- il veut être un pompier pilote

Et sa sœur ?

- il sera un pompier

7 Réponds par vrai où faux :

- Le médecin soigne les malades . mai
- L'enseignante aide les gens . faux
- Le pompier travaille dans la caserne . mai

Annexe N°10: La copie de l'apprenant 02.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Nom : Baïssi Prénom : Thom

Cours : 5^{ème} A.P

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aidé les gens . Il va travailler dans la caserne.

1 Quel est le titre du texte ? Quand je serai grand.

Texte adapté

t-il de paragraphes ?

Il y a 5.

4 Relève du texte 2 métiers.

1- pompier

2- enseignante

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

- médecin

Où il va travailler ?

- à l'hôpital

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

- un pompier

Et sa sœur ?

- une enseignante

7 Réponds par vrai où faux :

- Le médecin soigne les malades . vrai
- L'enseignante aide les gens . faux
- Le pompier travaille dans la caserne. vrai



L'hôpital



L'école



Pilote

Médecin



Enseignant



Pompier

Que
stio
ns :

1 Quel
est le
titre du
texte ?

3
Combi
en y a-

Annexe N°11: La copie de l'apprenant 01.

Etablissement scolaire : Ben Chenif Nadir Ben Mbarek .
Année scolaire : 2024/2025
Enseignante : Ammari.N

Nom : charfe

Prénom : Djibene

Cours : 5^{ème} A.P

Compréhension de l'écrit

Texte :

Quand je serai grand.

- Bonjour, je suis Yacine. Depuis que je suis petit, je rêve de devenir médecin pour aider les autres et soigner les malades. Pour réaliser mon rêve, je dois étudier sérieusement et réussir mes examens.

- À l'avenir, je travaillerai dans un grand hôpital où je soignerai les enfants et les personnes âgées. Mon métier me permettra aussi de voyager pour découvrir de nouvelles méthodes de traitement.

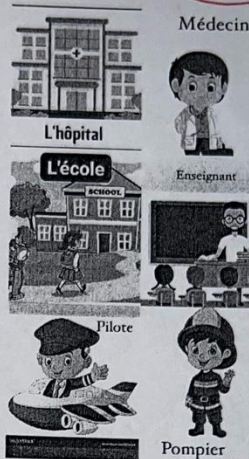
- Mon frère, lui, veut devenir pilote. Il adore les avions et rêve de voler dans le ciel. Il sait qu'il devra suivre une formation spéciale et apprendre à piloter.

- Ma sœur, passionnée par l'enseignement, veut être enseignante. Elle aime expliquer des leçons et aider les élèves à apprendre. Elle sait qu'un bon enseignant doit être motivé, patient et organisé.

- Mon amis, il sera un pompier pour aider les gens . Il va travailler dans la caserne.

Quel est le titre du texte ? Quand je serai grand

Texte adapté



Que
stio
ns :

1
Quel
est le
titre du
texte ?

3
Combi
en y a-

t-il de paragraphes ?

- Il y a 5

4 Relève du texte 2 métiers.

1- médecin

2- pompier

5 Que veut devenir Yacine à l'avenir ?

- un médecin

Où il va travailler ?

- L'hôpital

6 Quel est le métier de rêve de son frère ?

- pilote

Et sa sœur ?

- enseignante

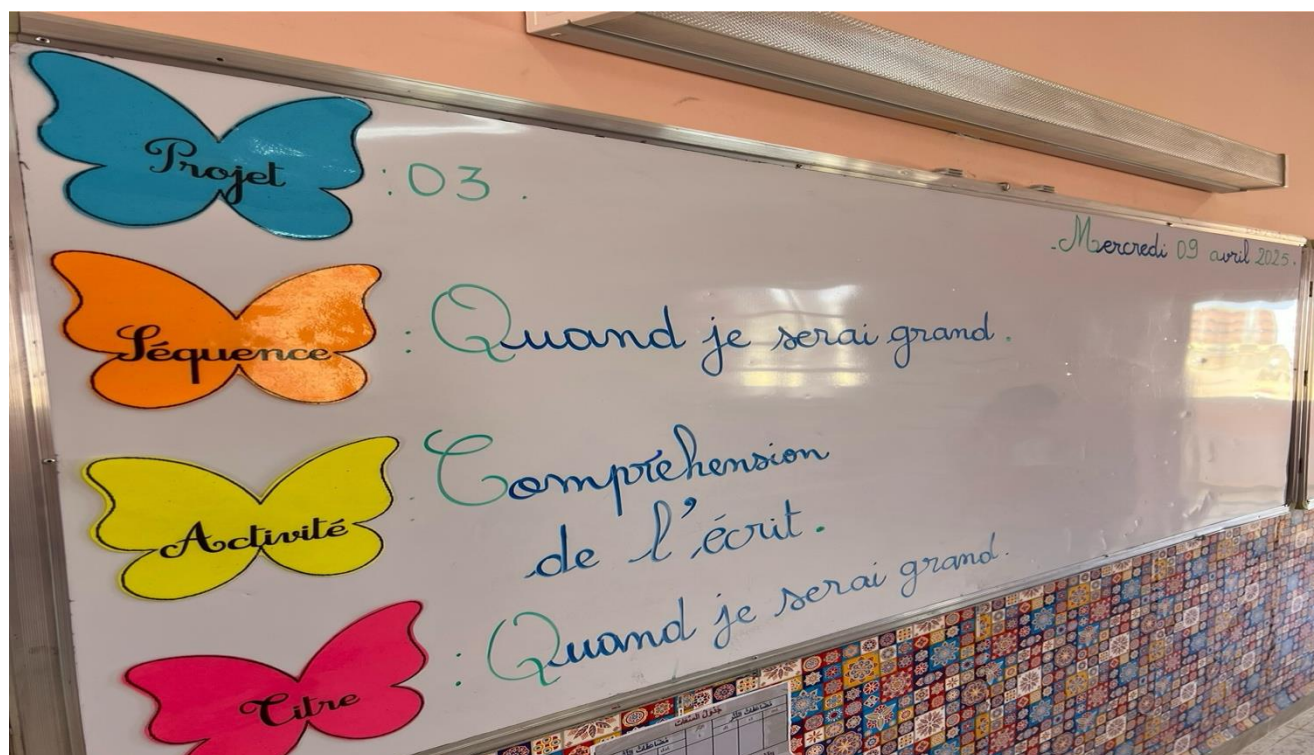
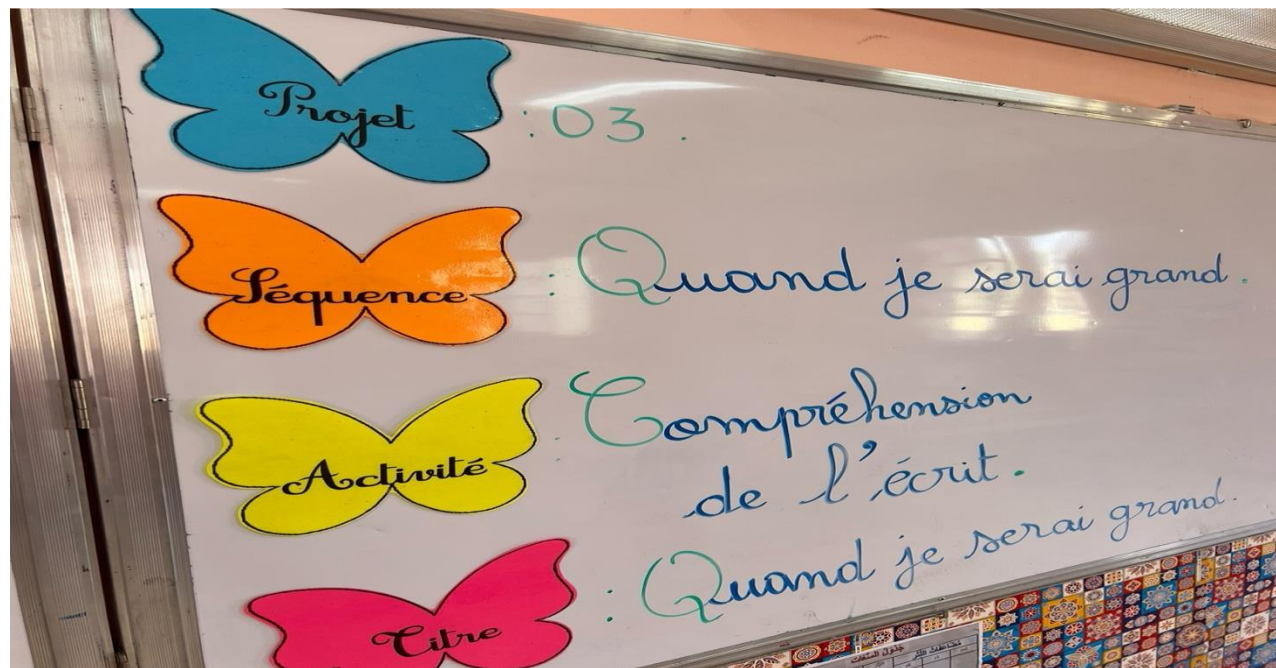
7 Réponds par vrai où faux :

- Le médecin soigne les malades . vrai

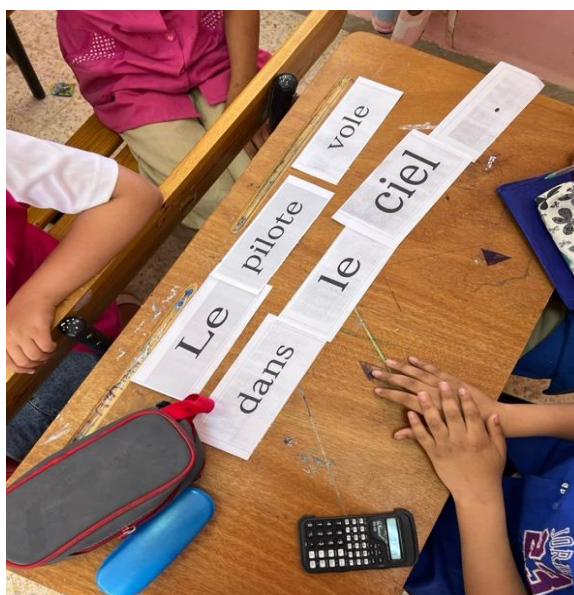
- L'enseignante aide les gens . faux

- Le pompier travaille dans la caserne. vrai

Annexe N°12 : des images qui représentent l'organisation du tableau dans cette activité.



Annexe N°13 : des images qui représentent quelques réponses des apprenants pendant le jeu d'enveloppe.



Annexe N°14 : des images qui représentent les apprenants dans le travail des groupes.





Université Mohammed KHIDER - Biskra

Faculté des lettres et des langues

Département de langue et littérature françaises

Biskra le :/...../2025

Bureau des études Master

Réf. : /2025/D.L.L. F/B.E.M.

Rapport de soutenabilité et autorisation de dépôt

Je soussigne, (Nom \ Prénom) Benalia Lamire Directeur(trice)
de recherche du candidat :

Nom : Ammari

Prénom : Noumidia

Option : Sciences du langage \ Littérature \ Didactique

certifie que la copie du mémoire remis par l'étudiant susnommé, intitulé :

Développer la compétence de la compréhension
de l'écrit en FLE : l'apport des jeux ludiques
pour un enseignement / apprentissage actif et motivant
Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire de
l'école Ben Chenif Kadir Ben Mbarek à Feliache,

est soutenable dans sa forme actuelle, et que l'étudiant est autorisé à
procéder au dépôt du mémoire.

Signature de l'encadrant

Références bibliographiques

Références Bibliographie :

Ouvrages :

- 1- Augé, H. (1981). *Jeux pour parler, jeux pour créer*. Paris : Clé Internationale.
- 2- Chateau, J. (1954). *L'enfant et le jeu* .
- 3- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2003). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* . Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.
- 4- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2014). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. France : PUG.
- 5- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2005). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (p. 156). Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble.
- 6- De Graeve, S. (1996). *Apprendre par les jeux*. Bruxelles : De Boeck. (Cité dans 15-Messuwe, C. (2018). *L'utilisation du jeu en classe de langue vivante étrangère comme outil pédagogique à part entière*.
- 7- De Grandmont, N. (s.d.). *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*. Bruxelles : De Boeck.
- 8- Dubois, D. (1976). *Lire du texte au sens* .
- 9- Foulin, J.-N. (1988). *Psychologie de l'éducation* . Paris : Nathan.
- 10- Galisson, R., & Coste, D. (1976). *Dictionnaire des langues*. Paris : Hachette.
- 11- Giasson, J. (2005). *La lecture de la théorie à la pratique*. Bruxelles : De Boeck.
- 12- Grandmont, N. (1997). *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre* . Bruxelles : Université de Boeck.
- 13- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* . Paris : José Corti.
- 14- Moirand, S. (1979). *Situation d'écrit* (p. 58). Paris : CLE International.
- 15- Moirand, S. (1979). *Situation d'écrit, compréhension et production en langue étrangère*. Paris : Hachette.
- 16- Ritcherich, R. (1985). *Système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes* (cité par Bouacha, A., *La pédagogie du français langue étrangère*, p. 102). Paris : Hachette.
- 17- Sauvé Louis et al. (2005). *Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage*, Revue des sciences de l'éducation, 2007, vol 33, n 1.

Dictionnaires:

- 1- Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* (p. 49). Paris : CLE.
- 2- Doron, R., & Paron, F. (1991). *Dictionnaire de psychologie* (p. 759). Paris : PUF.

Articles :

- 1- Makhloufi, N. (2001). Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ères AS. *Synergies Algérie*.
- 2- Miliani, M. (2003). La dualité français-arabe dans le système éducatif algérien. *Éducation et société plurilingue*.
- 3- Redhouane, K. (2020). L'apport des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire.

Mémoires et thèses de doctorat :

- 1- Aubineau, A. (2022). *Le jeu comme facteur de motivation dans l'apprentissage du FLE chez les enfants hors milieu scolaire*. Université de Grenoble Alpes.

Références bibliographiques

2- Bakchiche, S., & Lakhdari, K. (s.d.). *Le rôle de l'activité ludique pour améliorer la compréhension de l'écrit chez les apprenants du primaire 4AP*.

3- Boadiwaa, M. A. (2015). *L'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants d'ASANTEMAN*

SENIOR HIGH SCHOOL, YAA ASANTEWAA GIRLS SENIOR HIGH SCHOOL et OPOKU WARE SENIOR HIGH SCHOOL. Master of Philosophy in French.

4- Hamaizi, B. (2016–2017). *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques*. Magistère en didactique, Université Mohamed Lamine Debaghine Sétif.

Sitographie:

1- Sciences humaines. (s.d.). Jeu et éducation. Consulté sur <http://www.scienceshumaines.com>

2- Sciences humaines. (s.d.). Consulté sur <http://www.scienceshumaines.com>

Résumé :

Ce mémoire a pour objectif d'examiner l'impact des jeux ludiques sur le développement de la compétence de la compréhension de l'écrit chez les apprenants de 5^e année primaire en classe de FLE. La recherche analyse comment l'intégration des jeux éducatifs dans les séances de lecture peut favoriser un apprentissage actif, motivant et plus efficace. Pour cela, une étude expérimentale a été menée auprès de deux groupes d'élèves : un groupe expérimental ayant bénéficié d'activités ludiques variées (jeux de devinettes et d'enveloppes) et un groupe témoin suivant une méthode d'enseignement plus traditionnelle. Les résultats ont montré que les jeux ludiques permettent une meilleure implication des apprenants, favorisent la mémorisation des informations lues, développent les stratégies de compréhension, et renforcent la motivation et l'autonomie dans l'apprentissage. Cette étude propose l'intégration régulière des jeux ludiques comme un levier pédagogique stimulant, adapté au niveau des apprenants du primaire, et capable d'améliorer significativement la compréhension de l'écrit en FLE.

Mots clés : jeux ludiques, compréhension de l'écrit, FLE, enseignement primaire, motivation, apprentissage actif.

Abstract:

This thesis aims to examine the impact of playful games on the development of the competence of written comprehension among 5th grade learners in the FLE class. The research analyzes how the integration of educational games in reading sessions can promote active, motivating and more effective learning. To this end, an experimental study was conducted with two groups of students: an experimental group that had benefited from various recreational activities (riddle and envelope games) and a control group following a more traditional teaching method. The results showed that playful games allow better involvement of learners, promote the memorization of the information read, develop comprehension strategies, and strengthen motivation and autonomy in learning. This study proposes the regular integration of playful games as a stimulating pedagogical lever, adapted to the level of primary school learners, and capable of significantly improving written comprehension in FLE.

Keywords: playful games, reading comprehension, FLE, primary education, motivation, active learning.

الملخص :

تهدف هذه المذكرة إلى دراسة تأثير الألعاب المرحّة على تطوير كفاءة الفهم الكتابي بين متعلمي الصف الخامس في فصل FLE. يحلّ البحث كيف يمكن لدمج الألعاب التعليمية في جلسات القراءة أن يعزز التعلم النشط والمحفز والأكثر فعالية. تحقيقاً لهذه الغاية، أجريت دراسة تجريبية مع مجموعتين من الطلاب: مجموعة تجريبية استفادت من الأنشطة الترفيهية المختلفة (ألعاب الألغاز والمظارييف) ومجموعة مراقبة تتبع طريقة تدريس أكثر تقليدية. أظهرت النتائج أن الألعاب المرحّة تسمح بمشاركة أفضل للمتعلمين، وتعزيز حفظ قراءة المعلومات، وتطوير استراتيجيات الفهم، وتعزيز الدافع والاستقلالية في التعلم. تقترح هذه الدراسة التكامل المنتظم للألعاب المرحّة كرافعة تربوية محفزة، تتكيف مع مستوى متعلمي المدارس الابتدائية، وقادرة على تحسين الفهم الكتابي بشكل كبير في FLE.

الكلمات المفتاحية: الألعاب المرحّة، فهم القراءة، FLE، التعليم الابتدائي، التحفيز، التعلم النشط.