

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université ABDELHAMID IBN BADIS– Mostaganem –



Faculté des Langues Etrangères/ Département de Français

MEMOIRE

De fin de cursus pour l'obtention du **diplôme de MASTER**

En : Langue française

Spécialité : Didactique

Gestion d'une séquence d'apprentissage par les activités ludiques

Cas d'étude : La classe de 5^{ème} Année Primaire.

Présenté par :

M^{me} MENAD Touatia

Encadré par :

M^{me} BELKACEM Hind

Membres du jury :

- Présidente : Mme BELAMRIA Nadia
- Encadreur : Mme BELKACEM Hind
- Examineur: Mme AZDIA

Année Universitaire : 2018- 2019

Apprendre, quelle joie !

"L'intelligence ne peut être menée que par le désir. Pour qu'il y ait désir, il faut qu'il y ait plaisir et joie. L'intelligence ne grandit et ne porte de fruits que dans la joie. La joie d'apprendre est aussi indispensable aux études que la respiration aux coureurs."

Maria Montessori

Dédicace

Je dédie ce travail :

A tous les membres de ma famille

A mes ami(e)s et à tous ceux qui m'ont encouragé

Remerciements

Au terme de ce travail, il m'est agréable d'exprimer ma gratitude à tous ceux qui ont contribué à la réalisation et l'élaboration de ce mémoire.

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance et mon immense gratitude à ma directrice Mme BELKACEM Hind et aux membres du jury.

Sommaire

Introduction.....	7
--------------------------	----------

La partie théorique

Chapitre I :

L'enseignement/apprentissage du FLE au primaire en Algérie

1 .Finalités de l'enseignement du français au primaire.....	10
2. Objectifs de l'enseignement du français au maire.....	12
3. Enseignement /apprentissage du FLE en Algérie	14

Chapitre II :

L'enseignement ludique en classe de FLE

1. Définition du jeu	16
2. Aperçu historique du jeu	17
a. Antiquité	17
b. Le moyen âge.....	17
c. de la renaissance à nos jours	17
3. Les types de jeux	18
4. Les jeux selon Nicole de GRANDMONT	19
5. Le rôle des activités ludiques	19
a. Développement de la personnalité.....	19
b. Création et maintien de la motivation.....	20
c. Qualité et vitesse del'apprentissage.....	22
6. La place du ludique dans le manuelscolaire.....	24

Lapartie pratique

Chapitre III

Analyse et interprétation des données

1. Description Du Corpus	25
a. Le Terrain.....	25
b. Le Public.....	25

2. La Méthode De travail.....	25
3. L'observation.....	25
4. Les Modèles De Jeux Présentés Aux Apprenants.....	26
5. L'analyse Des Données.....	37
a. Sur Le Plan De La Motivation.....	36
b. Sur Le Plan Cognitif.....	36
Conclusion	39
Références bibliographiques	41
Annexes	42

INTRODUCTION

Le problème majeur de l'enseignement / apprentissage actuellement et à travers tous les temps a été le manque d'intérêt des apprenants pour les activités de classe proposées et l'absence du rendement scolaire chez un grand nombre d'apprenants en langue étrangère qu'est « le français ».

En Algérie l'enseignement /apprentissage constitue un terrain de recherche très large pour les chercheurs dans le domaine de la didactique, ce qui explique, la variété des études effectuées afin d'améliorer les méthodes, les procédés et les moyens d'enseignement.

Compte tenu des différences de niveaux des apprenants, suivant leurs âges, leurs milieux sociaux, leurs capacités potentielles, leurs besoins psychologiques, citons le jeu comme un besoin psychologique capital chez eux, l'enseignant est tenu de gérer toute cette hétérogénéité dans la classe.

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe de langue étrangère. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen d'apprentissage.

C'est ainsi que l'enfant stimulé par le jeu, un monde propre à lui, éprouve une détente morale et physique en accomplissant certaines tâches.

Le jeu facilite l'acquisition d'énormes connaissances. Nous estimons qu'introduire le jeu à travers des activités d'apprentissage, facilitera l'enseignement.

L'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le biais du «jeu».

Le choix de notre thème «Gestion d'une séquence d'apprentissage par les activités ludiques,cas des apprenants de la cinquième année primaire en zone semi rurale » est

motivé par une bonne volonté de mettre l'accent sur l'un des plus grands problèmes qui empêche les apprenants d'acquérir la maîtrise d'une langue étrangère, et en particulier les apprenants de 5ème année primaire qui doivent être en mesure de lire et comprendre des textes courts.

Ce travail concrétise nos préoccupations à réfléchir sérieusement sur les difficultés de l'apprentissage chez les apprenants, et le manque de motivation en classe de FLE.

Cela nous incite à poser la question suivante :

Comment le ludique devient-il un moyen efficace et motivant dans l'enseignement/ apprentissage du FLE?

Pour entamer ce travail de recherche, nous partons des hypothèses suivantes:

- **l'activité ludique représenterait –elle un moyen efficace de motivation chez l'apprenant ?**
- **l'activité ludique serait-elle un moyen de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant?**

Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE, à motiver les apprenants.

La majorité des enseignants de nos jours ne donnent pas une importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen de motivation pour aimer cette langue étrangère.

L'objectif de notre recherche est d'intégrer les activités ludiques, afin d'essayer de faciliter l'apprentissage du français, cela nous conduit à nous demander s'il est possible de combiner entre un apprentissage ludique et un apprentissage traditionnel.

Ce travail de recherche articulera deux parties:

1. Une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier englobe :
 - ✓ Finalités de l'enseignement du français au primaire.
 - ✓ Objectifs de l'enseignement du français au primaire.

- ✓ Enseignement /apprentissage du FLE en Algérie .
- 2. Le second contient :
 - ✓ Définition du jeu.
 - ✓ Aperçu historique du jeu.
 - ✓ Les types de jeux.
 - ✓ Le rôle des activités ludiques.
 - ✓ La place du ludique dans le manuel scolaire.

La partie pratique, est réservée à l'analyse des données du terrain dont nous rendons compte de l'utilisation des activités ludiques avec les apprenants de cinquième année primaire.

Nous avons choisis une démarche expérimentale fondée sur la réaction et le comportement des apprenants lors de l'exécution des activités attractives qui pourraient servir comme un outil facilitateur dans l'apprentissage de la langue française.

Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

C'est donc la langue en guise de moyen de communication qui est passée au premier plan « *la fonction essentielle de cet instrument qu'est la langue est celle de communication : le français, par exemple, est avant tout l'outil qui permet aux gens (de langue française) d'entrer en rapport les uns avec les autres*¹

¹. J. Cummings, « *Principes pour l'acquisition d'une langue seconde* », Ed (1994), p5.

PARTIE THEORIQUE

Chapitre 1

1. Finalité de l'enseignement/apprentissage du français au primaire.

La loi d'orientation sur l'éducation nationale ne stipule que l'école algérienne :
a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontournables, 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.

En plus de ses fonctions : instruire, socialiser et qualifier, l'école doit apprendre aux enfants au moins deux langues étrangères permettant l'ouverture sur le monde, l'accès à la documentation universelle, comme elle doit aussi favoriser le contact avec l'Autre. Cette volonté d'ouverture est expressément énoncée par le Président de la République lors de son discours d'installation de la commission nationale de la réforme du système éducatif.

L'école qui « assure les fonctions d'instruction, de socialisation et de qualification » doit « permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères »²

2. Loi d'Orientation sur l'Education Nationale n°08-04 du 23 janvier 2008.(Chap. II, art.4)

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 permettant l'accès direct à la pensée universelle, en suscitant des interactions fécondes avec les langues et cultures nationales. (cf. Référentiel Général des Programmes)

²Ministère de l'éducation nationale, Commission des programmes, 2016, *Programme de français de cinquième année primaire*, Alger, Office national des publications scolaires, p. 3

L'enseignement du français au cycle primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire) pour contribuer à « doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de 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 »³. (Loi d'Orientation sur l'Education Nationale, n°08-04 du 23 janvier 2008, chap. II, Art.4) Dans le 2^{ème} palier de l'école primaire, l'élève, après deux années de scolarité en langue arabe, est initié à la langue étrangère. Il est amené progressivement à communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif.

La classe constitue le contexte d'immersion privilégié.

Les apprentissages s'y réalisent aux plans communicatif, cognitif et linguistique :

- au plan communicatif, l'élève est placé dans des situations de communication où il prend sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange ;
- au plan cognitif, il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages en utilisant des ressources linguistiques et méthodologiques ;
- au plan linguistique, il prend progressivement conscience des systèmes phonologique, grammatical et lexical de la langue française pour dire, lire et écrire des énoncés.

Les compétences étant évolutives, chaque année du cycle primaire concrétisera un stade de leur développement, dans la discipline, selon les degrés suivants :

3^e AP : Initiation

4^e AP : Renforcement /Développement

5^e AP : Maîtrise des langages fondamentaux

³Ministère de l'éducation nationale, Commission des programmes, 2011, *Programme de français de cinquième année primaire*, Alger, Office national des publications scolaires, p. 7

2. Objectifs de l'enseignement/apprentissage du français au primaire

La politique éducative en Algérie s'est fixée un objectif selon lequel l'apprenant sera capable de communiquer tant bien à l'oral qu'à l'écrit dans des situations.

Le programme de cinquième année primaire a pour objectifs :

- ❖ de consolider les apprentissages installés depuis la 1^{ère} année l'enseignement de français à l'oral et à l'écrit, en réception et en production ;
- ❖ de développer les apprentissages linguistiques au service de la communication

en s'appuyant sur :

- la variété des situations orales et écrites en relation avec les actes de parole,
- l'observation réfléchie des faits de langue fondamentaux,
- l'enrichissement et l'organisation du stock lexical ;
- ❖ d'amener l'apprenant à articuler différents acquis en vue de les mobiliser dans des situations de communication variées ;
- ❖ d'élever le niveau de maîtrise des compétences disciplinaires et transversales.
- ❖ de préparer l'élève à l'épreuve de fin de cycle (certification).

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 ».
- ❖ de « doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations

authentiques de communication et de résolution de 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 »⁴

Ainsi l'élève sera amené à acquérir des compétences disciplinaires mais aussi à développer des compétences à travers l'ensemble des disciplines.

Les compétences transversales se développent durant toute la scolarité dans le cadre du réinvestissement et du transfert à travers les différentes activités en relation avec les projets.

➤ **Compétences d'ordre intellectuel :**

1. observer et découvrir ;
2. rechercher seul des informations dans des documents proposés ;
3. résoudre des situations problèmes en rapport avec son âge et ses centres d'intérêt ;
4. vérifier et approuver la validité des résultats ;
5. évaluer les résultats de son travail.

➤ **Compétences d'ordre méthodologique :**

1. planifier et organiser son travail ;
2. exercer ses capacités de classement des documents et de catégorisation des informations ;
3. élaborer des plans pour résoudre des situations problèmes ;
4. réaliser un projet individuel et/ou s'inscrire dans un projet collectif.

➤ **Compétences d'ordre communicatif :**

⁴Ministère de l'éducation nationale, Commission des programmes, 2011, *Programme de français de cinquième année primaire*, Alger, Office national des publications scolaires, p. 8

1. développer ses capacités d'expression *orale* et *écrite*;
2. communiquer de manière efficace dans les diverses situations de communication ;
3. être capable d'adapter ses acquis selon la situation communicationnelle ;
4. utiliser les technologies de l'information et de la communication.

➤ **Compétences d'ordre personnel et social :**

1. exprimer ses idées et échanger avec les autres en montrant de l'intérêt et du respect ;
2. s'intégrer dans un groupe de travail et apporter sa contribution à la réalisation des tâches communes ;
3. s'affirmer en tant qu'individu et apprendre à être autonome ;
4. achever les tâches dans lesquelles il s'engage ;
5. s'auto évaluer et accepter l'évaluation du groupe ;
6. exercer sa curiosité, son imagination et sa créativité.

Un programme d'enseignement est une construction cohérente mettant en jeu un ensemble d'éléments organisés en systèmes, au moyen de relations explicitement définies et de rapports de complémentarité.

3. L'enseignement/apprentissage du français à l'école primaire :

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire a connu de nouvelles réformes ces dernières années afin de garantir une meilleure qualité d'enseignement /apprentissage.

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

C'est dans ce contexte que la notion de stratégie d'apprentissage a suscité notre intérêt afin de mieux comprendre et de bien montrer comment exploiter ces moyens dans le but de favoriser l'apprentissage du F.L.E.

L'activité ludique dans le système éducatif algérien, a repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, des saynètes, des théâtres, dont le but est de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

La majorité des enseignants de français établissent un constat alarmant de la situation de l'enseignement/apprentissage du français en Algérie. C'est en tout cas ce qu'on peut retenir des interventions des uns et des autres lors de nos regroupements pédagogiques.

Selon **wallon, H** « Le jeu est une étape totale qui se décomposerait elle-même en périodes successives: au premier stade, les jeux purement fonctionnels, puis les jeux de fiction, et enfin les jeux d'acquisition et de fabrication. »⁵

Pour les enseignants, les éducateurs ou les parents qui ont accès à Internet, il existe dans ce média des jeux éducatifs forts intéressants pour nos enfants âgés principalement entre trois et douze ans. Pour les plus petits, c'est principalement des jeux de coloriage, de mémoire, d'association (associer une couleur à un fruit, un nombre à une quantité, une lettre à un son, etc.) et des puzzles.

Pour les plus grands, il leur est possible de réviser et d'apprendre leurs verbes, de développer leur mémoire, de développer leurs habiletés de lecteurs (charades, définition de mots, histoire interactive, etc.) ou de consolider leurs connaissances en orthographe. Il y a nombre d'autres jeux qui, bien qu'ils soient amusants, sont axés sur le développement de connaissances et d'habiletés dans des sphères académiques.

⁵WALLON, H, Approche théoriques du jeu, IUFM Lyon, 5 février 2006, p : 6

Chapitre 2

Introduction :

Le jeu chez l'enfant est une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Jouer permet aux enfants d'acquérir des notions complémentaires au jeu, par le jeu. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences.

Définition du jeu

Le jeu selon le dictionnaire français Larousse

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

Le jeu selon le dictionnaire Latin Français :

Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant

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

Selon le dictionnaire didactique :

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

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

Aperçu historique du jeu :

L'antiquité

D'après Aristote les enfants doivent jouer jusqu'à l'âge de cinq ans sans l'intervention des adultes afin qu'ils s'épanouissent pendant leurs croissances. L'ère de l'antiquité a été marquée par la création de différents jeux de connaissance comme le calcul, la lecture⁶.

Le Moyen Âge

Les jeux du Moyen Âge étaient très appréciés, tant par le peuple que par le roi. Alors que l'Église ne les voyait pas d'un très bon œil, l'aristocratie s'en servait aussi bien pour se divertir que pour éduquer les plus jeunes.

De la Renaissance à nos jours

Avec la Renaissance le jeu a regagné la place qu'il mérite dans les écoles, à l'éducation et à l'instruction des enfants. Toutefois, il est nécessaire de souligner que le jeu était longuement opposé au sérieux.

Voilà pourquoi, depuis des décennies, les spécialistes en didactiques des langues étrangères ont commencé à s'interroger sur une possible combinaison du jeu et enseignement/apprentissage des langues.

HAYDEE Silva déclare à ce propos qu' : « *il est intéressant de constater que la place consacrée au jeu dans le Cadre Européen Commun de Référence reste très marginale. Ainsi, l'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années restetoujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants* »⁷

⁶DE GRANDMONT, Nicole. *Jeu ludique : conseils et activités pratiques*. Logiques. Québec 1995.p.20

⁷ Silva, H, « jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE », franc-parler, [en ligne], n 6. 2005

Les types de jeu

Il existe plusieurs types de jeu, disons qu'il est quasiment impossible de dénombrer tous les jeux et les classer notamment avec le développement croissant de ces derniers grâce aux progrès technologiques.

1. Les jeux linguistiques

Ce sont les jeux qui rendent une classe vivante et qui font participer les apprenants, et selon J.P. Cuq et Gruca « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques....* »⁸. Ces derniers sont difficiles pour les apprenants débutants.

2. Les jeux de créativité

La préparation de l'activité de lecture est une tâche primordiale. Dans ce sens les jeux de créativité ont pour but le développement du potentiel langagier des apprenants et les encourager à l'invention et à la production.

Faire découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique même limitée si on en utilise toutes les ressources, pour cela, on doit libérer les apprenants de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles et conformistes, on ne naît pas créatif, on le devient, c'est en exerçant qu'on acquiert la capacité d'invention, la fluidité des idées, la flexibilité .

3. Les jeux dérivés du théâtre

Sont des activités qui transforment la classe en une scène théâtrale, et les apprenants en acteurs. Les jeux de rôle et la dramatisation font partie de ce type de jeu.

⁸Cuq.J.P : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002, ED : Pug

Le jeu selon Nicole de GRANDMONT

La spécialiste du jeu canadienne, Nicole De GRANDMONT, classe les jeux suivant trois caractéristiques : ludiques, éducatifs et pédagogiques. Cette classification nous semble respecter parfaitement l'histoire de l'évolution du jeu. Ce dernier a commencé par être ludique puis il est devenu éducatif et a fini par accéder au monde pédagogique réservé à l'enseignement/apprentissage des langues étrangères.

Le rôle des activités ludiques

a- Le développement de la personnalité

En jouant l'enfant construit sa personnalité. Le jeu le prépare, comme nous l'avons montré, à la vie d'adulte. Il ne consiste pas à passer des moments agréables avec les amis mais il explore et appréhende le monde.

En outre, le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de la singularité et différenciation avec l'Autre à travers l'identification et la projection. Il est impératif que les règles soient très claires avant que le jeu ne commence : exiger par exemple que le même apprenant ne soit pas interrogé deux fois dans le jeu, ou définir si les autres membres d'une même équipe ont le droit ou non " d'aider ", de souffler des réponses et dans quelles circonstances, ou définir au bout de combien de temps on est en droit de déclarer qu'un apprenant ne connaît pas la réponse.

Les chemins pour que surgisse l'idée d'une telle activité sont divers. Dans de bonnes dispositions créatives, on peut partir du sujet et l'imagination fera le reste. A plusieurs, c'est souvent plus riche et plus excitant. Mais n'allons pas vers l'erreur : si on peut avoir l'impression d'inventer quelque chose, c'est souvent sur la base d'une structure existant

antérieurement, enfermé dans notre mémoire. C'est notre bien culturel qui nous sert de réservoir inconscient.

Une autre démarche consiste à puiser dans le panier du trésor des activités ludiques de toutes sortes, des plus simples aux plus complexes (plusieurs recueils de jeux existent) et de les "recycler" en fonction du sujet abordé, du public considéré et des objectifs poursuivis....

J. CHATEAU a largement contribué à renouveler les travaux sur le jeu. Dans son ouvrage, il s'intéresse au rapport entre le jeu et la nature enfantine. L'éveil du comportement ludique est lié à celui de la personnalité. Mais l'exclusion du jeu du système éducatif n'empêche pas la menace d'une emprise progressive du jeu dans notre quotidien et le risque progressif de phénomènes de confusion entre le réel et le jeu.⁹

b. La motivation

Apprendre par les jeux, c'est faire plaisir aux apprenants et les motiver. C'est un « *apprentissage indirect* », selon Susane HALLIWELL, qui à ce sujet tient à préciser que les jeux :

« ...fournissent l'occasion de construire et d'utiliser les phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devrait donc pas être rejeté sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouche-trou en fin de cours ou comme récompense après un vrai travail. Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue¹⁰.

François Weiss, pour sa part, fait remarquer que le jeu de mots, de phrases ou même de texte créé par le joueur le rend plus actif dans son processus d'apprentissage. Le plaisir

⁹Jean CHATEAU, « L'enfant et le jeu », Scarabée, 1954 (8e éd., 1985).

¹⁰Susane HALLIWELL enseigner l'anglais à l'école primaire .Longman. Paris 1995. P 6

que procure le ludique, se greffera au travail d'une manière implicite loin d'être saisie par l'apprenant, mais consciente pour l'adulte enseignant.

Le renouvellement et le maintien de la motivation de l'apprenant restent les objectifs capitaux de cette action. Autour de ceux-ci s'articulent l'acquisition des savoirs et le développement des savoir-faire. En amenant l'apprenant à construire des jeux, on lui permet de s'approprier des supports et de gérer des savoirs et savoir-faire de manière autonome. L'apprenant se trouve ainsi au centre de son apprentissage. »¹¹

De plus, pour jouer, et ce en groupe ou en classe entière, il faut respecter les règles du jeu, apprendre à respecter la parole de l'autre et l'écouter. Il est démontré que le jeu éducatif constitue l'activité favorite de réinvestissement des connaissances des enfants. Les jeux éducatifs peuvent soutenir les enfants dans l'apprentissage de la lecture, dans l'apprentissage de l'orthographe, dans l'apprentissage de la conjugaison .Bref, l'existence de ces jeux donne à l'apprentissage un aspect ludique et agréable et enlève, dans la perception de l'enfant, la nécessité de faire des efforts. Il est également à noter que ces jeux sont souvent interactifs, ce qui fait que l'enfant est félicité lors de toutes ses réussites ou qu'il est invité à réessayer lorsqu'il s'est trompé. Cette façon de savoir immédiatement s'il a réussi ou non une tâche, l'amène à progresser plus rapidement que lorsqu'il effectue une page de devoir sans savoir s'il a fait des erreurs ou non. Cela l'oblige à se questionner et à se corriger.

¹¹WEISS, François. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette. 1983. p. 8

L'apprentissage

Le jeu favorise les apprentissages car c'est une expérience passionnante qui active le sujet-apprenant et lui confère l'opportunité d'apprendre d'une manière naturelle et constante en enrichissant les connaissances tout en faisant développer de nouvelles compétences, ou de perfectionner des compétences déjà acquises. Dans cette optique, il y a donc, selon Fabio CAON « *Une double forme d'implication du sujet dans l'activité ludique : sur le plan synchronique (pendant le déroulement du jeu), il est motivé et impliqué de manière multi-sensorielle. Sur le plan diachronique (dans la répétition chaque fois différente du jeu) ses compétences évoluent constamment et ses motivations se renouvellent car elles ont tendances à dépasser constamment le but atteint.* » ¹²

SusaneHalliwell, de son côté, insiste sur la raison d'être de l'acte de communication au cours d'une activité. Elle suppose que l'apprenant ait une véritable raison qui le pousse à s'engager corps et âme dans le cours. Donc il est souhaitable que l'enseignant restructure ses enseignements dans un cadre ludique prenant en compte les besoins surtout de communication de ses apprenants.¹³

L'intégration d'activités ludiques permet de renouveler sérieusement les pratiques de classe de manière à impliquer le plus grand nombre à tout type d'activités, aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

L'apprenant prend conscience du rôle qui est le sien au sein du groupe : il peut aider les autres, doit respecter un certain nombre de règles et de contraintes pour ne pas entraver

¹²CAON, Fabio. Le plaisir dans l'apprentissage des langues : un défi méthodologique. Volume 3 de Documents de didactique des langues. Guerra. Perugia. 2006 .p. 36

¹³Susane HALLIWELL enseigner l'anglais à l'école primaire .Longman. Paris 1995. P12

le bon déroulement de l'activité, il peut se faire aider par les autres ; le groupe s'autogérant, il fait aussi partie de ceux qui veillent à la bonne marche du jeu.

Lors de l'élaboration des jeux par les apprenant, les critères d'évaluation sont définis avec les apprenant et prennent en compte des compétences qui ne relèvent pas toujours de l'ordre du cognitif (ce qui permet de valoriser certains élèves ou tout du moins de ne pas les pénaliser) et font appel aux savoirs et savoir-faire transversaux.

Cette action se propose d'intégrer jeux et activités ludiques aux pratiques de classe pour motiver et impliquer les apprenant dans leurs apprentissages. Elle s'articule selon trois axes:

- Intégrer le jeu au cours
- Concevoir des jeux pédagogiques
- Amener l'élève à concevoir et réaliser des jeux.

Les jeux peuvent être introduits en classe de manières très diverses : éléments de cours, activités de transition entre deux chapitres (production écrite avec réemploi de vocabulaire en contexte) ou encore devoirs de vacances aussi ludiques et originaux qu'efficaces en termes pédagogiques.

Ces exercices ont en effet l'avantage de faire travailler les apprenant de manière transversale, dans la mesure où ils mobilisent les compétences de compréhension et d'expression et requièrent la mise en œuvre de connaissances en grammaire et vocabulaire. Ajoutez à cela que la créativité des apprenants est largement sollicitée

Ce dossier se veut un état des lieux et un début de réflexion sur le sujet, bref un point sur les interrogations. Le jeu en classe est tout simplement à employer à bon

escient. Il faut y réfléchir, s'y former, l'enrichir des autres pratiques, le tester, y retravailler et l'adapter comme pour toute autre option pédagogique. Il suffit de voir la fréquentation des espaces dédiés ou la quantité de propositions pour ce dossier, pour être convaincu que nous sommes face à une réalité accablante : le jeu est absent de nos classes, il faut tout faire pour lui donner la place qui lui convient.

Le ludique dans le manuel scolaire

Conformément aux instructions officielles et les orientations du programme de français de cinquième année primaire, le manuel scolaire de la cinquième année primaire, cet outil inévitable d'enseignement/apprentissage pour la mise en place de toute compétence nous invite au ludique tout au long de ses pages. Hélas ! Cela représente une toute petite partie, car un nombre réduit d'activités est conçu à cet effet. Reste donc à l'enseignant d'en tirer profit en mettant en œuvre une pédagogie ludique en tenant compte des besoins de ses apprenants.

PARTIE PRATIQUE

Chapitre 3

1. Description de corpus

a- Le terrain

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de cinquième année primaire, à l'école OUELD SALAH MILOUD en zone semi rurale, dans la commune de SAYADA.

b- le public

Il s'agit donc, des apprenants de la classe de cinquième année qui contient 42 apprenants, divisés en cinq groupes.

3- La méthode de travail

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage d'une séquence d'apprentissage, nous avons décidé d'aller en classe, et d'assister à plusieurs séances ; la première séance a été consacrée à l'observation, et les autres conçues afin de permettre à l'apprenant de participer aux apprentissages.

4- l'observation

L'observation est un outil de recherche qui permet de recueillir des informations sur les comportements non verbaux des sujets,

Le travail se fera selon une séquence d'apprentissage avec le programme de cinquième année primaire.

Le projet traite les textes documentaires, il est élaboré en trois séquences, la séquence d'apprentissage est composée des activités suivantes :

Oral –lecture – vocabulaire –grammaire – conjugaison – orthographe –copie –dictée -
production-écrite .

5. Les Modèles De Jeux Présentés Aux Apprenants

Oral

Donner des informations sur un animal :

Poser la question du jour concernant les animaux sauvages ou domestiques : « citer quelques animaux sauvages ou domestiques ».

Donner un temps de réflexion qui ne dépasse pas 2mn.

S'assurer que la question est bien comprise en demandant sa reformulation.

Passer la parole d'un participant à un autre en utilisant le bâton de la parole.

A la fin des tours, les participants sont invités à communiquer leurs sentiments sur ce qui vient de se passer.

Au début de la séance, l'enseignante réorganise la classe en groupe. Elle invite ses apprenants à prendre la parole en saisissant le bâton de parole.

Quelques apprenants sont hésitants, alors elle les encourage en nourrissant la discussion à travers une question pour relancer le débat.

Certains apprenants ont pu répondre facilement à la question, d'autres leur réponse était sous forme de mots non contextualisés, une autre partie s'est exprimée en langue maternelle parce que leur bagage linguistique les empêchaient de formuler des réponses

en français. Le détonateur commun de cette séance est la motivation due au changement de la disposition des tables et à l'aspect non formel de l'activité. Un autre facteur capital fait que cette crainte de parler soit bénigne, c'est que la sanction et la pénalité sont absentes.

Les apprenants sont motivés et presser d'avoir le petit bâton dans la main. L'enseignante dans cette agitation, marque un stop et exige le silence.

Fous de joie, les apprenants se prêtent profondément au jeu, et demandent à l'enseignante de refaire le même jeu les prochains jours.

Lecture

Repérer les informations essentielles dans un texte documentaire :

Exercice 1 :

Séparer la classe en groupes, donner à chacun une enveloppe fermée, ouvrir l'enveloppe et lire la première phrase, la mémoriser le plus rapidement possible, puis l'écrire au tableau. Le deuxième récupère aussitôt le texte et mémorise la deuxième phrase, puis l'écrire au tableau. Chaque joueur doit essayer d'écrire le plus vite possible en respectant la structure et l'orthographe des phrases. En rédigeant un texte composé de phrases simples, les apprenants font sa lecture intégrale.

Le texte support « l'abeille à miel » à faire lire aux apprenants est d'abord adapté aux objectifs (repérer trois informations relatives au texte documentaire) de la séance et au nombre de groupes. Le texte est composé de cinq phrases au préalable tiré et imprimé puis mis dans des enveloppes, selon le nombre de groupes qui est de cinq.

Les apprenants sont disposés en groupes, l'enseignante désigne un apprenant pour distribuer le texte mis dans les enveloppes. Elle annonce et explique la consigne : Il s'agit de lire et de mémoriser le plus rapidement possible et sans faute une phrase du texte, afin de l'écrire au tableau.

Le premier groupe (A) : Les apprenants commencent à lire le texte pour tenter de mémoriser la première phrase, les uns sont motivés pour désigner Ahmed parce qu'il a une belle écriture et les autres préfèrent Nora parce qu'elle a une bonne mémoire.

Le deuxième Groupe (B) : Les apprenants ont choisis Hamid puisqu'il est le meilleur apprenant de la classe.

Le Troisième Groupe (C) : Les apprenants ont vite mémorisé la phrase et sont pressés pour l'écrire au tableau.

Le quatrième groupe (D) : Les apprenants s'agitent pour répondre .

Le cinquième groupe (E) : Un apprenant lève l'enveloppe et indique avec son doigt le tableau.

L'enseignante intervient pour organiser le travail des groupes et calmer leur agitation.

Vocabulaire

La nominalisation :

Exercice 2 :

L'enseignante prépare des étiquettes sur lesquelles figurent les verbes déjà travaillés dans les séquences précédentes, Dans une autre boîte, elle y met des noms correspondants à ces verbes –là. Les deux boîtes sont disposées devant les apprenants.

L'enseignante désigne l'apprenant du fond de la classe pour tirer une étiquette de l'une des boîtes et lui demande de l'afficher au tableau. Elle demande à un autre apprenant de lire le verbe.

Elle passe par les mêmes étapes avec les cinq verbes choisis.

Ensuite, elle désigne une apprenante qui demande sans cesse pour passer elle aussi, chercher cette fois –ci le nom correspondant à l'un des verbes portés au tableau.

L'enseignante sollicite d'autres apprenants pour accomplir l'exercice à tour de rôle.

La classe est très motivée.

Laver : lavage

Fabriquer : fabrication

Corriger : correction

Finir : finition

Lire : lecture

Grammaire

Le groupe verbal : VERBE + COD

Exercice 1 :

Le premier joueur prend une feuille sur laquelle il écrit en secret le début d'une phrase (groupe sujet). Puis, il plie la feuille pour cacher ce qu'il a écrit.

Exemple : Le lion.

Le second joueur écrit une fin de phrase commençant par un verbe.

Exemple : mange la gazelle.

Ensuite, les joueurs déplient le papier pour lire la phrase.

Exemple : le lion mange la gazelle.

L'enseignante dispose les enfants en groupes de quatre apprenants. Elle leur distribue des feuilles vierges, ou chaque binôme est appelé à écrire soit le début d'une phrase (le groupe nominal), soit la fin de la phrase (groupe verbal) en secret sans le monter au deuxième binôme. Pour éviter des dérapages, elle leur précise le thème des phrases à produire « les animaux sauvages »

Elle explique la consigne, quelques apprenants demandent une ré explication de la consigne. L'enseignante la reformule en s'adressant aux tous les apprenants.

L'enseignante donne un coup sur le bureau pour mettre fin au travail. Un grand nombre d'apprenants lève le doigt pour présenter le travail. L'enseignante montre du doigt le groupe qui insiste pour passer au tableau. Confiant et sûr de lui le premier apprenant, lit à haute voix, son travail ,suivi par son camarade . L'enseignante contente de cette réussite demande à l'ensemble de la classe de les applaudir.Le second groupe passe au tableau et réussit aussi son travail. L'enseignante demande à la classe de les applaudir.

Le troisième groupe implore l'enseignante pour passer au tableau, il lit la production mais elle est incorrecte sémantiquement. Leurs camarades éclatent de rire et l'enseignante intervient pour les calmer. Elle remet de l'ordre en classe et demande aux apprenants de corriger leurs camarades.

En dépit du travail qui n'a pas été un succès, les apprenants restent gais et sans complexe, parce qu'ils ont compris qu'en fait c'est un jeu ou la pénalité n'a pas sa place, ils sont donc détendus.

Conjugaison

Les Verbes du premier et deuxième groupe au futur de l'indicatif :

Exercice 1 :

La classe va construire un jeu de cartes pour la conjugaison.

Pour cela il faut préparer :

10 cartes avec des infinitifs de verbes

8 cartes « personnes » : je, tu, il/elle...

2 cartes « temps » (ou plus) : présent, , futur

A tour de rôle, les élèves viennent tirer au sort 1 carte dans chaque série et écrire au tableau la forme demandée.

Carte 1 : ramasser – carte 2 : nous – carte 3 : futur (forme à construire : nous ramasserons les cahiers).

L'enseignante présente trois boîtes aux apprenants, elles sont mises à la première table devant eux. Dans la première il y a des cartes portant des verbes, dans la deuxième des cartes avec les 8 pronoms personnels, la troisième des cartes avec le temps : soit présent, soit futur.

Les apprenants curieux et excités demandent après le contenu et l'objectif assigné à ces boîtes.

L'enseignante les informe du contenu des différentes boîtes et leur explique le but du jeu. Elle leur demande aussi de se concentrer. Un premier apprenant passe pour tirer une carte de la première boîte (celle du verbe) ; elle lui demande de lire le verbe tiré au hasard. Les apprenants lèvent leurs doigts en créant un grand chahut, elle se presse pour désigner un apprenant pour mettre fin au vacarme.

Une carte de la boîte des pronoms personnels est tirée au hasard . Enfin un autre apprenant passe pour tirer la carte du temps dans lequel le verbe sera conjugué.

L'enseignante sollicite un quatrième apprenant pour passer au tableau et conjuguer le verbe choisis avec le pronom personnel tiré de la boîte au temps indiqué.

Fou de joie, les apprenants se prêtent profondément au jeu, et demandent à l'enseignante de refaire le même jeu avec d'autres verbes.

Orthographe

Les mots invariables

Exercice 1 :

Dans une boîte, on place des bulles qui contiennent des mots invariables. De l'autre côté, on présente une série de phrases qui pourraient comprendre des mots invariables.

La tâche des apprenants est de compléter les phrases avec le mot invariable adéquat.



L'enseignante présente une liste de mots invariables les plus usuels sur le tableau. La même liste de mots est remise aux apprenants dans des boîtes contenant des étiquettes. Elle écrit au tableau des phrases avec des mots invariables inadéquats, et demande aux apprenants de les lire. Elle leur donne un temps d'observation et de réflexion afin d'identifier l'anomalie dans ces phrases.

Les apprenants sont disposés en groupes et ont hâte de s'intégrer au jeu. L'enseignante donne à chaque groupe une phrase qui lui manque son mot invariable. Les apprenants

du groupe se consultent et échangent leurs réponses pour trouver le mot convenable. Nous constatons que certains groupes appellent l'enseignante pour leur éclaircir la consigne. Les apprenants désignent un représentant pour donner la réponse oralement. Les groupes ayant réussi le travail ont bénéficié d'une bonification, ce qui a créé de la motivation pour eux et le désir de faire mieux pour les autres.

ANALYSE DES RESULTATS

Les jeux constituent un atout pédagogique réellement majeur dans la panoplie dont dispose l'enseignant. Les jeux éducatifs, incarnés dans un matériel sont sans doute les plus riches d'avenir, dans la mesure où ils auront été élaborés en fonction de la double finalité essentielle : être des jeux et être instructifs c'est-à-dire pouvoir être utilisés comme moyens de distraction et comme instruments de formation.

En effet, les jeux ne sont vraiment efficaces que s'ils restent des jeux : ils doivent être distrayants, amusants, relaxants et intéressants. Ils doivent être inscrits comme un élément seulement dans le contexte pédagogique global. De plus, l'enseignant doit les adapter à sa stratégie pédagogique d'ensemble et non pas transformer celle-ci en fonction d'eux.

Leur utilisation doit privilégier la coordination, l'articulation des outils entre eux. Il est nécessaire de savoir et d'admettre, que pour les enfants, les jeux sont toujours plus intéressants que le travail scolaire : utilisons les jeux à bon escient en les mettant au service de l'apprentissage. Gardons aussi bien à l'esprit que l'apprentissage passe par la variété des activités. Elles ne doivent pas bien sûr toujours être ludiques mais les jeux, utilisés au moment opportun, peuvent permettre de redonner un peu de souffle à certains apprenants en les impliquant davantage dans leur apprentissage de façon plus ludique et motivante.

En effet, si l'apprenant ne ressent pas le besoin de dire tel ou tel mot en français dans un contexte précis, il ne sera pas motivé pour communiquer ; il restera alors passif tout au long de l'activité.

Les jeux en équipe sont bien accueillis. De plus certains des apprenants les plus faibles se trouvant dans des équipes gagnantes se sentent valorisés. La communication est plus

authentique et variée. On verra des apprenants désireux de ne pas faire perdre leur équipe développer des stratégies de compensation, de reformulation...

La réalisation de jeux permet de mettre à jour des qualités de conception, d'organisation et d'invention, mais aussi d'expression, bien souvent insoupçonnées.

Conclusion

Après avoir travaillé avec les apprenants de cinquième année, et analyser les résultats obtenus, nous avons constaté que les apprenants ont bien réussi la réalisation des jeux proposés, et qu'ils ont été motivés et impliqués, ainsi que leurs réactions et leurs comportements qui ont été positifs.

Ceci nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important, capital dans l'Enseignement/Apprentissage du français langue étrangère.

Ces activités sont un facteur efficace dans le développement des connaissances linguistiques et cognitives chez les apprenants et dans l'interaction - entre eux dans « le jeu des gestes » où on utilise le langage gestuel pour transmettre un message - ce qui nous permet de dire que les activités ludiques est un moyen efficace et affectif qui donne à l'apprenant la liberté de travailler, de s'exprimer et de comprendre. Par le choix de notre problématique, nous avons essayé de trouver des solutions aux soucis vécus par les enseignants dans leurs classes. Les activités ludiques offrent un grand avantage aux apprentissages de la langue française au cycle primaire.

Notre propre expérience, nous conduit et nous pousse à entreprendre ce projet « d'activités ludiques ». Nous favorisons l'intérêt des activités d'apprentissage vis-à-vis du jeu. Certains pédagogues bannissent ces activités ludiques dans les pratiques de classe ; d'autres sollicitent plutôt cette idée.

Nous pensons que les activités ludiques en milieu scolaire, précisément au primaire apportent des résultats satisfaisants et rentables, les apprenants trouvent un énorme plaisir à jouer et en même temps à acquérir des notions académiques.

Apprendre par le jeu, cela induit à faire travailler la classe en groupe, car tous les participants de ce dernier, se mobilisent pour avoir un résultat positif face aux autres adversaires. Cette sensation de réussite, motive les apprenants et éveille leurs intérêts pour toutes les autres disciplines.

Nous pensons que notre penchant pour les activités ludiques est très objectif et nous proposons de nouveaux horizons pour nos collègues enseignants et nos petits apprenants. Les jeux éducatifs sont donc une véritable aide pour les enfants et les parents.

Références bibliographiques

OUVRAGES

- Jean- Pierre Cuq, , Isabelle, Gruca: *cours de didactique de français langue étrangère seconde* ,Ed presse université de Grenoble , Edition 2003 , 304 Pages.
- Nicole De Grandmont: *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université*
- J. Cummings, *Principes pour l'acquisition d'une langue seconde, (1994), p5.*
- .DE GRANDMONT, Nicole, 1995, op, cit. p. 23
- Nicole De Grandmont: *pédagogie du eu, jouer pour apprendre, Edition 1997. 112 Pages.*
- WALLON, H, ***Approche théoriques du jeu***, IUFM Lyon, 5 février 2006, p : 6
- Silva, H, « jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE », franc-parler, [en ligne], n 6. 2005,
- WEISS, François. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette. 1983. p. 8
- CAON, Fabio. Le plaisir dans l'apprentissage des langues : un défi méthodologique. Volume 3 de Documents de didactique des langues. Guerra. Perugia. 2006 .p. 36

DOCUMENTS PEDAGOGIQUES

- programme du cycle primaire niveau 5 eme année – version 2011
- programme du cycle primaire niveau 5 eme année – version 2016
- Manuel scolaire de 5 AP.

Sitographie :

- www.Edufrance.com
- www.google.com
- www.oasisfle.com
- www.fr.wikipedia.org

Annexes

Oral

Exercice : 1

Poser la question du jour concernant les animaux sauvages : « citer des animaux sauvages »

Donner un temps de réflexion qui ne dépasse pas 2mn

S'assurer que la question est bien comprise en demandant sa reformulation

Passer la parole d'un participant à un autre en utilisant le bâton de la parole

A la fin des tours, les participants sont invités à communiquer leurs sentiments sur ce qui vient de se passer

Lecture

Exercice 2 :

Séparer la classe en groupes, donner à chacun une enveloppe fermée, ouvrir l'enveloppe et lire la première phrase, la mémoriser le plus rapidement possible, puis l'écrire au tableau. Le deuxième récupère aussitôt le texte et mémorise la deuxième phrase, puis l'écrire au tableau. Chaque joueur doit essayer d'écrire le plus vite possible en respectant la structure et l'orthographe des phrases. En rédigeant un texte composé de phrases simples, les élèves font sa lecture intégrale.

Grammaire

Exercice : 3

Le premier joueur prend une feuille sur laquelle il écrit en secret le début d'une phrase (groupe sujet). Puis, il plie la feuille pour cacher ce qu'il a écrit.

Exemple : Le lion.

Le second joueur écrit une fin de phrase commençant par un verbe.

Exemple : mange la gazelle.

Ensuite, les joueurs déplient la feuille pour lire la phrase.

Exemple : le lion mange la gazelle.

Conjugaison

Exercice 4 :

La classe va construire un jeu de cartes pour la conjugaison.

Pour cela il faut préparer :

10 cartes avec des infinitifs de verbes

8 cartes « personnes » : je, tu, il/elle...

2 cartes « temps » (ou plus) : présent, , futur

A tour de rôle, les élèves viennent tirer au sort 1 carte dans chaque série et écrire au tableau la forme demandée.

Carte 1 : ramasser – carte 2 : nous – carte 3 : futur (forme à construire : nous ramasserons les cahiers.)

Orthographe

Exercice 5 :

L'enseignante présente des bulles qui contiennent les mots invariables .De l'autre elle présente une série de phrases qui pourraient comprendre des mots invariables. La tâche des apprenants et de les compléter avec le mot invariable adéquat.

Vocabulaire

Exercice 6 :

L'enseignante prépare des étiquettes sur lesquelles figurent les verbes déjà travaillés dans les séquences précédentes, Dans une autre boîte, elle y met des noms correspondants à ces verbes –là. Les deux boîtes sont disposées devant les apprenants.