

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

UNIVERSITE MOHAMED KHIDER- BISKRA-



FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DE FRANÇAIS

Systeme L .M.D

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme

De MASTER

OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES

Thème

**Les jeux linguistiques et communicatifs à caractère ludique
dans une perspective d'apprentissage du FLE
Cas des apprenants de première année moyenne de
L'Etablissement Moyen GHAMRI HOUCINE-BISKRA-**

Encadré par :

Mme. BEDJAOUI Nabila

Présenté par :

Mlle. MERAZGA Rachida

Promotion : JUIN 2011

REMERCIEMENT

*Qu'il me soit permis de remercier ceux qui m'ont aidé à l'élaboration
de ce modeste travail de recherche*

Tout d'abord, je tiens à remercier vivement mon encadreur

Madame BEDJAOUI Nabila

Pour le soutien et l'aide

Aussi, pour ses précieux conseils durant l'élaboration de ce travail.

*Ensuite, je tiens à remercier tous mes enseignants qui m'ont
accompagné durant mon parcours universitaire*

Pour leurs encouragements et orientations

*J'exprime mes remerciements pour toute personne ayant apporté de
l'aide de près ou de loin pour la réalisation de la présente recherche*

*Enfin, je remercie les membres de jury pour avoir accepté d'évaluer le
présent travail.*

DÉDICACE

Je dédie ce modeste travail de recherche

À ma chère grande mère qui m'a toujours soutenue durant toutes mes études ainsi que pour sa grande affection

À Mimi Biha

À mon cher père et ma chère mère pour le profond amour que je leur porte

À ma chère Biba

À ma chère tante Tata Meriem

À mes adorables sœurs Nadia et yousra

À Nina et son mari tonton Kamel

À mon oncle Mahmoud

À notre grande sœur Fairouz

À mes oncles et mes tantes

À mes cousins et cousines

À tonton Chorfi, Issma et tata Wendou pour leurs aides

À ma copine Affef, avec laquelle j'ai passé de beaux moments

À mes copines d'enfance Medjda, Manou, Khadija, et Lamia

À Nessima

À Nani.

Table des matières :

Introduction générale	08
-----------------------------	----

PARTIE THÉORIQUE

Premier chapitre : Notions fondamentales

1-La pédagogie ludique.....	13
2-Le jeu : définition d'un concept.....	15
2-1-Qu'est ce que le jeu ?.....	15
2-2-Jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique.....	17
3-Le jeu linguistique et le jeu communicatif.....	19
3-1-Les jeux linguistiques.....	19
3-1-1-Les jeux linguistiques portant sur les lettres.....	19
3-1-1-1-Les mots croisés.....	20
3-1-1-2-Le jeu du Baccalauréat.....	20
3-1-1-3-Les jeux portant sur le nombre des lettres.....	21
3-1-1-4-Les jeux sur la syllabe.....	21
3-1-2-Les jeux linguistiques portant sur les mots.....	21
3-1-2-1-L'anagramme.....	22
3-1-2-2-Les charades.....	22
3-2-Les jeux communicatifs.....	22
3-2-1-La simulation globale.....	22
3-2-2-Le jeu de rôle.....	23
4-Le jeu : une source motivationnelle.....	24
4-1-Motivation intrinsèque/motivation extrinsèque.....	25
4-2-La motivation et le jeu.....	26

5-Justifications pédagogiques et valeurs éducatives du jeu.....	27
---	----

**Deuxième chapitre: Les jeux linguistiques et communicatifs
et apprentissage du FLE.**

1-Les méthodes éducatives actives.....	30
1-2-Jeu et pédagogie active.....	31
2-L'autonomie de l'apprenant à travers le jeu.....	32
2-1-Que signifie l'autonomie de l'apprenant ?.....	33
2-2-L'apprentissage coopératif.....	34
2-3-L'autonomie de l'apprenant à travers le jeu.....	34
2-3-1-L'autonomie de l'apprenant à travers les jeux communicatifs.....	35
2-3-2-L'autonomie de l'apprenant à travers les jeux linguistiques.....	37
3-La centration sur l'apprenant.....	37
3-1-La centration sur l'apprenant.....	38
3-1-1-Historique.....	38
3-1-2-Définition.....	39

PARTIE PRATIQUE

Première partie : Méthodologie

a) Lieu de l'expérimentation.....	43
b) Choix de l'établissement.....	43
c) Corpus.....	43
d) Choix du corpus.....	44
e) Le groupe expérimental.....	44
1-Présentation de la méthodologie de travail.....	44

1-1-L'observation de classe.....	45
1-1-1-Choix de l'observation de classe.....	45
1-2-Les méthodes analytique et comparative.....	46
2-Les activités.....	46
2-1-Les activités du manuel.....	46
2-2-Les activités ludiques.....	46
2-2-1-Première activité.....	47
2-2-2-Deuxième activité.....	48
2-2-3-Troisième activité.....	49
2-2-4-Quatrième activité.....	50
2-2-5-Choix des activités ludiques.....	51

Deuxième partie : Analyses et commentaires

1-Grille d'observation.....	54
1-2-Commentaires.....	57
2-Grille d'observation.....	59
2-1-Commentaires.....	61
3- Analyses des réponses des apprenants sur les activités ludiques proposées.....	63
3-1-Tableau représentatif des réponses des apprenants.....	63
3-2-Analyse des réponses proposées par les apprenants	64
3-2-1-Analyse des réponses du premier groupe	64
3-2-2- Analyse des réponses du deuxième groupe.....	65
3-2-3- Analyse des réponses du troisième groupe.....	66
3-2-4- Analyse des réponses du quatrième groupe.....	68
3-2-5- Analyse des réponses du cinquième groupe.....	69

3-2-6- Analyse des réponses du sixième groupe.....	70
3-2-7- Analyse des réponses du septième groupe.....	71
3-2-8- Analyse des réponses du huitième groupe.....	73
3-2-9- Analyse des réponses du neuvième groupe.....	74
3-2-10- Analyse des réponses du dixième groupe.....	75
4-Étude comparative.....	77
5-Résultats obtenus.....	78
Conclusion générale.....	81

Bibliographie

Annexes

Introduction générale

Nous nous intéressons dans la présente recherche à l'étude des diverses activités ludiques qui peuvent être proposées aux apprenants pour des fins d'apprentissage.

Plus particulièrement, dans la présente contribution, nous proposons une réflexion sur les jeux linguistiques et les jeux communicatifs à caractère ludique destinés à l'apprentissage du FLE.

Actuellement, nous observons que le jeu est présent dans le processus éducationnel, et il est une partie intégrante dans l'enseignement des langues étrangères. L'intégration des jeux linguistiques et des jeux communicatifs dans une perspective d'apprentissage du FLE permet d'améliorer les apprentissages de la langue et faire acquérir aux apprenants des compétences langagières et communicatives.

L'objectif primordial de ce travail est d'exploiter les jeux linguistiques afin de favoriser l'apprentissage de la langue, et inciter les apprenants à apprendre la langue étrangère souvent conçue comme une matière difficile et astreignante. Les jeux linguistiques et les jeux communicatifs permettent à l'apprenant d'apprendre dans un contexte favorable et motivant, et ils permettent de varier les situations d'apprentissage.

Pour cela, il est indispensable de réfléchir sur un usage approprié des jeux et des activités en classe du FLE, et de s'interroger entre autre : est-il vraiment possible de proposer des jeux en classe ? Les jeux qui peuvent être proposés aux apprenants sont-ils réellement ludiques ? Comment ces jeux ou ces activités peuvent être présentés aux apprenants ? L'apprenant, peut-il apprendre en jouant ?

À travers cette étude, nous essayons d'apporter des éléments de réponse dans des développements ultérieurs.

Dans la présente recherche, nous allons essayer de vérifier :

-Si les activités ludiques sont efficaces pour apprendre une langue étrangère.

-Si les jeux linguistiques peuvent aider, stimuler et motiver l'apprenant.

-Si les jeux linguistiques permettent de renforcer et d'améliorer les apprentissages en FLE.

Notre corpus est constitué par un groupe classe de la première année moyenne se composant de quarante(40) apprenants : 19 filles et 21 garçons de l'établissement moyen GHAMRI HOUCINE, BISKRA.

Pour recueillir des informations susceptibles de nous aider dans la réalisation de la présente recherche, nous optons pour : la technique d'observation de classe, et deux autres méthodes : la méthode analytique et la méthode comparative.

Le présent travail de recherche est divisé en trois chapitres : les deux premiers chapitres constituent le cadre théorique de notre travail portant respectivement sur ce qui suit :

-Dans le premier chapitre, nous présentons des définitions des concepts clés en corrélation avec notre sujet.

-Dans le deuxième chapitre, nous apportons plus de précisions sur les jeux linguistiques et les jeux communicatifs exploités dans une démarche d'apprentissage du FLE.

Le troisième chapitre constitue le cadre pratique de notre travail. Il est divisé en deux parties :

Dans la première partie, nous expliquons la méthodologie de notre travail empirique, alors que dans la deuxième partie, nous procédons à des analyses, à des commentaires, et à des interprétations des données recueillies à travers une expérimentation menée dans une classe de la première année moyenne, constituant le corpus de notre travail pratique.

PARTIE THÉORIQUE

PREMIER CHAPITRE

Notions fondamentales

1-La pédagogie ludique :

La pédagogie ludique est une approche pédagogique intégrant dans les apprentissages « le jeu » de façon consciente et réfléchie. Cette approche propose des jeux aux apprenants pour des fins d'apprentissage.

Les jeux introduits dans cette pédagogie sont ludiques, éducatifs voire même pédagogiques, et leur intégration dans le contexte éducationnel et pédagogique permet de varier les situations d'apprentissage, et répond aux besoins intrinsèques des apprenants.

En effet, la pédagogie ludique « *respecte les rythmes d'apprentissage de l'élève* »¹ ; chaque élève développe son apprentissage selon ses goûts personnels, ses besoins, ses intérêts et son propre rythme d'apprentissage.

De même, jouer pour apprendre est une réflexion pertinente car « *l'adoption d'une approche ludique permet de créer un contexte favorable à l'apprentissage* »².

Il convient donc de préciser qu' « *Une activité d'apprentissage est dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure.* »³

L'utilisation des jeux ou des activités ludiques vise essentiellement à améliorer les apprentissages, puisque « *Pour qu'il ait apprentissage, il faut des conditions précises qui sont régies par certains facteurs influençant directement la qualité des apprentissages* »⁴.

¹ Cette citation est prise d'un extrait du livre de Nicole de GRANDMONT sous le titre de : *Pédagogie du jeu*, p88, disponible sur le site : livre.fnac.com//Nicole-De-Grandmont-Pédagogie-du-jeu.

² PLIUES, Jean-Laurent, *Jeu, TIC et apprentissage*, -99pages-Mémoire de DEA, p 29, Didactique du français langue étrangère, Paris, 2004.

³ CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd, Jean Penceac'h, Paris, 2003, p 160.

⁴ DE GRANDMONT, Nicole, Op.Cit, p 88.

Davantage, la pédagogie du jeu s'annexe sur deux principes : la "*pédagogie de l'indirect* ", et la "*pédagogie de la non intervention*".

En premier lieu, la pédagogie ludique repose sur l'axe de la pédagogie de l'indirect car elle permet aux élèves d'atteindre le niveau d'acquisition ⁵ dans de meilleures conditions.

En second lieu, la pédagogie du jeu repose sur le principe de la non intervention car elle aborde les apprentissages par détour, sans aucune intervention magistrale ; en cas de difficulté ou insuffisance de connaissances de la part de l'élève, il demande l'aide de son enseignant qui intervient d'une manière indirecte. Dans ce cas, l'enseignant devient alors un guide, un facilitateur.

Par ailleurs, la pédagogie ludique permet de :

- Favoriser un enseignement individualisé ; en proposant différents types de jeux, l'élève par choix, s'engage et participe activement à l'activité qu'il veut maîtriser.
- Observer les élèves ; cette approche accorde plus de temps à l'observation des différentes stratégies mises en œuvre par les élèves dans différentes activités.
- Introduire des correctifs ; la pédagogie ludique permet à l'enseignant d'apporter des régulations et des correctifs mieux adaptés à son enseignement.
- Evaluer ; cette pédagogie peut être un moyen d'évaluation : sommative, continue...

Enfin, nous concluons le développement de ce titre par la déclaration de Nicole De GRANDMONT ⁶ : "*le jeu est un moteur essentiel dans la formation des élèves. Je comptais sur le jeu pour susciter l'intérêt et la motivation des élèves pour les inciter à*

⁵ L'acquisition est la troisième et ultime phase du travail mental qui doit être effectué pour qu'il y ait appropriation du savoir de l'élève.

⁶ De GRANDMONT Nicole est spécialiste de l'application du jeu en pédagogie.

participer activement au cours. Le jeu est un formidable outil pédagogique particulièrement efficace et son usage améliore les apprentissages de façon indirecte mais très importante. »⁷

2-Le jeu : définition d'un concept :

Plusieurs domaines se sont intéressés à étudier le jeu. Ce dernier a été l'objet d'étude pour des sociologues, des historiens, des linguistes ainsi que pour des éducateurs, psychologues et didacticiens.

En effet, la multitude et la diversité des domaines qui s'y sont intéressés à l'étude du jeu rendent ce concept difficile et complexe à définir. Donc, il convient d'abord de tracer des limites pour parvenir à définir et éclaircir le concept du jeu.

Partant de ce fait, nous nous intéressons dans la présente recherche aux études et aux travaux qui abordent le jeu en pédagogie c'est-à-dire les jeux destinés à l'apprentissage. Cela nous permet de préciser et de délimiter le champ de notre recherche.

Actuellement, le jeu est présent dans le processus éducationnel. Considéré comme un moyen d'éducation et une méthode d'apprentissage, le jeu permet de créer un contexte favorable en classe pour apprendre.

2-1-Qu'est ce que le jeu ? :

Tout d'abord, dans son étude sur le jeu, WETTREWALD Aude souligne que : « *Le mot « jeu » (première apparition au xll^{eme} siècle) vient du latin « jocus » qui signifiait « badinage, plaisanterie »* ».⁸

Ensuite, RENARD Raymond précise que les usages des jeux en classe : « *ont pour objectif la création d'une atmosphère de détente et*

⁷ Disponible sur le site : <http://legallo5.canalblog.com/>.

⁸ L'étymologie du jeu est prise d'un article de WETTRWALD, Aude, sous le titre de : *Pédagogie du jeu et enseignement musical*, p8, disponible sur le site : www.cefedem-ouest.org/recherches/mem-php.

de solidarité dans la classe »⁹. À cette définition s'ajoute une autre celle du psychologue CHATEAU Jean qui rejoint l'idée de RENARD Raymond et qui décrit le jeu comme : « *un remède contre l'ennui ou contre la fatigue* »¹⁰. Selon ces deux auteurs, le jeu est un vecteur de détente, une solution pour éviter la lassitude en classe ; le jeu peut être une bonne solution pour enseigner des contenus d'apprentissage perçus comme ennuyeux.

De même, l'historien néerlandais HUIZINGA Johan pense que le jeu : « *acculture, socialise en enseignant la dialectique de la liberté et des règles, des conventions librement acceptées* »¹¹. Cet auteur envisage la dimension culturelle du jeu.

Enfin, nous citons la définition du jeu selon le chercheur en sciences de l'éducation BROUGÈRE Gilles qui insiste sur la métacommunication dans le jeu, en d'autres termes, cet auteur déclare que pour qu'il y ait jeu, la présence de métacommunication est nécessaire, c'est-à-dire : « *les partenaires se mettent d'accord sur les modalités de leur communication et indiquent qu'il s'agit d'un jeu* »¹².

Ce chercheur limite le jeu en « situation métacommunicative » dans laquelle les sujets impliqués dans le jeu doivent définir le type de leur communication : communication verbale, non verbale...

Nous avons essayé ci-dessus de présenter quelques définitions citées par divers auteurs. Comme nous l'avons avancé antérieurement, nombreux sont les auteurs qui ont consacré des travaux sur le concept du jeu, pour cela, nous n'avons sélectionné que celles qui nous semblent pertinentes.

⁹ RENARD, Raymond, *Apprentissage d'une langue étrangère/seconde*, éd, De Boeck Université, Bruxelles, 2002, p 94.

¹⁰ CHATEAU, Jean, *l'enfant et le jeu*, éd, Scarabée, Paris, 1967, p37 in PLUIES, Jean, *Jeu, TIC et apprentissage*, -99pages- Mémoire de DEA, p, Didactique du français langue étrangère, Paris, 2004.

¹¹ www.le_point_du_fle.net/p/activités_de_classe.htm.

¹² PLUIES, Jean-Laurent, Op., Cit, p.11.

2-2- Jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique :

Le triptyque ¹³ jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique représente les trois phases essentielles et nécessaires à l'apprentissage.

Premièrement, le jeu ludique est le premier niveau de ce triptyque. Ce type de jeu renvoie à toute situation de jeu procurant du plaisir.

Parmi les composantes du jeu ludique nous citons : spontanéité, gratuité, créativité, plaisir, émotion, et surprise.

Le jeu ludique est nécessairement recommandé pour le développement de tout individu car il favorise le développement d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur, et permet d'observer et de mesurer les comportements et les mouvements de la personne impliquée dans la situation d'un jeu.

Ce premier niveau du jeu n'impose pas des règles, c'est-à-dire que ce jeu s'effectue sans règles préalablement établies. Il fait appel à la motivation intrinsèque, à la connaissance et à l'accomplissement.

Le jeu ludique est un « *moyen d'exploration et de découverte des connaissances* »¹⁴, en d'autres termes, le jeu ludique permet au sujet de découvrir le monde extérieur et intérieur.

En pédagogie, le jeu ludique aide certains apprentissages. À travers ce type de jeu, l'élève peut savoir comment gérer l'imprévu, comment contrôler ses émotions ...

Donc, le jeu ludique représente toute situation de jeu qui procure du plaisir. La définition du jeu selon le dictionnaire « Le Robert » l'approuve : « *activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure.* »

¹³ Terme que nous empruntons à PLUIES, Jean-Laurent, *Jeu, TIC et apprentissage*, p18.

¹⁴ De GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, éd, De Boeck & Larcier, Bruxelles, 1997, p.106 in PLIUES, Jean-Laurent, *Jeu, TIC et apprentissage*, -99pages-Mémoire de DEA, p 18, Didactique du français langue étrangère, Paris, 2004.

Deuxièmement, le jeu éducatif constitue le deuxième niveau de ce triptyque. Ce type de jeu est conçu comme *“le premier pas vers la structure, c’est-à-dire vers l’apprentissage de la règle. Il permettrait de contrôler les acquis, d’évaluer les appris et d’observer le comportement de l’élève”*¹⁵.

De même, le jeu éducatif permet à l'apprenant de comprendre des notions, de structurer sa pensée et de se familiariser avec les concepts qui favorisent les apprentissages d’ordre intellectuel, cognitif et même affectif.

De plus, le jeu éducatif doit être distrayant et sans contraintes, cependant, le plaisir spontané intrinsèque du jeu ludique devient dans le jeu éducatif extrinsèque.

Finalement, troisième et dernier niveau : le jeu pédagogique. Ce dernier est axé sur le devoir d’apprendre. Il permet des apprentissages précis et fait appel aux connaissances de l’apprenant. Par conséquent, ce type de jeu pourrait contribuer à l’acquisition des savoirs, des connaissances et des compétences.

Le jeu pédagogique est un moyen pour tester les habiletés et sert à vérifier et renforcer les compétences, pour cela, sa fonction est évaluative. Dans ce type de jeu, le plaisir peut disparaître.

¹⁵ DE GRANDMONT, Nicole, Op., Cit, p.66 in PLUIES, Jean-Laurent, *Jeu, TIC et apprentissage*, -99pages-, Mémoire de DEA, p19, Didactique du français langue étrangère, Paris, 2004.

3-Le jeu linguistique et le jeu communicatif :

Précédemment, nous avons tenté de définir la notion du jeu dans un contexte général. En revanche, nous devons insister sur le fait que dans la présente recherche, nous nous intéressons plus particulièrement aux jeux linguistiques et communicatifs qui peuvent être exploités pour des fins d'apprentissage du FLE.

3-1-Les jeux linguistiques:

Les jeux linguistiques dans la classe de langue peuvent constituer d'excellents supports pédagogiques pour améliorer et renforcer les apprentissages, stimuler l'intérêt et susciter la motivation de l'apprenant.

En outre, proposés sous une forme ludique, les exercices de langue sont utilisés : *« pour en tirer toutes les possibilités d'acquisition/ apprentissage d'une langue étrangère »*¹⁶. Entre autres, ces jeux langagiers doivent faire l'objet d'une réflexion préalable à leur utilisation, ils doivent être structurés par niveau, et ajustés selon les objectifs pédagogiques fixés au préalable.

De même, *« les jeux linguistiques [...] regroupent les jeux grammaticaux ; morpho-syntaxiques ; lexicaux ; phonétiques et orthographiques. »*¹⁷ donc, diverses activités langagières peuvent être proposés aux apprenants qui peuvent approcher la grammaire, le vocabulaire, l'orthographe et même la syntaxe.

3-1-1-Les jeux linguistiques portant sur les lettres :

Les exemples de jeux linguistiques portant sur les lettres et qui peuvent être utilisés comme des auxiliaires pédagogiques pour

¹⁶Cette citation est prise d'un article de Javier Suso Lopez sous le titre de : *jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, disponible sur le site : www.lepointdufle.net/p/activités_de_classe.htm.

¹⁷ BENDIHA, Djamel, *L'utilisation de la bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage du FLE*, -129 pages-, mémoire de Magistère, p.18, Littérature et langue, Batna, 2005.

faciliter l'acquisition de la langue sont nombreux, citons quelques exemples de ces jeux de lettres :

3-1-1-1-Les mots croisés : sont considérés comme jeux de lettres. Le but principal de ce jeu est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Ces définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille. De plus, les mots de ces directions (horizontale et verticale) s'entrecroisent d'où provient le nom de ce jeu « mots croisés ».

De même, le jeu déroule sur une grille dont la forme est très généralement rectangulaire ou carrée. La grille est composée de cases blanches et de cases noires qui servent de séparateurs.

Il existe d'autres variétés de mots croisés comme par exemple les mots fléchés, le mot croisé lipogrammatique qui consiste à remplir la grille « *en s'interdisant l'usage d'une lettre désignée et des mots qui la contiennent.* »¹⁸

D'un point de vue pédagogique, les mots croisés sont fabriqués « *selon la nécessité du moment. Prenons un exemple : une classe de débutants a des difficultés avec le présent du verbe être, on peut faire un peu de révision sans lasser* »¹⁹. Donc, nous pouvons recourir aux mots croisés pour faire un travail de révision sur plusieurs thèmes, en les fabriquant selon les objectifs et les besoins des élèves.

3-1-1-2-Le jeu du Baccalauréat: est un jeu de lettres. Ce jeu se déroule en tirant d'une boîte une lettre au hasard, par choix. L'élève sélectionne une lettre pour inscrire dans un tableau un maximum de mots commençant par cette lettre en suivant des catégories déterminées (couleurs, métiers, villes...). Ce jeu pourrait être proposé

¹⁸ RIVAIS, Yak, *Jeux de langage et d'écriture*, éd, Retz, Paris, 2004, p.53.

¹⁹ BOUACHA, Abdelmadjid Ali, *La pédagogie du français langue étrangère*, éd, Hachette, France, 1978, p.242.

aux apprenants débutants, cependant, nous pouvons présenter ce jeu aux apprenants d'un niveau avancé sous forme de transformations grammaticales ; l'apprenant sélectionne une lettre et doit inscrire un verbe à l'infinitif, commençant par cette lettre, un adjectif, un nom, un adverbe...

Exemple : la lettre " a " :

Verbe	Nom	Adjectif	Adverbe
apprendre	activité	attentif	aisément

Ce type de jeu fait appel aux connaissances du vocabulaire et de la grammaire de l'apprenant.

3-1-1-3-Les jeux portant sur le nombre de lettres: ce jeu *«consiste à écrire en comptant les lettres des mots »*²⁰. Dans ce jeu, l'apprenant doit *«faire alterner mots pairs et mots impairs à l'intérieur même de la phrase»*²¹.

Exemple : Mon père travaille tous les matins à la poste.

3 4 9 4 3 6 1 2 5

3-1-1-4-Jeux sur la syllabe : dans ce jeu, nous demandons aux apprenants *«de ne faire porter le jeu que sur les verbes avec alternance : une syllabe/deux syllabes :*

Exemple : Le matin, je bois mon café au lait. Je croque une tartine. Je prends mon cartable. Maman me chante une chanson. »²²

3-1-2-Les jeux linguistiques portant sur les mots :

Les jeux de langage sur les mots peuvent susciter la motivation de l'apprenant à découvrir de nouveaux mots, à titre d'exemple :

²⁰ RIVAIS, Yak, Op., Cit, p.60.

²¹ Ibid., p.60.

²² Ibid., p.60.

3-1-2-1-L'anagramme : qui « *consiste à modifier l'ordre des lettres dans un mot pour obtenir un mot de sens différent.* »²³

Exemple : gardienne →grenadine, car →arc, Marie →aimer.

3-1-2-2-Les charades : la charade désigne selon le dictionnaire Le ROBERT « *un jeu ou l'on doit retrouver un mot par la définition de ses syllabes.* ». Elle commence rituellement par : "mon premier est", "mon second, mon dernier".

Exemple : Mon premier est un métal précieux

Mon second se trouve dans les cieux

Et mon dernier est un fruit délicieux

Réponse : Or – Ange = ORANGE.

3-2-Les jeux communicatifs:

À travers les fonctions d'interaction et de communication, le jeu récupère sa dimension ludique, cognitive et socialisante.

Tout comme les jeux linguistiques, les jeux communicatifs désignent « *toute activité didactique caractérisée par deux composantes : l'installation de l'activité dans la sphère de l'illusion[...], et l'utilisation de la parole et du langage comme moyen d'interaction authentique.* »²⁴ Ils peuvent être exploités dans une classe de langue pour favoriser l'engagement des élèves.

Parmi les jeux communicatifs, nous citons : les simulations globales et les jeux de rôles.

3-2-1-La simulation globale : ce jeu communicatif « *consiste à faire inventer par un groupe d'apprenants un univers de référence- par exemple un immeuble, un village, une île, un hôtel, un camp de vacances, un congrès international, une entreprise, etc.-, à animer cet*

²³ BENTOLIA, Alain, [*Vocabulaire*], éd, Nathan, Italie, 2008, p.229.

²⁴ Cette citation est prise d'un article de Javier Suso Lopez sous le titre de : *Jeux communicatifs dans l'enseignement/apprentissage des langues*, disponible sur le site : www.lepointdufle.net/p/activités_de_classe.htm.

univers de personnages en interaction et d'événements, et à simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu thème et un univers de discours, est susceptible de faire surgir : productions orale et écrite, interactions verbales et jeux de rôles, pratiques d'écriture diverses. »²⁵

Conçues à l'origine pour l'enseignement du FLE, les simulations globales présentent de multiples intérêts :

- Fédérer les activités pédagogiques: la simulation globale permet d'induire plusieurs tâches (réflexion, débats, créativité, expressions orale et écrite).
- Donner une dimension ludique aux apprentissages : à travers la simulation globale, les apprenants redécouvrent la dimension ludique qui stimule l'apprentissage de la langue.
- Libérer les paroles des élèves : l'élève s'exprime en s'incarnant un personnage fictif.
- Faire collaborer les apprenants : chaque apprenant joue un rôle décisif pour le déroulement de l'histoire ce qui favorise la coopération entre les élèves. Ces derniers doivent travailler en groupe et doivent prendre des décisions. Á ce stade, l'élève développe des savoir-faire et savoirs-être.

3-2-2-Le jeu de rôle : est un outil au service de la pédagogie. C'est *«un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique.»*²⁶. Le principal avantage de ce jeu est bien sur d'offrir aux apprenants la possibilité de

²⁵ CUQ, Jean-Pierre, Op., Cit, p.221.

²⁶ Ibid, p.143.

vivre de l'intérieur le point de vue des acteurs et se rendre compte sur la base d'une expérience, de la diversité des rôles sociaux.

À travers le jeu de rôles, l'élève est amené à savoir prendre la parole en groupe, à organiser ses propos, et il lui permet de vivre une vraie situation communicative.

Donc, il est possible de recourir à une forme du jeu de rôles au sein d'un groupe. L'enseignant attribue à quelques élèves des rôles en leur demandant d'intervenir. Il peut s'agir de rôles spécifiques au thème traité, par exemple : le voleur et le gendarme, le docteur et son patient.

Enfin, les jeux linguistiques et communicatifs peuvent aider les apprenants à acquérir diverses compétences, à améliorer leur apprentissage dans de meilleures conditions favorisées par le recours à des activités pédagogiques sous une forme ludique.

4-Le jeu : une source motivationnelle :

Plusieurs facteurs sont susceptibles d'influencer les apprentissages. Dans cette partie, nous envisageons essentiellement : la motivation.

Pour favoriser les apprentissages et faire acquérir aux apprenants plusieurs connaissances et diverses compétences, l'enseignant doit d'abord motiver les élèves c'est-à-dire *«éveiller des réactions susceptibles de favoriser l'apprentissage.»*²⁷

Nous nous limitons d'abord à cerner le concept de motivation en citant quelques définitions de divers auteurs.

Pour le docteur en sciences pédagogiques José Luis wolfs, la motivation se définit comme *«un état qui prend son origine dans les perceptions et les conceptions qu'un élève a de lui-même et de son*

²⁷ CUQ, Jean-Pierre, Op., Cit, p.171.

environnement et qu'il l'incite à s'engager, à participer et à persister dans une tâche scolaire.»²⁸

Également, les deux définitions citées par les dictionnaires "Le Robert" et " Larousse" convergent sur le fait que la motivation entraîne des comportements et des actions. La première définition (celle du dictionnaire le Robert) explique que la motivation est *«l'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement »*, alors que la seconde définition (celle du dictionnaire Larousse) précise que la motivation signifie les *«processus physiologiques responsables du déclenchement de la poursuite et de la cessation d'un comportement »*.

De ces définitions, nous montrons que la motivation est l'aspect dynamique du comportement, c'est l'énergie qui pousse à démarrer une activité, la poursuivre et la mener à bien.

4-1 Motivation intrinsèque/motivation extrinsèque :

Les deux types de motivation (intrinsèque / extrinsèque) sont souvent opposés, alors, quelle distinction existe-t-il entre ces deux variétés de motivation ?

En premier lieu, *«la motivation est dite intrinsèque lorsqu'elle dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés »²⁹* en d'autres termes, lorsqu'une personne agit sans renforcement extérieur à une activité pour le simple plaisir et la satisfaction qu'on retire pendant la pratique de cette activité, nous dirons que cette personne est motivée intrinsèquement.

²⁸ WOLFS, José-Luis, *Méthodes de travail et stratégies d'apprentissage*, éd, De Boeck Université, 2^e édition, Bruxelles, 2001, p.47.

²⁹ RAYNAL, Françoise, RIEUNIER, Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, éd, entièrement revue et augmentée, 7^e éd, Italie, 2009, p.302.

En second lieu «*la motivation est dite extrinsèque lorsqu'elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant, c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompenses ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur* ». ³⁰

4-2 La motivation et le jeu :

Compte tenu de ce que nous avons avancé précédemment, et suite aux résultats des travaux et des recherches menés dans le monde à propos de l'utilité du jeu en pédagogie comme une source de motivation, nous pouvons affirmer que le jeu permet de susciter la motivation chez les apprenants.

Le jeu peut être un facteur favorable à l'apprentissage stimulant la motivation chez l'apprenant. Grâce au jeu, l'élève est actif, et acquiert des méthodes de travail.

Pour cela, l'enseignant doit sélectionner des jeux qui répondent à ses objectifs pédagogiques, qui seront adaptés aux élèves à qui on les propose afin d'attirer leur attention, et les impliquer dans des tâches scolaires.

En dernier lieu, nous pensons qu'il est intéressant de proposer des jeux aux apprenants car ils peuvent contribuer positivement dans leur apprentissage. Nous argumentons ultérieurement, les raisons de l'intégration et l'usage des jeux dans les apprentissages scolaires.

³⁰ RAYNAL, Françoise, RIEUNIER, Alain, Op. .Cit, p.203.

5-Justifications pédagogiques et valeurs éducatives du jeu :

Comme nous l'avons avancé plus haut, l'intégration du jeu en pédagogie se fait de manière consciente et réfléchie. Pour cela, l'application des différentes sortes de jeux est due à plusieurs raisons justifiant l'adoption d'une approche ludique dans une perspective d'apprentissage. C'est pourquoi, il est important de rappeler brièvement quelques apports pédagogiques de l'utilisation du jeu dans le processus éducationnel.

D'une part, *«le jeu rendrait possible une certaine socialisation et permettrait à l'apprenant de se familiariser avec les autres acteurs de son apprentissage : les co-apprenants et l'enseignant »*³¹ : à travers les jeux, l'enfant est en contact avec les autres, alors, le jeu permet d'établir la relation entre les individus.

D'autre part, *«le jeu rendrait la matière moins astreignante, instaurerait des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiserait les échanges verbaux entre les participants et permettrait notamment de dépolairiser les relations entre maitre et élève »*³², par conséquent, le jeu pourrait être considéré comme un médiateur des interactions, un outil de communication et un support de la relation.

Quant à Jean Piaget ; il conçoit le rôle du jeu dans *« la mise en place de l'intelligence (dont l'intelligence émotionnelles) et de l'équilibre affectif et intellectuel.»*³³ Selon ce psychologue suisse, le

³¹ PLUIES, Jean-Laurent, Op.,Cit, p.30.

³² CUQ, Jean-Pierre & GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd, Presses universitaires de Grenoble, Grenoble, 2003, p.417.

³³ Cette citation est prise d'un article de Javier Suso Lopez sous le titre de : *Jeux communicatifs dans l'enseignement/apprentissage des langues*, disponible sur le site : www.le_point_dufle.net/p/activités_de_classe.htm.

jeu permet à l'enfant de contrôler ses émotions, et de développer son intelligence.

Il importe aussi de souligner que le jeu :

- Dynamise le besoin d'apprendre.
- Permet de développer la créativité de l'apprenant.
- Développe l'autonomie du sujet.
- Favorise les apprentissages de tous ordres.
- Est support d'apprentissage très motivant.
- Développe les acquisitions dans tous les domaines.
- Renforce les compétences et les apprentissages.
- Permet plus de temps à l'observation.

En somme, le jeu participerait positivement dans l'apprentissage des langues.

À la lumière de ce qui précède et suite aux avantages de l'utilisation du jeu en pédagogie, nous montrons qu'il est utile de recourir aux jeux dans l'apprentissage. Le jeu peut devenir l'un des meilleurs supports pédagogiques pour faciliter l'acquisition d'une langue.

DEUXIÈME CHAPITRE

Les jeux linguistiques
et communicatifs et
apprentissage du FLE

1-Les méthodes éducatives actives :

La méthode éducative active est apparue à la fin du 19^e siècle, en réaction à l'école traditionnelle qui se basait sur des méthodes transmissives et passives centrées principalement sur l'activité du maître.

Les méthodes actives sont «*utilisées par les «pionniers» de l'Éducation nouvelle ou École active [...] qui voulant rompre avec l'enseignement traditionnel et la relation de contrainte qui le caractérise*»¹ donc contrairement aux méthodes traditionnelles, les adeptes² du recours aux méthodes actives dans l'enseignement «*ont basé leur pédagogie sur l'activité propre de l'enfant, sa spécificité fonctionnelle, son intérêt*»³ c'est-à-dire avec l'avènement du courant de l'éducation nouvelle, l'apprenant est devenu un sujet actif, il est l'acteur principal de ses apprentissages. Pour cela, les concepteurs de cette pédagogie ont conçu un enseignement fondé sur des programmes en fonction de l'apprenant, de ses intérêts, de ses besoins, de sa psychologie et de ses motivations.

Dans leurs fondements, les méthodes dites actives visent donc à privilégier l'activité même de celui qui apprend ; l'activité de l'enfant est considérée comme le moteur de ses apprentissages, par conséquent, l'apprenant doit être au centre de l'école. Cette pédagogie fait partie des méthodes qui visent la centration sur l'apprenant.

En effet, par sa propre activité, avec son engagement personnel et sa motivation, l'apprenant participe de manière active dans sa démarche d'apprentissage, s'implique et contribue à la construction

¹ RAYNAL, Françoise, RIEUNIER, Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, éd, entièrement revue et augmentée, 7^e éd, Italie, 2009, p.333.

² DEWEY, John (1859-1973) : philosophe et psychologue américain, il est l'initiateur des méthodes actives en pédagogie.

³ RAYNAL, Françoise, RIEUNIER, Alain, Op., Cit, p.333.

de son savoir pour accroître ses compétences et les faire évoluer, c'est pourquoi, cette pédagogie met l'accent sur la nécessité d'ancrer dans les apprentissages des activités qui font sens à l'apprenant et « *des problèmes que les enfants avaient à résoudre dans leur vie de tous les jours[...]comme le jeu, le chant, le dessin.* »⁴ ; à travers ces activités, les connaissances ne s'apprennent pas, elles se construisent.

1-2-Jeu et pédagogie active :

L'enjeu fondamental de la pédagogie active est de rendre l'apprenant un sujet actif. Pour rendre un apprenant actif, l'enseignant doit « *créer une situation d'apprentissage motivante qui entraîne une implication intellectuelle, affective et/ ou psychomotrice* »⁵ : le jeu pourrait être la première manifestation de l'activité de l'apprenant. Il est nécessaire de rappeler que l'activité ne se manifeste pas seulement au niveau du comportement observable, « *on peut être très actif intellectuellement(en faisant des mots croisés par exemple)* »⁶.

Pour « *Les tenants de la pédagogie nouvelle et des méthodes actives, Decroly et surtout Claparède pour qui le jeu est «la clé de voûte» de l'école active* »⁷ considèrent le jeu comme l'un des meilleurs supports pédagogiques, car l'enfant construit certaines de ses acquisitions fondamentales à travers le jeu.

De même, selon la nouvelle pédagogie active, l'introduction du jeu dans les pratiques pédagogiques répond aux besoins de l'enfant ; le jeu constitue l'une des activités qui fait sens à l'enfant.

⁴ RAYNAL, Françoise, RIEUNIER, Alain, Op., Cit, p.333.

⁵,Ibid, p.17.

⁶ Ibid, p.17.

⁷ CARÈ, Jean-Marc, DEBYSER, Francis, *Jeu, langage et créativité*, éd, Hachette, Paris, 1991, p.8.

En revanche, FREINET Célestin (pédagogue français : 1896-1966) a critiqué la pédagogie du jeu et les méthodes éducatives actives qui admettent l'application du jeu en pédagogie et qui considèrent le jeu comme l'une des activités pédagogiques. Ce pédagogue « *se démarque de ce courant en faisant valoir que les méthodes actives ne doivent pas se réduire à des activités ludiques, et qu'il vaut mieux proposer aux enfants des activités réelles à condition qu'elles soient en rapport avec leur âge, leurs motivations et leurs possibilités.* »⁸. Alors, FREINET Célestin met en doute la possibilité de fonder toute une pédagogie sur des activités ludiques considérées comme des activités pédagogiques.

Certes, les activités ludiques ne peuvent pas constituer des leçons à part entière, mais elles peuvent servir de supports, d'auxiliaires pédagogiques pour améliorer et renforcer les apprentissages et les acquisitions.

En somme, les membres du courant de l'éducation nouvelle insistent sur le fait que l'apprentissage doit être un processus actif et constructif à travers lequel la connaissance n'est pas le résultat d'une réception mais le fruit de l'activité de l'apprenant.

2-L'autonomie de l'apprenant à travers le jeu :

L'école traditionnelle se basait essentiellement sur des méthodes transmissives qui privilégiaient l'activité du maître. Cependant, actuellement, il est nécessaire de faire un équilibre entre les trois composantes du triangle didactique : apprenant, enseignant et l'objet à apprendre et à enseigner en accordant la plus grande place à l'apprenant et mettre l'accent sur son autonomie.

⁸CARÈ, Jean-Marc, DEBYSER, Francis, Op., Cit, p.8.

2-1- Que signifie l'autonomie de l'apprenant ? :

D'un point de vue pédagogique, la notion d'autonomie est l'un des mots clés dans toutes les formes des méthodes actives centrées sur l'activité de l'apprenant. Ces méthodes visent à rendre l'apprenant autonome, à le responsabiliser, à lui donner des possibilités de prendre des initiatives et de décider dans sa démarche d'apprentissage. L'autonomie fait donc partie des finalités de l'éducation et occupe une place très importante dans le processus d'enseignement/apprentissage des langues.

En effet, pour qu'il y ait un apprentissage en autonomie, l'apprenant doit s'engager, doit s'impliquer et prendre l'initiative, il doit être responsable et l'acteur principal de ses apprentissages, dans la mesure où l'autonomie « *fait référence à la capacité de l'apprenant de prendre en charge son apprentissage. Est autonome un apprenant qui sait apprendre, c'est-à-dire qui sait préparer et prendre les décisions concernant son programme d'apprentissage [...] il sait gérer son temps, et il sait évaluer ses acquis et son apprentissage* »⁹ donc, un apprenant autonome doit prendre en charge son propre apprentissage, c'est avoir la responsabilité de toutes les décisions concernant son apprentissage c'est-à-dire : l'apprenant autonome doit déterminer les objectifs de son apprentissage, il doit définir explicitement les contenus de son apprentissage selon ses besoins, il doit sélectionner les stratégies à mettre en œuvre pour mener à bien son apprentissage, et il doit être capable de contrôler et d'évaluer ses acquisitions et son apprentissage. Pour cela, l'apprenant doit être conscient de ses

⁹ CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd, Jean Penceac'h, Paris, 2003, p.31.

connaissances, des stratégies et des compétences dont il dispose, et il doit être surtout capable de les gérer et de les mobiliser.

De ce faire, l'enseignant doit jouer un rôle de facilitateur, d'un guide plutôt que transmetteur des savoirs afin de favoriser à l'apprenant les meilleures conditions pour apprendre.

Plusieurs sont les pratiques pédagogiques qui permettent à l'enseignant de développer l'autonomie de l'apprenant dans la classe de langue. Citons à titre d'exemple :

2-2- L'apprentissage coopératif : qui peut constituer l'un des excellents moyens pour développer l'autonomie et la pensée critique des apprenants car « *Grace à leur participation active, les membres des groupes peuvent améliorer leurs connaissances, acquérir de nouveaux savoirs.* »¹⁰ Ce type d'apprentissage permet à l'apprenant de partager ses ressources avec les autres apprenants, ils doivent réaliser ensemble des tâches pour mettre à terme l'activité.

De plus, l'apprentissage en groupe permet « *de favoriser les interactions, de dynamiser les échanges* »¹¹ entre les apprenants, alors l'apprentissage résulte ici des activités réalisées en groupe. Nous pouvons dire que l'apprentissage coopératif a un effet motivateur, et renforce les efforts de tous les membres du groupe. À travers l'apprentissage coopératif, les apprenants sauront la valeur du travail en groupe.

2-3-L'autonomie de l'apprenant à travers le jeu :

L'autonomie de l'apprenant constitue le but principal de la démarche d'enseignement/apprentissage. De ce faire, l'enseignant doit s'interroger sur les pratiques pédagogiques qui correspondent

¹⁰ BAUDRIT, Alain, *L'apprentissage coopératif*, éd, De Boeck Université, Bruxelles, 2005, p.7.

¹¹Ibid, p.8.

le plus possible à la démarche d'apprentissage et qui peuvent développer l'autonomie de l'apprenant.

Les activités ludiques destinées à l'apprentissage du FLE peuvent aider l'apprenant à développer son autonomie, en d'autres termes « *aborder les apprentissages par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre position, de faire des choix, et de développer son autonomie* »¹², par conséquent, l'enseignant doit mettre à la disposition des apprenants des activités leur permettant d'apprendre à apprendre en autonomie.

Face à la multiplicité des activités ludiques qui peuvent être proposées aux apprenants pour des fins d'apprentissage du FLE, nous nous limitons dans la présente recherche à l'étude des jeux linguistiques et communicatifs.

2-3-1-L'autonomie de l'apprenant à travers les jeux communicatifs :

À titre d'exemple, les jeux communicatifs¹³ sont des activités à caractère ludique qui encouragent la communication et l'expression orale entre deux ou plusieurs apprenants. Ils sont conçus comme des activités qui font appel à un travail de coopération à travers lequel chaque apprenant doit participer pour jouer un rôle en s'incarnant un personnage fictif, donc c'est un projet de création collective.

À travers les jeux de rôles et les simulations globales « *Les élèves y jouent de vrais rôles et s'y projettent avec une certaine*

¹² Cette citation est prise d'un article sous le titre de : *Les jeux à l'école : chimère culturelle ou réalité ?*, disponible sur le site : www.ufapec.be/nos-analyses/0509-les-jeux-a-l-ecole-sont-ils-une-chimere-c.

¹³ Voir la page 22.

autonomie expressive et créative »¹⁴. Ces deux jeux de communication peuvent encourager les apprenants à être de plus en plus autonomes : d'une part, car les jeux communicatifs se pratiquent habituellement en groupe ce qui favorise une certaine autonomie, d'autre part, ils permettent aux apprenants de mettre en œuvre leurs ressources personnelles, de produire des expressions soit à l'oral ou à l'écrit pour préparer les scènes ou les situations à jouer ou à simuler selon leurs idées, leur propres expressions, leurs paroles, et leurs imaginations.

« *L'enseignement des langues met de plus en plus l'accent sur la compétence de communication, l'objectif étant d'être capable de communiquer et non pas seulement de connaître les structures ou la grammaire d'une langue.* »¹⁵, en d'autres termes, enseigner une langue étrangère, plus particulièrement, le français langue étrangère (FLE), signifie la nécessité de développer chez les apprenants l'habileté à communiquer dans cette langue.

À travers les jeux de rôles et les jeux des simulations globales, l'apprenant peut acquérir une compétence communicative en jouant des rôles ou en simulant des situations déterminées. Dans la réalisation de ces jeux de communication « *L'apprenant se trouve dans une situation de communication authentique où personne ne peut parler à sa place, nul n'est en mesure de le remplacer comme interlocuteur. Il doit donc lui-même se prendre en charge quant à l'utilisation de la langue étrangère.* »¹⁶

¹⁴ BOUACHA, Abdelmadjid Ali, *La pédagogie du français langue étrangère*, éd, Hachette, France, 1978, p.86.

¹⁵ CARÉ, Jean-Marc, DEBYSER, Francis, Op., Cit, p.69.

¹⁶ Cette citation est prise d'un article de BESORY Tatiana, sous le titre de : *Déscolarisons les pratiques de classe*, disponible sur le site : <http://en.alliance-française.or.th/content/Partie3/Cours de langue>).

2-3-2-L'autonomie de l'apprenant à travers les jeux linguistiques :

Également, le jeu linguistique *«peut être un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue, car un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'explorer systématiquement les possibilités de la langue.»*¹⁷ À travers les jeux linguistiques, l'apprenant peut s'approprier la grammaire, le lexique, l'orthographe et même la syntaxe de la langue. Ces jeux de langue peuvent être proposés comme un travail individuel ou collectif facilitant le développement de l'autonomie de l'apprenant. Par son caractère ludique, le jeu linguistique incite l'apprenant à être de plus en plus autonome, l'incite à découvrir les mystères de la langue donc, l'apprenant se trouvant dans une situation où il s'engage entièrement dans l'activité, avec motivation et intérêt.

3-La centration sur l'apprenant :

Les méthodes traditionnelles se basaient principalement sur le processus de transmission c'est-à-dire l'acte d'enseignement en mettant en exergue l'activité du maître et négligeaient l'activité de celui qui apprend : l'élève. Ce dernier *« reflétait une vision essentiellement passive du rôle de l'individu qui est conçu comme le récepteur ou réceptacle d'informations fournies unilatéralement par une personne, l'enseignant »*¹⁸. L'élève était donc vu comme un sujet passif et un simple récepteur des savoirs.

Bien que dans le cadre des approches actuelles, ce qui prime n'est pas le processus d'enseignement mais le processus d'apprentissage. Par opposition au terme d'élève *«l'apprenant est conçu comme un*

¹⁷ CUQ, Jean-Pierre & GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd, Presses universitaires de Grenoble, Grenoble, 2003, p.418 in PLUIES, Jean-Laurent, *Jeu, TIC et apprentissage*, -99pages-, Mémoire de DEA, p19, Didactique du français langue étrangère, Paris, 2004.

¹⁸ CUQ, Jean-Pierre, Op., Cit, p.20.

*acteur social, [...] L'apprenant construit le savoir et les compétences*¹⁹. L'apprenant devient alors un sujet actif : par son activité, il contribue à la construction de son savoir et au développement de ses compétences.

De même, un apprenant désigne l' « *Individu en situation d'apprentissage [...]«apprenant» insiste sur l'acte d'apprendre, dont il place l'initiative du côté de celui qui apprend* »²⁰

3-1-La centration sur l'apprenant :

3-1-1-Historique :

La centration sur l'apprenant est issue du mouvement constructiviste. Dans une perspective constructiviste, l'attention est portée sur le processus d'apprentissage, l'individu construit son savoir et accède à la connaissance par une démarche active et personnelle.

De plus, la centration sur l'apprenant a été abordée par les partisans des méthodes éducatives actives ou le courant dit de l'Éducation nouvelle :

- ✓ Pour l'initiateur de la pédagogie active John DEWEY, il précise qu'il faut susciter chez l'apprenant un engagement personnel, celui-ci doit prendre l'initiative dans son propre apprentissage. L'enseignant doit donc créer un contexte favorisant l'apprentissage à l'apprenant. L'apprentissage en découlera des activités qui ont du sens pour l'apprenant.
- ✓ Édouard CLAPARÈDE (médecin, psychologue et pédagogue suisse : 1873-1940) suit la même direction que John DEWEY. Il considère que les activités qui favorisent l'apprentissage doivent être présentées comme un jeu, car ce

¹⁹ CUQ, Jean-Pierre, Op., Cit, p.21.

²⁰ GALISSON, Robert, COSTE, *Dictionnaire de didactique des langues*, éd, Hachette, Paris, 1976, p.41.

dernier a une fonction pédagogique, le jeu est l'une des activités qui a du sens pour l'apprenant.

- ✓ Roger COUSINET (pédagogue et instituteur français : 1881-1973) pense qu'il faut s'abstenir d'enseigner puisque apprendre serait plus efficace. Ce pédagogue souligne qu'il faut centrer les efforts sur le processus d'apprentissage et non pas sur l'acte d'enseigner.

3-1-2-Définition :

La centration sur l'apprenant désigne un enseignement axé sur les apprenants, « *l'attention se tourne vers ces derniers, considérés dans leur besoins, leurs intérêts, leurs motivations.[...]La centration sur l'apprenant se présente donc comme un recentrage sur le sujet* »²¹, l'apprenant devient alors un pôle principal dans le processus d'apprentissage.

La centration sur l'apprenant implique de « *mettre en place un dispositif permettant de placer en effet l'apprenant au centre du processus* »²².

Enfin, « *L'utilisation des jeux ou des activités ludiques en classe du FLE vise essentiellement la centration sur l'apprenant* »²³

L'intégration des activités ludiques dans le processus d'apprentissage vise à centrer l'apprentissage sur les besoins et les motivations des apprenants pour faciliter l'appropriation de la langue.

²¹ CUQ, Jean-Pierre, Op., Cit, p.39.

²² Ibid, p. 40.

²³ Cette citation est prise d'un article de Tatiana BESORY, sous le titre de : *Déscolarisons les pratiques de classe*, disponible sur le site : [www.en.alliance-française.or.th/content/Partie 3/cours de langue](http://www.en.alliance-française.or.th/content/Partie%203/cours%20de%20langue)). P.07.

PARTIE PRATIQUE

PREMIÈRE PARTIE

MÉTHODOLOGIE

Dans les deux chapitres précédents, nous avons essayé de présenter le cadre théorique de notre travail de recherche portant sur l'étude des activités ludiques, plus particulièrement, nous nous sommes intéressés à l'étude des jeux linguistiques et communicatifs à caractère ludique qui peuvent être proposés aux apprenants pour des fins d'apprentissage du français langue étrangère.

Le cadre théorique de ce travail de recherche nous a permis de découvrir les apports pédagogiques de l'intégration des activités ludiques en classe du FLE, ainsi que les valeurs éducatives de l'exploitation du jeu comme l'une des activités pédagogiques facilitant l'apprentissage de la langue dans de meilleures conditions.

Considérées comme des supports pédagogiques précieux, les activités ludiques permettent à l'apprenant d'apprendre selon son rythme d'apprentissage, selon son goût et ses motivations. Les jeux linguistiques et communicatifs répondent aux besoins des apprenants car à travers ces derniers, l'apprenant peut apprendre, et il peut renforcer ses apprentissages au niveau du lexique, d'orthographe, de la syntaxe et même la grammaire. De plus, l'apprenant peut développer ses compétences communicatives à travers des jeux communicatifs ajustés selon son niveau.

Enfin, à travers le cadre théorique, nous avons décelé les mystères de la pédagogie ludique, et nous avons pu découvrir des réalités inconnues sur l'intégration du caractère ludique dans le processus éducationnel afin de favoriser les apprentissages et les améliorer progressivement avec un sentiment du plaisir d'apprendre.

Dans cette partie empirique, nous allons proposer l'exploitation des activités ludiques, plus précisément, des jeux linguistiques dans une démarche d'apprentissage du français langue étrangère(FLE).

a) Lieu de l'expérimentation :

La présente enquête a eu lieu dans un établissement moyen au niveau de la wilaya de BISKRA. Cet établissement moyen se situant dans le centre ville de la wilaya et s'appelant : Etablissement Moyen GHAMRI HOUCINE, BISKRA.

b) Choix de l'établissement :

Après une longue réflexion sur le lieu de la présente enquête, notre choix s'est porté sur l'établissement moyen GHAMRI HOUCINE. Sachant qu'il n'était pas facile pour nous de faire un choix sur le lieu de notre travail pratique, puisque la wilaya de BISKRA comporte un nombre important d'établissements moyens. Donc, nous avons sollicité l'aide de plusieurs enseignants qui nous ont conseillé de réaliser notre travail de pratique dans cet établissement moyen.

Quant à l'enseignement du français langue étrangère, l'établissement moyen GHAMRI HOUCINE suivant les programmes et les horaires du Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement National.

c) Corpus :

Pour la réalisation de notre travail pratique, nous devons déterminer le corpus de notre enquête. Au départ, nous avons constaté que les activités ludiques (dans notre cas, nous nous intéressons seulement aux jeux linguistiques) seront plus adéquates si nous les proposons aux apprenants de l'école primaire.

En revanche, nous avons choisi des apprenants de première année moyenne.

d) Choix du corpus :

Pour recueillir des informations susceptibles de nous aider dans notre travail de recherche, nous estimons que les apprenants de la première année moyenne constituent le meilleur corpus pour la réalisation de notre enquête, afin d'atteindre nos objectifs et satisfaire nos hypothèses.

De plus, comme nous l'avons avancé dans le cadre théorique, les activités ludiques dans une classe de langue étrangère doivent être structurées par niveau et doivent être adaptées et ajustées selon le public cible. De ce fait, nous avons décidé à la fin de réaliser notre travail de pratique avec les apprenants de la première année moyenne.

e) Le groupe expérimental :

L'échantillonnage de notre travail pratique constitue un groupe classe se composant de quarante (40) apprenants : 19 filles et 21 garçons, étudiant en première année moyenne à l'établissement moyen GHAMRI HOUCINE à BISKRA.

1-Présentation de la méthodologie de travail :

Pour mener à bien notre enquête, nous devons sélectionner les méthodes qui peuvent nous aider et qui nous facilitent le déroulement de notre travail pratique. Ces méthodes doivent être en adéquation avec la nature du sujet à étudier.

Pour réaliser l'enquête de la présente recherche, nous avons opté pour les méthodes suivantes : la technique d'observation de classe, la méthode analytique et comparative, et finalement nous interprétons les résultats et nous présentons des commentaires.

1-1-L'observation de classe :

Après avoir assisté à plusieurs séances en classe avec les apprenants, nous avons demandé à l'enseignante qui prend en charge l'enseignement de la langue française à ces apprenants de nous prévoir une séance où elle proposera aux apprenants des activités de renforcement, selon le programme. Ces activités seront prises du manuel scolaire de la première année moyenne.

Durant cette séance, notre mission principale était de recueillir des observations en fonction d'une grille d'observation préparée préalablement.

1-1-1-Choix de l'observation de classe :

Parmi les méthodes choisies pour la réalisation de notre enquête figure la technique d'observation de classe. Nous avons opté pour cette technique parce qu'elle permet de « *comprendre ce qui se passe exactement dans une situation d'enseignement et d'apprentissage d'une langue* »¹. Cette technique nous permettra de recueillir des observations concernant : l'organisation de la classe, les activités proposées aux apprenants, l'attitude des apprenants, le type de la participation et les interactions entre les apprenants... pendant la réalisation des activités proposées par l'enseignante, et dans un deuxième temps lors de la réalisation des activités ludiques (les jeux linguistiques) proposées par nous même.

¹ CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd, Jean Penceac'h, Paris, 2003, p .181.

1-2-Les méthodes analytique et comparative :

Également, nous avons opté pour deux autres méthodes : la méthode analytique et la méthode comparative.

D'une part, la méthode analytique sera destinée pour l'analyse des réponses des apprenants sur les activités ludiques.

D'autre part, la méthode comparative sera destinée pour faire une étude comparative entre les deux grilles d'observation élaborées lors de la réalisation des activités du manuel scolaire proposées par l'enseignante, et pendant la réalisation des activités ludiques.

De même, nous avons opté pour la méthode comparative pour établir des comparaisons entre les réponses des différents groupes d'apprenants puisque les activités ludiques seront proposées sous forme d'un travail coopératif c'est-à-dire en groupe.

2-Les activités :

2-1-Les activités du manuel :

Les activités proposées par l'enseignante sont des activités prises du manuel scolaire de la première année moyenne. L'enseignante a proposé aux apprenants trois(3) activités à l'écrit et une activité à l'oral. Ces activités font partie du troisième projet (projet n : 03), figurant dans la deuxième séquence, la page 92 du manuel scolaire.

2-2-Les activités ludiques :

Les prochains tableaux contiendront toutes les informations nécessaires sur les activités ludiques proposées aux apprenants.

2-2-1-Première activité :

FICHE PÉDAGOGIQUE DE L'ACTIVITÉ	
NOM DE L'ACTIVITÉ	Le BACCALAURÉAT
CLASSE(NIVEAU)	<i>Des apprenants de la première année moyenne</i>
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	<i>Les apprenants doivent connaître les quatre catégories grammaticales</i>
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<i>Les apprenants au sein du même groupe doivent choisir une des lettres proposées : c'est-à-dire ils doivent faire un choix. Ensuite, ils doivent trouver un verbe à l'infinitif, un nom, un adjectif et un adverbe commençant par cette lettre.</i>
TYPE DE PARTICIPATION	<i>L'activité doit être réalisée en groupe</i>
NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR GROUPE	<i>Chaque groupe doit comporter quatre apprenants</i>
TEMPS ACCORDÉ	<i>Dix(10) minutes.</i>
INSTRUCTIONS	<i>Chaque groupe doit choisir une des lettres suivantes (A, J, M, S, F, R, V), puis ils doivent inscrire au tableau de la feuille de réponse : un verbe à l'infinitif, un nom, un adjectif et un adverbe commençant par cette lettre.</i>

2-2-2-Deuxième activité :

FICHE PÉDAGOGIQUE DE L'ACTIVITÉ	
NOM DE L'ACTIVITÉ	<i>LES MOTS CROISÉS PARTIELS</i>
CLASSE(NIVEAU)	<i>Des apprenants de la première année moyenne</i>
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	<i>Les apprenants doivent connaître la conjugaison de l'auxiliaire " être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels.</i>
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<i>Les apprenants au sein du même groupe doivent mettre les lettres dans les cases blanches vides de la grille. Les lettres doivent être classées dans la bonne place.</i>
TYPE DE PARTICIPATION	<i>L'activité doit être réalisée en groupe</i>
NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR GROUPE	<i>Chaque groupe doit comporter quatre apprenants</i>
TEMPS ACCORDÉ	<i>Dix(10) minutes.</i>
INSTRUCTIONS	<i>Chaque groupe doit conjuguer l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec les pronoms personnels suivants : je, tu, il/elle, nous, vous, et ils/elles. Puis, ils doivent remplir les cases vides de la grille en mettant les lettres dans la case adéquate.</i>

2-2-3-Troisième activité :

FICHE PÉDAGOGIQUE DE L'ACTIVITÉ	
NOM DE L'ACTIVITÉ	<i>MOT IMPAIR/MOT PAIR</i>
CLASSE(NIVEAU)	<i>Des apprenants de la première année moyenne</i>
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	<i>Les apprenants doivent connaître les constituants de la phrase. Ils doivent connaître davantage le classement des constituants dans la phrase.</i>
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<i>Les apprenants au sein du même groupe doivent mettre en ordre des mots pour formuler des phrases structurées par "un mot impair/un mot pair".</i>
TYPE DE PARTICIPATION	<i>L'activité doit être réalisée en groupe</i>
NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR GROUPE	<i>Chaque groupe doit comporter quatre apprenants</i>
TEMPS ACCORDÉ	<i>Dix(10) minutes.</i>
INSTRUCTIONS	<i>Chaque groupe doit mettre en ordre des mots pour formuler des phrases structurées par "un mot impair/un mot pair".</i>

2-2-4-Quatrième activité :

FICHE PÉDAGOGIQUE DE L'ACTIVITÉ	
NOM DE L'ACTIVITÉ	<i>L'ANAGRAMME</i>
CLASSE(NIVEAU)	<i>Des apprenants de la première année moyenne</i>
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	<i>Les apprenants doivent trouver deux mots de sens différent à partir des lettres suivantes : [R.A.C] et [E.C.I.N.H].</i>
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES	<i>Les apprenants au sein du même groupe doivent connaître la graphie correcte des mots ainsi que le sens des deux mots obtenus.</i>
TYPE DE PARTICIPATION	<i>L'activité doit être réalisée en groupe</i>
NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR GROUPE	<i>Chaque groupe doit comporter quatre apprenants</i>
TEMPS ACCORDÉ	<i>Dix(10) minutes.</i>
INSTRUCTIONS	<i>Chaque groupe doit mettre en ordre les lettres suivantes : [R.A.C] et [E.C.I.N.H] pour formuler deux mots de sens différent.</i>

Les tableaux figurant plus haut représentent des fiches pédagogiques des jeux linguistiques proposés aux apprenants.

2-2-5- Choix des activités ludiques :

Comme nous l'avons signalé dans les tableaux, nous avons sélectionné pour les apprenants quatre(4) jeux linguistiques. Ces jeux sont diversifiés, ils sont en adéquation, et convenables avec le niveau des apprenants.

D'abord, nous avons choisi le jeu linguistique du Baccalauréat puisqu'il permet à l'apprenant de connaître les différentes catégories grammaticales : le verbe, le nom, l'adjectif, et l'adverbe. Ce jeu linguistique aide l'apprenant à faire des transformations grammaticales et lui permet d'améliorer ses connaissances au niveau de la grammaire et du lexique.

Ensuite, nous avons proposé aux apprenants les mots croisés partiels qui consistent à conjuguer l'auxiliaire "être" au présent de l'indicatif, puis mettre les lettres dans les cases vides adéquates. À travers cette activité, l'apprenant peut réviser la conjugaison de manière moins astreignante. La conjugaison étant toujours conçue comme une tâche difficile et lassante.

De plus, "*un mot impair/un mot pair*" est une autre activité proposée aux apprenants. Cette activité vise essentiellement de faire connaître aux apprenants la structure syntaxique et les constituants de la phrase, ainsi que leur classement à l'intérieur même de la phrase.

Enfin, nous avons proposé aux apprenants le jeu d'anagramme. Nous avons demandé aux apprenants de mettre les lettres suivantes [R.A.C] et [E.C.I.N.H] en ordre, pour formuler deux mots de sens

différent. À travers ce jeu, l'apprenant peut apprendre la graphie correcte des mots, le sens des mots, et il augmente son capital du lexique et enrichit son vocabulaire.

DEUXIÈME PARTIE

Analyses et commentaires

1- Grille d'observation :

Ces observations sont recueillies lors de la réalisation des activités du manuel scolaire proposées par l'enseignante.

Grille d'observation	
Remarques sur :	Observations
L'organisation de la classe	<p><i>-La classe est d'une dimension moyenne.</i></p> <p><i>-Les murs de la classe sont peints en vert, décorés par quelques images.</i></p> <p><i>-La classe comporte cinq petites fenêtres.</i></p> <p><i>-La classe est organisée en quatre rangées, chaque rangée comporte cinq à six tables disposées l'une derrière l'autre.</i></p> <p><i>-Un tableau de feutre blanc est collé contre le mur. Le tableau est divisé en deux grandes parties.</i></p> <p><i>-Le bureau de l'enseignant(e) se situant dans la partie gauche de la classe.</i></p> <p><i>-La classe est bien éclairée.</i></p> <p><i>-La classe comporte une estrade en bois.</i></p>
Les activités proposées par l'enseignante	<p><i>-Les activités proposées par l'enseignante constituent à former des noms à partir des verbes et le contraire, les apprenants doivent trouver les verbes qui correspondent aux noms.</i></p>

<p>Attitudes et motivation des apprenants</p>	<p><i>-Le comportement de la plupart des apprenants reflète une certaine motivation.</i></p> <p><i>-Cependant, certains apprenants étaient démotivés, désintéressés et inattentifs.</i></p> <p><i>-Les apprenants ayant une certaine motivation essayent de faire les activités sur leur cahier.</i></p> <p><i>-Globalement, l'atmosphère de la classe était dynamique, les apprenants désireux travaillaient avec entrain.</i></p>
<p>Les interactions entre les apprenants</p>	<p><i>-Durant la réalisation des activités proposées par l'enseignante, les apprenants échangeaient les connaissances en pairs, de même, nous avons remarqué que les apprenants essayaient de faire les exercices en communiquant sur les possibilités des réponses des activités.</i></p>
<p>Type de travail des apprenants</p>	<p><i>-La plupart des apprenants travaillent en pairs, alors que certains préfèrent travailler individuellement.</i></p>
<p>Organisation du tableau</p>	<p><i>-Les deux parties du tableau de feutre ont été destinées à l'écriture des exercices et des consignes.</i></p> <p><i>-Les consignes sont écrites avec un feutre rouge, alors que les exercices sont écrits avec un feutre bleu.</i></p>

<p>La participation des apprenants</p>	<p><i>Les apprenants prennent des initiatives pour participer en classe.</i></p> <p><i>-Au début de la séance, un apprenant volontaire a demandé à l'enseignante de passer au tableau écrire la date du jour.</i></p> <p><i>Au moment de la correction des exercices, il y avait sept(7) apprenants qui ont participé à la correction de tous les exercices. Il y avait d'autres élèves qui ont participé, mais le nombre est limité (environ 13 apprenants).</i></p> <p><i>-De même, dans chaque exercice, les apprenants passent au tableau pour écrire la bonne réponse : plusieurs apprenants ont levé le doigt pour passer au tableau, mais à chaque fois, l'enseignante désigne un apprenant.</i></p> <p><i>-De plus, durant la correction des exercices, un nombre important d'apprenants a essayé de participer pour citer les règles grammaticales : chaque apprenant désigné par l'enseignante pour rappeler aux autres la règle grammaticale se lève, et cite la règle apprise par cœur à haute voix.</i></p>
<p>Le rôle de l'enseignante</p>	<p><i>-L'enseignante a joué le rôle d'un guide, d'un facilitateur. Au moment de la réalisation des activités, elle facilitait la tâche aux apprenants en expliquant les consignes. Durant la correction des exercices, elle posait des questions, elle expliquait et réexpliquait parfois.</i></p>

1-2-Commentaires :

Les observations présentées dans la grille d'observation sont recueillies lors de la réalisation des exercices par les apprenants de la première année moyenne constituant le corpus de notre travail pratique.

Il convient de noter que les exercices proposés par l'enseignante sont pris du manuel scolaire de la première année moyenne, du troisième projet, et ils font partie des exercices de la deuxième séquence (exercice : 1, 2, et 3, la page 92).

Pendant la réalisation des exercices par les apprenants, et lors du recueil des observations susceptibles de nous aider dans la présente enquête, nous avons remarqué que :

D'abord, concernant les apprenants, la plupart de ces derniers étaient motivés et intéressés par les exercices. Cependant, il y avait quelques apprenants inattentifs et désintéressés.

-Les apprenants prennent des initiatives pour participer, et fournissent des efforts durant la réalisation des exercices.

-Les apprenants échangeaient les informations entre eux. Ils font des interactions sur les possibilités des réponses des exercices.

-La majorité des apprenants essayent de faire les exercices avec enthousiasme et ambition. Cela indique qu'ils sont motivés.

-En cas d'insuffisance de connaissances ou de difficulté, les apprenants demandent l'aide de leur enseignante par le moyen de la parole.

Ensuite, concernant les exercices proposés aux apprenants, ils sont présentés d'une manière traditionnelle, et peu motivante pour susciter la motivation chez les apprenants et attirer l'attention de tous les apprenants.

-Les exercices sont présentés de manière directe, en d'autres termes, ils n'incitent pas l'apprenant à réfléchir. Ce sont des exercices qui consistent à faire des transformations grammaticales de façon machinale et systématique.

Enfin, concernant le rôle de l'enseignante, elle a bien réparti le temps pour gérer la classe.

-L'enseignante ne s'accapare pas seule la parole, au contraire, elle favorisait les interactions entre les apprenants.

-L'enseignante aide les apprenants en difficulté, et elle encourageait tous les apprenants à travailler en passant entre les rangs d'une table à une autre.

En somme, nous remarquons à travers ces observations que les comportements des apprenants reflètent une certaine motivation bien que les exercices n'étaient pas suffisamment motivants car ils sont présentés toujours sous la forme traditionnelle.

2-Grille d'observation :

Ces observations sont recueillies lors de la réalisation des activités ludiques (jeux linguistiques) que nous avons proposées aux apprenants.

Grille d'observation	
Remarques sur :	Observations
L'organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"><i>-La classe est d'une dimension moyenne.</i><i>-Les murs de la classe sont peints en vert, décorés par quelques images.</i><i>-La classe comporte cinq petites fenêtres.</i><i>-La classe est organisée en dix groupes, la première rangée comporte deux groupes, chacune de la deuxième et la troisième rangée comporte trois groupes, et la dernière rangée comporte deux groupes.</i><i>-Un tableau de feutre blanc est collé contre le mur. Le tableau est divisé en deux grandes parties.</i><i>-Le bureau de l'enseignant(e) se situant dans la partie gauche de la classe.</i><i>-La classe est bien éclairée.</i><i>-La classe comporte une estrade en bois.</i>

<p>Les activités proposées aux apprenants</p>	<p><i>-Quatre activités sont proposées aux apprenants sur des feuilles préparées au préalable.</i></p> <p><i>-Les activités sont écrites en couleurs, diversifiées et ajustées selon le niveau des apprenants.</i></p>
<p>Attitudes et motivation des apprenants</p>	<p><i>-Les comportements des apprenants indiquent qu'ils sont motivés.</i></p> <p><i>-Tous les apprenants sont intéressés et attentifs.</i></p> <p><i>-Les apprenants se préparent et essaient de faire les activités sur les copies.</i></p> <p><i>-L'atmosphère de la classe était dynamique, tous les apprenants travaillaient avec plaisir, avec ambition et enthousiasme.</i></p> <p><i>-Le travail en groupe a motivé les apprenants.</i></p>
<p>Les interactions entre les apprenants</p>	<p><i>-Durant la réalisation des activités, les apprenants au sein des groupes communiquent et échangent les interactions et les connaissances.</i></p> <p><i>-Le travail en groupe a dynamisé les échanges entre les apprenants.</i></p> <p><i>-Il y avait même des interactions entre les groupes.</i></p>
<p>Type de travail des apprenants</p>	<p><i>-Les apprenants travaillent en groupes.</i></p> <p><i>-Chaque groupe comporte quatre apprenants.</i></p>

La participation des apprenants	<i>-Tous les apprenants au sein des groupes participent de manière active à la réalisation des activités.</i>
Le rôle de l'enseignante	<i>-L'enseignante a joué le rôle d'un guide, d'un facilitateur. Au moment de la réalisation des activités ludiques, elle facilitait la tâche aux apprenants en expliquant les consignes.</i>

2-1-Commentaires :

Les observations présentées dans la deuxième grille d'observation sont recueillies lors de la réalisation des activités ludiques (les jeux linguistiques) par les apprenants de la première année moyenne constituant le corpus de notre travail pratique.

Comme nous l'avons avancé antérieurement, nous avons proposé aux apprenants quatre jeux linguistiques portant sur : la grammaire, la conjugaison, la syntaxe et le vocabulaire.

Lors de la réalisation de ces jeux linguistiques par les apprenants, nous avons essayé de recueillir des observations. Nous avons remarqué que :

D'abord, concernant les attitudes et la motivation des apprenants, les apprenants étaient motivés. Cette motivation se manifestait dans les comportements des apprenants.

De plus, le travail en groupe a suscité la motivation chez les apprenants.

De même, tous les apprenants répartis en groupes comportant quatre apprenants étaient attentifs et s'intéressaient aux activités ludiques proposées.

-Nous avons remarqué aussi que les apprenants ont fourni des efforts lors de la réalisation des activités.

Ensuite, concernant les activités proposées aux apprenants, elles étaient présentées de manière innovante : nous avons rédigé toutes les instructions des activités sur quatre grandes affiches, puis, nous les avons affichées au tableau.

Davantage, nous avons préparé les copies des réponses au préalable. Les activités étaient présentées sur les copies de réponses de manière attirante, elles étaient écrites en couleurs pour attirer l'attention des apprenants et garder l'aspect ludique des activités.

Enfin, concernant le rôle de l'enseignante, elle guidait et orientait les apprenants en lisant et en expliquant les instructions des activités.

-Également, le rôle de l'enseignante était de gérer le temps de la réalisation des activités, puisque pour chaque activité, nous avons accordé aux apprenants une durée de dix (10) minutes. Durant les dix minutes restantes, elle a corrigé oralement les activités avec les apprenants.

En somme, nous avons observé que les activités ludiques ont attiré l'attention et elles ont motivé les apprenants.

-Nous avons remarqué aussi que les apprenants avaient une certaine autonomie dans la réalisation des activités : les apprenants au sein des

groupes s'aidaient, et ils partageaient ensemble les idées et les connaissances.

-Durant la réalisation des activités ludiques, tous les apprenants ont contribué pour faire ces activités et ils étaient tous attentifs.

3-Analyses des réponses des apprenants sur les activités ludiques proposées :

Dans cette partie, nous essayons d'analyser les réponses proposées par les apprenants sur les jeux linguistiques.

3-1-Tableau représentatif des réponses des apprenants :

Effectif	Réponses justes	Réponses fausses	Aucune réponse
<i>40 apprenants (19 filles et 21 garçons) répartis en dix(10) groupes)</i>	141/170	9/170	20/170

Selon les données présentées dans le tableau, et après l'analyse des copies des réponses des apprenants de manière générale et globale, nous avons trouvé que le nombre des réponses justes est important : nous avons compté **141** réponses justes sur un total de **170** réponses. Le reste des réponses (**29** réponses) sont soit fausses, soit les apprenants n'ont proposé aucune réponse à l'activité.

Nous essayons maintenant de présenter des analyses détaillées sur les réponses proposées par les apprenants sur les jeux linguistiques proposés.

3-2-Analyse des réponses proposées par les apprenants :

3-2-1-Analyse des réponses du premier groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "S "	
Verbe à l'infinitif	<i>Stagner</i>
Nom	<i>Samia</i>
Adjectif	<i>Salée</i>
Adverbe	<i>Sincèrement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, et ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler trois phrases structurées par *mot impair/mot pair*.

*Les constituants des trois phrases sont placés correctement, à la bonne place.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, ils ont obtenu les mots suivants : pour lettres [R .A. C], ils ont proposé : "*car "et" arc "*.

* En mettant en ordre les lettres : [E .C .I .N .H], ils ont proposé : "*chine et niche*".

3-2-2-Analyse des réponses du deuxième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "S "	
Verbe à l'infinitif	<i>Sortir</i>
Nom	<i>Sofiane</i>
Adjectif	<i>Sauvage</i>
Adverbe	<i>Sérieusement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, et ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées, seulement, ils ont écrit l'adjectif ainsi : "*souveau*".

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

* Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "*être* " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler trois phrases structurées par *mot impair/mot pair*.

*Les constituants des trois phrases sont placés correctement, à la bonne place.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, ils ont obtenu les mots suivants : pour lettres [R .A. C], ils ont proposé : "*car* et *arc*".

* En mettant en ordre les lettres : [E .C .I .N .H], ils ont proposé : "*chien*" et "*chine*".

3-2-3-Analyse des réponses du troisième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "A "	
Verbe à l'infinitif	<i>Amener</i>
Nom	<i>Arbre</i>
Adjectif	<i>Animal</i>
Adverbe	<i>Amicalement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte, sauf avec le pronom personnel « vous » la réponse était incorrecte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille, sauf, les lettres de la conjugaison de l'auxiliaire « être » avec le pronom personnel « vous » étaient incorrectes mais placées dans les bonnes cases de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement seulement les mots pour formuler une seule phrase structurée par *mot impair/mot pair*.

*Les constituants de la première phrase sont placés correctement, bien que les deux autres phrases sont incorrectes.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, les apprenants ont obtenu les mots suivants : pour lettres [R .A. C], ils ont proposé : "car et arc".

* En mettant en ordre les lettres : [E .C .I .N .H], ils ont proposé un seul mot correct : " niche ".

3-2-4-Analyse des réponses du quatrième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "S "	
Verbe à l'infinitif	<i>Souigner</i>
Nom	<i>Samedi</i>
Adjectif	<i>Solitaire</i>
Adverbe	<i>Sagement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, et ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler trois phrases structurées par *mot impair/mot pair*.

*Les constituants des trois phrases sont placés correctement, à la bonne place.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, ils ont obtenu les mots suivants : pour lettres [R .A. C], ils ont proposé : "car "et" arc ".

* En mettant en ordre les lettres : [E .C .I .N .H], ils ont proposé :
"chine "et " chien".

3-2-5-Analyse des réponses du cinquième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "P "	
Verbe à l'infinitif	-----
Nom	-----
Adjectif	<i>Petit</i>
Adverbe	-----

Les apprenants de ce groupe n'ont pas proposé : un verbe à l'infinitif, un nom et un adverbe.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille, seulement, ils ont écrit les lettres de la conjugaison de l'auxiliaire « être » avec le pronom personnel « vous » de manière incorrecte mais placées dans les bonnes cases de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler trois phrases structurées par *mot impair/mot pair*.

*Les constituants des trois phrases sont placés correctement, à la bonne place.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, ils ont obtenu les mots suivants : pour lettres [R .A. C], ils ont proposé : "car et arc ".

* Pour les lettres : [E .C .I .N .H], ils n'ont proposé aucune réponse.

3-2-6-Analyse des réponses du sixième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "R "	
Verbe à l'infinitif	<i>Rechercher</i>
Nom	<i>Rachida</i>
Adjectif	<i>Rapide</i>
Adverbe	<i>Rapidement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler trois phrases structurées par *mot impair/mot pair*.

*Les constituants des trois phrases sont placés correctement, à la bonne place.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, ils ont obtenu les mots suivants : pour les lettres [R .A. C], ils ont proposé : "*car* et "*arc* ".

* En mettant en ordre les lettres : [E .C .I .N .H], ils ont proposé : "*chine* et "*niche*".

3-2-7-Analyse des réponses du septième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "M "	
Verbe à l'infinitif	<i>Mener</i>
Nom	<i>Maria</i>
Adjectif	<i>Minérale</i>
Adverbe	<i>Magiquement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, et ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler les deux premières phrases structurées par mot impair/mot pair.

*Les constituants des deux premières phrases sont placés correctement, à la bonne place.

*Les apprenants n'ont proposé aucune réponse pour la troisième phrase.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*Pour cette activité, les apprenants n'ont proposé aucune réponse.

3-2-8-Analyse des réponses du huitième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "S "	
Verbe à l'infinitif	<i>Supprimer</i>
Nom	<i>Saïd</i>
Adjectif	<i>Solide</i>
Adverbe	<i>Seulement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler les deux premières phrases structurées par mot impair/mot pair.

*Les constituants des deux premières phrases sont placés correctement, à la bonne place.

*Les apprenants n'ont proposé aucune réponse pour la troisième phrase.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*Pour cette activité, les apprenants n'ont proposé aucune réponse.

3-2-9-Analyse des réponses du neuvième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "R "	
Verbe à l'infinitif	-----
Nom	<i>Rami</i>
Adjectif	-----
Adverbe	-----

Les apprenants du neuvième groupe ont proposé des réponses fausses pour le verbe à l'infinitif, l'adjectif et l'adverbe.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler la première phrase structurée par : mot impair/mot pair.

*Les constituants de la première phrase sont placés correctement, à la bonne place.

*Les apprenants n'ont proposé aucune réponse pour la deuxième et la troisième phrase.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, ils ont obtenu les mots suivants : pour les lettres [R .A. C], ils ont proposé : "car et arc ".

* En mettant en ordre les lettres : [E .C .I .N .H], ils ont proposé : "chien " et " niche".

3-2-10-Analyse des réponses du dixième groupe :

-Première activité : Le Baccalauréat :

Lettre choisie : "M "	
Verbe à l'infinitif	<i>Manger</i>
Nom	<i>Meriem</i>
Adjectif	<i>Mammifère</i>
Adverbe	<i>Moyennement</i>

Les réponses des apprenants dans la première activité étaient justes, et ils ont écrit de manière correcte les réponses proposées.

-Deuxième activité : Les mots croisés partiels :

*Les apprenants ont conjugué l'auxiliaire "être " au présent de l'indicatif avec tous les pronoms personnels de manière correcte.

*Ils ont classé les lettres correctement dans les cases vides de la grille.

-Troisième activité : Mot impair/mot pair :

*Les apprenants de ce groupe ont mis en ordre correctement les mots pour formuler trois phrases structurées par *mot impair/mot pair*.

*Les constituants des trois phrases sont placés correctement, à la bonne place.

-Quatrième activité : L'anagramme :

*En mettant en ordre les lettres proposées, ils ont obtenu les mots suivants : pour lettres [R .A. C], ils ont proposé : "*car* et *arc*".

* En mettant en ordre les lettres : [E .C .I .N .H], ils ont proposé : "*niche* " et" *chien*".

4-Étude comparative :

Nous allons procéder à une étude comparative sur les réponses proposées par les apprenants.

Après une analyse détaillée des copies des réponses des apprenants, nous dirons que :

*Les groupes suivants : le premier, le deuxième, le quatrième, le sixième et le dixième groupe constituent les meilleurs groupes. Ces groupes ont proposé des réponses justes pour les quatre activités proposées. Donc cinq (5) groupes sur un total de dix (10) groupes ont répondu correctement.

*Les cinq groupes restants (le troisième, le cinquième, le septième, le huitième et le neuvième groupe) constituent les groupes moyens et faibles. Ces groupes ont donné des réponses fausses et ils n'ont proposé aucune réponse pour certaines activités.

*Le cinquième constitue le groupe le plus faible. Les apprenants de ce groupe ont proposé 11 réponses justes sur un total de 17 réponses justes.

*Les réponses proposées par les autres groupes (le troisième, le septième, le huitième et le neuvième groupe) se limitent entre 12 et 16 réponses sur un total de 17 réponses justes.

5-Résultats obtenus :

Compte tenu des réponses proposées par les apprenants sur les quatre activités proposées, et suite aux observations recueillies pendant la réalisation des activités par les apprenants, nous retiendrons les résultats suivants :

1-Les activités proposées sous un aspect ludique ont motivé les apprenants. Lors de la réalisation des exercices du manuel scolaire proposés par l'enseignante, les apprenants n'étaient pas suffisamment motivés.

2-Les activités ludiques ont attiré l'attention de tous les apprenants. Ces derniers étaient intéressés et surtout attentifs.

3-Le travail en groupe a suscité la motivation chez les apprenants. Travailler en coopération a un effet motivateur ce qui a permis à tous les apprenants de contribuer et de participer activement aux activités.

4 Les jeux linguistiques peuvent aider l'apprenant à améliorer ses apprentissages. (Voir le tableau représentatif des réponses des apprenants, page 59). Les jeux linguistiques peuvent renforcer les apprentissages de manière considérable.

5-Les activités ludiques permettent de créer un contexte favorable d'apprentissage. L'atmosphère en classe était dynamique.

6-Les apprenants travaillaient avec entrain, avec enthousiasme et plaisir.

7-Les jeux linguistiques sont efficaces pour apprendre une langue étrangère (plus particulièrement, le cas du FLE nous intéresse dans la présente recherche).

Les résultats de la présente enquête révèlent les apports pédagogiques de l'intégration des activités ludiques dans les démarches d'apprentissage. Les activités ludiques contribuent positivement dans les apprentissages et permettent à l'apprenant d'apprendre, d'améliorer et de renforcer ses apprentissages dans de meilleures conditions.

Conclusion générale

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons essayé de démontrer l'efficacité et le rôle primordial des activités ludiques, plus particulièrement les jeux linguistiques et les jeux communicatifs qui peuvent être proposés aux apprenants pour des fins d'apprentissage du français langue étrangère (FLE).

Au terme de la présente recherche qui était destinée à l'étude des jeux linguistiques dans une démarche d'apprentissage du FLE, nous avons pu constater qu'ils sont un facteur indispensable suscitant la motivation et attirant l'attention des apprenants pour apprendre une langue étrangère, pour faciliter et améliorer l'apprentissage de la langue et par conséquent, ils permettent de développer des compétences linguistiques chez l'apprenant.

De plus, il ressort de cette étude que le jeu peut contribuer d'une manière positive dans le processus d'apprentissage. Les résultats de notre étude sur les jeux linguistiques montrent que ces derniers peuvent être considérés comme des supports précieux pour faciliter l'appropriation de la langue dans un contexte favorable et motivant. De plus, nous avons pu identifier les apports pédagogiques du travail coopératif qui avait un impact positif sur la motivation des apprenants. Ces derniers ont contribué activement dans la réalisation des activités proposées.

Dans l'ensemble, nous évaluons positivement les effets des activités ludiques sur la motivation des apprenants et sur les améliorations qui peuvent être apportées en adoptant une pédagogie ludique pour favoriser l'apprentissage de la langue.

Donc, voire les résultats obtenus, et compte tenu des informations recueillies, nous avons parvenu à confirmer nos hypothèses de départ.

De ce faire, l'enseignant doit créer un climat favorisant l'apprentissage de la langue à l'apprenant, il doit s'interroger sur les activités dans lesquelles l'apprenant peut apprendre selon son rythme d'apprentissage et avec plaisir.

Adopter une approche ludique pour apprendre est une réflexion pertinente car apprendre en jouant entraîne un désir à l'apprentissage et dynamise le climat de la classe.

Les jeux linguistiques peuvent constituer d'excellents supports pédagogiques car à travers les jeux de langue, l'apprenant peut apprendre la grammaire, la syntaxe, la conjugaison et même le lexique.

Enfin, les activités ludiques sont de bons moyens permettant de centrer l'apprentissage sur l'apprenant en lui accordant un peu plus d'autonomie dans sa démarche d'apprentissage.

Les informations recueillies au sujet des activités ludiques ont révélé que le jeu a une valeur éducative cruciale dans le processus d'apprentissage ce qui permet à l'apprenant d'apprendre, de renforcer et d'améliorer ses apprentissages de manière considérable.

" Le jeu peut être un vecteur d'apprentissage "

À travers le jeu, l'apprenant peut apprendre et acquérir diverses et multiples compétences.

Compte tenu des limites de cette étude, nous n'avons pu analyser l'ensemble de ce sujet très vaste. Cependant, il nous

semblerait intéressant, dans l'avenir, d'explorer d'autres pistes de recherche sur le sujet.

Bibliographie :

- 1-BENTOLIA, Alain, [Vocabulaire], éd, Nathan, Italie, 2008.
- 2-BAUDRIT, Alain, *L'apprentissage coopératif*, éd, De Boeck Université, Bruxelles, 2005.
- 3-BOUACHA, Abdelmadjid Ali, *La pédagogie du français langue étrangère*, éd, Hachette, France, 1978.
- 4-CARÉ, Jean-Marc, DEBYSER, Francis, *Jeu, créativité et plaisir*, éd, Hachette, 1991.
- 5-CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd, Jean Pencreac'h, Paris, 2003.
- 6- CUQ, Jean-Pierre, & GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, éd, Presses universitaires de Grenoble, Grenoble, 2003.
- 7-GALISSION, Robert, COSTE, Daniel, *Dictionnaire de didactique des langues*, éd, Hachette, Paris, 1976.
- 8-RAYNAL, Françoise, RIEUNIER, Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés*, éd, Revue et Augmentée, Italie, 2009.
- 9-RENARD, Raymond, *Apprentissage d'une langue étrangère/ seconde*, éd, De Boeck, Bruxelles, 2002.
- 10-RIVAIS, Yak, *Jeux de langage et d'écriture*, éd, Retz, Paris, 2004.
- 11-WOLFS, José-Luis, *Méthodes de travail et stratégies d'apprentissage*, éd, De Boeck Université, Bruxelles, 2001.
- 12-Dictionnaire : *Le Robert*, éd, Les presses de Maury-Imprimeur, Paris, 2005.

Mémoires consultés :

- 1-** PLUIES, Jean-Laurent, *Jeu, TIC et apprentissage*, -99pages- Mémoire de DEA, Didactique du français langue étrangère, Paris, 2004.
- 2-** BENDIHA, Djamel, *L'utilisation de la bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage du FLE*, -129 pages-, mémoire de Magistère, Littérature et langue, Batna, 2005.

Sitographie :

- 1- livre.fnac.com//Nicole-De-Grandmont-Pédagogie-du-jeu.
- 2- <http://legallo5.canalblog.com/>. Consulté le 22 Décembre 2010 à 11h :33.
- 3- www.cefedem-ouest.org/recherches/mem-php. Consulté le 13 Janvier 2011 à 16h :05.
- 4- www.le_point_du_fle.net/p/activites_de_classe.htm. Consulté le 07 Février 2011.
- 5- [www.ufapec.be/nos-analyses/0509-les-jeux-à-l'école-sont-ils-une-chimere-c](http://www.ufapec.be/nos-analyses/0509-les-jeux-a-l-ecole-sont-ils-une-chimere-c). Consulté le 08 Février 2011 à 10h :14.
- 6- [http://en.alliance-française.or.th/content/Partie3/Coursde langue](http://en.alliance-française.or.th/content/Partie3/Coursde_langue)). Consulté le 13 Janvier 2011 à 16h :11.

Annexes