

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

UNIVERSITE LARBI TEBESSI-TEBESSA



FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE FRANCAISE

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option: Sciences du langage et Didactique

**L'utilisation du jeu comme source de motivation dans
l'enseignement/apprentissage du FLE**

(Cas des apprenants de 3^{ème} année primaire)

Sous la direction de :

Mr.JEDDI LAZHAR

Présenté par :

ALIA HIBA

MANAA NOUR EL HOUDA

Année Universitaire:2016-2017

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE**

UNIVERSITE LARBI TEBESSI-TEBESSA



FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE FRANCAISE

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option: Sciences du langage et Didactique

**L'utilisation du jeu comme source de motivation dans
l'enseignement/apprentissage du FLE**

(Cas des apprenants de 3ème année primaire)

Sous la direction de :

Mr.JEDDI LAZHAR

Présenté par :

ALIA HIBA

MANAA NOUR EL HOUDA

Année Universitaire:2016-2017

Remerciements

Nous tenons, tout d'abord, à remercier Dieu le tout puissant de nous avoir donné la foi, la volonté et le courage afin d'arriver à réaliser ce modeste travail.

Nous tenons également à remercier et à exprimer nos profondes gratitude, nos reconnaissances et nos vifs remerciements à notre encadreur Monsieur DJEDDI LAZHAR d'avoir accepté de diriger notre travail et pour toutes les informations et les conseils qu'il nous a donnés, les précieux conseils et l'attention soutenue qu'il a consacré au bon déroulement de ce travail.

Nos vifs remerciements vont aussi à nos enseignants qui nous ont accompagnés durant notre parcours universitaire.

Nous remercions également tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Nous ne manquerions sincèrement pas de remercier :

La Directrice de l'école primaire «Okba Ibn Nafaa» à Tébessa madame Yousfi Zahra pour son accueil, ainsi que l'enseignante « Touati Souad» pour sa contribution dans la partie pratique de notre travail.

Nous remercions tous nos amis pour leur patience, conseils et encouragements quand fatigue et désespoir nous ont prise au piège.

Merci également à tous ceux qui, de près ou de loin, ont collaboré autant à la réussite de nos parcours universitaires qu'à l'élaboration de ce mémoire de recherche.

A tous, merci.

Dédicace

Je dédie cet humble mémoire à mes très chers parents ATHMENE et SORAYA qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont donné un magnifique modèle de labeur et de persévérance. J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma reconnaissance et tout mon amour.

A mon très cher frère RAMZI

A mes très chères sœurs AMEL et SARRA

A mon binôme NOUHA

A mes amies JJI et ONS

A ma très chère cousine DJIHENE

Hiba

Dédicace

Je dédie ce travail

A mes très chers parents qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont soutenu et encouragés dans tout mon parcours et quand fatigue et désespoir m'ont prise au piège.

A ma très chère sœur : RIMA et mon cher frère : ATEF

Sans oublier ma petite nièce : SILA

A tout mes oncles et mes tantes

A tout mes cousins et cousines

A binôme chérie HIBA

Enfin je dédie à tous mes amis que je n'ai pas cités, et à tous ceux qui me connaissent et au reste de ma famille.

Nour el houda

Table des matières

INTRODUCTION.....	13
--------------------------	-----------

PARTIE THEORIQUE : Cadre théorique et concepts définitoires de la recherche.

PREMIER CHAPITRE:

Enseignement / Apprentissage du FLE au cycle primaire

1- L'ENSEIGNEMENT ET L'APPRENTISSAGE DU FLE AU PRIMAIRE EN ALGERIE.....	19
1-1 L'enseignement.....	19
1-2 L'apprentissage.....	20
2- LE FRANÇAIS AU PRIMAIRE :(ALGERIE).....	21
3- LES OBJECTIFS DE L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS AU PRIMAIRE...23	
4- LES STRATEGIES D'APPRENTISSAGES D'UNE LANGUE ETRANGERE.25	
4-1 Définitions.....	25
4-2 Classifications des stratégies d'apprentissage.....	25
4-2-1 Les stratégies métacognitives.....	26
4-2-2 Les stratégies cognitives.....	26
4-2-3 Les stratégies socio- affectives.....	28

DEUXIEME CHAPITRE :

Le jeu en pratique

1- LE JEU EN USAGE DANS L'ENSEIGNEMENT/ APPRENTISSAGE DU FLE AU PRIMAIRE.....	30
1-1 Quelques définitions du mot « jeu ».....	31
1-2 Les fonctions du jeu en classe.....	33
1-2-1 La communication.....	33
1-2-2 L'évaluation.....	33
1-2-3 La découverte et la recherche.....	33
1-2-4 L'entraînement et la consolidation.....	33
1-2-5 L'application et la création.....	34
2- LA MOTIVATION.....	34
2-1 Définitions générales.....	34
2-2 La motivation scolaire.....	35

2-3 Les types de motivation.....	36
2-3-1 La motivation intrinsèque.....	36
2-3-2 La motivation extrinsèque.....	36
3- LA METHODE PEDAGOGIQUE UTILISE AFIN D'INTRODUIRE UN JEU EN CLASSE.....	37
3-1 Comment choisir un jeu ?.....	37
3-2 L'utilisation de l'activité brise glace comme appuis psychopédagogique essentiel pour une présentation de jeu en classe.....	39
4- LES AVANTAGES DU JEU DANS L'ENSEIGNEMENT.....	40
5- LA CLASSIFICATION DU JEU SELON CERTAINS AUTEURS.....	40
5-1 Les jeux les plus utilisés en classe du FLE.....	42
5-1-1 Les jeux communicatifs.....	42
5-1-2 Les jeux linguistiques.....	42
5-1-3 Les jeux de créativité.....	43
5-1-4 Les jeux culturels.....	43
6- DEFINITIONS ET HISTORIQUE DU MOT JOUET.....	44
6-1 Les différents types de jouets.....	44
PARTIE PRATIQUE: Description et analyse du corpus.	
I. L'EXPERIMENTATION.....	47
1. Lieu de l'enquête	47
2. Le public visé.....	47
3. La méthode utilisée.....	47
4. Le produit réalisé.....	47
5. L'analyse et l'interprétation des résultats.....	48
II. DESCRIPTION GENERALE.....	48
1. Présentation des jeux choisis.....	49
2. J'entends et je réagis en couleur.....	49
3. La fin d'une phrase.....	49
4. Le shopping de la souris.....	49

I. LE QUESTIONNAIRE.....	55
1. Présentation du questionnaire.....	55
2. Analyse et interprétation des résultats.....	57
CONCLUSION.....	76
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	80
ANNEXES.....	85

Introduction

L'enseignement /apprentissage de la langue française comme langue étrangère en Algérie représente l'une des préoccupations majeures dans le domaine de la formation scolaire. Ainsi son importance sur le plan social se manifeste dans les rapports de communication quotidienne que partage cette langue avec la langue arabe.

Pour cela, l'enseignement/apprentissage du Français langue étrangère au primaire a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adaptée à leurs développements. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit faire apprendre aux élèves « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit* »¹ C'est pour cela que l'enseignant doit centrer ces efforts sur les besoins de ses apprenants; il se doit d'identifier son public, les attentes et motivations du public auquel son cours est destiné.

La langue française représente l'ensemble de toute activité de classe, elle est non seulement un moyen mais aussi un objet présenté en tant qu'une pratique de classe avec des caractéristiques spécifiques et des enjeux réalisables, qui servent à préparer les jeunes apprenants à leur vie d'adulte.

Le sujet le plus fréquent aujourd'hui est : comment peut-on motiver les apprenant et leur pousser à aimer d'apprendre? Pour cela, l'enseignant doit créer en classe une très bonne atmosphère pour développer une bonne motivation des apprenants, et aussi il doit réfléchir aux moyens qu'il doit utiliser afin d'attirer l'attention de ses apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir avec moins d'ennui, et pour cela il doit savoir intégrer le jeu dans ses séances d'apprentissage pour atteindre cet objectif.

Le jeu est un monde à part pour l'apprenant où il s'engage sans limite, pour lui c'est le monde réel en miniature.

C'est l'un des moyens pédagogiques dans le contexte de l'enseignement/apprentissage du FLE, C'est un moyen qui doit être toujours présent en classe de cours, car le jeu est un outil qui est capable de rendre les apprenants plus motivés et leur permet de communiquer entre eux et avec leur enseignant en dépassant tous les obstacles langagiers. On

¹ Christelle. DAY, La compréhension de l'oral au collège, 1989, CNDP, p : 56

ne peut pas parler de l'enseignement sans parler de la motivation scolaire qui est l'un des concepts primordiaux de l'apprentissage et son absence rend ce dernier impossible.

« *Si cet individu n'apprend pas c'est parce qu'il n'est pas motivé* »²

La motivation des élèves est la responsabilité de tous les intervenants au contexte scolaire, et surtout l'enseignant qui a un rôle essentiel c'est la relation directe entre lui et l'apprenant.

L'enseignant rencontre dans une classe plusieurs catégories sociales des apprenants : riches, pauvres d'autres ayant des problèmes de santé ou même un handicap et c'est à l'enseignant d'essayer de tout savoir à propos de ces problèmes pour connaître les sources dynamiques motivationnelles chez les apprenants.

L'enseignant alors joue un rôle très important dans la transmission du savoir aux apprenants et pour cela il doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe en se basant sur la motivation de ses élèves. Il doit avoir conscience de l'importance et l'obligation de la motivation dans le déroulement de ses apprentissages.

Le choix de l'utilisation des jeux comme source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE s'est fait car autant que futures enseignantes, nous sommes solidement persuadés du bien fondé engendré par ce nouvel outil d'apprentissage qui est l'intégration du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE surtout au primaire. Le choix de ce sujet a été effectué selon le fait que nous avons constaté que tout apprenant est beaucoup plus persuadé par le jeu que par autre chose. C'est une activité qui lui est propre, innée, même si ce jeu paraît comme une conduite gratuite, dénuée de signification fonctionnelle pour les adultes, cette vue simpliste n'explique pas l'importance que les apprenants attribuent à leurs jeux.

Cela nous incite à poser la problématique suivante:

« La mise en œuvre des jeux en classe de 3^{ème} année primaire aide-elle les apprenants à être plus motivés pour mieux apprendre le FLE ? »

² Julien CHANAL, la motivation en contexte d'apprentissage disponible sur le site : http://www.staps.univ-avignon.fr/S6/UE1/Psychologie_sociale/Motivation_partie_1_Chanal.pdf consulté le:04/03/2017 à 15h.

Cependant, un certain nombre d'interrogation s'impose et auxquelles nous devrions répondre:

- ✓ Qu'est ce que le jeu ?
- ✓ Le jeu aide-t-il à motiver les élèves pour mieux apprendre en classe ?
- ✓ Doit-on utiliser le jeu en classe ?
- ✓ Qu'est ce que la motivation et quels sont ses types ?

A partir de ces questions qui guideront le cheminement de notre étude, nous formulons les hypothèses suivantes :

- ✓ Le jeu dans l'enseignement / apprentissage en FLE doit avoir une qualité pédagogique importante qui permet l'interaction, le développement et la mémorisation des connaissances en classe de 3^{ème} année primaire.
- ✓ L'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche efficace et tout à fait appropriée à l'enseignement/ apprentissage du FLE puisqu'elle permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre.
- ✓ L'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer.
- ✓ Le jeu aide à motiver les élèves pour apprendre.

Notre travail a pour ambition de mettre en évidence l'importance et le rôle des jeux dans la motivation des élèves dans l'enseignement.

Pour bien réaliser cette recherche, nous nous sommes intéressées aux apprenants de 3ème AP.

Notre mémoire commence donc par une introduction générale du thème suivit de deux parties qui sont :

➤ **Première partie : la partie théorique**

La partie théorique se compose de deux chapitres :

- Le premier chapitre représente un aperçu général de l'enseignement / apprentissage du FLE au cycle primaire en Algérie.
- Le deuxième chapitre met l'accent sur la notion du jeu, les types du jeu et ses fonctions en classe, ces avantages ses fonctions, comment introduire un jeu en classe, les jeux les plus utilisés en classe, la spécificité du mot jouet et ses différents types et la motivation scolaire et ses types.

➤ **La deuxième partie : partie pratique**

Dans cette dernière partie nous allons faire l'analyse et l'interprétation des résultats lors de notre observation en classe de 3ème AP. Ainsi que l'analyse des résultats de notre questionnaire, qui a été administré aux enseignants de 3ème AP.

Partie théorique :

**Cadre théorique et concepts
définitoires de la recherche**

Premier Chapitre :
Enseignement/apprentissage
du FLE au cycle primaire

l'enseignement et l'apprentissage du FLE au primaire en Algérie :

La pratique du français langue étrangère en Algérie a une place particulière, c'est une langue très vivante, et toujours présente dans tous les domaines simultanément à la langue arabe. Ceci est la conséquence de l'histoire coloniale qui a duré longtemps.

« En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue du colonisateur à une langue de littéraire, et finalement un véhicule de la culture algérienne et idiome de la modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde »³.

C'est pour cela que l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants « le primaire ». L'enseignement du FLE a pour but d'apprendre aux élèves à communiquer. L'objectif principal de l'apprentissage du FLE est son utilisation dans la vie quotidienne: comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions) et non pas seulement à l'acquisition du savoir.

Notre premier chapitre va porter sur l'explication de l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère au primaire. Nous allons mettre en place les définitions les plus pertinentes qui sont en relation avec l'utilisation des jeux dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE, ensuite nous allons expliquer les objectifs de l'enseignement du FLE et pour finaliser le chapitre on va citer les stratégies de l'apprentissage du FLE.

1.1 L'enseignement :

«L'enseignement est l'art d'éveiller la curiosité des jeunes âmes pour la satisfaire ensuite»⁴

L'enseignement est l'action de transmettre des connaissances nouvelles ou savoirs à un élève .Il s'agit du système et de la méthode d'enseigner, composée par tout un ensemble de connaissances, de principes et d'idées transmis à l'apprenant.

³ KANOVA, Saida. *Culture et enseignement du français en Algérie, édition Synergies, Alger, 2008, p88.*

⁴ Selon A.France dans notre beau métier de F.Macaire

Selon le dictionnaire de didactique : « *l'enseignement c'est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* »⁵

Il est toutefois possible de mettre en avant les principales caractéristiques effectives de l'activité d'enseignement. Cette dernière serait :

- Une activité relationnelle impliquant la coopération (ou la transaction, la compréhension mutuelle) d'au moins deux personnes, un professeur et un (ou des) apprenant(s).
- Une activité de communication impliquant un échange d'informations entre un professeur et un ou des apprenant(s).
- Une activité centrée sur un but d'apprentissage des apprenants, ou encore la maîtrise d'un contenu, l'acquisition d'habiletés ou d'informations.
- Une activité portant sur un contenu donné, ce contenu pouvant être des connaissances, des croyances, de l'information des comportements et posséder de plus des caractéristiques particulières.
- Une activité dans lequel le professeur aurait un comportement spécifique (de présentation, clarification, évocation, indication etc.).
- Une activité dans laquelle les états mentaux (intentions, croyances) des protagonistes peuvent jouer un rôle important, et être mutuellement inférés.⁶

1.2 L'apprentissage :

*D'après le dictionnaire JEAN PIERRE Cuq « L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation. L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère. »*⁷

⁵ Cuq.J.P ; Gruca : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Pug, Grenoble, 2002.p117.

⁶ Philippe Dessus,juillet-2008Qu'est-ce que l'enseignement ? Quelques conditions nécessaires et suffisantes de cette activité,revue Française de pédagogie disponible sur le site :<https://rfp.revues.org/2098> visité le 15/01/2017 à 21H

⁷ *Ibid.*, p.22

L'apprentissage est un « *changement dans le comportement d'un organisme résultant d'une interaction avec le milieu et se traduisant par un accroissement de son répertoire. L'apprentissage se distingue des changements comportementaux survenant à la suite de la maturation de l'organisme qui constituent eux aussi des enrichissements du répertoire mais sans que l'expérience, ou l'interaction avec le milieu, ait joué un rôle significatif.* »⁸

La pédagogie établie plusieurs types d'apprentissage. Il y a lieu de retenir l'apprentissage réceptif (la personne comprend le contenu et le reproduit, mais ne découvre rien), l'apprentissage par découverte (les contenus ne sont pas reçus passivement, à moins qu'ils soient réordonnés dans le but de les adapter au schéma cognitif), l'apprentissage répétitif (il a lieu lorsque les contenus sont mémorisés sans les comprendre et sans les mettre en rapport avec des connaissances préalables). et l'apprentissage significatif (quand la personne met en rapport ses connaissances existantes avec les nouvelles et les pourvoit de cohérence par rapport à sa structure cognitive).

À partir de ces définitions on peut dire que l'enseignement/apprentissage est la manière qu'emploie un enseignant pour transmettre des connaissances aux apprenants et pour se faire comprendre par ceux-ci. Ces connaissances avant de les dispenser, elles doivent être au préalable durement structurées et organisées en suivant une démarche scientifique. Cela nécessite d'avoir une connaissance en pédagogie et en didactique. Ces notions constituent la base des moyens et techniques mise en œuvre dans la conception d'une leçon donnée.

2. Le français au primaire : (Algérie)

«L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle »⁹

Le système éducatif en Algérie a connu une nouvelle réforme mis en chantier en octobre 2001 puis sa mise en œuvre a été effective dès la rentrée scolaire 2003/2004. Lors de l'installation officielle de la commission nationale pour la réforme de l'éducation, le président

⁸ Dictionnaire de psychologie 1998., p.467

⁹ Loi d'orientation sur l'éducation nationale (n°08-04 du 23 janvier 2008) Chapitre I, article 2.

A. Bouteflika déclare au sujet de l'enseignement des langues étrangères : « (...) *la maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable. Apprendre aux élèves, dès leur plus jeune âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter des atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain. Cette action passe, comme chacun peut le comprendre, aisément, par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles du système éducatif pour, d'une part, permettre l'accès direct aux connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filières du secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur.* »¹⁰

Suite à cette réforme globale du système éducatif, l'enseignement/apprentissage de la langue française en Algérie a connu des changements importants liés à cette réforme. Désormais la langue française est enseignée à partir de la 3^{ème} année primaire. Le système éducatif en Algérie se compose de cinq années d'apprentissage au primaire. Les deux premières années du cycle primaire sont adaptées au développement cognitif de l'enfant (enseignement de base), tandis que la troisième jusqu'à la cinquième année constitue plutôt une phase d'éveil d'intérêt pour l'élève. Les premières années constituent une base pour l'apprenant et une période d'acquisition et de construction de ses apprentissages à l'oral comme à l'écrit. *Ainsi l'enseignement du FLE au primaire a pour but de développer chez les jeunes apprenants des compétences de communication à l'oral et à l'écrit.*¹¹

L'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants « le primaire », où l'école applique à travers un contrat didactique d'un système d'enseignement qui amène l'enfant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence communicative qui le prépare à sa future vie d'adulte et à ses activités sociales. Chaque année du cycle primaire à un développement selon les degrés suivants :

- 3^e AP : initiation.
- 4^e AP : renforcement/développement.

¹⁰ *Nouveau programme du 3^e AP, p3.*

¹¹ Loi d'orientation sur l'éducation nationale (N°08-04 du 23 janvier 2008) Chapitre I, Article 2.

- 5^e AP : consolidation/certification.¹²

3. Les objectifs de l'enseignement du français au primaire :

L'école algérienne a pour mission : « *d'assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans les différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active* »¹³.

L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez l'apprenant des compétences communicatives pour une interaction à l'oral (écouter/parler) ainsi qu'à l'écrit (lire/écrire) dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif. Cet enseignement doit amener progressivement l'élève à utiliser la langue orale et écrite pour s'exprimer et communiquer. Ainsi l'apprentissage de cette langue étrangère participe à la formation de l'apprenant en lui permettant l'accès à l'information et l'ouverture sur le monde. Les programmes du primaire se structurent pour chaque niveau du cycle en compétences à installer à l'oral et à l'écrit, la classe constituant de contexte d'immersion privilégié :

- Sur le plan communicatif, l'apprenant va s'inscrire dans des situations de communication où il prendra sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange ;
- Sur le plan cognitif, il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation et par l'interaction ;
- Sur le plan linguistique, il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical de la langue française.¹⁴

¹² L'enseignement du français au cycle primaire, disponible sur le site : <http://checharfle.unblog.fr> consulté le 26/01/2017 à 18h54

¹³ <http://www.unesco.org/education/edurights/media/docs/a7e0cc2805ceafd5db12f8cf3190f43b66854027.pdf> consulté le 23/01/2017 à 16h15

¹⁴ L'enseignement du français au cycle primaire disponible sur le site : <http://checharfle.unblog.fr> consulté le 26/01/2017 à 19h

L'énoncé des finalités de l'enseignement des langues étrangères permet, en matière de politique éducative, de définir les objectifs généraux de cet enseignement en ces termes : « *Le français est enseigné en tant qu'outil de communication et d'accès direct à la pensée universelle, en suscitant les interactions fécondes avec les langues et cultures nationales.* »¹⁵. Au même titre que les autres disciplines, l'enseignement du français prend en charge les valeurs identitaires, les valeurs intellectuelles, les valeurs esthétiques en relation avec les thématiques nationales et universelles. Dans le respect des finalités de l'éducation définies dans le Chapitre I, Article 2 de la Loi d'orientation sur l'éducation nationale (N° 08-04 du 23 janvier 2008), l'école algérienne a pour mission de :

- « Assurer aux apprenants l'acquisition de connaissances dans les différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques de la connaissance facilitant les apprentissages et préparant à la vie active. »¹⁶
- « Doter les apprenants de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans les situations authentiques de communication et de résolution des problèmes et qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements. »¹⁷

L'apprenant sera amené à acquérir des compétences disciplinaires mais aussi à développer des compétences transversales à travers l'ensemble des disciplines. Ces compétences transversales appartiennent à quatre ordres qui relèvent du communicationnel, de l'intellectuel, du méthodologique, et du socio-affectif. Elles se développent durant toute la scolarité dans le cadre du réinvestissement et du transfert à travers les différents thèmes étudiés.

Ordre	compétences transversales
Communicationnel	Participer à un échange.
	Prêter attention à la parole de l'autre.
intellectuel	Trier de la documentation selon un critère.

¹⁵ TOUNSI. M, et al, Programme de français de la 3e année primaire, Alger, Editions ONPS, juin 2011, p. 4.

¹⁶ TOUNSI. M, et al, Programme de français de la 3e année primaire, Alger, Editions ONPS, juin 2011, p. 4.

¹⁷ Ibidem.

	Résoudre des problèmes
	Exercer des choix motivés.
méthodologique	Se doter d'une méthode de travail efficace.
	Rechercher de l'information dans un document.
socio-affectif	Appliquer vis-à-vis des autres des principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative)
	S'engager dans les activités de groupe.
	Structurer son identité.

4. Les stratégies d'apprentissages d'une langue étrangère :

4.1 définitions :

Dans le domaine de l'acquisition et l'apprentissage des langues étrangères, Paul Cyr expose que la majorité des auteurs s'entendent à définir les stratégies d'apprentissage comme : « *des comportements, des techniques, des tactiques, des plans, des opérations mentales, conscientes ou potentiellement conscientes, des habitudes cognitives ou fonctionnelles, et aussi des techniques de résolution de problèmes observables chez l'individu qui se trouve en situation d'apprentissage* ». ¹⁸

Parmi toutes les définitions proposées par les chercheurs, MacIntyre en donne une très simple qui cerne bien la notion. Pour lui, les stratégies d'apprentissage sont : « *des actions choisies par des apprenants d'une langue étrangère dans le but de se faciliter les tâches d'acquisition et de communication* ». ¹⁹

4.2 Classification des stratégies d'apprentissage :

Les chercheurs en acquisition des langues ont classifié les stratégies d'apprentissage dans le but de faciliter la compréhension du concept de stratégie et d'en approfondir la recherche. Etant donné la différence des critères utilisés par les chercheurs, il existe diverses typologies de classification des stratégies d'apprentissage, parmi lesquelles celle d'Oxford (1985, 1990), de Rubin (1989), d'O'Malley et Chamot (1990) et de Cohen (1998), etc.

¹⁸ MacIntyre . Actions chosen by language students that are intended to facilitate language acquisition and communication, 1994 : p. 190.

¹⁹ Cyr Paul , Le point sur...les stratégies d'apprentissage d'une langue seconde.. ED,CEC 1998 ., p.42

La classification des psychologues O'Malley et Chamot est considérée parmi toutes les typologies comme la plus synthétique, la plus rigoureuse et la plus solidement ancrée dans les concepts et la théorie de la psychologie cognitive. C'est la plus pratique et la plus facile à manier pour les enseignants qui s'intéressent aux stratégies de leurs apprenants.

Dans les travaux d'O'Malley, Chamot et leurs collaborateurs, on trouve un modèle classant les stratégies d'apprentissage en trois grands types: **métacognitives, cognitives et socio-affectives**. O'Malley et Chamot proposent de distinguer les stratégies métacognitives correspondant à une réflexion sur le processus d'apprentissage, des stratégies cognitives correspondant au traitement de la matière à étudier, et enfin des stratégies socio-affectives impliquant une interaction avec une autre personne.²⁰

4.2.1 Les stratégies métacognitives :

O'Malley et ses collaborateurs pensent que : « *les élèves sans approche métacognitives sont [...] des apprenants sans but et sans habilité à revoir leur progrès, leurs réalisations et l'orientation à donner à leur apprentissage futur* ».²¹

La métacognition est l'aptitude à prendre conscience de ses capacités et des résultats de ses actions, de porter un jugement sur soi-même, de réguler ses actions. Elles impliquent une réflexion sur le processus d'apprentissage, une préparation en vue de l'apprentissage, le contrôle des activités d'apprentissage ainsi que l'autoévaluation. Elles supposent les éléments suivants :

- l'anticipation ou la planification
- l'attention générale
- l'attention sélective
- l'autogestion
- l'autorégulation
- l'identification d'un problème
- l'autoévaluation

4.2.2 les stratégies cognitives :

²⁰ CUQ, Jean-Pierre : *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris 2003, p. 225

²¹ Cyr 1998 : p 46, 47.

Les stratégies cognitives utilisées “pour faciliter le traitement de l’information linguistique et la production de la parole” ont une place particulière parmi les stratégies d’apprentissage, car elles permettent, en plus de leur rôle commun avec les autres classes de stratégies (soutenir l’apprenant dans son acte d’apprentissage), de soutenir l’utilisation des autres stratégies, notamment des stratégies métacognitives. Par exemple, un apprenant qui sait utiliser la stratégie cognitive “raisonner et déduire” peut, par la suite, s’en servir pour utiliser une stratégie métacognitive telle que “identifier l’objet d’une tâche langagière”, qui nécessite des opérations de raisonnement et de déduction.

D’autre part, l’importance des stratégies cognitives provient du fait que « *ces stratégies impliquent une interaction directe entre l’apprenant et la matière à l’étude, une manipulation mentale et physique de cette matière et l’application de techniques spécifiques en vue de résoudre un problème ou exécuter une tâche d’apprentissage.* »²²

Elles impliquent une influence mutuelle entre l’apprenant et la langue étudiée. Concrètes et observables, les stratégies cognitives sont au centre de l’apprentissage. « *Les stratégies ne se rendent pas compte de la nécessité de la pratique langagière. L’occasion de s’engager dans un cognitif est la stratégie la plus utilisée parmi les apprenants. Souvent l’apprenant en situation de communication doit être saisi chaque fois que celle-ci se présente, l’apprenant doit profiter pour réinvestir ce qu’il a appris. Cette pratique peut être appliquée en classe à travers des situations authentiques. Par contre, on distingue le fait de saisir l’occasion et de rechercher des occasions de pratiquer la langue. Les deux faits sont bien sûr importants dans l’apprentissage des langues* ». ²³

Elles supposent les éléments suivants :

- la répétition
- l’utilisation de ressources
- le classement ou le regroupement
- la prise de notes
- la déduction ou l’induction
- la substitution
- l’élaboration
- le résumé

²² Cuq, J.P : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002, ED : Pug, Grenoble. P 121.

²³ CUQ, Jean-Pierre : *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris 2003, p. 225

- la traduction
- le transfert des connaissances
- l'inférence

4.2.3 Les stratégies socio-affectives :

Selon O'Malley et Chamot, les stratégies socio- affectives concernent les interactions avec les autres. Elle fait appel au contrôle de la dimension affective. Celle-ci accompagne l'apprenant en vue de favoriser l'appropriation de la langue cible poser des questions (contrôler ses émotions). On peut considérer dans ce contexte : coopérer, collaborer, comme des stratégies socio- affectives qui nécessitent la présence et un va- et – vient productifs, significatifs entre les pairs.²²

Elles renvoient aux éléments suivants :

- la clarification/vérification
- la coopération
- le contrôle des émotions
- l'auto renforcement

²² CUQ, Jean-Pierre , op.cit. p. 22

Deuxième chapitre :

Le jeu en pratique

1- Le jeu en usage dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire :

« Le jeu est un principe originaire à toute culture »²⁴

Le jeu est une activité très importante pour l'élève, c'est un élément essentiel à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

Le jeu pour l'élève est une vie en miniature, c'est une phase préparatoire à la vie d'adulte. Il ne consiste pas uniquement à un moment de détente et de loisir mais il va au delà. Le jeu l'aide à acquérir des compétences, lorsque l'apprenant joue il s'engage complètement. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive par conséquent à banaliser ses problèmes de langue. L'apprenant ose parler, essayer, se tromper, réessayer et s'intégrer dans le monde.

Donc, l'emploi du jeu comme méthode d'enseignement/apprentissage est une nécessité à l'école primaire. C'est une méthode utilisée pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. C'est une méthode utilisée pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. Autrement dit apprendre sous une forme ludique, l'enseignant de la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le facteur du jeu.

Dans ce deuxième chapitre on va présenter plus précisément le jeu autant que méthode d'enseignement/apprentissage du FLE au primaire. Les jeux choisis et présentés auront lieu pendant la mise en pratique de notre recherche ; pour l'objectif de vérifier si la mise en œuvre des jeux en classe comme méthode d'enseignement/apprentissage aide-t-elle les apprenants à mieux apprendre le FLE en classe de la 3^{ème} année primaire. L'école primaire de nos jours fait appelle aux jeux ludiques en classe autant que méthode d'apprentissage grâce à la motivation

²⁴ Johan Huizinga Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu Première parution en 1951 Trad. du néerlandais par Cécile Seresia Collection Tel (n° 130), Gallimard Parution : 05-04-1988.

bien établie qu'elle engendre et qui suscite chez l'enfant l'envie et le désir d'apprendre la langue où il trouve aussi l'espace à la créativité, l'affection, la détente et l'imaginaire. Les jeux ludiques sont divers : dessins, chants, jeu de rôle, jeux de couleurs...etc. Notre recherche se focalise sur le jeu méthode d'apprentissage aide à mieux enseigner le FLE au primaire.

1-1 Quelques définitions du mot « jeu » :

Le jeu est un terme vaste qu'il convient de comprendre à travers son histoire pour ensuite l'appliquer comme il se doit à l'école. Il est depuis toujours ancré dans nos mœurs. Si l'on parcourt l'historique du jeu en se référant aux propos de Gilles Brougère (un professeur de [sciences de l'éducation](#) à l'[université de Paris XIII](#) où il est responsable du [DESS](#) sciences et jeux) , en 2000, nous constatons que ce dernier existait déjà au sein de la Rome antique soit plus de 500 ans avant notre ère.

*« Le mot « jeu » vient du mot latin *jocus* signifiant « plaisanterie » ou « badinage », qui a aussi donné en français [jouet](#). En latin les jeux sont désignés par *ludi*, qui a donné en français *ludique* et autres dérivés (*ludothèque, ludant, ludé, [ludion](#)...*) ».²⁵*

Depuis l'Antiquité et jusqu'au XVIII^{ème} siècle, le jeu avait le sens opposé du sérieux, il a été souvent lié aux notions de loisirs et détente contrairement aux notions d'effort et l'utilité sont toujours rattachés aux métiers et à toutes activités sérieuses. En plus à cette époque le jeu était lié soit à l'enfant, dont la considération était moins importante que celle de nos jours ou bien l'intégration de l'argent au terme des jeux de hasard qui ruinent les familles. Nous retrouvons d'ailleurs, une définition du verbe « jouer » sous l'encyclopédie de Diderot et d'Alembert : « *Il se dit de toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse ou l'on se délasse, mais qui entraînent quelquefois aussi la perte de la fortune et de l'honneur [...]* ». Le jeu n'est plus seulement un moyen de se délasser mais également un moyen de se ruiner. C'est à la renaissance que le jeu est mis en pratique dans les écoles religieuses et dans l'éducation des petits princes : ou les éducateurs s'appuyaient sur le jeu comme méthode pédagogique pour assurer l'apprentissage difficile du latin.

Avant le XIX^{ème} siècle, pour la majorité des Hommes, le jeu ne pouvait être éducatif. Cette transformation du jeu néfaste en un jeu éducatif a pu s'effectuer grâce à la pensée

²⁵ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu> consulté le 24/01/2017 à 20h

romantique. C'est alors à l'époque romantique qu'on a abandonné la représentation dévalorisante du jeu c'est là où il est devenu une activité sérieuse et Une nouvelle façon de penser l'enfance voit le jour

Selon le Petit Robert « *le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». ²⁶

Désormais nous pouvons mieux expliquer la définition du Robert :

- « le jeu est une activité physique ou mentale » comme nous avons pu le constater depuis l'Antiquité à travers les combats, les jeux d'argent, les jeux éducatifs.
- « dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure », cette formulation montre bien à travers l'exemple du jeu éducatif (les jeux de rôles, les jeux de couleurs) que le jeu est un outil motivant, de plaisir permettant notamment à l'élève d'apprendre tout en jouant.

Selon J. Huizinga (historien): « *Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante.* ».²⁷

C'est-à-dire que l'apprenant joue librement et pour son plaisir il suit certaines règles implicites ou explicites il se crée un monde personnel, un monde différent de son monde réel.

Selon J-P CUQ (linguiste et didacticien) : « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève* »²⁸

Selon Jean Piaget ; psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique. « *Le jeu*

²⁶ Le petit Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237.

²⁷ Homo ludens. loc.it.

²⁸ CUQ, Jean, Pierre, cours de didactiques. op.cit P.457

constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels »²⁹.

D'après ces deux définitions on peut dire que le jeu n'est pas seulement une source de loisir et plaisir seulement mais aussi un moyen de communication. C'est un médiateur des interactions entre l'enseignant et ses apprenants. Le terme « jeu » sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est privilégiée par l'élève, c'est la source de développement des compétences dans des situations didactique.

1-2 Les fonctions du jeu en classe :

Le jeu est une activité très importante pour l'apprenant. Pour lui c'est la vie réelle en miniature .il est considéré comme une méthode d'apprentissage essentiel sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe qui sont :

1-2-1 La communication

La communication écrite où orale est toujours présente pendant le jeu, qu'elle que soit collective ou individuelle; l'élève s'exprime en participant pour montrer sa satisfaction ou bien ses difficultés.

1-2-2 L'évaluation

L'enseignant a l'occasion d'évaluer son apprenant en l'observant lorsqu'il est entrain de jouer. Le jeu permet à l'enseignant de s'informer sur le degré de leurs acquisitions et de leurs compétences acquises. On évaluant ses élèves l'enseignant peut savoir si ses objectifs visés dès le début sont atteints ou pas.

1-2-3 La découverte et la recherche

Pour l'apprenant le jeu est un nouveau monde à découvrir. L'enfant est censé de tracer des objectifs des le début et de réussir à atteindre aux solutions de ces derniers.

²⁹ CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, 1990, Gaetan Morin, psychologie de l'enfant, p 208.

1-2-4 L'entraînement et la consolidation

Le jeu aide l'élève à développer sa capacité de mémorisation grâce à son aspect ludique, il l'aide à acquérir de nouvelles compétences et d'assurer une stabilité des notions déjà acquises.

1-2-5 L'application et la création

Le jeu est un outil d'apprentissage en classe afin d'acquérir de nouvelles compétences, et aussi c'est la mise en œuvre des compétences que l'apprenant a déjà acquises et qui va les utiliser pendant le jeu et pour cela il doit être créatif.

2- la motivation :

La « motivation » est un concept critique qui a eu une multitude de définitions. Les premiers fondateurs et utilisateurs du concept ont eu des difficultés de synthétiser et de définir la motivation. On a choisi quelques définitions à propos de ce sujet.

2-1 Définitions générales :

Selon le dictionnaire étymologique : « *le concept « motivation » vient du mot "motif", lui-même emprunté au latin « motivus » qui veut dire "mobile" et "movere" dont l'équivalent en français est "mouvoir" . Il signifiait en ancien français « ce qui met en mouvement » ».³⁰ D'après cette définition le mot « motivation » veut dire tout ce qui change et tout ce qui est mobile.*

³⁰ Nicole. Aubert, "Diriger et motiver, secrets et pratiques", Collection EOFP, Editions d'Organisation, 1996, 256 pages, p.16

Le dictionnaire Larousse de l'éducation donne la définition suivante: «*ensemble de désir ou de volonté qui pousse une personne à accomplir une tâche ou à viser un objectif qui correspond à un besoin.*»³¹ Cela veut dire qu'il y a un ensemble de forces qui entraînent l'individu à agir et à accomplir une tâche bien déterminée.

Pour C. Prévost, «*la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elle, les besoins se transforment en but, plans et projets*»³²

D'après C. Prévost la motivation est en relation avec le comportement et c'est qu'à partir de là que les besoins se transforment en but à atteindre.

On décrit également la motivation comme l'ensemble des forces internes et externes qui produisent le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement.³³ C'est une énergie qui, à partir des besoins (forces internes) et des conditions de l'environnement (forces externes), pousse l'individu à agir.

Terme qui désigne, en psychologie, un vaste ensemble de processus dynamiques, conscients ou inconscients, en particulier les émotions, qui orientent l'action d'un individu, vers un but donné.³⁴

En psychologie la motivation c'est bien l'ensemble d'émotions qui dirigent les actes d'un individu vers un but bien tracer.

2-2 la motivation scolaire :

Pour Rolland Viau «*la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite*

³¹ Dictionnaire actuel de l'éducation, 1993, p. 881. Disponible sur le site : <http://agora.qc.ca/Dossiers/Motivation> visité le 05/03/2017 à 14h23

³² dictionnaire de psychologie, 1991, p467

³³ Vallerand, R. J. et Thill, E. E. (1993). Introduction à la psychologie de la motivation. Laval: Editions Etudes Vivantes. p.128.

³⁴ Dictionnaire de la Psychiatrie des éditions du CILF : www.cilf.fr disponible sur le site : <http://www.psychologies.com/Dico-Psycho/Motivation> consulté le 05/03/2017 à 14H50

à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »³⁵.

Alors, la motivation scolaire selon Viau, c'est l'ensemble des déterminants qui poussent l'élève à s'engager activement dans le processus d'apprentissage, afin de réaliser ses objectifs d'apprentissage et à persévérer devant ses difficultés.

La motivation scolaire est basée sur des croyances (sur l'apprentissage et sur ses capacités) ainsi que des valeurs (l'école, les matières, les tâches et leurs buts)

Les différentes analyses sur la motivation à apprendre en contexte scolaire révèlent qu'un certain nombre de facteurs influent la dynamique motivationnelle des élèves en classe notamment les contenus, les activités d'apprentissage que l'enseignant propose, l'évaluation qu'il impose, les récompenses et les sanctions qu'il utilise.

La motivation des élèves doit être permanente. Elle peut intervenir au début de chaque niveau d'organisation des programmes d'enseignement, c'est-à-dire quand on aborde un nouveau chapitre, une leçon d'un chapitre donné. Il faut donc bien cibler les éléments de motivation au risque de laisser les apprenants avec des idées vagues.³⁶

Pour parvenir à une réelle motivation des élèves, il faut viser l'élève lui-même. Il s'agit à ce niveau de capter son attention, son intérêt et de lui montrer qu'il a besoin de ces informations que le cours peut apporter.

2-3 les types de motivation :

Beaucoup de psychologues distinguent deux grands types de motivations: motivation intrinsèque et motivation extrinsèque.

2-3-1 la motivation intrinsèque :

³⁵ Rolland Viau, 1994, La motivation en contexte scolaire, Québec : Les Éditions du Renouveau Pédagogique Inc. p. 7, disponible sur le site : <http://rire.ctreq.qc.ca/la-motivation-scolaire-version-integrale/> consulté le 30/01/2017 à 15H30

³⁶ <http://lewebpedagogique.com/compreg/2009/01/18/la-motivation-des-eleves/> consulté le 06/03/2016 à 16h42

La motivation intrinsèque tire sa source du plaisir et la satisfaction de l'individu. Une personne est intrinsèquement motivée lorsqu'elle effectue des activités volontairement pour le plaisir et n'attend aucune récompense.

Les recherches utilisent des activités très intéressantes, qui stimulent la curiosité, afin de mesurer cette motivation par le temps que peut passer le sujet en dehors de toutes contraintes expérimentales. Pour augmenter la motivation intrinsèque des apprenants, une attention particulière doit être donnée à quatre sources importantes : le défi, la curiosité, le contrôle et la fantaisie.

2-3-2 la motivation extrinsèque :

Vianin définit la motivation extrinsèque « comme une motivation qui se situe à l'extérieur de l'apprenant » et dit que « ce sont les renforcements, les feedbacks et les récompenses qui alimentent la motivation extrinsèque »³⁷

La motivation extrinsèque survient lorsque l'individu tente d'obtenir quelque chose en échange de la pratique de l'activité³⁸.

Contrairement à la motivation intrinsèque la motivation extrinsèque est gérable et dépend de l'enseignant. L'apprenant ici pratique l'activité pas pour le plaisir qu'elle apporte, mais pour des raisons souvent totalement externes à l'individu (il attend de récompenses).³⁹

3- La méthode pédagogique utilisé afin d'introduire un jeu en classe :

Afin de présenter un jeu en classe l'enseignant doit être guidé par une démarche pédagogique qui prendra en considération au premier lieu le niveau et les compétences

³⁷ Kristina Kremenjaš ,2013,la motivation pour l'apprentissage du FLE, Université de Zagreb , Faculté de philosophie et de lettres ,Département d'Études Romanes disponible sur le site : https://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fdarhiv.ffzg.unizg.hr%2F4615%2F1%2FDiplomski%2520rad-Kremenjas%2520Kristina.doc&h=ATP5K2PCvwzzUEUxi5SIAUnASRb24aa6OMn-f_AUUA6jk0iEY-61ch9N8QcOOXAtm1Hid8fZbEcwagKivktO9urgGN1teOoVe-r06fDzFGNIYsYJio7bP-gUkE1mrD_eC1beLY4 visité le 5/2/2017 à 19H

³⁸ (Deci, 1975, cité dans Pelletier & Vallerand, 1993) disponible sur le site : <http://archimede.bibl.ulaval.ca/archimede/fichiers/20726/ch02.html>

³⁹ Document PDF, La motivation scolaire ‘‘Comprendre la motivation pour la favoriser’’, Céline Demierbe & Stéphanie Malaise, université de Mons, disponible sur le site : http://portail.umons.ac.be/FR/universite/facultes/fpse/servicesetr/methodo/recherches/recherches_en_cours/Documents/121011_La-motivation-scolaire.pdf consulté le 04/03/2016 à 21:32

d'apprentissage de ces apprenants et aussi il est important de choisir les jeux qu'il va présenter dans le but d'atteindre ses objectifs visés dès le début.

En présentant le jeu l'enseignant est donc le seul à gérer l'activité, la réussite de cette dernière est surtout focalisée sur sa présentation .il est donc obligé de s'informer très bien de ses activités et de la démarche à défilier.

3-1 comment choisir un jeu ?

L'enseignant lors de présenter un jeu en classe doit connaître son groupe et cela pour diminuer les risques de situations gênantes.il doit se poser des questions qui sont simples mais aussi importantes afin de choisir le jeu et aussi la méthode pour l'utilisé. L'enseignant est alors incité à se poser six questions qui sont :

- **Quel est l'objectif du jeu ?**

Une séquence de jeu présenter en classe doit avoir des objectifs et des compétences d'apprentissage bien déterminer qu'on veut atteindre.

- **Combien ai-je d'apprenants dans ce groupe ?**

C'est une question essentielle car il faut connaître le nombre des élèves pour savoir si vous allez jouer en groupe ou individuellement. Cela peut poser un problème concernant les jeux individuels dans des classes nombreuses et le contraire pour les jeux en équipes dans des petits groupes.

- **Quel est leur niveau d'apprentissage et leur personnalité ?**

Dans ce cas il ne faut pas confondre les deux notions car un élève d'un bas niveau d'apprentissage mais d'un esprit ouvert et actif en classe peut mieux vous aidez à faire introduire le jeu au groupe contrairement au élèves de haut niveau d'apprentissage mais peuvent ne pas avoir l'esprit réceptif au jeu. Alors il faut bien adapter une méthode bien déterminée, en prenant en considération vos connaissances et celles de votre groupe.

- **De quel espace je dispose ?**

Est ce que je dispose d'une petite ou grande classe ? Est ce que je peux utiliser la cour de l'école ? Est ce que l'activité doit se faire à l'intérieur ou à l'extérieur ? Est ce que les tables sont-elles mobiles ? Tous cela dépendent du mouvement de l'apprenant. Travailler sur le gestuel, faire lever...etc.

- **De combien de temps je dispose ?**

On doit bien calculer notre temps consacré au jeu en choisissant des jeux qui ne prennent pas beaucoup de temps pour l'explication et cela dépend aussi du niveau des élèves .Il faut aussi faire attention au comptage des points et aux corrections qui souvent sont plus longue qu'on ne peut imaginer.

- **Est-ce que je participe au jeu ?**

Jouer avec vos élèves autant que dirigeant du jeu peut être très utile soit pour augmenter le challenge ou le simplifier. Aussi lorsque il s'agit d'un jeu de nombre paire et il manque de participant les élèves aiment jouer avec leur enseignant et cela aide aussi à faire tomber toutes les barrières entre eux même s'ils sont minimes.

3-2 L'utilisation de l'activité brise glace comme appuis psychopédagogique essentiel pour une présentation de jeu en classe :

*« Le terme Brise –glace est directement inspiré des navires du même nom dont la mission est de casser la glace dans les régions arctiques afin d'ouvrir la voie à d'autres navires ».*⁴⁰

La première séance de cours est un moment très important pour l'enseignant et ses élèves. L'enseignant vise à créer une ambiance agréable dans la classe permettant aux élèves de tisser des liens et des complicités indispensables et à leur donner une image représentative de sa pédagogie. Exemple en les laissant se présenter à tour de rôle au reste de la classe puis répondre à deux ou trois questions sur eux même liée ou non au cours aussi l'enseignant peut faire circuler dans la classe un bol ou une boîte à la fin de la séance qui contient une certaine quantité d'items identiques (ex. bonbons, cure-dents, trombones, etc.)

⁴⁰ Document PDF, Activités pour faire connaissance, consolider une équipe et dynamiser un groupe disponible sur le site : <http://www.lionsclubs.org/resources/FR/pdfs/icebreakers.pdf> visité le 22/01/2017 à 21H

À tour de rôle, chaque élève prend la quantité qu'il désire. Tous cela pour préparer une atmosphère de détente et de confiance en brisant la glace entre lui et ses élèves.

Pourquoi utiliser des brise-glace en classe de FLE ? :

- Pour éveiller l'intérêt des élèves et les encourager à parler.
- Pour diminuer le stress dû à la nouvelle situation d'apprentissage.
- Pour découvrir le nouveau groupe et permettre aux apprenants de faire la connaissance de leurs camarades et coopérer.
- Pour créer un environnement d'apprentissage positif qui favorise l'utilisation du français (en dépit des erreurs)
- Pour évaluer le niveau des élèves.

4 - les avantages du jeu dans l'enseignement :

Les avantages du jeu pour l'éducation varient selon le jeu choisi et son contexte d'utilisation. Il n'existe pas de réponse simple ou absolue à cette question. Cependant, de nombreuses études de cas ont été menées par les chercheurs du domaine, et pour cela on a essayé de sélectionner quelques avantages importants citant :

- Le jeu permet d'établir plusieurs situations motivantes.
- Le jeu permet d'apprendre par l'essai et l'erreur.
- Le jeu permet de briser la glace entre l'enseignant et ses élèves.
- Le jeu permet aux élèves de communiquer entre eux et avec leurs enseignants.
- Le jeu permet de faire participer les élèves timides ou anxieux.
- Le jeu permet de développer l'esprit créatif de l'élève.
- Le jeu permet à l'élève de dépasser ses obstacles de langagiers.

- Le jeu permet à l'enfant de se préparer à la vie d'adulte car pour lui un jeu c'est le monde réel en miniature.

5- La classification du jeu selon certains auteurs :

Plusieurs auteurs ont essayé de proposer un classement au jeu, mais cela semblait difficile car l'on aboutit à des typologies divergentes selon les perspectives de leurs auteurs. C'est pourquoi on a choisi des classements selon quelques auteurs :

Jean Piaget : dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin classe les jeux de la façon suivante :

- Les jeux d'exercices avec le mouvement, appelés aussi jeux de fonctionnement : représente le côté de l'intelligence sensorimotrice permettant à l'élève de progresser au niveau moteur et cognitif.
- Les jeux de fictions, symboliques et de représentations : il représente le stade préopérateur.
- Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale) : à l'âge de 7 à 8ans c'est l'adulte qui impose les règles, c'est qu'à l'âge de 9 à 10ans que l'élève comprenne qu'il peut les modifier avec l'accord de ses pairs.⁴¹

André Michlet : (psychopédagogue) pour ce dernier, il existe trois types de jeux :

- Les jeux à règles et les jeux à fantaisies.
- Les jeux d'expérimentations (là, il s'agit des jeux éducatifs).

⁴¹ Mohamed Benhammoud Doctorant, Université de Jijel ,2010, Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE ,N09 ,P 67,68,69 disponible sur le site: <https://gerflint.fr/Base/Algerie9/benhammoud.pdf> consulté le 27/01/2017 à:20h .

- Les jeux de structurations et de relations.⁴²

Roget Caillois : écrivain et sociologue classe les jeux dans son ouvrage les jeux et les hommes (1958) en quatre catégories :

- Les jeux de compétitions (agôn) : le joueur lance un défi à un adversaire ou à soi même dans une situation qui suppose une égalité de chances au début.
- Les jeux de hasard (aléa); dans ce type de jeu le joueur est incapable de décider ou d'intervenir sur le sort ou la fin de la partie, exemple : les jeux de pile ou face, les paris sportifs...etc.
- Les jeux de simulacre (mimicry); ce sont des jeux où les joueurs imitent et font semblant d'être autre chose de ce qu'ils sont dans la réalité.
- Les jeux de vertige (ilinx); ce sont des jeux qu'on ne trouve pas à l'école mais dans la vie quotidienne de l'élève et qui permettent une sensation forte. Exemple : les manèges, les parcs d'attractions.⁴³

5-1 Les jeux les plus utilisés en classe du FLE:

5-1-1 Les jeux communicatifs :

Ses dernières années la didactique des langues étrangères a vue qu'il faut surpasser l'appui sur les jeux linguistiques pour passer à un univers d'interaction(s). Selon LOPEZ Javier Suso : « (...) toute activité didactique caractérisée par deux composants : 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 »⁴⁴.

⁴² Ibidem.

⁴³ le jeu en pédagogie, disponible sur el site :http://www.ac-nice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.pdf visité le:27/01/2017 à:17:45

⁴⁴ LOPEZ, Javier, Suso, jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères, université de Granada, disponible sur le site <http://www.ugr.es/~jsuso/publications/Jeux%20communicatifs.pdf> consulté le : 27 /01/2017 à 14 :30

On peut parler de jeu communicatif lorsqu'il y ait une communication entre les élèves eux même ou avec leur enseignant, chaque apprenant doit s'exprimer lui-même dans le jeu. C'est pour cela il faut savoir choisir les jeux qu'on propose à l'élève dans le but de provoquer son intuition et ses capacités. Parmi les jeux communicatifs on cite : Les jeux de métiers, les jeux de rôles, les jeux de simulations font partie de ce groupe.

5-1-2 Les jeux linguistiques :

« *Le langage était prisonnier de la linguistique structuraliste et fonctionnelle : ainsi ; n'étaient considérés les jeux linguistiques que s'ils étaient sublimés par leur élévation au rang de la fonction poétique : seront objet de vénération la poésie surréaliste, et d'une manière générale tout ce qui a l'air de créativité, de fantaisie (l'oulipou), de figure de diction (métaphore), ou encore d'exercice de style (Raymond Queneau). Selon cette logique, seront méprisés comme sous-culture et catalogués-par l'institution sociale qu'est la littérature-comme divertissements langagiers déviants, subversifs, bizarres ou pervers, d'autres jeux linguistiques populaires tels que le calembour, l'histoire drôle, l'à-peu-près, la pataquès, le contrepè, les perles des cancrès, ou les jeux de mots de San Antonio, parfois très brillants !* »⁴⁵ .

J ; LOPEZ veut dire par cela que les jeux linguistiques étaient mis à coté par les linguistes.les jeux linguistiques sont des jeux pour apprendre et non pas pour se détendre. L'élève est l'appelé à mettre sa compréhension linguistique avec celle des autres et parfois même à dépasser ses difficultés langagières. Les jeux linguistiques sont tout se qui sert à développer la langue et ses composantes : « *les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* »⁴⁶ C'est-à-dire l'apprenant va développer ses capacités de mémorisation, d'apprendre à former des phrases et de composer des lettres et améliore la prononciation de ses derniers.

En conclusion le jeu facilite l'acquisition et l'apprentissage de la langue.

5-1-3 Les jeux de créativité :

⁴⁵ LOPEZ, Javier, Suso, jeux communicatifs et enseignement/apprentissage.....,op.cit.p04

⁴⁶ CUQ, Jean, Pierre, cours de didactiques.....op.cit, P.457.

En didactique la créativité est définie comme une capacité d'imaginer d'inventer de créer, de s'exprimer et de produire autrement dit c'est d'engager l'apprenant dans des situations de jeu où il doit utiliser son imaginaire et sa créativité et d'inventer, s'exprimer et même développer ses compétences langagières. Selon WINNICOTT D. W : « *c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi.* »⁴⁷ C'est-à-dire que l'objet des jeux de créativité c'est de pousser l'élève à utiliser ses capacités d'imagination et de créativité et même de découvrir celles que lui-même ne connaît pas tout en jouant.

5-1-4 Les jeux culturels :

L'apprentissage d'une langue n'est pas seulement savoir ses codes langagiers et ses structures grammaticales mais aussi avoir une vue culturelle sur cette dernière c'est-à-dire connaître le ou les pays où la langue est parlée, s'intéresser aux populations, à leurs coutumes et traditions, cela permet à l'apprenant de s'ouvrir sur le monde pour s'enrichir et découvrir en faisant appel à ses connaissances culturelles.

6 - Définition et historique du mot « jouet » :

L'origine du mot jouet remonte au premier homme (les hommes des cavernes) où ils occupaient leurs enfants et les calmaient lorsqu'ils pleurent par des coquillages. Les grandes découvertes et le travail de nouveaux matériaux à travers les siècles ont mené à l'apporter de nouveaux jouets imaginés et fabriqués par les parents pour leurs enfants. Les Maman fabriquaient de petites poupées avec du tissu et les papas taillaient des petits objets dans le bois.

Après le 19^{ème} siècle, les jouets prennent de nouvelles formes plus jolies et plus détaillées. Les fabricants des jeux profitent des progrès industriels fabriquent des merveilles telles que les trains, les voitures, les téléguidés, les avions et les poupées qui ont pris de nouvelles dimensions. Quant aux magasins de jouets, ils virent le jour après la première guerre mondiale où les parents ne tardent pas de profiter de l'expansion de l'industrie du jouet pour faire plaisir à leurs enfants.

⁴⁷ WINNICOTT, Donald. Woods., 1971, jeu et réalité, l'espace potentiel, Claude Monod, p76.

6-1 les différents types de jouets :

- ✓ **Les jouets créatifs** : La majorité des parents apprécient beaucoup ce type de jeu car les enfants pourront s'occuper seuls grâce aux jouets créatifs et rester en général silencieux et fier de leurs œuvres. Exemples de jouets de créativité : les craillons de couleurs et la peinture, l'ardoise magique, la pâte à modeler... etc.
- ✓ **Les jouets éducatifs** : L'objet principal des jouets éducatifs c'est d'apprendre en s'amusant et jouant et sans s'en rendre compte. Les jouets éducatifs éveillent les enfants, afin qu'ils découvrent et apprennent, en se divertissant avec plaisir. On cite quelques exemples de ces jouets : le tableau de l'alphabet illustré par des images pour l'apprentissage de l'alphabet, et autres connaissances de culture générale sont représentés par les personnages préférés des enfants : Scoubidou, Dora, Spiderman, Cars... les enfants sont ravis de partager des moments ludiques avec leurs héros.

- ✓ **Les jouets musicaux** : Dès son jeune âge l'enfant écoute des morceaux de musique pour s'endormir. Lorsqu'il grandit il aura la possibilité d'utiliser des jouets musicaux tel que des petits instruments musicaux qui seront adaptés à son âge de jouer exemple : un petit piano, tambour... etc. Ces jouets aident à développer chez l'enfant sa mémoire, sa concentration et aussi sa motricité puisque ses mains doivent appuyer sur les touches dictées par le cerveau.

D'après Jean Epstein « *Le jeu ne se limite pas au jouet* »⁴⁸.

En conclusion, on constate que le jouet n'est qu'un instrument du jeu. Le jouet est donc limité à un certain nombre de développements contrairement au jeu qui permet au développement de l'enfant et sa construction, son imagination et sa créativité et ouvre aussi son univers mental.

⁴⁸ Vincent Defait, 2004, LE JEU NE SE LIMITE PAS AU JOUET, L'HUMANITÉ, disponible sur le site : <http://www.humanite.fr/node/319312> visité le:27/01/2017 à 20h19.

Partie pratique :
Description et analyse du
corpus

I. L'expérimentation :

1. Lieu de l'enquête :

Notre enquête a eu lieu à l'école « okba ibn nafaa »

- **Lieu** :Tebessa
- **Commune** : Tebessa
- **Daira** :Tebessa
- **L'école est composée de** : bureau de la directrice,un stade tracé dans la cour de la classe,entouré d'un très beau jardin et d'une sale de loisir.

2. Le public visé :

Une classe de 3ème année primaire qui contient 29 élèves dont 12 filles et 17 garçons.

La tranche d'âge des apprenants :

De 8 à 9ans	10ans
28 élèves	1 élève

3. La méthode utilisée :

Nous avons choisi la méthode expérimentale pour la mise en œuvre des jeux en classe de 3ème AP dans l'école d'Okba ibn Nafaa. Nous avons réalisé un produit concret dans notre enquête qui est les photos et les copies des élèves pendant les jeux pour pouvoir les partager avec les lecteurs de notre travail.

4. Le produit réalisé :

Notre produit se manifeste par des photos prises en classe pendant le déroulement des jeux en classe et des copies des élèves et leurs réponses aux jeux. Les élèves étaient très spontanés avec nous dès le début de la séance où nous sommes présentées et ils nous ont beaucoup aidé à créer un atmosphère familial.

5. Analyse et interprétation des résultats :

L'analyse et l'interprétation des résultats de notre enquête sera présentée par une description détaillée des réponses des élèves à partir des copies distribuées pendant les jeux accompagnées des graphes pour mieux expliquer le but de notre recherche et en comptant le nombre des apprenants motivés et désintéressés pendant chaque jeu, pour pouvoir vérifier l'utilité du jeu dans la motivation des élèves dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Dès notre entrée en classe les élèves étaient un peu surpris par notre présence et n'arrêtaient pas de chuchoter et de nous regarder. Alors nous avons utilisé l'activité brise glace dont nous avons déjà parlé précédemment pour créer un climat familier entre nous et les élèves et pour les mettre à l'aise. Alors on s'est présentées en tant que stagiaires et nous les avons expliqués que nous avons leur donné des copies contenant des jeux et eux ils vont essayer de réagir et de nous aider à accomplir notre travail et qu'ils ne doivent pas avoir peur de faire des erreurs car on n'est pas là pour les évaluer ou leur donner des notes.

II. Description Générale :

Notre partie pratique est une approche expérimentale c'est-à-dire l'observation et l'analyse de quelques jeux en classe. Pour vérifier l'utilité du jeu, en tant que moyen et source de motivation dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, nous avons choisi quelques jeux qui vont être pratiqués en classe de troisième année primaire, dans une école où les apprenants n'ont pas un milieu extrascolaire qui favorise l'apprentissage de la langue française et où l'école pour eux est la seule source d'apprentissage et de divertissement.

Notre public se compose des élèves d'une classe de 3^{ème} AP. Il s'agit de leur première année d'apprentissage du français langue étrangère. Notre objectif est précis dès le départ. Essayer les jeux comme démarche d'enseignement pour savoir si vraiment ils sont une source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Ensuite observer et analyser les résultats. Il s'agit en premier lieu d'une série de jeux qui met l'élève en situation de motivation et l'incite à produire des énoncés écrits. Nous avons réalisé ce travail durant le mois de Mars de l'année scolaire 2016/2017. Et comme c'était la fin du 2^{ème} trimestre, nous avons profité d'une séance que l'enseignante Madame Touati Souad, consacre toujours à ses élèves à la fin de chaque trimestre en leur proposant une série de jeux ludiques sorte d'un récapitulatif de

tout ce qu'ils ont vu et aussi pour se débarrasser du stress des examens en s'amusant. Mais cette fois si c'est à nous de choisir les jeux.

1. Présentation des jeux choisis :

Dans cette partie, nous allons présenter les jeux choisis lors de notre stage qui ont eu lieu dans l'école primaire Okba Ibn Nafaa .

2. J'entends et je réagis en couleur :

Ce jeu c'est une sorte de trois listes de mots chaque liste est composée de 11 mots. L'enseignant va distribuer ces trois listes écrites sur une feuille à ses élèves et après les avoir lu une par une elle leur demande à chaque fois d'entourer un son entendu par une couleur différente. Ici on a choisi trois sons et trois couleurs. Pour la première liste on a choisi le son /J/ avec la couleur rouge ; pour le deuxième son /an/ /en/ /on/ avec la couleur bleu et pour le troisième on a choisi le son /K/ avec la couleur verte.

3. La fin d'une phrase :

Dans ce jeu l'enseignante va coller des images sur le tableau et distribuer des feuilles contenant ces images en miniature accompagnées des phrases et de trois propositions pour chaque phrase. Après avoir lu les phrases et leurs propositions et aussi demander à ses élèves de reconnaître le nom de chaque image l'enseignante va leur demander de choisir la bonne réponse et de barrer les 2 autres mauvaises réponses.

4. Le shopping de la souris :

Le principe de ce jeu est principalement la mémorisation c'est de faire apprendre aux élèves l'appellation des vêtements et surtout de pouvoir mémoriser leurs prix. Et cela en collant sur le tableau des images de ces derniers et leurs prix en dessous et de distribuer aux apprenants les mêmes images en miniature et laisser des vides en dessous pour chaque article. Après avoir effacé les prix du tableau l'enseignante va leur demander de remplir le vide avec le prix qui convient à chaque article pour aider la souris à savoir combien d'argent elle devra avoir afin de pouvoir acheter des vêtements à lui et à son frère.

Activité N°1 : J'entends et je réagis en couleur :

Pour ce jeu l'enseignante à commencer par un petit rappel qui est de lire oralement les lettres de l'alphabet collées sur les murs de la classe. Après elle a écrit la première liste des mots sur le tableau et a commencer à lire chaque mot et les apprenants le répètent ensemble.

Ensuite, elle leur a demandé de prendre et de lever en l'air la couleur rouge et ensuite elle lit le premier mot et leurs demande d'entourer le son /j/ ; eux ils vont essayer sur leurs feuilles et dès qu'ils finissent ils corrigent au tableau.

Et c'est avec la même méthode qu'elle a fait avec les deux autres listes de mots des sons /an/, /en/, /on/ et /K/. Et c'est à nous de vérifier leurs copies.

Nous avons remarqué qu'au début du jeu les élèves étaient un peu timides de sortir au tableau surtout les garçons mais après le 3ème mot de la première liste tout à changer et les élèves commencent à participer et à nous appeler pour voir si leurs réponses étaient justes ou pas jusqu'à ce qu'ils ont fait le reste des mots seules sont attendre leur enseignante pour les lire.

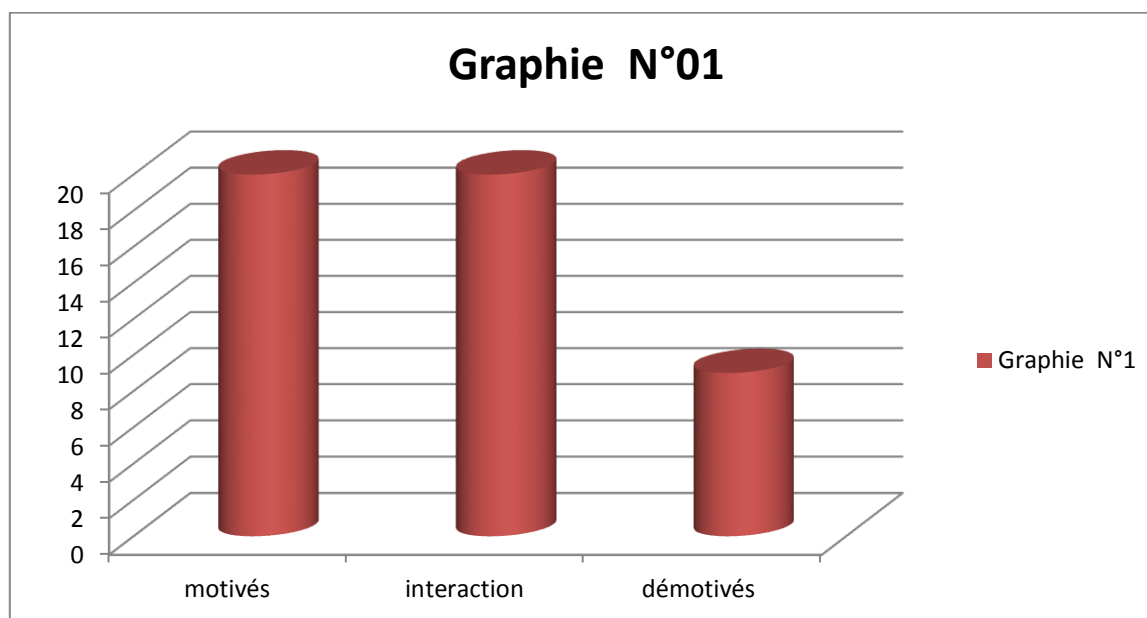
À la fin du jeu nous étions vraiment surpris et même leur enseignante car presque toute la classe était motivée, participe et même les garçons d'habitude désintéressés étaient les premier à vouloir sortir au tableau. Enfin, l'enseignante a vérifié s'ils ont bien acquis les trois sons dans leur aspect sonore et graphique.

L'illustration graphique suivante montre les résultats de notre observation en classe pendant ce jeu, la répartition des sons a motivé presque tous les élèves de la classe, à participer et même à créer une concurrence entre eux. Cela les a aidés à apprendre les sons.

Ce graphe représente le têt des élèves motivés et des désintéressés.

Figure n°01 :

L'impact du jeu de j'entends et je réagis en couleur



Activité N°2: Trouver la fin d'une phrase

Dans ce jeu l'enseignante a commencé par coller les images utilisées dans cet exercice comme support sur le tableau. En parallèle un des élèves distribué les feuilles contenant ces images en miniature accompagnées des phrases et de leurs trois fins proposées. Après avoir lu la phrase par l'enseignante, cette dernière a demandé aux élèves de décrire ce qu'ils voient dans l'illustration tout en expliquant elle même le sens de chaque nom (par exemple : un ordinateur, la télévision, le réfrigérateur...). Ensuite elle a demandé aux apprenants de choisir la bonne réponse et de barrer les 2 autres mauvaises réponses sur leurs copies. Ces derniers s'entraidaient entre eux.

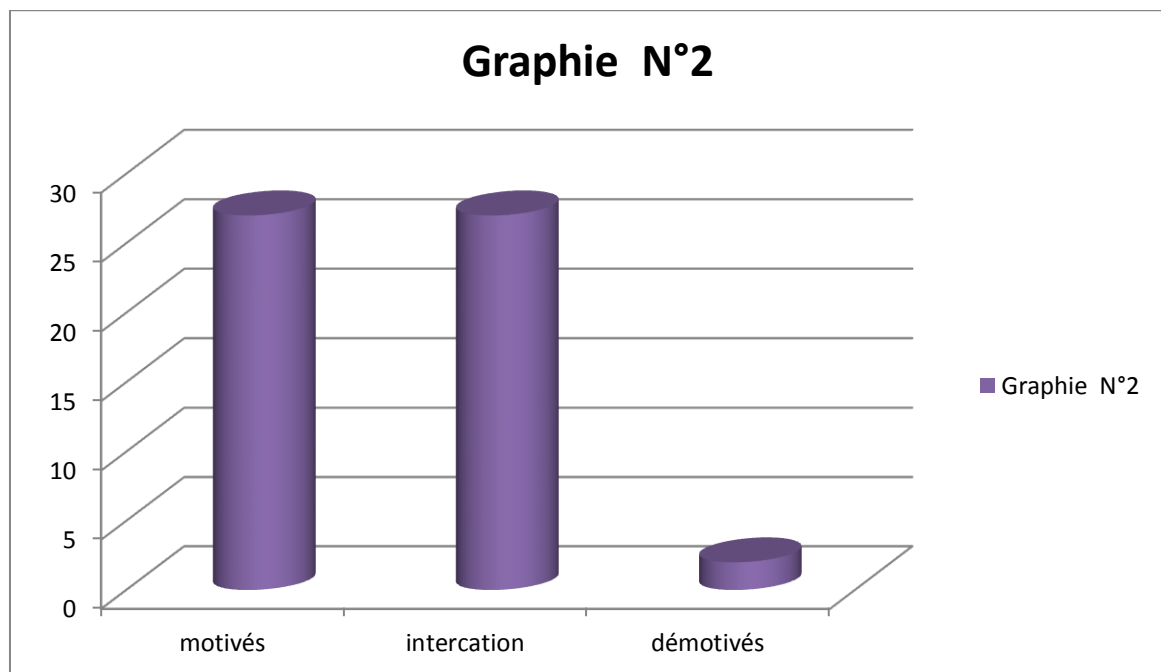
C'est de la même façon qu'elle a procédé avec les autres phrases. Ensuite, à tour de rôle, les apprenants donnaient la bonne réponse oralement et de corriger non seulement sur leurs copies mais aussi sur le tableau.

Nous avons remarqué que lorsque l'enseignante a commencé à expliquer les différents concepts et illustrations, les élèves ont très vite rentré dans le jeu et ont commencé pratiquement tous à participer et à vouloir sortir au tableau pour donner la bonne réponse.

L'illustration suivante présente les résultats d'une observation faite pendant le jeu de « trouver la fin d'une phrase ». nous avons constaté que tous les apprenants s'intéressaient à ce jeu comme au premier, ils étaient motivés et participés à tour de rôle dans un climat de détente et de concentration; cela explique le taux de leur motivation et comment l'accomplissement des besoins psychologiques a encouragé les interactions orales en classe en facilitant l'acquisition de la langue. La graphie présente aussi le nombre des apprenants non motivés (désintéressés) pendant ce jeu. Ces derniers ont un problème langagier leur causant une contrainte pour pouvoir s'exprimer devant les autres malgré leurs motivations.

Figure n° 02 :

L'impact du jeu de trouver la fin d'une phrase.



Activité N°3 : Le shopping de la souris :

Ce jeu consiste à développer chez l'apprenant une compétence de mémorisation des prix de chaque article et au même temps d'apprendre l'appellation de chaque vêtement. D'abord l'enseignante a commencé par coller les images des vêtements et leurs prix sur le tableau. Ensuite elle a commencé à nommer chaque article et son prix plusieurs fois ; les

élèves, eux, répètent en groupe après un par un ex : le T-shirt coute mille deux cents dinars ; afin de mémoriser l'appellation de chaque article et son prix avec son image collée au tableau.

Ensuite elle leur a demandé d'aider la petite souris qui veut acheter des vêtements pour elle et son frère de mémoriser ces prix afin de savoir combien d'argent elle devra avoir.

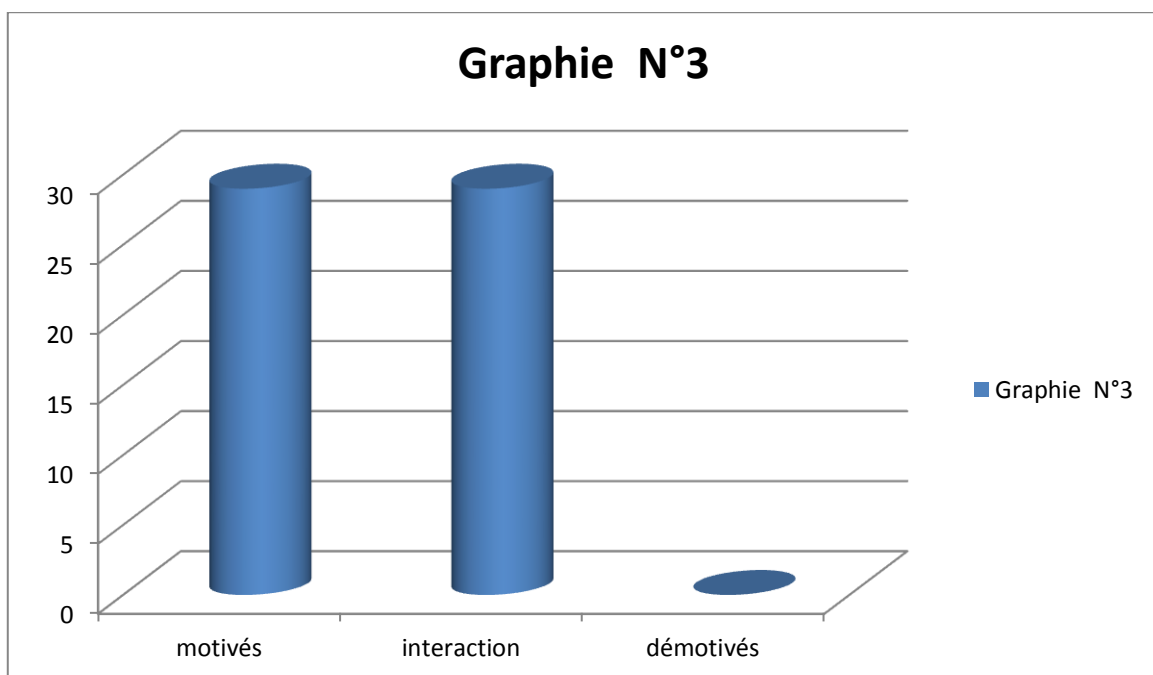
Les élèves étaient très attentifs et curieux à écouter la consigne tant qu'elle ressemble à un conte de fait et heureux d'apprendre l'appellation de chaque article et surtout de se sentir assez grands pour faire du shopping.

Enfin, l'enseignante décolle par deux images et demande aux élèves d'écrire sur leurs feuilles le prix exact pour chaque article et ainsi de suite. Enfin ils passent au tableau à tour de rôle pour corriger.

La graphie ci-dessous représente les résultats observés pendant le déroulement du jeu du shopping de la souris en classe et montre l'augmentation du têt de motivation. Donc ce jeu a répondu aux besoins psychologiques des enfants. Nous remarquons que lorsqu'il s'agit d'un jeu illustré de photos et de couleurs les élèves sont plus motivés et plus intéressés c'est pour cela le nombre des élèves désintéressés en classe a diminué.

Figure n°03 :

L'impact du jeu de shopping de la souris.



Durant le déroulement de chaque jeu, les apprenants se montraient plus intéressés, dynamiques, moins timides, ils communiquent plus et semblent surtout comme délivrés de l'ennui que peut créer par moment l'apprentissage habituel. Nous avons remarqué que les apprenants étaient joyeux, détendus et attentifs ; ils répondent souvent facilement aux questions avec un grand enthousiasme sans avoir des contraintes d'intervention et de communication en langue française. Le nombre des apprenants motivés par le jeu était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort en participant et en communiquant oralement en français ; le nombre d'apprenants désintéressés était réduit. Les élèves n'avaient pas le temps de bavarder ou faire d'autre chose que de jouer et apprendre.

III. Le questionnaire :

1. Présentation du questionnaire :

Le questionnaire est une série de questions que l'on pose pour servir de guide à une enquête. L'objectif de notre enquête est de rassembler le maximum d'informations qui tournent autour de la valeur et de l'importance des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE. En effet, nous espérons à travers les réponses des enseignants expliquer l'importance du ludique, savoir si vraiment le jeu a une place dans le programme d'enseignement au cycle primaire et est-ce que le jeu est vraiment une source de motivation dans l'enseignement/apprentissage de la langue française. Nous avons demandé aux enseignants à travers quelques questions de donner leurs avis sur l'utilisation des jeux pratiqués en classe et si ils trouvent que cette méthode aboutit ou non à un meilleur apprentissage ou ce n'est qu'une perte de temps. A la fin de notre questionnaire, nous avons demandé aux enseignants de nous communiquer en guise d'exemple un exercice ludique de leur propre créativité et qui ne figure pas dans le programme scolaire.

Le questionnaire que nous avons établi se compose de 14 questions. Il est élaboré de la façon suivante, voici les questions:

- 1- En comptant cette année, combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?
- 2- Avez-vous choisis votre métier :
 Par choix par obligation
- 3- A votre avis enseigner de nos jours est facile ou difficile ? pourquoi ?
- 4- La langue française intéresse-t-elle vos élèves ?
 Oui non
- 5- Quel est le niveau de vos élèves ?
 Très bon Bon moyen en dessous de la moyenne
- 6- Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves en classe ?
 La compréhension orale le fonctionnement de la langue la lecture

La communication en classe

7- Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement ?

8- Utilisez-vous les jeux dans vos séances d'enseignement en classe ?

9- Quels sont les types de jeux que vous utilisez le en classe ? pourquoi ?

- Les jeux linguistiques les jeux de créativité les jeux communicatifs
 Les jeux culturels

10- Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe? si oui citez quelques-unes

11- Le jeu aide-t-il à apprendre ou doit on ne pas l'utiliser dans l'apprentissage de la langue française ?

12- Selon vous à quel moment du cours faut-il programmer ces activités ?

13- Pouvez vous nous donner un exemple d'exercice que vous aimez utiliser dans votre classe et qui ne figure pas dans les programmes scolaire ?

14- Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

L'enquête a été effectuée durant le début du mois de mars dans la semaine du 5 au 11 mars 2017 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire. Nous avons ciblé différentes catégories d'enseignants (hommes, femmes, anciens, et moins anciens).

25 questionnaires ont été distribués. 17 seulement nous ont été remis plus au moins remplis. Malgré le manque de temps, nous avons pu toucher le maximum d'établissement dans la wilaya de Tébessa. Après avoir rassemblé nos questionnaires et après une lecture rapide des réponses, on a constaté que le quart des enseignants non pas répondu à la 14^{ème} question et que eux aussi ont vraiment envie d'apprendre cette nouvelle méthode d'enseignement1/ apprentissage du FLE.

2. Analyse et interprétation des résultats :

Notre analyse des questionnaires sera faite à partir des tableaux et des histogrammes synthétisant les données pour chaque question.

Question n°01 : En comptant cette année, combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

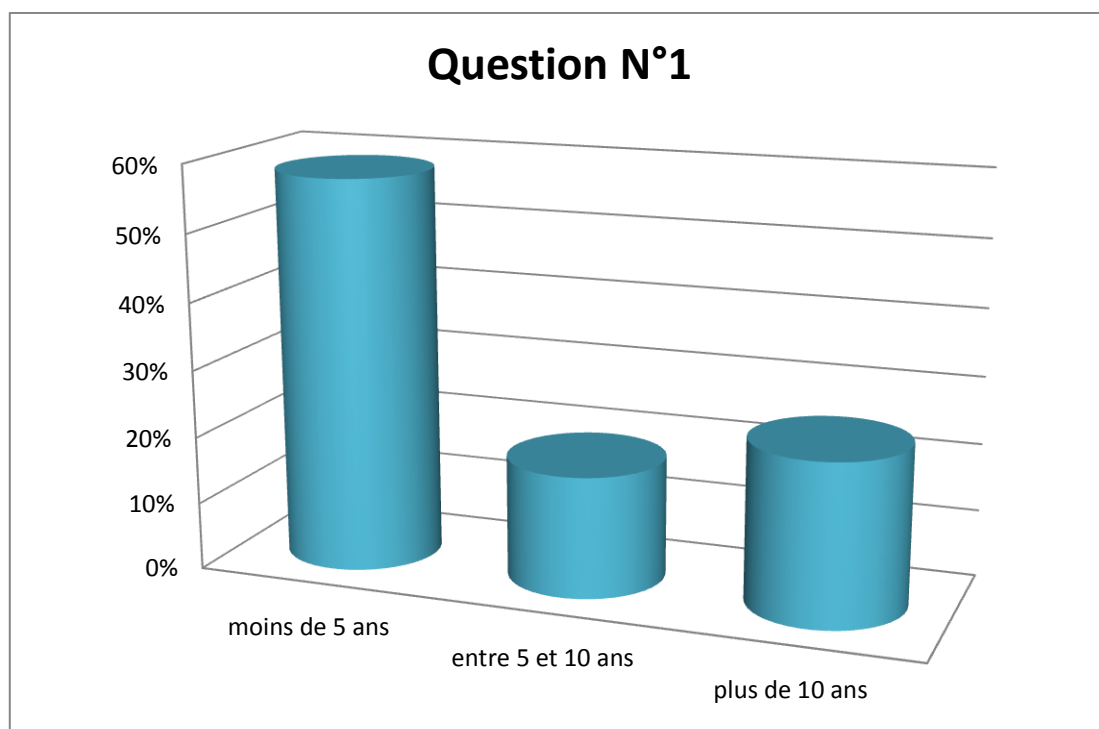
Tableau n°01 :

Années d'expérience des enseignants.

Moins de 5 ans	58 %
Entre 5 et 10 ans	18 %
Plus de 10 ans	24%

Figure n° 01 :

Années d'expérience des enseignants.



➤ **Présentation des résultats :**

Notre questionnaire comporte 17 exemplaires. Nous avons préféré mesurer en pourcentage pour mieux comprendre. Nous pouvons constater à partir du tableau N°1 que sur l'ensemble des 17 enseignants, 58% ont moins de 5 ans d'expérience dans l'enseignement du FLE ce qui nous fait 10 sur 17 personnes, 18 % ont entre 5 et 10 ans ce qui fait 3 sur 18 personnes, 24% ont plus de 10 ans d'expérience donc 4 personnes sur 18.

➤ **Analyse des résultats :**

En lisant ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous pouvons constater qu'il y a une différence autour de l'ancienneté de chaque enseignant. Nous remarquons que le taux le plus important est celui des enseignants de moins de 5 ans (par rapport à ceux d'entre 5 et 10 ans) qui peuvent véhiculer en eux-même de nouvelles méthodes ou de nouvelles approches pour une meilleure exploitation de cette nouvelle méthode

d'enseignement/ apprentissage du FLE et même pour ceux de plus de 10 ans qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire.

Question n°02 : Avez-vous choisis votre métier :

Par choix par obligation

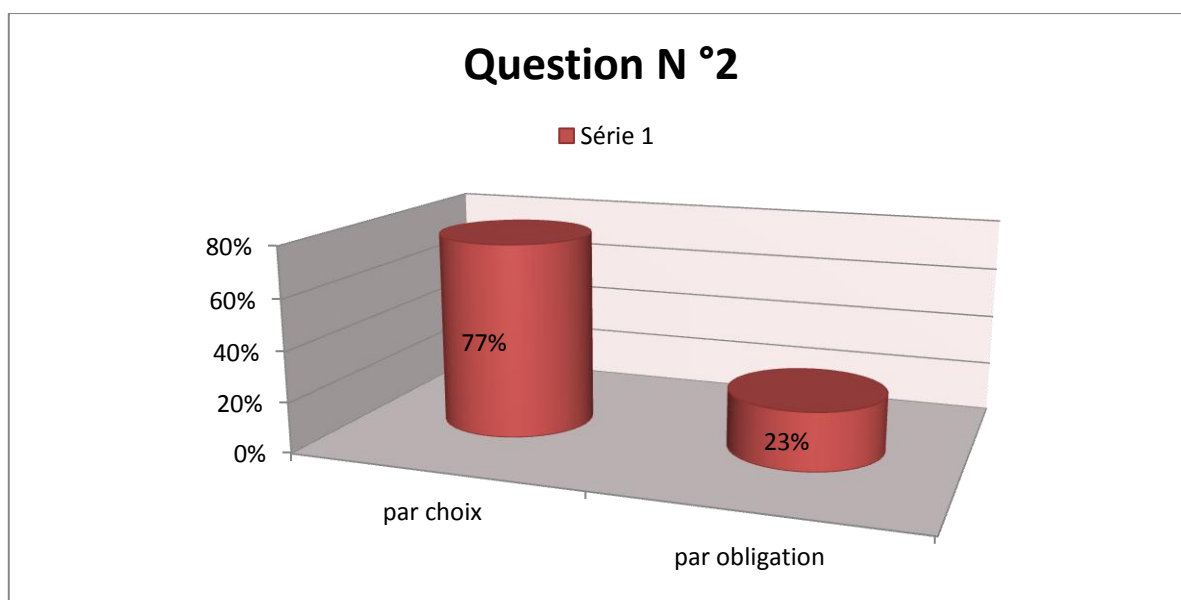
Tableau n°02 :

Le choix du métier d'enseignement.

Par choix	77 %
Par obligation	23%

Figure n° 02 :

Le choix du métier d'enseignement.



➤ **Présentation des résultats :**

La question est destinée aux enseignants afin de savoir si ce métier était choisi par choix ou par obligation : 77% ont répondu par choix, ce qui est l'équivalent de 13 personnes sur 17 et 23% ont répondu par obligation donc c'est 04 personnes sur 17.

➤ **Analyse des résultats :**

Cette question nous a permis de savoir si l'enseignant exerce son métier par choix c'est-à-dire par amour ou bien il est juste considéré comme un gagne pain. A partir des réponses fournies, nous constatons que la majorité des enseignants ont choisi le métier d'enseignement par choix et par amour à ce domaine ce qui apporte à notre enquête plus de crédibilité et plus de valeur pédagogique. Pour les le reste des enseignants, ils étaient obligés de choisir ce domaine car ils n'ont pas trouvé d'autres opportunités en dehors de l'enseignement.

Question n°03 : A votre avis enseigner de nos jours est facile ou difficile ? Pourquoi ?

Tableau n°03 :

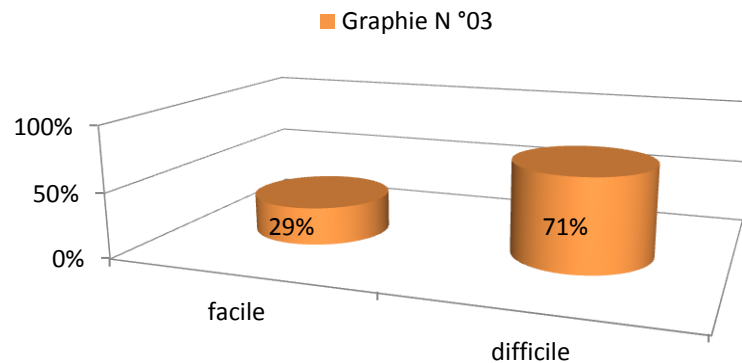
L'enseignement est facile ou difficile de nos jours

Facile	29%
Difficile	71%

Figure n°03 :

L'enseignement est facile ou difficile de nos jours

Question N °03



➤ **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon, on constate que 29% prétendent qu'enseigner est facile, et 71% confirment que c'est difficile.

➤ **Interprétation des résultats :**

A partir des résultats obtenus, nous constatons que la plupart des enseignants trouvent des difficultés en ce qui concerne l'enseignement de la langue française par rapport aux autres qui selon eux, enseigner de nos jours est facile. D'après les réponses données, nous constatons que les causes de cette difficulté sont :

- La charge du programme scolaire
- Les élèves ne s'intéressent pas trop à la langue française ce qui engendre une mauvaise assimilation du programme
- Les circonstances de travail non favorables
- Qu'ils ont affaire à des innocents avec un caractère difficile surtout cette dernière génération
- Le manque de concentration des apprenants
- Le manque d'intérêt que portent les parents vis-à-vis de leurs enfants (démission des parents vis-à-vis de ce qu'apprennent leurs enfants à l'école).
- Les programmes scolaires qui ne sont pas adaptés par rapport au niveau des apprenants

- Les classes sont trop chargées.
- Le manque de temps

Et pour les enseignants qui prétendent que ce métier est facile pour eux voici leur justification :

- Les différents moyens technologiques (Internet, outil informatique, supports audiovisuels...)
- Pour eux, celui qui aime profondément son métier l'exerce facilement
- Le manuel scolaire est détaillé et bien réfléchi
- Savoir maîtriser une classe qui est un outil acquis grâce à l'ancienneté et à l'expérience.

Question n°04 : La langue française intéresse-t-elle vos élèves ?

Oui

Non

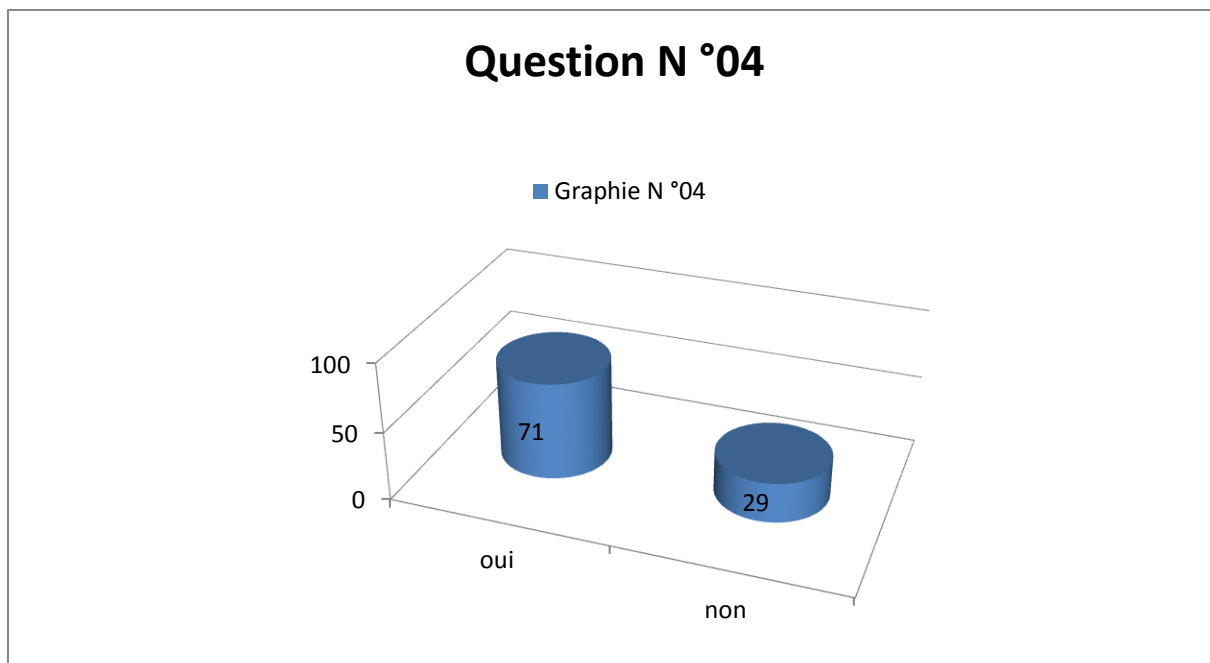
Tableau n°04:

L'intérêt des apprenants à la langue française.

Oui	71%
Non	29%

Figure n°04 :

L'intérêt des apprenants à la langue française.



➤ **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 71% de réponses pour un oui ce qui fait 12 sur 17 personnes et 29 % pour un non voir 5 personnes sur 17.

➤ **Interprétation des résultats :**

Suite aux résultats obtenus, nous remarquons que la majorité des apprenants s'intéressent à la langue française. En outre, nous constatons qu'un nombre important d'élèves ne donne pas de l'importance à cette langue malgré que c'est une langue qui a un statut important dans leur cursus scolaire. Cette situation est inquiétante à nos yeux, ce qui nous pousse à proposer de nouvelles approches, dans ce cas, les jeux ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

Question n°05 : Quel est le niveau de vos élèves ?

Très bon
 Bon
 Moyen
 En dessous de la moyenne

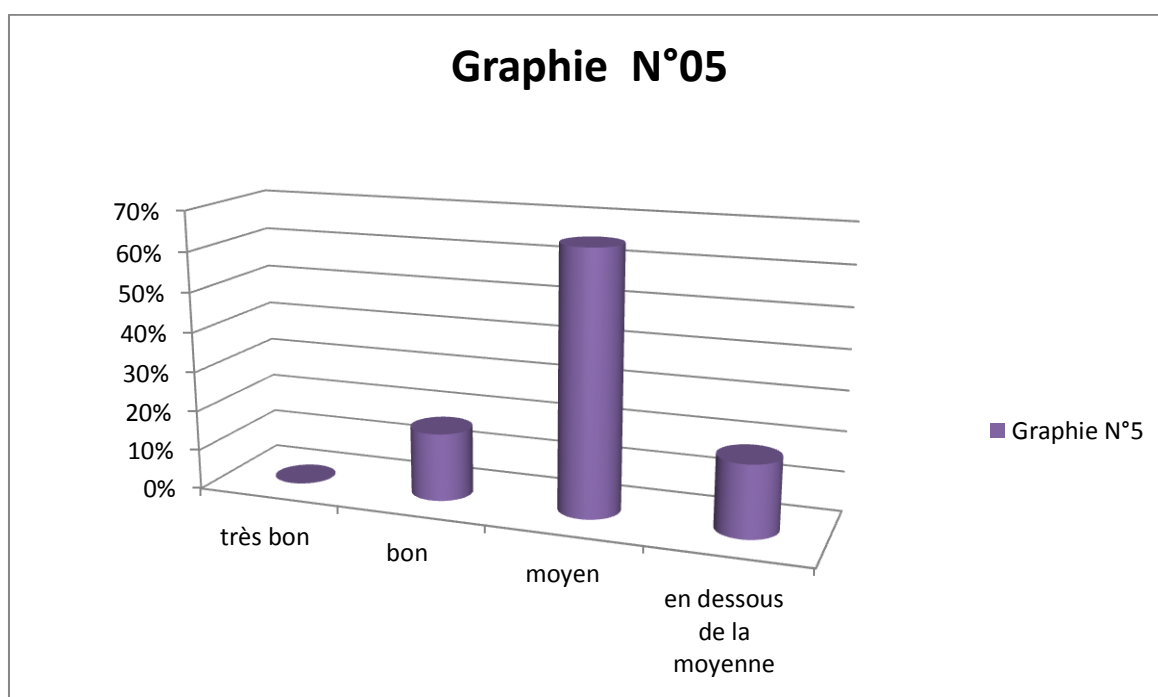
Tableau n°05:

Le niveau des apprenants.

Très bon	00%
Bon	17%
Moyen	65%
En dessous de la moyenne	18%

Figure n°05 :

Le niveau des apprenants.



➤ **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous constatons qu'un grand nombre d'enseignants voir 65% trouvent que le niveau de leur élèves est moyen, 17% ont un bon niveau et 18% sont en dessous de la moyenne ; en revanche le niveau « très bon » est de 00%.

➤ **Interprétation des résultats :**

A travers les résultats obtenus, nous remarquons que la plupart des apprenants ont un niveau moyen par rapport à la langue française, ce qui nous mène à réfléchir à de nouvelles méthodes et approches pour améliorer leur niveau et de les motiver à partir de certaines stratégies d'enseignement et d'aspects de plaisir élaborés par l'enseignant lui-même, en prenant en considération leur âge, leur rythme d'apprentissage...etc.

Question n°06 : Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves en classe ?

- La compréhension orale le fonctionnement de la langue la lecture
 La communication en classe

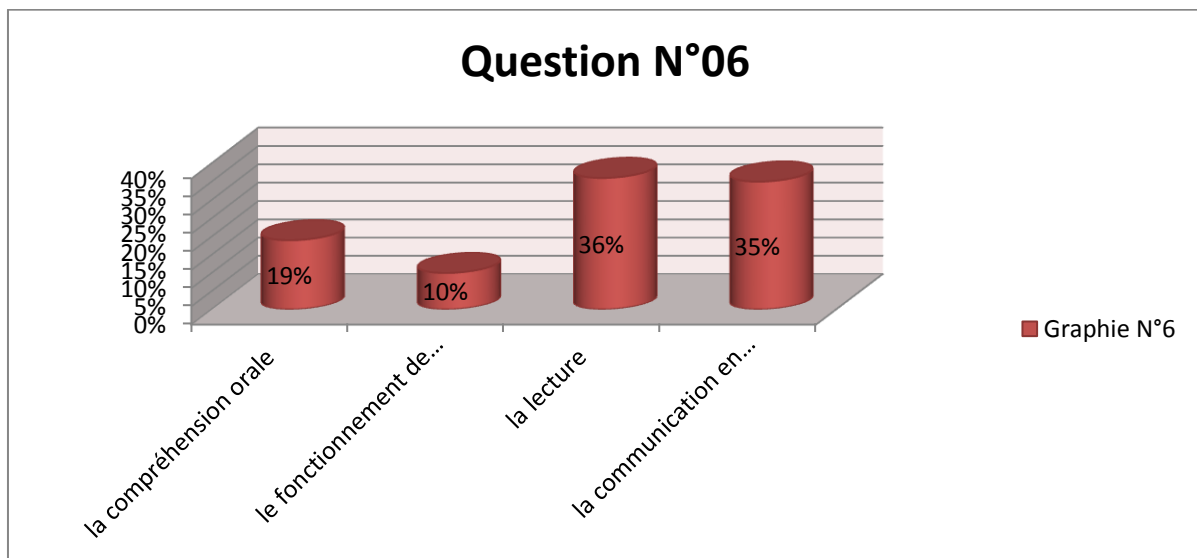
Tableau n°06:

Les difficultés rencontrées par les élèves en classe.

La compréhension orale	Le fonctionnement de la langue	La lecture	La communication en classe
19%	10%	36%	35%

Figure n°06 :

Les difficultés rencontrées par les élèves en classe.



➤ **Présentation des résultats :**

A partir de ce tableau et de ce schéma graphique, nous constatons que selon les enseignants les difficultés rencontrées par leurs élèves sont de 19% dues à la compréhension orale, 10% au fonctionnement de la langue, 36% à la lecture et 35% dues à la communication en classe.

➤ **Interprétation des résultats :**

Les résultats concernant cette question nous incitent à croire qu'il y a une régression importante chez les apprenants, l'insuffisance se base particulièrement au niveau de la communication en classe ainsi que la lecture. Selon nous, un apprenant qui ne s'intéresse pas à un cours c'est qu'il est difficile pour lui de comprendre ce que l'enseignant explique, n'arrive pas à cerner les informations fournies par ce dernier donc le jeune apprenant se démotive automatiquement. Pour arriver à une réelle motivation, il faut susciter chez l'apprenant l'envie, le désir d'apprendre, à capter son attention et à l'intéresser.

Question n°07 : Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement ?

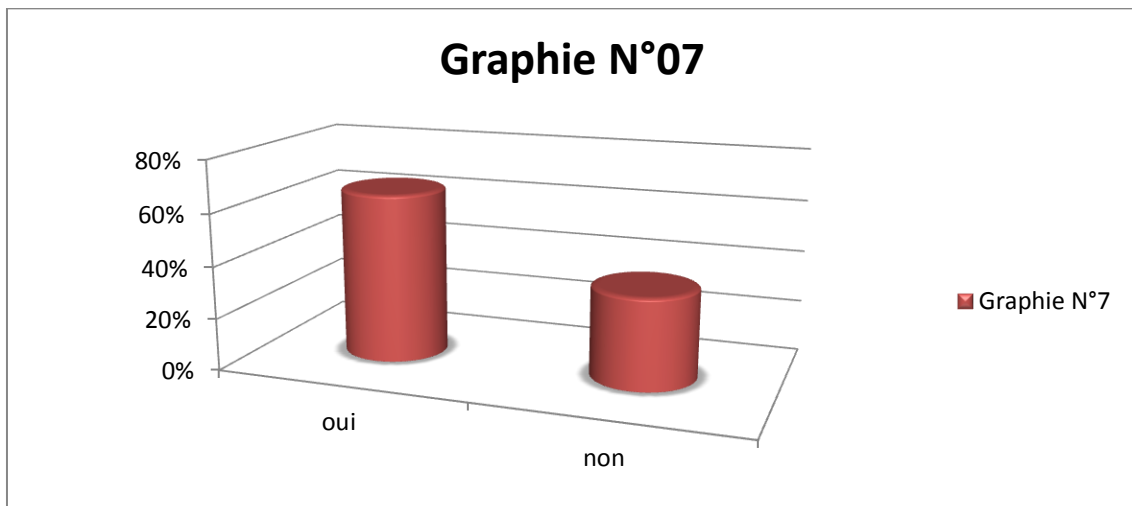
Tableau n°07 :

La place du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Oui	Non
65%	35%

Figure n°07 :

La place du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE.



➤ **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon, 65% des enseignants confirment que les jeux ludiques ont une place dans le programme scolaire, 35% ont opté pour un « non ».

➤ **Interprétation des résultats :**

A partir des résultats obtenus, on remarque qu'un grand nombre d'enseignants optent pour un « oui » et confirment que les jeux ont une place importante dans le programme scolaire et que le ministère de l'éducation a programmé une séance entière pour les jeux ludiques. En contre partie quelques enseignants affirment que les jeux n'ont pas une place dans les programmes scolaires.

Question n°08: Utilisez-vous les jeux dans vos séances d'enseignement en classe ?

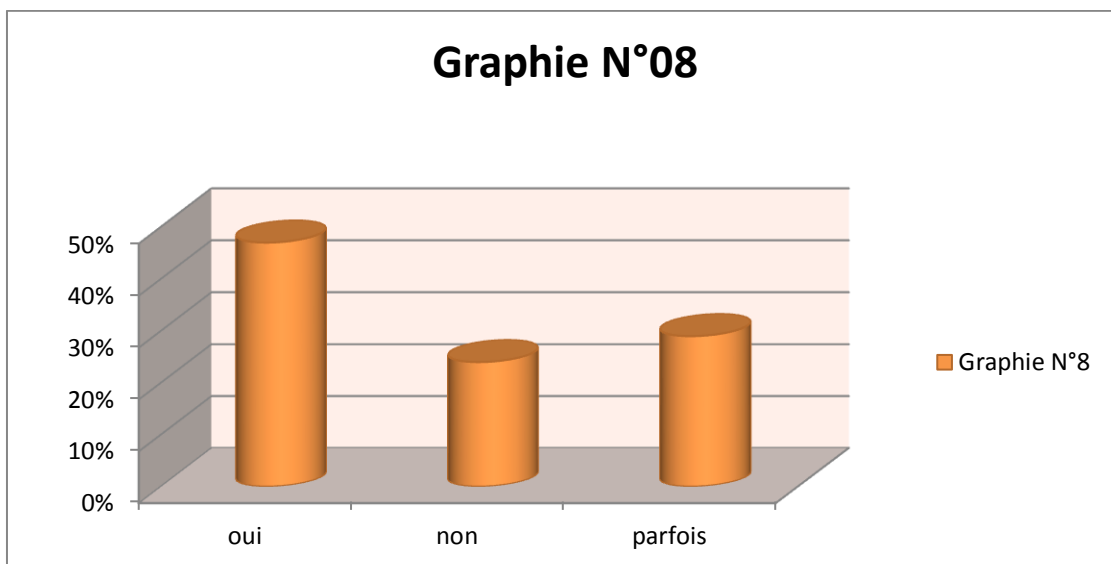
Tableau n°08 :

L'utilisation du jeu dans les séances d'enseignement du FLE.

Oui	47%
Non	24%
Parfois	29%

Figure n°08 :

L'utilisation du jeu dans les séances d'enseignement du FLE.



➤ **Présentation des résultats :**

Cette question est destinée aux enseignants afin de savoir s'ils utilisent les jeux dans leurs séances d'enseignement en classe. 47% d'eux disent qu'ils les utilisent. 24% ont opté pour un « non » et 29% pour « parfois ».

➤ **Interprétation des résultats :**

Les résultats obtenus nous montrent qu'une bonne partie d'enseignants utilisent les jeux pour motiver les apprenants et susciter leur intérêt d'autres l'utilisent qu'occasionnellement et surtout dans les séances de remédiation. D'autre disent qu'ils ne les utilisent pas et les négligent complètement alors qu'au contraire, l'utilisation des jeux ludiques est primordiale dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Question n°09: Quels sont les types de jeux que vous utilisez le en classe ?
Pourquoi ?

- Les jeux linguistiques les jeux de créativité les jeux communicatifs
 Les jeux culturels

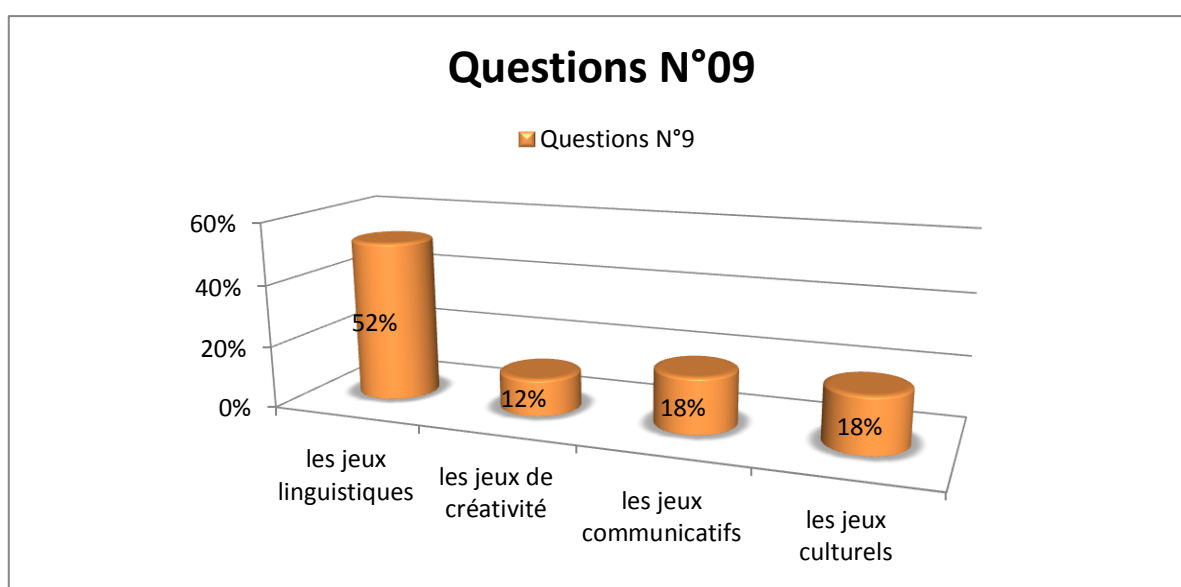
Tableau n°09 :

Les types de jeu utilisé en classe.

Les jeux linguistiques	52%
Les jeux de créativité	12%
Les jeux communicatifs	18%
Les jeux culturels	18%

Figure n°09 :

Les types de jeu utilisé en classe.



➤ **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons eu des réponses variées. La plupart des enseignants disent qu'ils utilisent les jeux linguistiques avec 52%, d'autres ont choisi les jeux de créativités avec 12%, 18% pour les jeux communicatifs ainsi que les jeux culturels.

➤ **Interprétation des résultats :**

Après avoir lu les réponses données par les enseignants, on remarque que la majorité d'eux utilisent les jeux linguistiques dans la classe qui pour eux sert à développer la langue et ses composantes comme les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques

c'est-à-dire l'apprenant va développer ses capacités de mémorisation, d'apprendre à former des phrases, de composer des lettres et améliore la prononciation de ses derniers. Quant aux autres enseignants qui ont choisi les jeux communicatifs et culturels justifient leurs choix par le fait qu'il est nécessaire qu'il y ait une communication entre les élèves eux même ou avec leur enseignant et pour permettre à l'apprenant de s'ouvrir sur le monde pour s'enrichir en faisant appel à ses connaissances culturelles.

Question n°10: Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe? Si oui citez quelques-unes

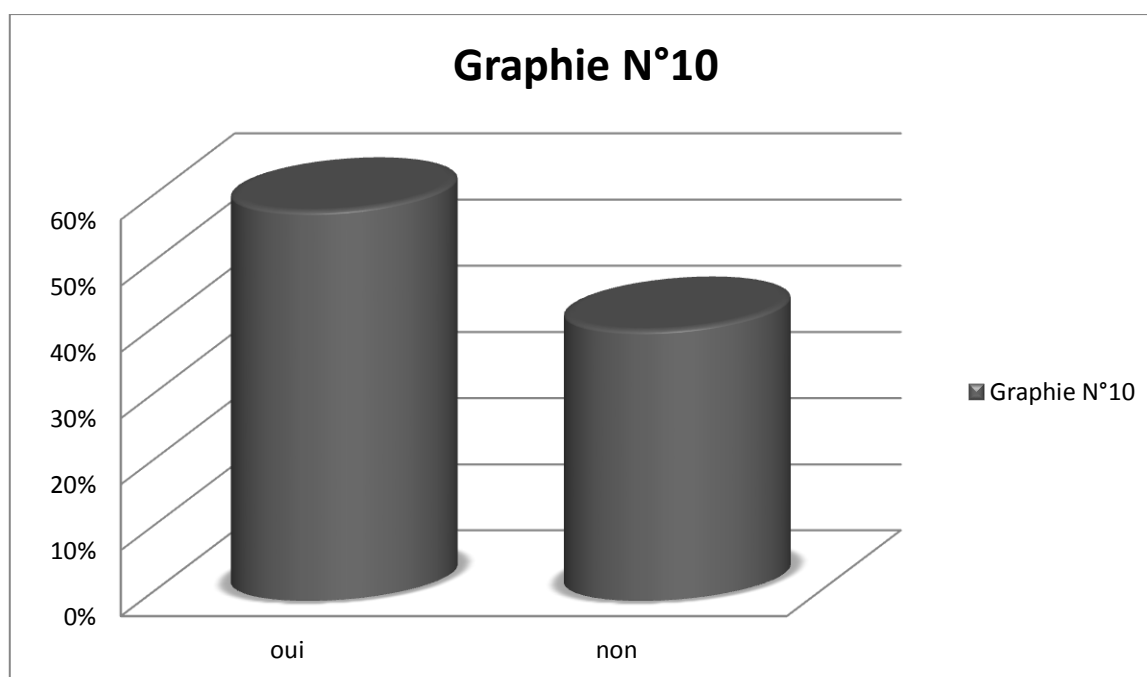
Tableau n°10 :

Les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des jeux en classe.

Oui	59%
Non	41%

Figure n°10:

Les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des jeux en classe.



➤ **Présentation des résultats :**

Cette question est destinée aux enseignants afin de savoir s'ils rencontrent des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe. 59% des enseignants ont répondu par « oui » et 41% par « non ».

➤ **Interprétation des résultats :**

Lorsque les enseignants utilisent des jeux ludiques dans leurs classes, la plupart d'eux rencontrent de diverses difficultés surtout pour un public de débutant comme dans notre cas les apprenants de 3^{ème} année primaire. Parmi les difficultés avancées par les enseignants qui les empêchent à accomplir leurs tâches nous citons :

- Le manque de temps.
- L'incompréhension de la consigne qui mène vers la perte de temps
- La surcharge des classes
- Le manque de matérielle

D'autres ne rencontrent aucune difficulté bien au contraire selon eux ça motive les apprenants, les rendent plus actifs et plus libres.

Question n°11: Le jeu aide-t-il à apprendre ou doit on ne pas l'utiliser dans l'apprentissage de la langue française ?

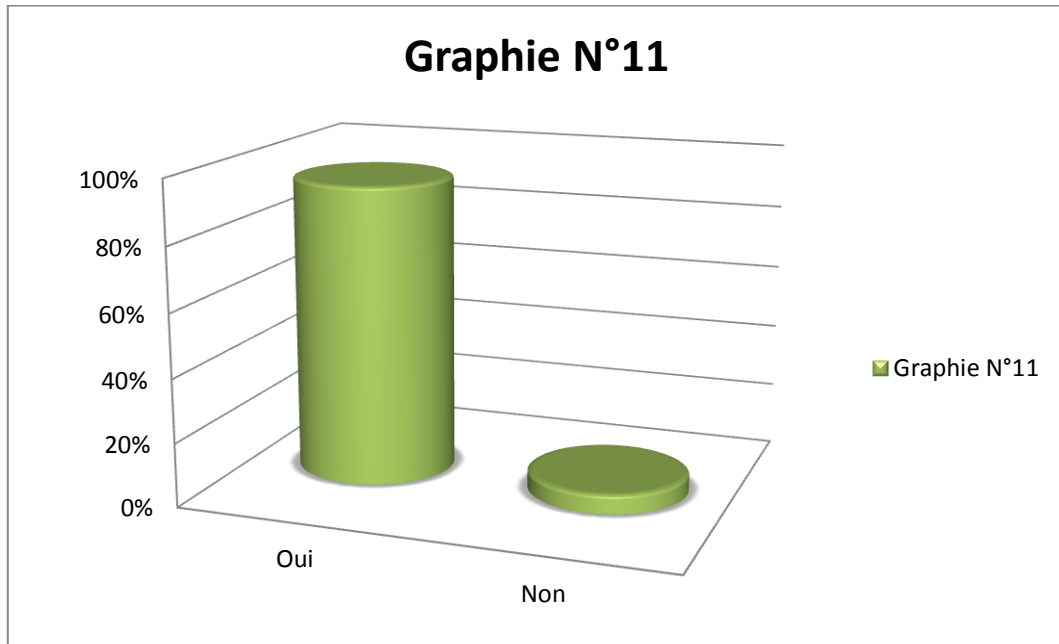
Tableau n°11 :

Le jeu aide l'apprenant à apprendre le français.

Oui	Non
94%	6%

Figure n°11 :

Le jeu aide l'apprenant à apprendre le français.



➤ **Présentation des résultats :**

D'après les résultats obtenus, 94% des enseignants voir 16 personnes sur 17 sont d'accord sur le fait qu'il est nécessaire d'utiliser les jeux dans la classe pour mieux apprendre, 6% voir une personne sur 17 dit que ce n'est qu'une perte de temps pour l'apprenant.

➤ **Interprétation des résultats :**

L'accord des enseignants sur l'efficacité des jeux ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE confirme que nous pouvons apprendre une langue tout en jouant à un jeu ayant un objectif d'apprentissage scolaire qui permet à l'enfant de développer son esprit de créativité et améliore leurs acquis. Le jeu ludique est un outil d'apprentissage par excellence car il motive l'apprenant, le pousse à acquérir de nouvelles compétences joyeusement et à s'intégrer dans la vie quotidienne.

Question n°12: Selon vous à quel moment du cours faut-il programmer ces activités ?

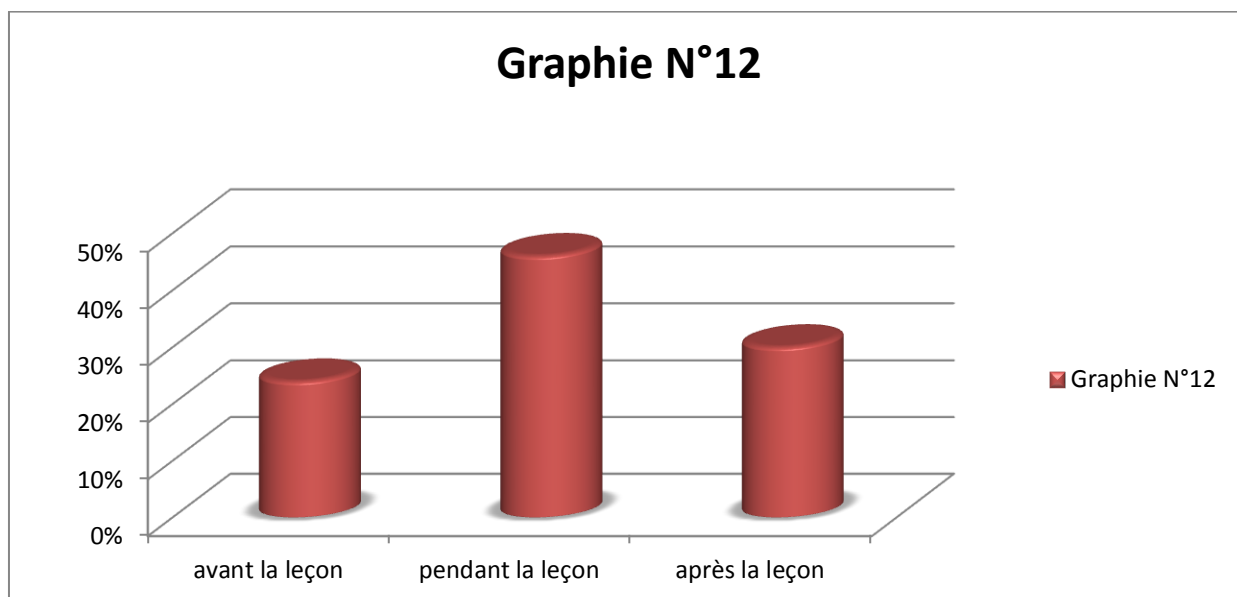
Tableau n°12:

Le moment de l'utilisation des jeux dans une séance d'enseignement.

Avant la leçon	Pendant la leçon	Après la leçon
24%	46%	30%

Figure n°12 :

Le moment de l'utilisation des jeux dans une séance d'enseignement.



➤ **Présentation des résultats :**

Sur l'ensemble de notre échantillon, 24% des enseignants ont jugé que le moment le plus approprié pour introduire un jeu est pendant la leçon, 24% avant la leçon et 30% après la leçon.

➤ **Interprétation des résultats :**

D'après les réponses obtenues on peut conclure que l'activité ludique doit compléter une activité magistrale. Selon la plupart des enseignants, il faut intégrer le jeu

ludique au milieu de la leçon lorsque l'attention des élèves est à son apogée, changer le climat de la classe et pour faciliter l'assimilation des connaissances et de la leçon. D'autres préfèrent débiter avec le jeu pour évaluer les pré-requis de l'apprenant, et il y'a ceux qui les utilisent à la fin de la séance pour pouvoir les évaluer.

Question n°13: Pouvez vous nous donner un exemple d'exercice que vous aimez utiliser dans votre classe et qui ne figure pas dans les programmes scolaire ?

Interprétation des résultats de cette question:

Dans cette question, on a demandé aux enseignants de nous donner un exemple d'exercice ludique propre à leur créativité, qu'ils aiment utiliser dans leurs classes et qui ne figure pas dans les programmes scolaire. Parmi les réponses on trouve quelques propositions qui sont les suivantes :

- Donner des syllabes désordonnées et c'est à l'apprenant de former des mots.
- Un élève prononce un mot, un autre va donner un autre mot qui commence par la dernière lettre du premier mot.

Exemple : Télévision, nager, réveil, large.

- Le jeu de devinette : découvrir un personnage, un animal ou une chose à partir des indices proposés aux apprenants pour évaluer son imagination et acquérir un nouveau langage linguistique.
- Présenter des images au tableau et demander aux apprenants de trouver les verbes correspondant à ces derniers.
- Les jeux de rôles : les apprenants jouent le rôle d'un personnage ou de quelqu'un d'autre pour apprendre aux apprenants à mieux communiquer.
- Le théâtre en classe, pour dynamiser les apprenants qu'ils deviennent acteurs de leur apprentissage, on parle ici de la pédagogie moderne.
- La reconnaissance des objets de la classe de la maison de la ville à travers des images.
- Faire apprendre des comptines aux apprenants.

Question n°14: Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

Interprétation des résultats:

Premier avis : l'utilisation du ludique est devenue une nécessité car l'enfant apprend mieux en jouant. Le jeu aide à motiver l'apprenant, à attirer son attention, favorise la communication, l'aide à apprendre de nouveaux mots afin de s'exprimer plus librement.

Deuxième avis : Le fait d'associer apprentissage et divertissement est un concept intéressant faisant intervenir le jeu ludique qui est un outil indispensable dans l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire. Ce dernier ne nécessitant aucun effort spécifique, il autorise l'apprenant à s'instruire tout en s'amusant. Grâce au jeu, l'apprenant n'est soumis à aucune pression et progresse à son rythme. Il contribue considérablement au développement moteur de la manière la plus simple possible. C'est également un moyen de développer la communication entre les apprenants et l'enseignant.

Troisième avis : les activités ludiques en classe, doivent être conçues et utilisées comme un accompagnement au programme d'enseignement. C'est des activités qui servent à apprendre une langue par la mémorisation et la production orale mise en situation.

Conclusion

En arrivant à la fin de notre recherche nous avons essayé de montrer l'importance de l'utilisation des jeux en classe comme un moyen de motivation dans l'enseignement / apprentissage du FLE au cycle primaire en sachant que l'apprentissage des langues étrangères est devenu une nécessité et doit s'effectuer dès l'enseignement primaire là où l'acquisition des langues est plus facile.

Nous nous sommes chargés dans un premier temps à clarifier quelques notions de bases sur l'enseignement/apprentissage du FLE, et en second lieu nous nous sommes intéressées beaucoup plus aux conceptions principales sur le jeu et sa mise en pratique en classe.

Nous nous sommes concentré sur :

- Qu'est ce que le jeu et quelles sont ses fonctions en classe ?
- Comment introduire un jeu en classe et qui doit l'introduire ?
- Quels sont ses avantages et les jeux les plus fréquents en classe ?
- C'est quoi un jouet et qu'elle est la différence entre jeu et jouet ?

Notre travail de recherche sur le concept « jeu » nous a permis de savoir que l'utilisation des jeux en classe permet de développer de nombreuses compétences chez l'apprenant et l'aide à se détendre et à se débarrasser de ses obstacles langagiers et lui permet d'oser à communiquer avec ses camarades ou son enseignant. Le jeu est aussi plus concret qu'un ensemble de fiches et permet aux élèves ayant des difficultés d'abstraction de s'y retrouver dans les apprentissages. Les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.

Le jeu favorise la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir et le plaisir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués sans attendre une récompense.

Donc, par la joie et le plaisir éprouvé par l'enfant dans le jeu et aussi l'aspect de compétition, l'apprenant s'intègre sans aucun problème avec les autres, il se trouve motivé et cherche à apprendre rapidement.

A partir de ce constat, nous avons assisté à une mise en pratique des jeux en classe de 3^{ème} année primaire où les jeux proposés étaient de notre choix, nous avons partagé des moments riches de réflexion et de création grâce aux jeux de langue (les jeux pratiqués en classe) au caractère évocateur, riche de sonorités, de sens et d'humour. Nous avons proposé ces jeux et c'est les apprenants, à l'aide de leur enseignante, qui les ont fait vivre à leur gré par leur imagination, et leur talent. Ainsi nous avons émis nos questionnaires aux enseignants de la langue française au cycle primaire et après avoir analysé les données, nous pouvons dire que les résultats de notre recherche ont confirmé nos hypothèses selon lesquelles:

- ✓ Le jeu dans l'enseignement / apprentissage en FLE doit avoir une qualité pédagogique importante qui permet l'interaction, le développement et la mémorisation des connaissances en classe de 3^{ème} année primaire.
- ✓ L'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche efficace et tout à fait appropriée à l'enseignement/ apprentissage du FLE puisqu'elle permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre.
- ✓ L'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire. Cette dernière est considérée dernièrement comme une pédagogie d'enseignement/ apprentissage nécessaire qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie et le désir de l'enfant à jouer pour apprendre.
- ✓ Le jeu aide à motiver les élèves pour mieux apprendre le FLE.

Notre recherche nous a mené à atteindre nos objectifs visés.

L'utilisation des jeux comme source de motivation est indispensable dans l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle primaire. Il permet d'obtenir des compétences langagières et de communication, il présente pour l'apprenant la vie réelle en miniature où il est plus libre de s'exprimer et d'imaginer et de créer. En effet le jeu reste toujours nécessaire quand les enseignants savent bien l'utiliser et le gérer.

Notre travail de recherche n'apporte pas de recette magique à tous les problèmes de l'éducation mais un concept qui est une source de motivation aux apprenants et qui peut les aider à mieux apprendre le FLE au cycle primaire.

Pour conclure, nous souhaitons avoir pu donner, à travers cette recherche une description aussi objective que possible sur l'utilisation des jeux comme source de motivation dans l'enseignement/ apprentissage du FLE cas de 3^{ème} année primaire. Nous estimons que quelque soit l'importance de l'éclairage que la théorie peut nous donner, il n y a pas de meilleure façon d'apprendre que de pratiquer soi même ,de tomber et se lever pour savoir marcher et de mettre la main à la pate pour façonner son pain .

Finalement, nous espérons que ce travail sera traité dans d'autres travaux de recherche.

Références

Bibliographiques

I. Ouvrages

1. *Cuq.Jean.Pierre ; Gruca : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002.*
2. CUQ, Jean, Pierre, GRUCA, Isabelle, cours de didactiques de français langue étrangère et seconde, ED, Jean Pencreac'h, Paris, 2003.
3. CLOUTIER, Richard, RENAUD, André,1990,Gaetan Morin, psychologie de l'enfant.
4. Cyr Paul , Le point sur...les stratégies d'apprentissage d'une langue seconde.. ED,CEC 1998 ,
5. Johan huizinga,Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu Première parution en 1951 Trad. du néerlandais par Cécile Seresia Collection Tel (n° 130), Gallimard Parution : 05-04-1988.
6. *KANOUA, Saida. Culture et enseignement du français en Algérie, édition Synergies, Alger, 2008.*
7. MacIntyre. Actions chosen by language students that are intended to facilitate language acquisition and communication,1994 .
8. Nicole. Aubert, "Diriger et motiver, secrets et pratiques", Collection EOFP, Editions d'Organisation, 1996.
9. Suso López, Javier (dir.), (2012), *Le français langue étrangère en Espagne : culture d'enseignement et culture d'apprentissage (le projet CECA)*, coll. « Situations du français », GERFLINT, Sylvains-les-Moulins (France).
10. TOUNSI. M, et al, Programme de français de la 3e année primaire, Alger, Editions ONPS, juin 2011 .
11. Vallerand, R. J. et Thill, E. E. (1993). Introduction à la psychologie de la motivation. Laval: Editions Etudes Vivantes.
12. WINNICOTT, D.W.,1971, jeu et réalité, l'espace potentiel, Claude Monode.

II. SITES WEB

1. <https://rfp.revues.org/2098>
2. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu>
3. ANOUK POULIQUENT, disponible sur le site :<http://tenseignes-tu.com/pratiques-de-classe/brise-glace/> consulté le :13/04/2017 à 12H.
4. Célestin Freinet ,L'enfant est un travailleur et non un Joueur disponible suur le site : <https://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/40952> consulté le:13/04/2017 à 16H30.

5. DAMIEN DJAOUTI , innovations pédagogiques numériques Jeux sérieux : avantages et limites disponible sur le site : <http://www.sup-numerique.gouv.fr/cid101595/jeux-serieux-avantages-et-limites.html> consulté: le12/04/2017 à 15H.
6. Haydée SILVA, Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ? disponible sur le site :<http://www.francparler-oif.org/le-jeu-un-outil-pedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle-/> consulté le :14/04/2017 à 17H
7. **Philippe** Dessus, Qu'est-ce que l'enseignement ? Quelques conditions nécessaires et suffisantes de cette activité disponible sur le site : <https://rfp.revues.org/2098> consulté le:25/04/2017 à 21H30.
8. S'amuser à tout Age disponible sur le site :<http://jouet.org/jouetsmusicaux.html> consulté le :03/03/2017 à 20H
9. VINCENT VIDAL, jeu et jouet pour BÉBÉ disponible sur le site :<https://www.eaupinion.com/Bebe-est-la/Accessoires-pour-bebe/Jeux-et-jouets> consulté le :12/04/2017 à :21H.

III. Articles sur internet

1. Article de Mohamed Benhammoud Doctorant, Université de Jijel sur Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE ,N09 ,P 67,68,69.
2. Article , le jeu en pédagogie.
3. Article d'entretien, Vincent Defait, 2004, LE JEU NE SE LIMITE PAS AU JOUET, L'HUMANITÉ.
4. Article Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant Source :CD Rom : « Jouer à l'école maternelle.... c'est apprendre » Coll. Les outils de l'AGEEM.
5. Article de la formation du symbole chez l'enfant, « fondation Jean Piaget »..
6. Document PDF, Activités pour faire connaissance, consolider une équipe et dynamiser un groupe.
7. Document PDF, La motivation scolaire "Comprendre la motivation pour la favoriser", Céline Demierbe & Stéphanie Malaise, université de Mons.
8. Jeux et jouets dans l'éducation des jeunes enfants contributions de M . Mauriras-Bousquet - J. Ratnaïke N . van Oudenhoven - J.-P. Rossie A.W.P . Gurugé - A . Michelet programme de coopération unesco-unicef paris 1988.

9. Le jeu entre éducation et divertissement Gilles Brougère * Université de Paris XIII & Groupe de recherche sur les ressources éducatives et culturelles (GRÉC)
10. L'importance des jeux dans les apprentissages : exemple des ateliers mathématiques en cycle 3. Estelle Robic. Education. 2015.
11. LOPEZ, Javier, Suso, jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères, université de Granada.
12. Rolland Viau, 1994, La motivation en contexte scolaire, Québec : Les Éditions du Renouveau Pédagogique Inc. p. 7.

IV. Les dictionnaires

1. CUQ, Jean-Pierre : *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris 2003
2. Dictionnaire de psychologie, 1991, p467
3. Le petit Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005

V. Les dictionnaires électroniques

1. Dictionnaire actuel de l'éducation, 1993, p. 881. Disponible sur le site : <http://agora.qc.ca/Dossiers/Motivation> visité le 05/03/2017 à 14h23.
2. *Dictionnaire de la Psychiatrie des éditions du CILF* : www.cilf.fr disponible sur le site : <http://www.psychologies.com/Dico-Psycho/Motivation> consulté le 05/03/2017 à 14H50 .
3. Dictionnaire actuel de l'éducation, 1993, p. 881. Disponible sur le site : <http://agora.qc.ca/Dossiers/Motivation> visité le 05/03/2017 à 14h23
4. *Dictionnaire de la Psychiatrie des éditions du CILF* : www.cilf.fr disponible sur le site : <http://www.psychologies.com/Dico-Psycho/Motivation> consulté le 05/03/2017 à 14H50.

VI. Thèses et Mémoires consultés

1. Berkane Malek, 2011/2012, L'enseignement du français en Algérie : Analyse d'une pratique en troisième année de l'école primaire, Université MENTOURI CONSTANTINE
2. CHERGUI Zahra, Les jeux communicatifs comme support déclencheur de l'expression orale. Cas des apprenants universitaires : 1 ère année. Biskra. 2015 / 2016 PDF.
3. Estelle Robic, 2014-2015 , L'importance des jeux dans les apprentissages : Exemple des ateliers mathématiques en cycle 3, Université de Nantes.PDF
4. Kristina Kremenjaš ,2013,la motivation pour l'apprentissage du FLE, Université de Zagreb ,Faculté de philosophie et de lettres ,Département d'Études Romanes .
5. OUHEMNA Soumia , 2015-2016, L'image comme un facteur motivationnel dans l'apprentissage du Français langue étrangère (Cas d'une classe de la 3ème année primaire), ,université de Tébessa.
6. TORKI Samira, 2014/2015, Le jeu de rôles : une activité didactisée pour surmonter les difficultés de l'oral des apprenants- Cas des apprenants de la 3ème année moyenne-Baniane, université de Biskra.PDF
7. http://theses.univlyon2.fr/documents/getpart.php?id=lyon2.2005.guan_x&part=98671 consulté le 01/02/2017 à 15 :58 .

VII. Documents officiels

1. Loi d'orientation sur l'éducation nationale (n°08-04 du 23 janvier 2008) .
2. *Nouveau programme du 3^e AP,*

Annexes

L'école OKBA IBN NAFAA







En classe









Corpus :

Nom	NOURHANE	Fille	X	Garçon
Prénom	SEHALEHA			
classe	3B			
Age	8 ans			

Des jeux ludiques pour les élèves de 3ème AP

Activité N01 : J'entends et je réagis

Voici une liste de mots :

- Entourez avec la couleur **rouge** le son /G/ /J/ : Jus, jardin, courgette, jasmin, gendarmerie, jalouse, gentille, joyeux, genou, géant, jupe.
- Entourez avec le **bleu** le son /AN//EN//ON/ : entretien, carton, tonton, télévision, garçon, ballon, apprendre, important, communication, monter, environnement.
- Entourez avec le **vert** le son /K/ : carotte, disquette, queue, courte, casquette, couple, craque, communication, carton.

Activité N02 : TROUVER LA FIN D'UNE PHRASE

Trois fins de phrases te sont proposées. Barre celles qui ne conviennent pas.

Mohamed prend un CD et ...



- ~~... le met dans la télévision.~~
- ... le met dans l'ordinateur.
- ... le met dans le réfrigérateur.

Maman est vraiment contente, car...



~~...Sophia a eu une
mauvaise note.~~

~~...Sophia a eu une punition.~~

... Sophia a eu une bonne note.

Allo, le salon de coiffure, ...



~~... je voudrais amener ma voiture à réparer.~~

... je voudrais prendre rendez-vous pour me coiffer les cheveux.

~~... je voudrais commander une pizza.~~

La météo annonce de la pluie pour aujourd'hui, donc ...



~~... Mamie prépare son panier.~~

... Mamie prépare son parapluie.

~~... Mamie prépare ses rollers.~~

Activité N03 : Mémoriser les prix

La petite souris veut acheter des vêtements pour elle et pour son frère et pour cela elle devait mémoriser les prix des articles qu'elle veut acheter pour savoir combien elle devra avoir d'argent. Tu vas aider la petite souris à placer les prix des articles si dessous :





1,500 DA



1,200 DA



1,000 DA



~~500 DA~~ 500 DA



300 DA



800 DA



1,000 DA



3,000 DA



2,000 DA

Nom	HAMLA	Fille	<input checked="" type="checkbox"/>	Garçon	<input checked="" type="checkbox"/>
Prénom	Kawin				
classe	3B				
Age	9 ans				

Des jeux ludiques pour les élèves de 3ème AP

Activité N01 : J'entends et je réagis

Voici une liste de mots :

- Entourez avec la couleur **rouge** le son /G/ /J/ : Jus, jardin, courgette, jasmin, gendarmerie, jalouse, gentille, joyeux, genou, géant, jupe.
- Entourez avec le **bleu** le son /AN//EN//ON/ : entretien, carton, tonton, télévision, garçon, ballon, apprendre, important, communication, monter, environnement.
- Entourez avec le **vert** le son /K/ : carotte, disquette, queue, courte, casquette, couple, craque, communication, carton.

Activité N02 : TROUVER LA FIN D'UNE PHRASE

Trois fins de phrases te sont proposées. Barre celles qui ne conviennent pas.

Mohamed prend un CD et ...



- ... le met dans ~~la~~ télévision.
- ... le met dans ~~l'~~ordinateur.
- ... le met dans le réfrigérateur.

Maman est vraiment contente, car...



... ~~Sophia a eu une mauvaise note.~~

... ~~Sophia a eu une punition.~~

... Sophia a eu une bonne note.

Allo, le salon de coiffure, ...



... ~~je voudrais amener ma voiture à réparer.~~

... je voudrais prendre rendez-vous pour me coiffer les cheveux.

... ~~je voudrais commander une pizza.~~

La météo annonce de la pluie pour aujourd'hui, donc ...



... Mamie prépare son panier.

... Mamie prépare son parapluie.

... Mamie prépare ses rollers.

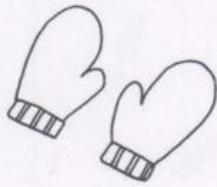
Activité N03 : Mémoriser les prix

La petite souris veut acheter des vêtements pour elle et pour son frère et pour cela elle devait mémoriser les prix des articles qu'elle veut acheter pour savoir combien elle devra avoir d'argent. Tu vas aider la petite souris à placer les prix des articles si dessous :





1500	1200	1000
------	------	------



2000	3000	600
------	------	-----



1000	3000	2000
------	------	------

En vue de l'étude que nous menons sur l'utilisation « *des jeux* » à l'école primaire, nous, étudiants à l'université de CHIKH LAARBI TEBESSI, Tébessa, sollicitons l'amabilité de tous les enseignants des écoles d'avoir la gentillesse de nous aider à accomplir le travail suivant en remplissant le questionnaire ci-dessous et pour lequel nous les remercierons d'avance.

Le questionnaire suivant est proposé à :

- Sexe homme femme
- Age : ..52.....
- Ancienneté dans l'enseignement : ..30 ans...
- Cours : 3 AP 4 AP 5AP
- Ecole : ..O.Kha..ibn NaFaa
- Daïra : ..Tebessa...
- Wilaya : ..Tebessa...

1. En comptant cette année, combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

30 ans de travail et je continue
à enseigner

2. Avez-vous choisi votre métier :

Par choix par obligation

3. A votre avis enseigner de nos jours est facile ou difficile ? pourquoi ?

de nos jours c'est difficile d'enseigner
en raison du manque de concentration.

4. La langue française intéresse-t-elle vos élèves ?

Oui non

5. Quel est le niveau de vos élèves ?

Très bon Bon moyen en dessous de la moyenne

6. Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves en classe ?

La compréhension orale le fonctionnement de la langue la lecture
 La communication en classe

7. Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement ?

oui

8. Utilisez-vous les jeux dans vos séances d'enseignement en classe ?

oui

9. Quels sont les types de jeux que vous utilisez le en classe ? pourquoi ?

Les jeux linguistiques les jeux de créativité les jeux communicatifs
 Les jeux culturels

10. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe? si oui citez quelques

au début oui mais après la manipulation
de ces jeux deviennent pour eux
mécanique

11. Le jeu aide-t-il à apprendre ou doit on ne pas l'utiliser dans l'apprentissage de la langue française

oui il aide beaucoup
les jeux développent chez les élèves
l'esprit de créativité améliorant
leurs acquis.

12. Selon vous à quel moment du cours faut-il programmer ces activités ?

selon les besoins des fois au début de la séance au milieu de l'apprentissage ou vers la fin de la séance

13. Pouvez vous nous donner un exemple d'exercice que vous aimez utiliser dans votre classe et qui ne figure pas dans les programmes scolaire ?

Il faut de donner des syllabes déstructurées et c'est à l'élève de les mettre en ordre

14. Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

il est très important d'introduire des séances du ludique au cycle primaire ce sont des séances motivantes et poussent l'apprenant à chercher à étudier et à évaluer sa créativité

En vue de l'étude que nous menons sur l'utilisation « *des jeux* » à l'école primaire, nous, étudiants à l'université de CHIKH LAARBI TEBESSI, Tébessa, sollicitons l'amabilité de tous les enseignants des écoles d'avoir la gentillesse de nous aider à accomplir le travail suivant en remplissant le questionnaire ci-dessous et pour lequel nous les remercierons d'avance.

Le questionnaire suivant est proposé à :

- Sexe homme femme
- Age : ... 51 ans ...
- Ancienneté dans l'enseignement : ... 30 ans ...
- Cours : 3 AP 4 AP 5 AP
- Ecole : ... de Abdallah
- Daïra : ... de Febema
- Wilaya : ... de Febema

1. En comptant cette année, combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

..... Trente ans au total

2. Avez-vous choisis votre métier :

Par choix par obligation

3. A votre avis enseigner de nos jours est facile ou difficile ? pourquoi ?

..... C'est très difficile, ce n'est pas un métier.....
comme les autres. Il demande trop d'énergie de

4. La langue française intéresse-t-elle vos élèves ? *l'engagement et du sacrifice*

Oui non

5. Quel est le niveau de vos élèves ?

Très bon Bon moyen en dessous de la moyenne

6. Quelles sont les difficultés rencontrées par vos élèves en classe ?

La compréhension orale le fonctionnement de la langue la lecture
 La communication en classe

7. Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement ?

..... Non !

8. Utilisez-vous les jeux dans vos séances d'enseignement en classe ?

..... 1. La chanson }
..... 2. La grille des mots croisés } Ils sont utilisés comme
..... 3. La devinette } des supports pédagogiques

9. Quels sont les types de jeux que vous utilisez en classe ?

- Les jeux linguistiques les jeux de créativité les jeux communicatifs
 Les jeux culturels

10. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe? si oui citez quelques

..... Non, ils sont bien choisis en fonction de niveau
de mes classes

11. Le jeu aide-t-il à apprendre ou doit-on ne pas l'utiliser dans l'apprentissage de la langue française ?

..... Absolument, il aide à l'épanouissement des
élèves, l'intérêt et le plaisir y sont toujours présents.
Ce sont des séquences de motivation. Il permet
à l'enfant d'entrer dans la vie. le jeu

12. Le jeu aide-t-il à mieux apprendre le français ou pas? Et pourquoi ?

Oui, surtout par le bon linguistique, la prononciation. C'est un excellent auxiliaire d'apprentissage. C'est aussi un moyen très efficace pour apprendre à parler.

13. Selon vous à quel moment du cours faut-il programmer ces activités ?

Entre les différentes séances d'apprentissage.

14. Pouvez vous nous donner un exemple d'exercice que vous aimez utiliser dans votre classe et qui ne figure pas dans les programmes scolaire ?

La chanson pour enfants décrit le monde objectif et qui facilite l'expression et la communication chez l'enfant. Elle les sécurise, les rend actifs surtout quand ils chantent en chœur.

La chanson améliore la connaissance de la langue, elle apprend à lire et à comprendre la structure grammaticale de la langue.

Les mots rythmiques, les rimes amies aident sensibilisent au rythme de la langue. L'enfant prend conscience des syllabes et des mots.

15. Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique au cycle primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

Je pense qu'il est indispensable de penser en charge cette activité au cycle primaire. L'enfant entre dans la vie par le jeu. C'est un univers de plaisir qui accompagne les autres apprentissages.

Cette activité est désuète des coutumes que l'on rencontre dans les apprentissages de la langue. Elle favorise son développement psychologique et affectif.

