

UNIVERSITE MOHAMED KHIDER - BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DE LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANCAIS



Mémoire

Pour l'obtention du diplôme de

Master

Option : didactique des langues étrangères et culture

Préparée par : **GUENNOUNI Oumayma**

L'impact des activités ludique dans l'enseignement / apprentissage du FLE (Cas de 1^{ère} année moyenne)

Sous la direction de :

Membre du jury :

Dr.		MCA	Mohamed Khider Biskra	Président
Dr.	HAMMOUDA Mounir	MAA	Mohamed Khider Biskra	Rapporteur
M .		MAB	Mohamed Khider Biskra	Examinateur

Année universitaire : 2024 / 2025



R_{emerciements}

Je tiens tout d'abord à remercier Dieu le tout puissant et miséricordieux, qui m'a donné la force et la patience d'accomplir ce modeste travail.

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à mon encadreur, Monsieur "MOUNIR. HAMMOUDA", pour son soutien inestimable, sa patience et ses conseils éclairés tout au long de ce travail. Je n'oublierai jamais le bien qu'il m'a fait.

C'est un homme d'une grandeur, exceptionnelle, et quels que soient les moyens que j'utilise, ils ne seront jamais à la hauteur de ce qu'il mérite. Merci infiniment

Mes vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils sont portés à ma recherche en acceptant d'examiner ce travail et de l'enrichir par leurs propositions.

Sans oublier mes parents, ma famille et mes proches pour leur contribution, leur soutien et leur patience.

Je tiens également à remercier toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

Merci à toutes et à tous.





Dédicace

Je dédie ce modeste travail à mes adorables parents « HAKIMA et SA ID », qui m'ont donné la vie et m'ont appris à vivre librement. Pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leurs prières tout au long de mes études.

À mes chères sœurs, « WISSAL, FERDOUS et ACHWAK » et ma belle-sœur « HIBA », pour leurs Encouragements permanents, et leur soutien moral.

À mon pilier « NAIM » qui est toujours là pour moi.

À ma chère cousine "Kahina"
À mes cousines (Amira, Imen, Hadda, Faten, Salwa et
Aya)

À tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin pour
réaliser ce travail.

En particulier monsieur "MEZHOUDI .M"
Merci d'être toujours là pour moi.

Omayma



2025

Table des matières

Remerciements

Dédicace

Table des matières

INTRODUCTION	1
--------------------	---

LE CADRE THEORIQUE

Chapitre I : "La présentation des activités ludiques"

1. Eléments définitoires	6
1.1. L'enseignement	6
1.2. L'apprentissage.....	7
1.3. L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.....	8
1.4. L'enseignement/apprentissage du FLE au moyen.....	9
2. Définition du mot activité :.....	10
3. la définition des activités ludiques :	11
4. Les caractéristiques des activités ludiques :	13
5. Les types des activités ludiques :.....	15
5.1 les activités linguistiques :.....	15
5.2 Les activités de créativité :	15
5.3 Les activités culturels :	15
6. les jeux dérivés du théâtre :	16
7. Le Rôle des activités ludiques en classe de FLE :.....	17

Chapitre II Les activités ludiques et la motivation scolaire en classe du FLE

1 .Les activité ludique et la motivation scolaire en classe du FLE.....	20
1.1 L'activité ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage :	20
1.2 Le travail en groupe :.....	21
1.3 L'approche communicative :	23
3. La motivation en contexte scolaire	24
4. Typologie de la motivation.....	26
4.1 La motivation extrinsèque	26
4.2 La motivation intrinsèque :.....	27

Le Cadre méthodologique et pratique

Chapitre III: L'analyse

1. Présentation du contexte d'étude.....	30
2. Méthodologie de la recherche	31
2.1 Cadre de l'étude.....	31

2.2 Objectifs de l'étude.....	32
3. Déroulement de l'expérimentation	32
4. Analyse des résultats	35
5. Interprétation des données	36
CONCLUSION GENERALE	38
Références Bibliographiques.....	40
ANNEXES	42

INTRODUCTION

Le français langue étrangère (FLE) est une langue enseignée dans de nombreux pays non francophones afin de développer chez les apprenants des compétences de communication en français.

En Algérie, le FLE occupe une place importante dans le système éducatif en tant que langue étrangère obligatoire dès le cycle moyen.

Chez les élèves de première année moyenne, l'apprentissage du FLE joue un rôle essentiel dans le développement des compétences orales et communicatives, en posant les premières bases d'une expression claire, correcte et fonctionnelle.

Face aux difficultés rencontrées dans l'enseignement traditionnel du FLE, de nouvelles approches pédagogiques mettent l'accent sur l'importance de l'activité, du plaisir et de l'interaction dans l'apprentissage. Le jeu pédagogique, en particulier, se présente comme un outil didactique capable de transformer la dynamique de classe. Il stimule la curiosité, renforce la participation, et permet aux élèves de mobiliser leurs compétences linguistiques dans un cadre détendu et stimulant.

C'est dans ce contexte que s'inscrit notre travail, qui porte sur « L'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE – Cas des élèves de 1^{re} année moyenne ». Cette recherche a été menée à l'école BEN SEBTI MOHAMED SGHIR, située dans la wilaya d'El M'Ghair, commune de Djamaâa, daïra de Sidi Amrane, dans le cadre de notre stage pratique.

La problématique centrale que nous souhaitons explorer est la suivante :

Dans quelle mesure l'intégration d'activités ludiques en classe peut-elle améliorer l'apprentissage du FLE chez les élèves de première année moyenne ?

Pour y répondre, nous proposons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques augmentent la motivation des élèves envers l'apprentissage du FLE.
- Elles favorisent une participation plus active et une meilleure interaction en classe.

- Elles permettent une assimilation plus rapide et durable des contenus linguistiques.

L'objectif principal de ce mémoire est donc d'évaluer l'efficacité des activités ludiques dans le développement des compétences langagières des élèves de première année moyenne, et de montrer comment le jeu peut devenir un véritable levier d'apprentissage en classe de FLE.

Ce travail s'organise en deux grandes parties :

Une partie théorique, où nous explorerons les fondements du jeu en didactique des langues, ses apports pédagogiques, et son lien avec les mécanismes d'apprentissage.

Une partie pratique, dans laquelle nous décrirons l'expérimentation menée sur le terrain, analyserons les résultats obtenus et tirerons des conclusions à partir des données recueillies.

LE CADRE THEORIQUE

Chapitre I :

"La présentation des

activités ludiques"

« L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui »

Pablo Neruda

Dans ce chapitre, nous commençons d'abord par la définition du concept enseignement/apprentissage, puis l'activité ludique.

Après cela, nous décrivons les modèles et les compétences de la compréhension orale, comment enseigner la compréhension orale et les étapes de la compréhension orale.

1. Eléments définitoires

1.1. L'enseignement

L'enseignement représente en fait la manière d'enseigner, l'action de transmettre des connaissances à des apprenants. Il désigne la manière de traduire des éléments simples, cohérents et transmissibles, le savoir scolaire à partir duquel l'apprenant doit construire son propre savoir aux différents stades de sa progression. En se référant au dictionnaire de la didactique (2003:83) nous trouvons la définition suivante : « ***Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon, à partir du 18ème siècle, action de transmettre des connaissances*** »¹.

Pour **Cuq et Gruca** dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et l'apprentissage : « ***l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant*** »². Selon le dictionnaire Universel 6ème édition est défini l'enseignement comme une action, une manière d'enseigner. Et ce terme d'après **A. France (2015:32)** dans notre beau métier de F. Macaire, est: « ***l'art d'éveiller la curiosité des jeunes âmes pour la satisfaire ensuite*** »³.

En se référant au dictionnaire de la didactique (2003:83) nous trouvons la définition suivante : « ***Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon, à partir du 18ème siècle, action de transmettre des connaissances*** ».

Pour **Cuq et Gruca (2002 : 117)** dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et l'apprentissage : «**l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant** ». Selon le dictionnaire Universel 6ème édition est défini l'enseignement comme une action, une

¹ - dictionnaire de la didactique, 2003, p83

² - CUQ, J.P. & GRUCA, I. (2002). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.

³ - MACAIRE, F. (2015). Dans notre beau métier. Ade France.P32

manière d'enseigner. Et ce terme d'après **A. France** dans notre beau métier de F.Macaire, est: « l'art d'éveiller la curiosité des jeunes âmes pour la satisfaire ensuite».

1.2. L'apprentissage

Il y a plusieurs définitions liées au terme « apprentissage », données par des chercheurs ou simplement dans des dictionnaires. Le dictionnaire de la didactique définit l'apprentissage comme étant la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage et qui a pour but l'appropriation des savoirs et des connaissances. Selon **Hamlin (1996)** : « *L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné. Les choses qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons* »¹. C'est pourquoi, la notion « Apprentissage » recouvre des domaines si divers et des phénomènes si variés, d'où l'intérêt qui a été : cours de didactique du français langue étrangère et seconde, accordé à cette notion. Plusieurs regards et interrogations ont été portés sur « apprentissage » et dont l'objectif est de définir la nature de ce processus, ainsi que d'essayer de définir, d'expliquer et d'élucider son fonctionnement. C'est ainsi que l'apprentissage consiste en premier lieu, à modifier et à changer certains comportements ou attitudes en réaction à une situation nouvelle ; c'est-à-dire que l'acquisition des connaissances passe par une interaction entre le sujet et l'objet d'étude ; d'où la forme d'adaptations aux exigences de cette nouvelle situation.

La notion d'apprentissage implique selon le dictionnaire de didactique des langues (1976:198): « *L'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécue et on peut parler d'apprentissage uniquement s'ces changements sont dus à des exemples ou expériences* »². Cela veut dire que le changement résulte soit d'un exercice où chaque répétition ou essai de la situation amène à une amélioration des performances ou bien d'un contact d'une expérience antérieure avec la situation en question.

¹ -REGUIEG Fatima Zohra. YOUSSEFI Hind , L'impact des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage du FLE sur la compréhension orale chez les apprenants de 1èreAM, Mémoire de Master en Didactique des langues étrangères, UNIVERSITE IBN KHALDOUN – TIARET, 2018/2019, p16.

² - dictionnaire de didactique des langues ,1976, p198.

1.3. L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie

La pratique du français langue étrangère en Algérie a sa place particulière à cause de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans en Algérie, le français est une langue vivante et occupe une grande place dans la société algérienne, elle est présente dans tous les secteurs : social, économique, éducatif, et occupe plusieurs espaces habituellement réservés à la langue officielle : école, administration, médias.

Pour les algériens, le français c'est la langue de la culture, l'ouverture sur le monde et la modernité comme affirme Kanoua. S. : « *En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue du colonisateur à une langue de littéraire, et finalement un véhicule de la culture algérienne et idiome de la modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde* »¹. Après l'installation officielle de la commission nationale pour la réforme de l'éducation chargée de la réforme du système éducatif algérien, le président Bouteflika déclare au sujet de l'enseignement des langues étrangères : (...) La maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable. Apprendre aux élèves, dès leur plus âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter des outils indispensables pour réussir dans le monde de demain. Cette action passe, comme chacun peut le comprendre, aisément, par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filière du secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur².

Le système éducatif algérien en ce qui concerne le français a connu des réformes et des changements durant ces dernières années. Officiellement, la langue française est considérée comme première langue étrangère à partir la troisième année primaire dans les années 2006/2007, aussi ce système a connu un ajout d'une année en cycle moyen à partir de l'année 2003.

Pour cela la situation de la langue française en Algérie reste encore ambiguë car elle est enseignée autant que langue étrangère du primaire au secondaire, puis devient langue d'enseignement l'Université pour les branches scientifiques et

¹ - KANOUA, S. (2008). Culture et enseignement de français en Algérie. Alger, Synergies.p88.

² - EL MISTARI Habib. (2013). L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie : Une nouvelle méthodologie pour quelles pratiques de classe ?.Algérie, Synergies -FENOUILLET, F. (2012). Les théories de la motivation. Paris: Dunod. P40.

techniques. Elle est considérée comme un instrument incontournable d'enrichissement de communication et d'ouverture vers le monde extérieur.

Sans être la langue officielle, on la retrouve dans de nombreux discours officiels. Sans être la première langue d'enseignement, elle reste pour le moment, avant d'être supplantée par l'anglais, une langue de transmission des idées et du savoir. Sans être la langue d'identité, elle continue à forger de différentes manières et par plusieurs canaux, nos caractères. Il est à noter que la réalité linguistique du FLE, actuellement en Algérie laisse penser que cette langue a une place privilégiée à la fois dans le système éducatif et dans la société algérienne.

L'enseignement du français en Algérie ne satisfait plus ni les enseignants ni les parents qui constatent une baisse remarquable du niveau général et affirment que les apprenants sont plus en plus de difficultés à communiquer (à l'oral comme à l'écrit) dans cette langue.

L'objectif principal de l'enseignement- apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne .l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants où l'école applique à travers un contrat didactique d'un système d'enseignement qui amène l'apprenant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence communicative qui le prépare à son futur vie d'adulte et ses activités sociales.

1.4. L'enseignement/apprentissage du FLE au moyen

L'enseignement / apprentissage du français langue étrangère au niveau du cycle moyen vise à développer chez l'apprenant les capacités de communiquer et s'exprimer aisément et clairement à l'oral comme à l'écrit à travers des situations scolaire ou extrascolaire et qui correspondent à son développement cognitif.

L'apprentissage du français langue étrangère au collège contribue à développer chez les apprenants, tant à l'oral qu'à l'écrit, l'expression d'idées et de sentiments personnels au moyen de différents types de discours. La pratique des quatre domaines d'apprentissages (écouter/parler/lire/écrire) permet à l'apprenant de construire progressivement la langue et de l'utiliser à des fins de communication et

de documentation. Il vise à renforcer les acquis des années précédentes et préparer les nouvelles acquisitions favorise l'emboîtement des compétences à mettre en œuvre pour réaliser l'objectif d'intégration terminale du cycle.

Selon le référentiel des programmes, enseignement moyen a durée de quatre ans, constitue la deuxième étape du cycle fondamental et la dernière étape de l'enseignement moyen et prépare l'apprenant à rejoindre l'enseignement secondaire.

L'enseignement du français au moyen est en continuité avec le cycle primaire et dont l'objectif principal est d'amener progressivement l'apprenant à utiliser la langue orale et écrite pour exprimer dans des situations de communication.

2. Définition du mot activité :

Le Larousse propose plusieurs définitions de la notion d'activité on trouve plusieurs définitions du mot activité et sa relation avec plusieurs domaines, d'ailleurs ces définitions sont accompagnées d'exemples, bien qu'à première vue elles paraissent être loin du contexte mais nous essayerons de les exploiter :

« *Ensemble des phénomènes par lesquels se manifestent certaines formes de vie, un processus, un fonctionnement : l'activité physique, intellectuelle* » c'est-à-dire tous les faits que l'on observe ou non, et qui présente un changement d'état et qui pourrait relever d'une science quelconque à l'exemple de la biologie ou de la physique ou même la chimie et on peut aller plus loin en outre parler même des sciences humaines et c'est cette dernière qui est notre objectif, car notre travail relève des sciences humaines .

« Faculté, puissance d'agir ; manifestation de cette faculté : un homme débordant d'activité. » En ce qui concerne ce point, c'est l'expression de l'énergie ou la force qui est en nous, c'est le fait de l'extérioriser et d'agir. Donc, c'est le passage à l'action.

« *Action de quelqu'un, d'une entreprise, d'un pays dans un domaine défini ; champ d'action : activité professionnelle. Une usine qui étend son activité à de nombreux secteurs* » Pour cela, on peut entendre et même comprendre qu'il s'agit du domaine ou une personne, ou une entreprise exerce, pratique sa spécialité comme le bâtiment, ou autre domaine...

3. la définition des activités ludiques :

Le terme « ludique » renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « jeu »¹. Vue cette définition, ou plutôt cette conception, il est à signaler que dans ce mémoire, j'userai du mot « activité ludique » au lieu de « jeux ludique » bien que, dans les recueils on constate l'utilisation du mot jeux ludiques, cet angle d'approche va me permettre de cerner ce concept dans son cadre d'usage c'est-à-dire en didactique.

Selon le dictionnaire didactique :

« *Le jeu en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* »². Cela revient à dire que, toute action d'apprentissage qui use des jeux pour atteindre des objectifs en didactique, peut être identifiée comme étant une stratégie d'apprentissage en elle-même. Donc, le but de l'utilisation du ludique constitue un moyen pour installer une compétence donnée dans un cadre bien déterminé.

« *Le jeu est une activité récréative d'abord qui a été appliqué dans un certain nombre d'activités éducatives destinées à rendre l'enfant plus performant en le transposant de l'espace officiel et à un autre officieux.* »³ Ainsi en prenant comme point de départ les acquis théoriques de l'apprenant qui pourront être transformable en expériences pratiques, et de là ces acquis se fixeront mieux grasse au fait qu'ils soient plus palpables qu'on théorie.

L'activité ludique « *c'est un terme plus précis, c'est une activité élaborée par l'enseignant pour réaliser un objectif bien précis d'apprentissage, donc, nous pouvons dire que ce sont des activités faites pour des fins pédagogiques ou pédagogiquement pensées.* »⁴ Pour être plus précis ce ne sont pas des jeux pris dans le tas, mais contrairement à ce que l'on doit penser, il relève d'un choix minutieux pour atteindre des objectifs pédagogiques fixés au paravent par l'enseignant, ce choix doit obéir à des règles scientifiques bien étudier.

¹ - BOUDJEMAA Ilham, le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (cas des apprenants de la 2ème AM Ecole OTHMANE SAAD) 2015-2016

² - CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

³ - SOLTANI Habiba, l'importance des activités ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas des apprenants de 3ème année primaire) 2016-2017.

⁴ - MAKHLOFI nacima, le ludique dans l'enseignement /apprentissage du fle 1 AS. Université de Béjaia.

« [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives ».¹ C'est là que l'enfant-apprenant pourra s'auto-évaluer physiquement c'est- à -dire par rapport à l'oral et moralement par rapport à la rapidité de la pensée ainsi qu'affectivement et ce en relation avec l'expression des sentiments. L'ensemble des définitions converge vers le fait, que le mot ludique c'est quasiment le mot jeux, ce qui nous pousse à substituer le mot jeu ludique par celui d'activité ludique. Il est à signaler que toute activité qui converge à l'apprentissage de l'enfant -apprenant par le biais du jeu doit être intégrée dans ce cadre. L'activité ludiques un acte important pour l'enfant-apprenant, elle favorise le comportement communicatif, suscite le gout et le plaisir d'apprendre la langue.

L'activité ludique « *c'est un terme plus précis, c'est une activité élaborée par l'enseignant pour réaliser un objectif bien précis d'apprentissage, donc, nous pouvons dire que ce sont des activités faites pour des fins pédagogiques ou pédagogiquement pensées.* »² Pour être plus précis ce ne sont pas des jeux pris dans le tas, mais contrairement à ce que l'on doit penser, il relève d'un choix minutieux pour atteindre des objectifs pédagogiques fixés au paravent par l'enseignant, ce choix doit obéir à des règles scientifiques bien étudier.

« [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives ».³ C'est là que l'enfant-apprenant pourra s'auto-évaluer physiquement c'est- à -dire par rapport à l'oral et moralement par rapport à la rapidité de la pensée ainsi qu'affectivement et ce en relation avec l'expression dissentsiments. L'ensemble des définitions converge vers le fait, que le mot ludique c'est quasiment le mot jeux, ce qui nous pousse à substituer le mot jeu ludique par celui d'activité ludique. Il est à signaler que toute activité qui converge à l'apprentissage de l'enfant -apprenant par le biais du jeu doit être intégrée dans ce cadre. L'activité ludiques un acte important pour l'enfant-apprenant, elle favorise le comportement communicatif, suscite le gout et le plaisir d'apprendre la langue.

¹ - Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir.

² - Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.PDF>.
(Consulté le 19/01/2016)

³ - TAGHEZOUT ahlem, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en affronter plus de difficultés dans son apprentissage français langue étrangère. (Casdes élèves de la 4éme AP).

4. Les caractéristiques des activités ludiques :

« *Les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : Plaisir, spontanéité, gratuité et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu.* »¹ Cela s'explique par le fait que l'action en elle-même relève de l'inconscient dépourvue d'efforts, ou plutôt un effort consentit et dans lequel l'enfant-apprenant trouve du loisir et non de l'oisiveté. Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Procher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer qui sont : la fiction, la détente, l'exploration, la socialisation, la compétition, et la règle².

 **La fiction** : « *Il existe un écart entre le jeu et la réalité. L'imagination procurée par le jeu constitue une véritable rupture avec le réalisme habituel .de ce fait, il procure une certaine liberté créatrice et par voie de conséquence la capacité de se mettre à distance des événements important de l'existence.* »³ Ce qui s'explique par l'exemple du Tice ou l'utilisation de l'outil informatique, qui transporte l'enfant d'un monde fictif à un monde virtuel, et dans lequel l'enfant-apprenant trouve un confort incommensurable.

 **La détente** : « *La détente pour l'enfant est intimement liée à la fiction. C'est-à dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle...* »⁴ la détente ou bien la pose, sont des noms attribués à ce concept mais qui convergent tous au fait que l'enfant-apprenant a besoin d'un moment d'évasion pour pouvoir aller de l'avant ainsi

 **L'exploration** : « *L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu. « Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle* »⁵ Comme pour le concept d'évasion qui tend vers le voyage pour se reconstituer moralement, il y a aussi dans cela la découverte de l'entourage, la découverte des capacités personnel de l'enfant-apprenant de ce qu'il est apte à faire et de ce fait pouvoir résoudre des problèmes et surmonter des obstacles.

¹ - Ferran, F.Mariet, L. Pocher, A l'école du jeu. Bordas, 1978

² - TAGHEZOUT ahlem, l'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. (Cas des élèves de la 4ème AP).

³ - BOUGHALEM sanaa, La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la 3ème AP.2014-2015

⁴ - FERRAN, Pierre, MARIET, François et PORCHER, Louis, 1978, OP, cite, p.213.

⁵ - Ibid

 **La socialisation** :« *Le jeu permet aux enfants de communiquer, ou bien prendre contact les uns avec les autres et ainsi avoir une meilleure connaissance d'eux même et des autres. Cela leur permet de construire leur propres personnalité* »¹. Contrairement à l'exemple des jeux virtuel et ceux réels et qui demandent plus d'une personne pour être accomplis offre à l'enfant-apprenant le contact morale et physique (pratique). Donc, communiquer dans un monde réel ce qui lui permet de mettre en pratique tous ses prés requis linguistique, en plus du fait d'acquérir d'autres par la voix du côtoiemement (interaction).

« *Le jeu fournit un cadre pour le début de relation affective et permet donc aux contacts sociaux de se développer* ».² L'enfant-apprenant est appelé à vivre en société, et dans ce sens à un moment donné de sa vie, il doit développer certaines aptitudes pour pouvoir s'insérer sans aucune difficulté dans un groupe ce qui constituera dans son avenir d'être un être équilibré qui puisse vivre en société.

 **La compétition** :« *Le jeu a un but bien déterminé, ce but constitue un enjeu (...). La compétition est donc soit à l'égard de soi-même soit à l'égard des choses, à l'égard d'autrui.* »³ Cette idée relève principalement d'un résultat. En d'autres termes du fait de perdre ou de gagner de celui qui va être le meilleur ce qui nécessite l'entraînement, ce qui nous ramène à la performance, et cela est l'essence même de tout apprentissage.

 **La règle** :« *Le jeu à des règles soit établi par les groupes qui jouent en commun, soit par un adulte qui en assure le bon déroulement* ».⁴ Tout jeu à des lois qui lui sont propres, ces dernières constituent pour les élèves un cadre théorique pour sa pratique, en plus d'un arbitre. Et dans ce cadre il relève du rôle de l'instituteur qui doit être le régulateur et le garde-fou dans cet acte.

¹ - BOUGHALEM sanaa, La place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la 3ème AP.2014-2015

² - Projet pédagogique, Accueil de loisir 4/14 ans saison 2011 /2012
www.rencotresludique.org/ consulté le (17/08/2015)

³ - TAGHEZOUT ahlem, L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. (Cas des élèves de la 4ème AP).

⁴ - Jean-Pierre Cuq et Isabelle GRUCA, cours de didactique du français langue étrangère et seconde, P457.

5. Les types des activités ludiques :

Jean pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités ludiques

5.1 les activités linguistiques :

« Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, 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. »¹

C'est- à- dire tous les jeux qui englobent l'installation des notions en relation avec la morphologie (racine, suffixe, préfixe...) ou la syntaxe en outre la construction phrasique, en plus de l'orthographe, et tout ce qui émane du fonctionnement de la langue.

5.2 Les activités de créativité :

« Qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'enfant-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. Les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc., appartiennent à cette catégorie de jeux. »² Sur ce plan, l'enfant-apprenant devient plus entreprenant c'est lui-même qui est mis sous les lumières, c'est l'exemple du présentateur qui a le microphone. Donc, c'est sa prestation personnelle et non celle d'une équipe qui est à suivre, c'est comme un athlète dans une discipline d'athlétisme, seul son travail individuel compte contrairement à celui qui pratique un jeu collectif comme le football par exemple d'où son obligation de donner le meilleur de lui-même.

5.3 Les activités culturels :

« Les activités qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des Apprenants (pays, ville, peintre, écrivain, musicien, savant, etc...) (dans il faut remplir les cases en respectant la lettre initiale imposée, il est possible d'en substituer d'autres)

¹ - Ibid

² - Jean-Pierre Cuq et Isabelle GRUCA, cours de didactique du du Français Langue Etrangère et seconde, P458

comme les noms de régions et les villes, les pays où l'on parle français, mais aussi les plats typiques ou les mots clés qui Représentent, etc... »¹

Dit d'une autre manière l'utilisation de pré requis constitués de connaissances générales.

6. les jeux dérivés du théâtre :

« Qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteur, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte ; la 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. »²

Comme pour une présentation d'une séance d'oral accompagné d'une activité physique, cela nécessite un espace, une aire où l'enfant-apprenant puisse jouer en outre la disposition de la classe en forme de «U », et qui constituera par voix de conséquence une scène pour une pièce théâtrale, et qui les enfants-apprenants deviennent dans ce cas des comédiens, l'acte en lui-même peut reposer sur un texte proposé, et connu de tous soit sur la créativité directe des enfants-apprenants.

Les activités théâtrales varient selon les principes suivants:

***L'improvisation** : « Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant. »³ C'est l'intuitif le réflexe personnel, qui est mis en cause directement bien sûr en relation avec les directives données par l'instituteur.

***La directivité** : « *L'attitude de l'enseignant qui s'appuie sur une certaine représentation de la répartition des rôles au sein de la classe.* »¹ C'est là, le rôle direct de l'enseignant qui connaissant ses disciples réparties et attribue à chacun d'entre eux le rôle qui lui convient dans la pièce en question.

***La dramatisation** : « *méthodologie audiovisuelle, la dramatisation est une technique systématisée qui vise la mise en action par les élèves du dialogue de la leçon après l'avoir mémorisé les élèves la rejouent, ils sont censés ainsi s'identifier aux*

¹ - Ibid

² - Jean-Pierre Cuq et Isabelle GRUCA, cours de didactique du du Français Langue Etrangère et seconde, P458

³ - Ibid

personnages et s'approprier leur langage par imitation. »¹ C'est par exemple, l'utilisation de l'une des fables, ou les enfants-apprenants prennent le rôle des animaux pour en faire une pièce bien sûr après l'avoir vue dans la séance du fait poétique et l'avoir mémorisé.

7. Le Rôle des activités ludiques en classe de FLE :

« *Toute production oral ou écrite dans une langue étrangère comporte une part de stress* »² C'est-à-dire que l'enfant-apprenant se sent en danger lorsqu'il s'exprime en public, tel un artiste (acteur, chercheur...) qui présente une pièce théâtrale, une chanson, il a chaque fois ce que l'on appelle le trac, mais mettre l'élève dans un cadre ludique enlève ce stress en outre il ressent cette liberté de s'exprimer sans n'être noter ni contrôler

« *Le jeu répond à des besoins de détente, de plaisir, d'explication et de découverte de l'individu. il est considéré comme un outil important à l'apprentissage* »² Comme on a cité dans les définitions, les activités ludiques ont un rôle très important, celui de l'échappatoire, donc c'est un peu la soupape de sécurité, et par laquelle l'enfant-apprenant puisse décompresser et de là continuer de l'avant. « *Le jeu aide l'enfant à agir sur la réalité, il permet d'explorer, imiter, découvrir, communiquer, fixer, pratiquer, expérimenter, négocier, répéter, contrôler à travers des situations de communication* »³ En outre une bonne mise en application d'une activité ludique, permet le passage direct d'une situation théorique à une autre pratique avec un consentement, et une complicité volontaire de l'enfant-apprenant. « *Les jeux utilisés en classe de langue véhiculent un enjeu langagier ; ils invitent donc les élèves à échanger dans la langue cible sans préparation préalable* »⁴ Bien utilisées, les activités ludiques permettent aux enfant-apprenants de rentrer inconsciemment dans des dialogues qui donneront lieu à des échanges dans la langue français, et ce sans aucune préparation, c'est l'émergence de l'inconscient.

Les activités ludiques développent le mental, car elles permettent à l'enfant-apprenant d'entrer dans un monde symbolique qui lui permet de dialoguer avec ses

¹ - Ibid.

² - Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-la-Neuve, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir.

³ - Pablo Buznic-Bourgeacq, l'enseignant et le jeu, 2011-2012

⁴ - Ibid

camarades en s'amusant, et en jouant avec la musicalité des comptines, chansons, poèmes... comme il se familiarise avec le rythme, les sonorités et la prosodie de langue française sans qu'il y ait une compréhension totale du sens des mots chantés ou récités. En effet, l'enfant-apprenant éprouve à l'écoute des activités ludiques un réel plaisir, car elles lui donnent lieu à des productions orales et écrites et elles lui permettent de prendre conscience et d'apprioyer ses sensations. Ces activités répondent aussi à des objectifs scolaires, particulièrement sur le plan langagier où l'exposition répétée de l'enfant à la musicalité, et aux sonorités de cette langue lui permet l'acquisition de la conscience phonétique sans oublier de dire que le rythme et la mélodie sont deux facteurs très importants qui aident l'enfant à bien articuler les sons, même les plus difficiles, par la répétition.

Mais pour bien profiter les avantages des activités ludiques, l'enseignant doit faire attention aux points suivants :

- La consigne du jeu doit être claire et précise, à une question bien formulée la réponse ne peut être que correcte. Donc, l'enseignant doit être claire en dictant les consignes et éviter qu'elle soit multiple une ou deux consignes feront bien l'affaire concernant ce niveau de la scolarité de 1^{ère} AM.
- Il faut que les élèves se respectent et s'écoutent entre eux, cela implique une certaine discipline lors de l'activité elle-même, c'est-à-dire qu'une réglementation s'impose.
- Il faut que les participants disposent des moyens linguistiques nécessaires pour mener à bien la tâche.

Cela correspond à la phase théorique, ou en plus claire la séquence, ou le niveau d'apprentissage que les enfants-apprenants ont atteint.

Grace au ludique les apprenants se mettent à bouger, à parler le français en Jouant et par le jeu ; ils arrivent à prendre conscience des fonctionnements de leur voix, et à corriger leur défaillance phonétique et leurs intonations.

Chapitre II

Les activités ludiques et la motivation scolaire en classe du FLE

« Le jeu serait une sorte de soupape qui aiderait l'individu à supporter le monde. Il serait une manière de dépenser l'énergie en trop. »

Jean.Henriot

1 .Les activité ludique et la motivation scolaire en classe du FLE

1.1 L'activité ludique comme stratégie d'enseignement/apprentissage :

Les pratiques ludiques sont diverses, dessin, chant, théâtre, jeu ...

« L'activité ludique est 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, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc...) Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »¹

L'apprentissage par le jeu ludique est un concept employé en sciences de l'éducation et en psychologie, qui soutient l'idée que l'enfant développe des compétences en s'engageant dans des activités ludiques, lui permettant ainsi de donner du sens à son environnement et de bénéficier de divers avantages.

D'après le Vygotsky, « *le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif.* »² Le jeu offrirait à l'enfant des compétences sociales et cognitives ainsi qu'une confiance en soi, lui permettant de vivre de nouvelles expériences et de s'adapter à des environnements inconnus. Face à des règles et à des situations nouvelles, l'enfant développe de nouvelles stratégies, acquiert des compétences spécifiques, fait preuve de créativité, collabore avec ses compagnons de jeu et tire des enseignements de ses erreurs.

L'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère, ainsi que dans tous les autres niveaux, visent à développer chez les apprenants une compétence linguistique adaptée à leur développement cognitif, leur permettant de communiquer et d'intervenir en français, tant à l'oral qu'à l'écrit. Les apprenants doivent être capables de s'exprimer dans divers contextes en utilisant les compétences et les connaissances acquises à l'école. Pour ce faire, l'enseignant doit instaurer un

¹ - Cuq.J.P : cours de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002.

² - L'apprentissage par le jeu/La Ligue de l'enseignement <http://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/>

environnement propice à l'interaction et veiller à maintenir la communication en classe, en s'appuyant sur la motivation des élèves.

L'enthousiasme des élèves pour la matière enseignée peut être favorisé par la diversité des outils ludiques, mais il est essentiel que les jeux soient adaptés au niveau visé, en l'occurrence celui de la classe de troisième année primaire, afin de les mettre en adéquation avec les objectifs d'apprentissage.

« Le jeu a alors un rôle capital dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation. »¹

L'activité ludique fait ainsi partie intégrante de l'apprentissage, car elle peut servir à la fois de moyen de découverte, d'automatisation, de réinvestissement ou encore d'évaluation. Elle suscite l'envie d'apprendre chez l'enfant, car elle ne prend pas la forme d'une activité formelle, ce qui la rend plus plaisante et accessible pour les enfants, qui y trouvent du plaisir plutôt que de la contrainte.

1.2 Le travail en groupe :

Dans un enseignement axé sur le travail de groupe, l'objectif principal est avant tout de stimuler l'engagement des élèves. Bien qu'il existe des jeux individuels, il serait intéressant de tirer parti de la dynamique et de la richesse que le travail en groupe peut offrir.

« L'école active suppose [...] une communauté de travail avec alternance de travail individuel et du travail de groupe parce que la vie collective s'est révélée indispensable à l'épanouissement de la personnalité, sous ses aspects même les plus intellectuels. »²

Cela revient à redevenir instinctif non pas l'état animal sinon à l'apprentissage comme des petits lionceaux ou autres animaux qui les jeux rendront plus fort.

¹ - BOUGHALEM SANNA, la place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère chez les apprenants de la 3ème année primaire.2014-2015

² - Géraldine Dargent et Olivier Dargent, trouver-la-bonne-organisation, <http://www.cahiers-pedagogiques.com/>

« *Le travail en groupe permet de rompre la monotonie et de provoquer des rencontres diverses* »¹ C'est le fait d'établir des contacts qui permettra de diversifier ses sources et d'atteindre un état de sérénité.

« **Le travail de groupe est un outil précieux pour mettre en œuvre une approche communicative ou actionnelle car, au sein d'un groupe de taille réduite, les élèves sont amenés à être actifs et à prendre en main l'activité qui leur est proposée.** »² C'est l'effet direct du contact qui produit ce résultat, car à travers leurs échanges, les enfants mettent en pratique leurs compétences linguistiques et passent ainsi à l'action, c'est-à-dire à l'interaction. « *Il est certain que les élèves ont plus de chances de réussir si on les laisse se préparer en petits groupes. Le fait de structurer les leçons à faire invertir des activités coopératives favorise la participation des élèves qui ont peur d'échouer.* »³

Il s'agit donc de limiter le nombre d'élèves et de bien organiser les objectifs pour obtenir de bons résultats. À partir de cela, on comprend l'importance du travail en groupe dans l'apprentissage, en particulier pour les élèves qui redoutent l'échec. Le travail en groupe augmente les chances de réussite scolaire, car il permet l'échange d'idées et la correction mutuelle. Ainsi, l'élève se sent plus sûr de ses réponses et n'a pas peur de l'échec. Il acquiert également plus de courage pour s'exprimer en public. En somme, le travail en groupe favorise les échanges verbaux tout en permettant de partager les expériences personnelles de chaque participant.

« *Pour d'autres auteurs comme REID, FORRESTAL et COOK, le travail de groupe développe les habiletés d'écoute et améliore les relations élèves-enseignants, ce dernier pouvant consacrer plus de temps à chaque élève.* »⁴

Comme chacun le sait, en économie, la richesse ne provient pas de ce que l'on dépense, mais de ce que l'on reçoit. Il en va de même pour le langage : c'est l'écoute qui enrichit le vocabulaire et les compétences linguistiques d'un individu.

¹ - Christine Renard, formatrice cedefles à Louvain-la-Neuve. L'activité ludique en classe du FLE. 3 : Le déblocage linguistique des élèves, initiative francophone pour la formation à distance des maîtres ifadem, P19

² - Barrie Bennette et Carol Rolheiser, l'art d'enseigner P69.

³ -

⁴ -

1.3 L'approche communicative :

« *L'approche communicative signifie qu'on s'efforce à communiquer, à apprendre à communiquer en langue étrangère.* »¹ Lorsque l'on adopte une approche communicative en classe de langue, on place les élèves directement dans des situations où ils utilisent la langue. Cela se traduit par une pratique active, et l'on adopte une approche communautaire où la remédiation se fait immédiatement, soit par les camarades, soit par l'enseignant lui-même.

« *L'approche communicative est un terme de la didactique des langues correspondant à une vision de l'apprentissage basée sur le sens et le contexte de l'énoncé dans une situation de communication. Dans l'approche communicative, il ne s'agit plus de s'attarder sur des structures grammaticales à apprendre par cœur, mais avant tout sur le sens de la communication.* »²

Il s'agit de passer à l'action et de revenir à l'essentiel dans l'apprentissage, c'est-à-dire d'instaurer la parole, puis de la corriger et de l'ajuster pour atteindre l'objectif, qui est d'amener l'enfant à s'exprimer, dialoguer et écrire.

« *L'approche communicative a pour objectif de développer chez les élèves des capacités à comprendre mais aussi à s'exprimer à l'oral ou à l'écrit. Pour cela, il faut que les élèves utilisent en cours la langue qu'ils apprennent. Quand on utilise l'approche communicative, on ne fait jamais un cours uniquement de grammaire, mais on met ce cours en relation avec des situations de communication dans lesquelles les éléments de grammaire seront utiles pour pouvoir comprendre ou s'exprimer.* »³

Cela consiste à contextualiser son travail et à passer de la grammaire traditionnelle à la grammaire textuelle. Ainsi, la remédiation sera rapide et bénéfique, car l'enfant en difficulté est la priorité. En d'autres termes, il s'agit d'un diagnostic suivi d'une réparation immédiate, qui s'applique également au vocabulaire et à toutes les autres activités.

¹ - CUQ, J.P.GRUCA, I. Cours didactique du français langue étrangère et second. Grenoble : presse universitaire de Grenoble, 2005, p265

² - L'approche communicative, N.Bailly et M. Cohen, toudetoile.
<http://flenet.rediris.es/toudetoile/N.Bailly-M.Cohen.html>

³ - Le déblocage linguistique des élèves, initiative francophone pour la formation à distance des maîtres ifadem. P16

2. Fonctions des activités ludiques en classe de FLE

L'intégration du ludique dans le processus d'acquisition est l'un des procédés les plus attrayants pour les apprenants du fait que l'attention est plus importante que l'encouragement dans ce processus. Donc, l'activité ludique est un support pédagogique indispensable dans le parcours d'apprentissage, puisqu'elle vise à rendre le cours plus dynamique : elle renforce la communication en favorisant une interaction verbale entre l'enseignant et l'apprenant et entre les apprenants eux-mêmes ; aussi elle sert à fixer et à mémoriser l'information à travers la répétition ce qui crée une bonne articulation chez l'apprenant, ainsi à améliorer les compétences verbales (le discours) et les non verbales (les gestes , les mimiques , les regards , etc.)

De même l'activité ludique constitue un bon vecteur pour les apprenants timides, elles les incitent à apprendre et à développer leurs personnalités et leurs comportements.

En effet par le biais du ludique, l'erreur n'est plus considérée comme une faute, il s'agit seulement d'une étape dans le processus d'apprentissage où il permet de tester les stratégies et les méthodes d'apprentissage afin de trouver les réponses appropriées donc l'activité ludique aide à améliorer et non à pénaliser

3. La motivation en contexte scolaire

D'après le dictionnaire actuel de l'éducation : « le concept de motivation vient du mot « motif » lui-même emprunté du latin « motivus » qui veut dire « mobile » et «movere » dont l'équivalent en français est « mouvoir ». Il signifiait en ancien français « ce qui met en mouvement »¹

Selon **le Robert** le mot motivation veut dire « *Ce qui motive un acte, un comportement. Ce qui pousse quelqu'un à agir* »²

Dans **la Rousse** la motivation est définie comme « *processus physiologique et psychologique responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement* »³

¹ - Dictionnaire actuel de l'éducation-in.<http://agora.qc.ca/ca/dossiers/motivation>. Consulté le 03.04.2022

² - Dictionnaire le Robert. Dixel mobile.

³ - Galissom Robert et Coste, Daniel Dictionnaire didactique des langues, Ed Hachette, Paris, 1976, p360

Racle a donné cette définition « *La motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu, comme bon, désagréable, agréable de nature, à satisfaire des besoins de l'individu* »¹.

La motivation est : « *un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* »²

Pour **C. Prévost** « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elle, les besoins se transforment en but, plans et projets* »³

Le même écrivain affirme que : « *pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissage) l'élaboration cognitive (buts et projets). La motivation instrumentale (moyen et fin) la personnalisation (autonome fonctionnelle)* »⁴

Sillamy considère par ailleurs que la motivation est : « *un ensemble de facteurs dynamiques qui établit la conduite d'un individu* »⁵

Patrice Rose propose comme définition « *la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus* »⁶

Pour **C. Prévost** « *la motivation s'inscrit dans la fonction de la relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projet pour que la motivation se développe, il faut impliquer les éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la*

¹ - Juillet, Pierre Dictionnaire du psychiatre, ed . CILF en ligne <http://WWW.CILF.com>, consulté le 04.04.2022

² - Racle Gabiriel « la motivation, <http://anthropedagogie.com/la-motivation>. Site consulté le 05.04.2022

³ - Prévost, Clémence article : la motivation des personnels définition et étude de cas, in : <http://wikimémoire.net/2013/04/la-définition-de-la-motivation-du-personnel/> consulté le 06.04.2022.

⁴ - Prévost, Clémence citée par : Doron, Roland et Parot, Françoise, Dictionnaire de psychologie. PUF, Février 2011

⁵ - Sillamy, Norbert, Trésor de la langue française : lot-natalité Edition du centre national de la recherche scientifique, 1999, p.173

⁶ - Paul J, Dictionnaire de psychiatre, édition CILF en ligne <http://www.CILF.com> consulté le 06.04.2022.

motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle)»¹

Cela, peut être traduit par la phrase : « à l'avenir je voudrais être... ». Et que prononce tout enfants dans cette tranche d'âge, il continue en disant que quatre facteurs doivent être pris en considération en outre l'installation de compétence, l'implication de l'enseignant (pour être il faut...), les moyens matériels (outils d'apprentissage) et enfin l'existence le « MOI » ou encore le pré requis de tout et de chacun des apprenants.

« Être motivé c'est trouver un sens à une action. »² C'est-à-dire le fait motiver les élèves, c'est les encourager à apprendre. Mais pour atteindre cet objectif, il faut que l'enseignant chasse l'ennuie et crée une sorte d'animation dans le cours. Lorsque les enfants-apprenants sont motivés, l'apprentissage sera fructueux et se fait d'une manière rapide. Le jeu est un des vecteurs de motivation : motiver les élèves constitue l'un des plus grands défis de l'enseignant actuellement. Il existe selon Nuttin deux grands types de motivation : motivation dite intrinsèque, et motivation dite extrinsèque.

4. Typologie de la motivation

Selon Richard DECI (1975), il existe deux types de motivation :

4.1 La motivation extrinsèque

« *Les motivations extrinsèques regroupent un large éventail de motivations contrôlées par les renforcements, les notes, les prix et l'argent* »³

La motivation est qualifiée d'extrinsèque ou externe lorsqu'elle découle de facteurs extérieurs à l'apprenant. Autrement dit, celui-ci s'engage dans les cours principalement pour obtenir de bonnes notes, recevoir des compliments ou des récompenses de la part de ses parents, ou encore pour obtenir l'approbation de ses enseignants.

¹ - C.Prévost cité par DORDON, Dictionnaire de psychologie 1991, p.467

² - ANDRE Quinton, psychologie d'apprentissage –les motivations-Du de pédagogie, 05-11-07.

³ - STEPHANIE. Leloup, « la motivation : critère d'évaluation de la performance scolaire ». Formation Emploi, 2000

Exemple :

Un apprenant travail pour obtenir de bonnes notes (récompense) afin de faire plaisir à ses parents et à éviter leur punition

4.2 La motivation intrinsèque :

Selon Vaine la motivation intrinsèque est :

« Correspond aux intérêts spontanés de la personne, l'activité en elle-même. Apporte alors des satisfactions indépendamment de toute récompense extérieure et l'envie d'explorer un objet inconnu se suffit à elle-même »¹

La motivation intrinsèque, ou interne, désigne une motivation qui émane de l'apprenant lui-même. Cela signifie qu'il s'engage de manière volontaire dans son apprentissage, guidé par le plaisir d'apprendre, sans rechercher de récompense extérieure.

Exemple :

Un apprenant qui s'engage dans la résolution des équations physiques car il aime le physique. Ici c'est une motivation intrinsèque.

¹ - JARDOU Ali, la motivation, la langue et la culture étrangère, <http://dumas.cnrs.fr/dumas-00568582>
Consulté le 13.05.202

Le Cadre méthodologique et pratique

Chapitre III:

L'analyse

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »

Jean château

1. Présentation du contexte d'étude

Dans le cadre de ma formation en master de didactique des langues étrangères, et à la suite de ma réussite à la plateforme du contrat de recrutement, j'ai été affectée à l'école moyenne *Ben Sebti Mohamed Sghir* afin d'y effectuer mon stage pratique. Ce stage, au-delà de son aspect professionnalisant, m'a offert l'opportunité d'articuler mes acquis théoriques à une expérience de terrain concrète, en me confrontant directement aux réalités pédagogiques du système éducatif algérien.

L'établissement en question est situé dans la commune de Djamâa, relevant de la daïra de Sidi Amrane, dans la wilaya d'El M'Ghair. Fondée en 1985, cette école publique de cycle moyen dispose d'une capacité d'accueil de 770 places pédagogiques. Elle emploie un corps enseignant, composé de 43 professeurs, répartis sur les différentes disciplines et niveaux d'enseignement. La structure matérielle, le cadre administratif et les ressources humaines de cette institution constituent un terrain pertinent pour l'observation et l'analyse didactique, notamment en ce qui concerne l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE).

C'est au sein de cet établissement que j'ai choisi de mener l'expérimentation didactique sur laquelle s'appuie la partie pratique de ce mémoire. Mon intervention s'est déroulée dans une classe de première année moyenne, composée de 30 élèves. Ce groupe-classe, à la fois représentatif du public scolaire local et adapté en termes d'effectif, s'est révélé être un échantillon pertinent pour mettre en œuvre une séquence d'activités pédagogiques à visée ludique, dans l'optique d'en évaluer l'impact sur la motivation, la participation et les performances linguistiques des apprenants en FLE.

Le choix de ce contexte ne relève donc pas du hasard. Il s'inscrit dans une démarche scientifique visant à interroger l'efficacité des démarches didactiques fondées sur le jeu, dans un environnement scolaire réel, souvent marqué par des contraintes matérielles, des rythmes d'enseignement rigides, et une certaine hétérogénéité des profils d'élèves. En cela, cette expérimentation constitue une occasion précieuse de vérifier, par l'observation directe et l'analyse réflexive, la pertinence des pratiques pédagogiques ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère, et ce, en lien étroit avec les enjeux du terrain.

2. Méthodologie de la recherche

Dans le cadre de cette étude, nous avons opté pour une approche méthodologique mixte, combinant les démarches quantitatives et qualitatives, afin de mieux cerner l'impact des activités ludiques sur l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère (FLE). L'approche quantitative repose sur la collecte de données chiffrées et mesurables, généralement analysées à l'aide d'outils statistiques. Elle permet d'objectiver certains phénomènes éducatifs, notamment en quantifiant des comportements, des fréquences ou des performances (par exemple, le taux de participation ou les résultats à une évaluation). À l'inverse, l'approche qualitative vise à comprendre en profondeur les pratiques, perceptions et attitudes des apprenants et de l'enseignant, à travers des techniques d'investigation telles que l'observation directe, les entretiens ou l'analyse de productions écrites. Elle permet d'interpréter le sens que les acteurs donnent à leur expérience pédagogique dans un cadre donné.

Le recours à ces deux types d'approches de manière complémentaire permet d'enrichir les résultats de l'étude : les données quantitatives apportent une vue d'ensemble mesurable de l'effet des activités ludiques, tandis que les données qualitatives offrent un éclairage nuancé sur les processus cognitifs, affectifs et sociaux qui sous-tendent l'apprentissage en situation réelle. Cette triangulation méthodologique garantit une plus grande fiabilité et une meilleure validité des résultats obtenus.

2.1 Cadre de l'étude

L'expérimentation a été conduite au sein de l'école moyenne *Ben Sebti Mohamed Sghir*, dans une classe de première année moyenne comprenant 30 élèves, âgés de 11 à 13 ans. Ces apprenants, fraîchement initiés au collège, présentent un profil linguistique relativement hétérogène, marqué par une transition entre le cycle primaire et le cycle moyen, qui s'accompagne souvent de difficultés en expression et compréhension du français. Cette configuration constitue un terrain d'étude pertinent pour observer les effets potentiels des pratiques ludiques sur des apprenants en situation d'apprentissage précoce du FLE, encore fortement influencés par leurs expériences éducatives antérieures.

2.2 Objectifs de l'étude

L'objectif principal de cette expérimentation est d'évaluer de manière rigoureuse et contextualisée l'efficacité des activités ludiques en classe de FLE. Plus spécifiquement, il s'agit de déterminer dans quelle mesure ce type de démarche pédagogique peut :

- Stimuler la motivation des élèves à apprendre le français, en introduisant des dynamiques d'apprentissage plus engageantes ;
- Favoriser la participation active en classe, en suscitant un intérêt accru pour les activités orales et écrites proposées ;
- Contribuer à l'amélioration des compétences linguistiques des apprenants, notamment en compréhension orale, production écrite, enrichissement lexical et structuration grammaticale.

À travers cette étude, nous entendons interroger les apports du jeu didactique non pas comme simple outil d'animation ou de diversion, mais comme véritable levier pédagogique, capable de renouveler les pratiques de classe et de créer un climat d'apprentissage plus propice au développement des compétences en langue étrangère.

3. Déroulement de l'expérimentation

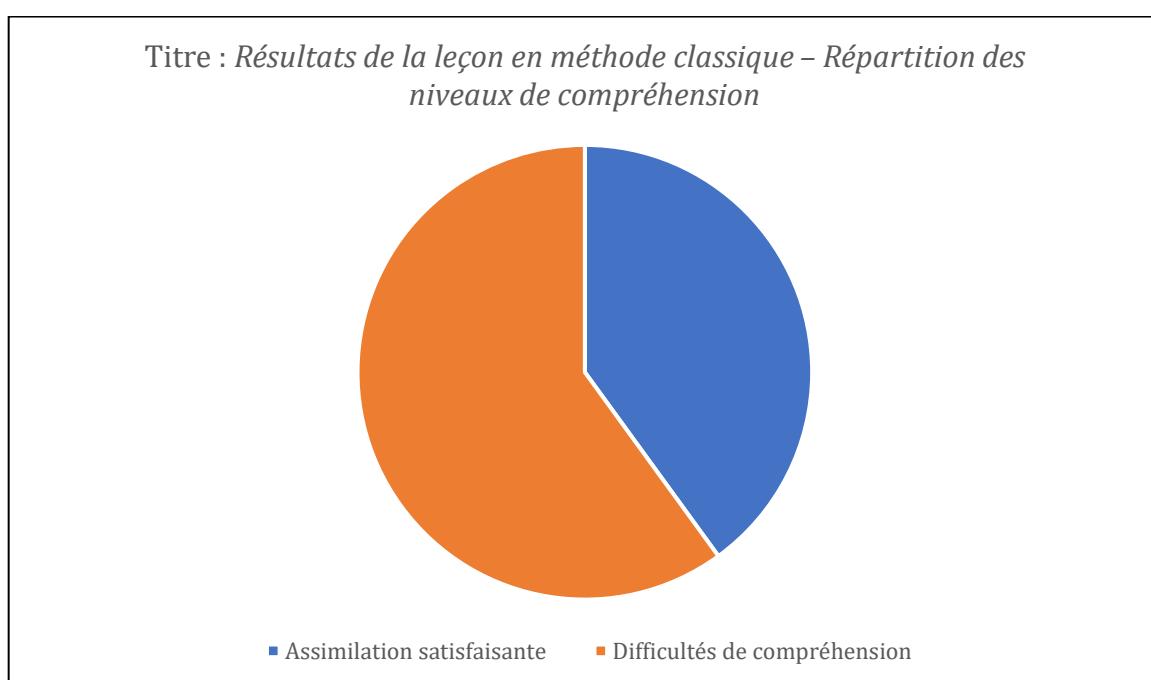
L'expérimentation a été conduite au sein de l'école *Ben Sebti Mohamed Sghir*, dans une classe de première année moyenne composée de 30 élèves. L'objectif principal était de comparer, dans un cadre contrôlé, les effets d'un enseignement traditionnel du FLE à ceux d'un enseignement intégrant des activités ludiques, en s'appuyant sur une même séquence d'apprentissage.

La démarche adoptée s'est articulée en deux phases distinctes, mais portant sur une leçon identique, de manière à garantir la validité des résultats. Dans un premier temps, j'ai présenté la leçon selon une méthode classique, fondée sur une approche magistrale : exposition frontale des points linguistiques, lecture dirigée du texte, suivie d'exercices écrits individuels. Cette séquence, bien que structurée, s'est révélée peu engageante du point de vue de la dynamique de classe. L'observation directe a mis en évidence une participation limitée : plusieurs élèves semblaient démotivés,

passifs ou distraits, et les échanges étaient principalement descendants, centrés sur l'enseignante.

Sur le plan cognitif, les résultats ont été mesurés à travers une évaluation rapide de compréhension :

- 12 élèves (soit 40 % de l'effectif) ont montré une assimilation satisfaisante des notions abordées ;
- 18 élèves (soit 60 %) ont présenté des difficultés de compréhension ou des lacunes dans la restitution des contenus.



Le diagramme circulaire met en évidence une répartition défavorable des résultats :

- 40 % des élèves (12 sur 30) ont bien compris la leçon,
- Tandis que 60 % (18 élèves) ont montré des difficultés notables.

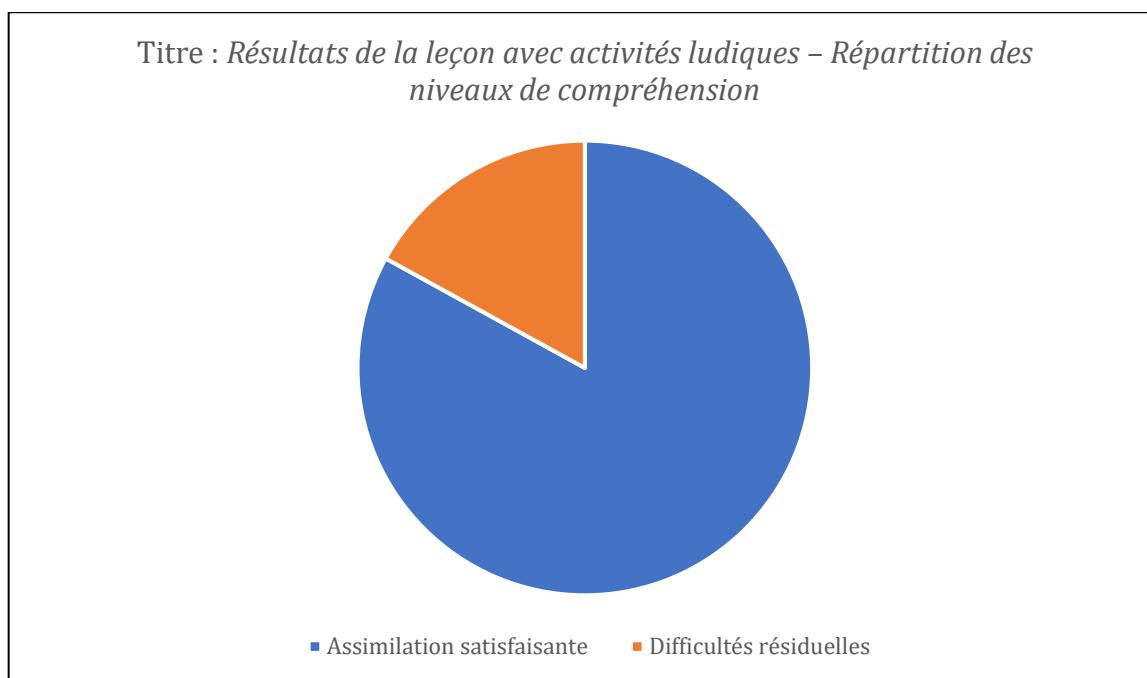
Cette configuration traduit une efficacité limitée de l'approche traditionnelle, qui semble moins mobilisatrice pour des apprenants jeunes, ayant besoin de supports concrets et interactifs pour maintenir leur attention et construire du sens.

Dans un second temps, j'ai repris la même leçon, en y intégrant cette fois des activités ludiques conçues pour mobiliser davantage l'attention, stimuler l'interaction et favoriser la mémorisation : jeux de vocabulaire en équipe, jeux de rôle simulant des

situations de communication, et quiz interactifs. Cette approche s'inspire des principes de la pédagogie active, selon lesquels l'apprentissage est d'autant plus efficace qu'il est associé à une participation concrète, affectivement investie.

Les effets ont été immédiatement perceptibles. Sur le plan quantitatif :

- 25 élèves (soit 83 %) ont bien compris et intégré les éléments linguistiques de la leçon ;
- Seuls 5 élèves (soit 17 %) ont manifesté des difficultés résiduelles.



Le second diagramme témoigne d'un basculement radical :

- 83 % des élèves (25 sur 30) ont montré une compréhension solide,
- Tandis que seulement 17 % (5 élèves) ont rencontré des difficultés résiduelles.

Cette amélioration spectaculaire confirme le rôle positif du jeu comme levier cognitif et affectif dans le processus d'apprentissage. La différence entre les deux figures montre une hausse de 43 points de pourcentage du taux de compréhension lorsque le jeu est intégré.

D'un point de vue qualitatif, l'observation a révélé une transformation significative de l'ambiance de classe. Les élèves étaient visiblement plus motivés, plus actifs et plus expressifs : ils participaient spontanément, retenaient mieux les mots nouveaux, et osaient prendre la parole à l'oral, même ceux habituellement en retrait.

La dynamique de groupe s'en est trouvée renforcée, avec une meilleure coopération entre pairs et une atmosphère plus détendue, propice à l'apprentissage.

Cette double modalité d'enseignement, classique puis ludique, a ainsi permis de mettre en évidence l'impact positif des activités ludiques sur l'implication des élèves et sur leur performance en langue étrangère. Elle confirme l'hypothèse selon laquelle le jeu, en tant que médiateur pédagogique, peut jouer un rôle central dans la construction des compétences linguistiques et socio-affectives chez les apprenants du cycle moyen.

4. Analyse des résultats

L'analyse des données recueillies à l'issue des deux séquences pédagogiques – l'une menée selon une approche classique, l'autre fondée sur l'intégration d'activités ludiques – révèle un écart significatif dans les performances et les attitudes des apprenants face à l'apprentissage du FLE. Cette observation est corroborée par les résultats représentés dans les diagrammes élaborés à partir des deux expériences.

Dans la première séance, structurée de manière traditionnelle (présentation magistrale, lecture suivie d'exercices écrits), seuls 12 élèves sur 30, soit 40 %, ont montré une compréhension satisfaisante des notions linguistiques abordées. À l'inverse, 18 élèves, représentant 60 % de la classe, ont éprouvé des difficultés, manifestant soit une assimilation partielle, soit une rétention faible des contenus.

En revanche, la seconde séance, intégrant des activités ludiques variées (jeux de vocabulaire, jeux de rôle, quiz interactifs), a suscité une amélioration nette et mesurable des résultats : 25 élèves (soit 83 % de l'effectif) ont démontré une assimilation solide des éléments linguistiques visés, tandis que seulement 5 élèves (17 %) ont conservé des difficultés d'ordre résiduel. Ce basculement radical est mis en évidence dans les diagrammes comparatifs (cf. figures), où l'on observe une inversion des tendances entre les deux modalités pédagogiques.

Sur le plan pédagogique, ces résultats confirment l'hypothèse initiale : l'intégration du jeu en contexte d'enseignement du FLE agit comme un catalyseur de l'apprentissage. Le dispositif ludique ne se limite pas à une fonction décorative ou distractive ; il contribue activement à stimuler l'attention, renforcer la motivation intrinsèque des apprenants, et faciliter une meilleure mémorisation des contenus. En

mobilisant la participation active, en suscitant l'interaction entre pairs et en favorisant l'expression orale, le jeu pédagogique apparaît comme un outil didactique à part entière, en accord avec les préconisations des approches communicatives et actionnelles.

Enfin, l'ambiance de classe, observée comme plus dynamique, inclusive et participative, constitue un indicateur qualitatif de l'efficacité de ces pratiques. L'enthousiasme des élèves, leur implication spontanée et leur aisance croissante dans la production orale suggèrent que les activités ludiques peuvent également jouer un rôle dans le développement des compétences psychosociales, souvent négligées dans les approches plus rigides.

Ainsi, les résultats empiriques de cette expérimentation confirment les apports théoriques recensés dans la littérature didactique : le jeu, en tant que vecteur d'apprentissage, contribue à une acquisition plus solide, plus engageante et plus durable des compétences en langue étrangère.

5. Interprétation des données

L'analyse quantitative des résultats issus de l'expérimentation menée dans la classe de 1re année moyenne de l'école Ben Sebti Mohamed Sghir met en évidence un écart significatif de performance entre deux modalités pédagogiques : l'enseignement traditionnel et l'enseignement fondé sur des activités ludiques.

Les chiffres parlent d'eux-mêmes. Lors de la séance traditionnelle, seuls 40 % des élèves ont démontré une compréhension satisfaisante, tandis que 60 % ont rencontré des difficultés notables. Cette répartition suggère que la méthode classique, bien qu'encore largement répandue, ne parvient pas à mobiliser pleinement l'attention et les capacités d'apprentissage de l'ensemble des apprenants. Plusieurs facteurs peuvent expliquer ce constat : le manque d'interaction, la passivité induite par les exercices individuels, et l'absence de contextualisation motivante du contenu.

En revanche, la mise en œuvre d'une leçon structurée autour de jeux pédagogiques (quiz, jeux de rôle, jeux de vocabulaire) a entraîné une hausse marquée du taux de réussite, avec 83 % d'élèves ayant compris et intégré les éléments linguistiques, et seulement 17 % manifestant des difficultés résiduelles. Ce

renversement des proportions confirme l'hypothèse selon laquelle les activités ludiques améliorent l'efficacité de l'enseignement-apprentissage du FLE.

L'interprétation de ces données doit cependant aller au-delà des simples pourcentages. Le recours au jeu introduit des dynamiques pédagogiques nouvelles : il favorise l'engagement actif, stimule la curiosité, renforce la motivation intrinsèque et réduit l'anxiété liée à l'erreur. Il permet également une diversification des modes d'évaluation informelle, qui met en valeur les compétences langagières de manière moins contraignante, notamment à l'oral. Par ailleurs, les jeux de groupe ou les activités collaboratives développent chez les élèves des compétences transversales telles que la coopération, l'écoute, et la prise d'initiative.

D'un point de vue didactique, ces données soulignent que l'efficacité de l'apprentissage n'est pas uniquement liée à la clarté du contenu transmis, mais aussi aux modalités d'appropriation proposées. Le jeu, en tant que médiation pédagogique, permet de rendre cette appropriation plus concrète, plus vivante, et plus adaptée au profil cognitif des élèves du cycle moyen.

Pour conclure, l'analyse des résultats confirme avec pertinence que l'intégration réfléchie d'activités ludiques dans le cours de FLE constitue une stratégie pédagogique féconde, susceptible de transformer profondément les dynamiques de classe et de favoriser des apprentissages durables.

CONCLUSION GENERALE

Au terme de ce travail, il ressort clairement que l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE constitue une démarche pédagogique innovante, particulièrement adaptée aux besoins des apprenants du cycle moyen. Loin d'être de simples divertissements, ces activités jouent un rôle fondamental dans la dynamisation du processus éducatif, en transformant la salle de classe en un espace vivant, interactif et motivant.

Notre étude menée au sein de la première année moyenne de l'école Ben Sebti Mohamed Sghir a permis de constater que les jeux pédagogiques suscitent chez les élèves un intérêt renouvelé pour la langue française, tout en favorisant une meilleure assimilation des notions linguistiques. Le jeu devient alors un outil didactique puissant, capable de briser la monotonie, de stimuler la curiosité, et d'encourager une participation plus active.

Ainsi, l'activité ludique ne doit plus être perçue comme un simple accessoire pédagogique, mais comme une véritable stratégie d'enseignement, porteuse de sens et d'efficacité. Il appartient donc à l'enseignant de concevoir des dispositifs ludiques pertinents, en harmonie avec les objectifs d'apprentissage, afin de répondre aux attentes d'une génération d'apprenants en quête de sens, d'interaction et de plaisir dans l'acte

Références

Bibliographiques

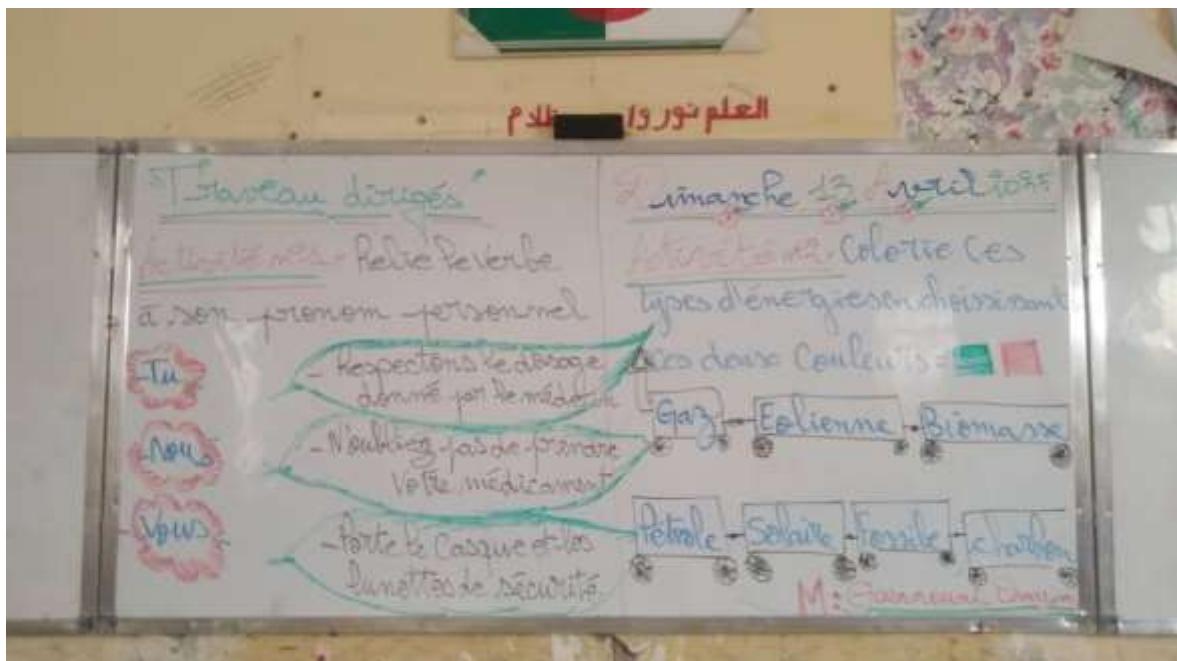
Ouvrages:

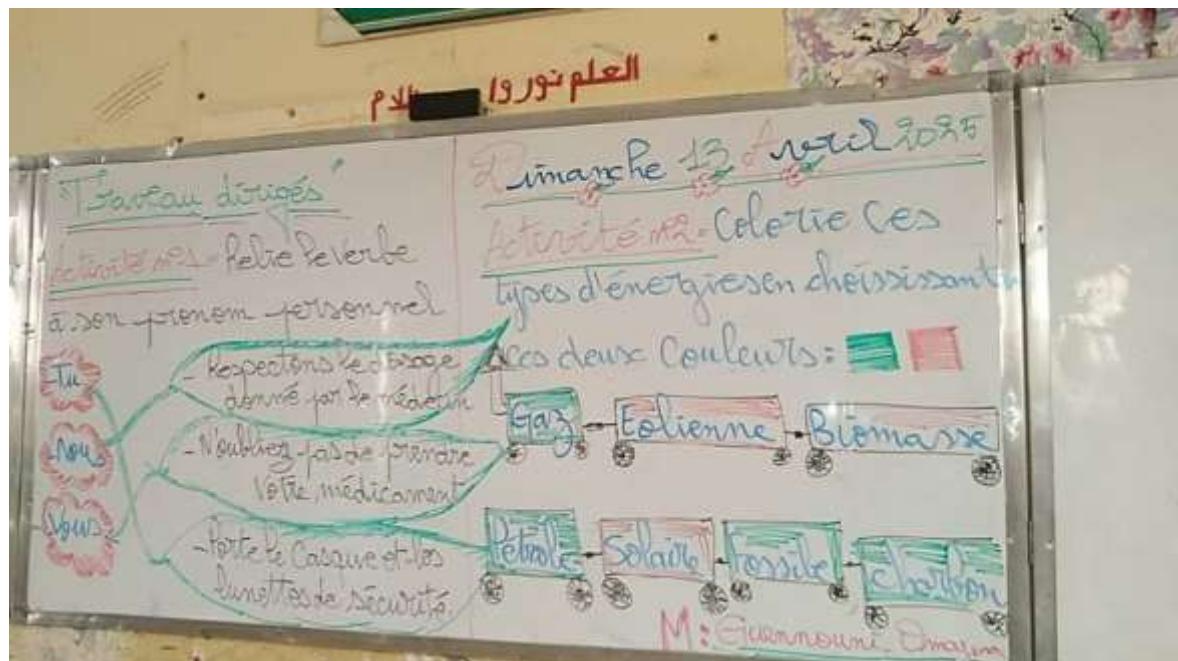
1. Barbeau D. la motivation scolaire. Les déterminant et les indicateurs de motivation scolaire selon une approche sociocognitive » pédagogie collégiale Delignières D., Perez S. (1998), le plaisir perçu dans la pratique des APS, in Revue STAPS n°45
2. Bernard André, motiver pour enseigner : analyse traditionnelle et pédagogique, Hachette éducation, 1998, Paris.
3. BIROU, Alain. Vocabulaire pratique des sciences sociales. Edition Ouvrière. Paris, 1966.
4. CUQ Jean Pierre et GRUCA.Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde. Presses universitaires de Grenoble, 2008.
5. Dessus. Philippe. Système d'observation de classer et prise de la complexité des événements scolaires, danscarrefours de l'éducation, n°23, 2007.
6. Amirouche. Chelli Rapport aux langues natives, et enseignement du français en Algérie Editions Publibook, 2011
7. STEPHANIE, Leloup, la motivation : critère d'évaluation de la performance scolaire ». Formation Emploi, 2000
8. Martine Morisse SE PROFESSIONNALISER PAR L'ÉCRITURE Presses de l'Université du Québec2011
9. Puren, Christian. Dossier n'05: la perspective didactique 3/3: Matériels et pratiques ».
10. RITCHERIQUE René, système d'apprentissage des langues vivantes pouradultes cité par. A la pédagogie dufrançais langue étrangère, Hachette, Paris, 1985.
11. Sillamy, Norbert, Trésor de la langue française : lot-natalité Edition du centre national de la recherchescientifique, 1999, 90 sur 103

Dictionnaires :

1. Dictionnaire actuel de l'éducation-in. <http://agora> The vendossiers motivation Consulté le 03 042027

ANNEXES



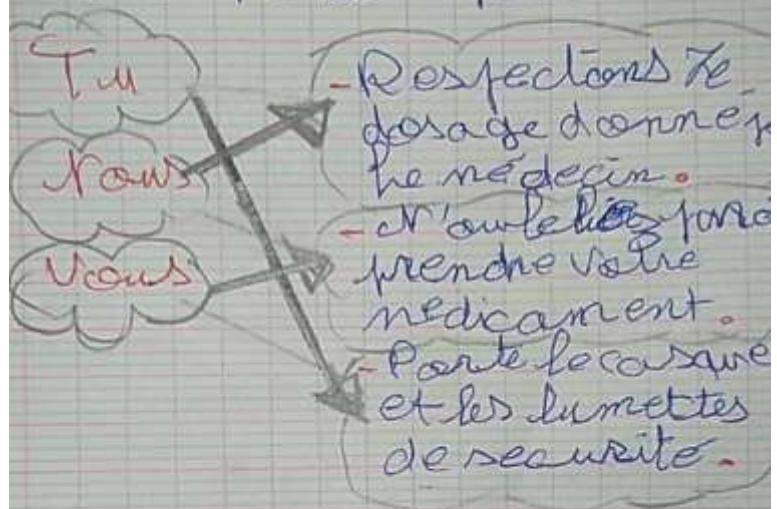








Activités à son pronom personnel



“Tâches au dictoges”

Activité n°1. Relise le verbe à son pronom personnel.

tu

Nous

vous

- Respectons le dosage donné par le médecin.
- N'oubliez pas de prendre votre médicament.
- Portez le casque et les lunettes de sécurité.

Activité n°1 - Relie le verbe
à son pronom personnel

tu

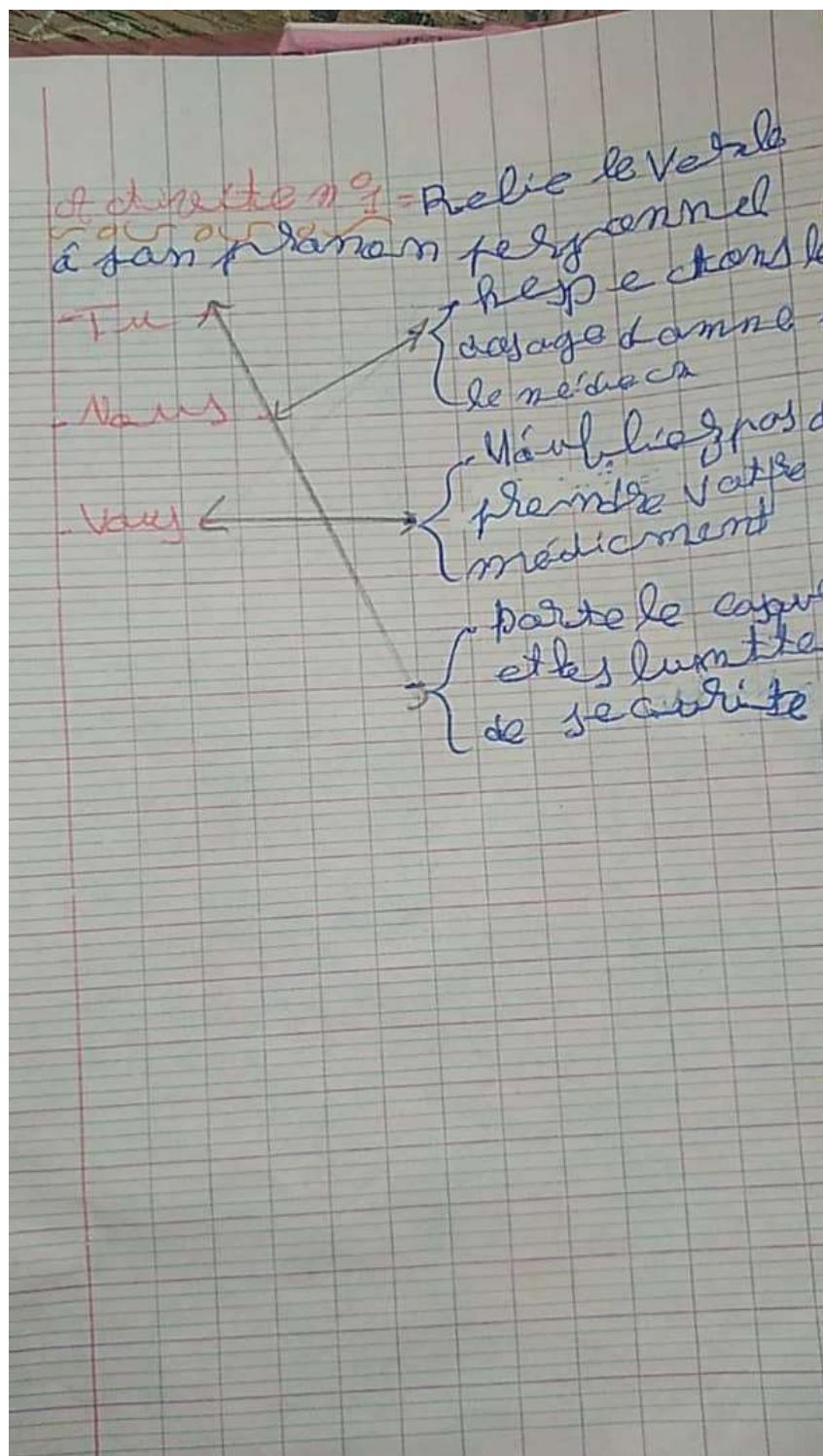
Ne
pas

Vous

Respectez le dosage don
par le médecin

Neablez pas de prendre
votre médicament

Portez le casque et les
harnais de sécurité



Activité 1 - Relie le verbe à son pronome personnel

Tu R Respectons le dosage
donné par le médecin
Nous A N'oublier pas de prendre
Votre médicament
Vous A Partir le casque et les
lunettes de sécurité

Résumé

Ce mémoire s'inscrit dans le cadre de la didactique du FLE et vise à étudier l'impact des activités ludiques sur le processus d'enseignement/apprentissage, en mettant particulièrement l'accent sur leur rôle, leur fonction et leur effet sur la motivation des apprenants. L'étude a été menée auprès d'une classe de première année moyenne à l'école Ben Sebti Mohamed Sghir, composée de 30 élèves.

À travers une analyse théorique et une approche pratique, nous avons examiné comment le jeu pédagogique peut être utilisé comme un outil facilitateur de l'apprentissage de la langue française. Nous avons également exploré la manière dont ces activités contribuent à créer un climat favorable à l'acquisition linguistique, tout en renforçant l'engagement, l'autonomie et l'intérêt des élèves.

Les résultats obtenus confirment que l'intégration réfléchie des activités ludiques dans la séquence pédagogique permet non seulement d'améliorer la qualité de l'enseignement, mais aussi de stimuler la motivation des apprenants et d'enrichir leur expérience éducative.

الملخص:

يندرج هذا المذكرة ضمن ميدان تعليمية اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، ويهدف إلى دراسة أثر الأنشطة اللعبية على عملية التعليم والتعلم، مع التركيز بشكل خاص على دورها، وظيفتها، وتأثيرها في تحفيز المتعلمين. وقد تم إجراء هذه الدراسة على مستوى السنة الأولى متوسط في مدرسة بن سبتي محمد الصغير، على عينة من 30 تلميذًا.

من خلال تحليل نظري ومقاربة تطبيقية، قمنا بدراسة كيفية توظيف اللعب البيداغوجي كوسيلة تسهل تعلم اللغة الفرنسية. كما تناولنا كيف تُسهم هذه الأنشطة في خلق مناخ ملائم لاكتساب اللغة، وتعزيز مشاركة التلاميذ، واستقلاليتهم، واهتمامهم بالمادة.

وقد أكّدت النتائج المحصل عليها أن الإدماج المدرّوس للأنشطة اللعبية داخل التخطيط البيداغوجي يُحسن من جودة التعليم، ويحفّز المتعلمين، وينشّي تجربتهم التعليمية.

Abstract :

This thesis falls within the field of FLE didactics and aims to study the impact of ludic activities on the teaching and learning process, with particular attention to their role, function, and influence on learner motivation. The study was conducted with a first-year middle school class at Ben Sebti Mohamed Sghir School, comprising 30 students.

Through both theoretical analysis and practical observation, we explored how pedagogical games can be used as a tool to facilitate the acquisition of the French language. We also examined how such activities help foster a positive learning environment, while enhancing student engagement, autonomy, and interest.

The results obtained confirm that the thoughtful integration of ludic activities into the teaching sequence not only improves the quality of instruction but also boosts learners' motivation and enriches their educational experience