

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de l'enseignement supérieure et la recherche**  
**scientifique**

**UNIVERSITÉ ABDELHAMID IBN BADIS DEMOSTAGANEM**

**FACULTE DES LANGUES ÉTRANGÈRES**

Département de Français



**MÉMOIRE EN VUE DE L'OBTENTION DU DIPLOME DE  
MASTER ACADÉMIQUE**

Filière : langue française

Spécialité : Langue et Culture

**Intitulé**

**L'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE**

**Cas des élèves de 02<sup>ème</sup> A.M**

**Réalisé par :**

**FELLAHI Amina**

**Rédigé par :**

**Mr : BELLATRECHE Houari**

**Année universitaire : 2019/2020**

## *Remerciements*

*Tout d'abord, nous remercions notre Dieu pour son immense bonté tout -puissant pour la volonté, et la patience qu'il nous a données durant toutes ces années d'études, et la force pour compléter ce travail.*

*Nous apprécions aussi l'effort de notre famille, pour leur soutien moral, et spirituel, que dieu vous donne la bonne santé tous les jours de votre vie.*

*Je tiens tout particulièrement à remercier notre directeur de recherche, Monsieur BELLERACHE Houari d'avoir accepté de nous encadrer.*

*Merci également à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche.*

## *Dédicace*

*Je dédie mon présent mémoire à mes chers parents que nul ne peut remplacer dans mon Cœur, qui m'ont soutenu tout au long de mon parcours, qui ont cru en moi et qui m'ont redonné courage et sourire lorsque l'angoisse et le désarroi s'emparaient de mon être.*

*A toute personne qui reste convaincue que l'effort sincère et honnête est la seule voie vers la réussite et la réalisation de soi. Qu'ils trouvent tout ici, le témoignage de mon gratitude et ma tendresse.*



## **Résumé**

Notre travail de recherche met l'accent sur les activités ludiques et l'intérêt qu'elles peuvent susciter à l'enseignement / apprentissage du FLE. Il explique leur utilité quant à la motivation des apprenants pour aimer et apprendre la langue française par le jeu. L'objectif principal est la volonté de participer à la promotion de cet aspect, à travers la diversité de ses formes : jeux (jeux de mots, jeux communicatifs...), bandes dessinées, chansons/poèmes..., dans le contexte scolaire algérien.

**Mots clé :** activité ludiques – enseignement/apprentissage – motivation – aimer

## **Abstract**

Our research focuses on the fun activities and the interest they can generate in the teaching/learning of the FLE. It explains their usefulness as regards the motivation of the learners to like and learn the french language through play. The main objective is the will to participate in the promotion of this aspect, through the diversity of its forms : games, communicatives games, comics, songs/poems.... In the Algerian school context.

## **Key words :**

Fun activités – teaching/learning – motivation –like

# TABLE DES MATIÈRES

Remerciements

Dédicace

Résumé

Introduction générale.....7

## PARTIE THÉORIQUE

### **CHAPITRE 1: Les activités ludiques**

Introduction.....11

**1-Les activités ludiques en classe de FLE.....12**

1.1-Définition de l'activité ludique.....12

1.2-Caractéristique de l'activité ludique.....14

1.3-Le jeu de l'enfant.....15

1.4-Quels jeu pour l'enfant.....15

**2-Le concept de jeu en pédagogie.....15**

2.1-Le jeu ludique.....16

2.2-Le jeu éducatif.....16

2.3-Le jeu pédagogique.....17

**3-L'approche ludique.....19**

**4\_Fonction du jeu.....20**

### **CHAPITRE 2 : L'enseignement ludique en classe de FLE**

**1-Le jeu en classe de FLE.....23**

1.1-Le jeu, source de motivation.....	25
1.2-Le jeu, aide à acquérir des compétences.....	26
1.3-Le jeu, facteur d'acquisition.....	27
<b>2-La place du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....</b>	<b>28</b>
<b>3-La variété des activités ludiques.....</b>	<b>29</b>
3.1-Les jeux linguistiques.....	30
3.2-Les jeux de créativité.....	30
3.3-Les jeux culturels.....	31
3.4-Les jeux du théâtre.....	32
<b>4-L'importance des activités ludiques pour les apprenants.....</b>	<b>34</b>

## **LA PARTIE PRATIQUE**

### **CHAPITRE 3 : l'analyse**

Introduction.....	37
<b>1-Le public.....</b>	<b>37</b>
<b>2-Les corpus.....</b>	<b>38</b>
2.1-Le questionnaire.....	38
2.2-L'observation.....	41
<b>3-Analyse du questionnaire.....</b>	<b>41</b>
<b>4-Récapitulatif de l'analyse des dix réponses.....</b>	<b>55</b>
<b>5-L'observation.....</b>	<b>55</b>
Conclusion partielle.....	57
Conclusion générale.....	58
<b>Bibliographie.....</b>	<b>60</b>
<b>Annexe.....</b>	<b>61</b>

# **INTRODUCTION GÉNÉRALE**

## Introduction Générale.

---

Aujourd'hui l'enseignement apprentissage du français langue étrangère est une des préoccupations primordiales du système éducatif.

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe d'une langue étrangère. C'est un moyen pour bénéficier de l'envie de l'enfant à jouer car ça relève de sa nature et par la suite installer chez lui une compétence langagière par le biais du "jeu "

Selon J.J Rousseau : " Donner à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode sera bonne »<sup>1</sup>.

Wallon (l'évolution psychologique de l'enfant : 1941) a étudié le jeu dans le cadre de son travail sur les activités de l'enfant et son évolution mentale. «*L'activité propre à L'Enfant est le jeu.*»<sup>2</sup>

Le jeu crée un climat très favorable pour provoquer une interaction et maintenir la communication en classe. Il est un moyen pédagogique par excellence qui sert à faciliter l'apprentissage du FLE, à motiver les apprenants. La plupart des enseignants mettent à l'écart ce moyen qui devrait être un moyen de motivation pour faire aimer la langue française aux apprenants.

Cela nous incite à poser la problématique suivante :

**A quel point les activités ludiques représentent un facteur motivant l'apprenant à aimer la langue française et à l'apprendre ?**

Pour rentamer ce travail de recherche, nous avons formulé les hypothèses suivantes :

**Le ludique peut attirer l'attention des élèves et faire aimer ce qu'ils sont entraînés à apprendre.**

**Le jeu pourrait motiver l'apprenant à aimer et à apprendre la langue française car c'est une activité qui est censée procurer du plaisir.**

**Les activités ludiques sont une manière de s'investir et de développer l'imagination et la créativité de l'apprenant**

---

<sup>1</sup>Laura Douangdara, motiver l'apprentissage de FLE par le jeu, mémoire master, Univ. Grenoble 3, 2024/2025

<sup>2</sup>Maryse METRA, approches théoriques du jeu, IUFM Lyon, 2006, p. 7

## Introduction Générale.

---

Notre recherche s'intitule « l'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE » et pour vérifier nos hypothèses nous avons fait une enquête au sein du CEM LAZEM MOHAMED.

Ce travail de recherche articulera deux parties : Une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier englobe, les activités ludiques en classe de FLE et le jeu, sa progression en pédagogie, l'approche ludique et les fonctions du jeu. Le deuxième chapitre a tenu comme titre « l'enseignement ludique en classe de fle ». Dans le second on a parlé du jeu en classe du FLE, en passant par les notions suivantes : le jeu source de motivation, le jeu aide à acquérir des compétences, le jeu facteur d'acquisition. On a parlé de la place du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE, On a mentionné la variété des activités ludique pour définir les jeux linguistiques ; les jeux de créativité, les jeux culturels et les dérivés de théâtre pour finir par l'importance des activités ludique pour les apprenants.

Et la partie pratique contient un seul chapitre, dans ce chapitre nous essayerons d'analyser le questionnaire proposé auprès des élèves de la 02 année moyenne du collège d'enseignement moyen LAZEM MOHAMED à Ouled Maallah wilaya de Mostaganem par l'observation et enfin le questionnaire destiné aux enseignant.

## **PARTIE THÉORIQUE.**

# **CHAPITRE01**

## **Les activités ludiques**

## INTRODUCTION

Le processus d'enseignement /apprentissage en Algérie représente un vaste champ de recherche dans le domaine de la didactique, ce qui explique forcément, la multiplicité des études effectuée afin d'améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement pour réaliser les objectifs fixés et par la tutelle et par l'enseignant.

C'est à l'enseignant de favoriser un environnement favorable afin de créer une interaction et maintenir une communication en classe en se basant sur la motivation de ses apprenants pour leur donner l'envie d'apprendre.

L'enseignant dote des méthodes qui doit choisir des options lui permettant de mener le processus d'enseignement à bon escient. C'est pour cela qu'il pourrait se référer à des supports, de son choix, pour faire aimer à ses apprenants ce qu'il leur enseigne. Dans le cas des FLE, En classe du cycle moyen, l'enseignant pourrait utiliser le jeu, un moyen qui pourrait motiver les apprenants.

Le jeu est un outil éducatif qui aide l'apprenant à interagir avec son environnement dans le but d'apprendre et de développer la personnalité et le comportement. C'est un outil éducatif qui rapproche les concepts et qui aide à comprendre les significations. Il est efficace dans le sens d'organiser l'apprentissage pour répondre aux différences individuelles et pour enseigner aux enfants en fonction de leur potentiel et de leurs capacités. Le jeu est une méthode de traitement utilisée par les éducateurs pour les aider à résoudre certains problèmes et troubles rencontrés par certains enfants. Les jeux activent les capacités mentales et améliorent le talent créatif des enfants.

PIAGET (1945), a mis en évidence les différentes étapes du jeu, qui vont de l'exercice, à la règle, en passant par le symbole. Il y montre les interactions entre les différents domaines d'évolution que sont le jeu, la pensée logique, la socialisation. PIAGET s'intéresse au jeu en étudiant le développement de l'intelligence. Pour lui, le jeu conduit de l'action à la représentation « *dans le mesure ou il évolue de sa forme initiale d'exercice sensori-moteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination* »<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Maryse METRA, approches théoriques du jeu, IUFM Lyon, 2006, p. 5

## **1-Les activités ludiques en classe de FLE**

### **1.1-Définition de l'activité ludique :**

Selon Cuq :

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu net pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants « *collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc...* <sup>4</sup>»

Selon 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 »

Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle. Dans ce chapitre nous allons essayer de définir les deux concepts : « jeu » et « activité ludique ». Nous essayerons de montrer les différents types d'activités ludiques et leur utilité dans l'enseignement.

Selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux :

La pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique :

« *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* »<sup>5</sup>

D'une manière générale, c'est l'activité de jouer.

A la lumière de ce qui a précédé, nous pouvons dire constate que le jeu sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est favorisé et choisie par l'enfant. Source de

---

<sup>4</sup>J.P Cuq, Dictionnaire de didactique du français, édition : Jean Bencreat'h, Paris 2003, p. 160

<sup>5</sup>Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p. 83

plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

Le jeu est reconnu comme étant structurant par les principaux auteurs intéressés par le développement cognitif de l'enfant. Selon Vygotsky, le jeu crée la zone de développement proximal de l'enfant. Dans le jeu, l'enfant se situe toujours au-delà de son âge moyen, au-delà de son comportement habituel, comme s'il était au-dessus de lui-même. « *Le jeu comporte, de façon condensée, tel un verre grossissant, toutes les tendances du développement* <sup>6</sup>»

Le jeu est donc associé à la notion de plaisir et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Alors le jeu a-t-il sa place à l'école ou au collège où la présence horaire et les programmes sont contraints ? Si une des missions de l'école est l'apprentissage de l'effort et si tout enseignement exige de la part des élèves rigueur, concentration, ténacité, rien interdit aux enseignants d'avoir recours au jeu quand celui-ci contribue

à faire progresser ses élèves.

Pour étudier le développement de l'enfant, Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jérôme Bruner et bien d'autres ont dirigé leur réflexion vers des démarches ludiques et leurs implications dans le développement de l'intelligence. Leurs recherches ont contribué à montrer l'importance du jeu dans le développement de l'enfant et par conséquent dans son utilisation dans les activités scolaires.

Parmi les caractéristiques de l'activité ludique, notons celles de gratuité et de plaisir, qui font que cette activité semble s'éloigner des obligations de la vie sociale. En tant que divertissement et amusement, il s'oppose à la contrainte.

Des conceptions différentes sur la nature du jeu en général, y compris celui de l'adulte. Selon Roger Caillois, le jeu sert à transformer de l'instinct en social, du naturel en culturel. Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent constituer d'importants facteurs de civilisation. L'intérêt du jeu étant la socialisation de l'individu. Il

---

<sup>6</sup>Maryse METRA, approches théoriques du jeu, IUFM Lyon, 2006, p.6

montre les rapports étroits entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale. Il s'agit ainsi d'une activité :

### 1.2- Caractéristiques de l'activité ludique :

- **Libre** : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux.

- **Séparée** : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance.

- **incertaine** : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur.

- **improductive** : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'autre sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie.

- **réglée** : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte.

- **fictive** : accompagnée conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. Gille Brougère, responsable du DESS en science du jeu à Paris 13 donne une définition du jeu en cinq critères : « La fiction réelle », faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité, l'adhésion, il n'y a jeu que si le joueur le décide, la règle, elle est indispensable pour la structure du jeu, la frivolité, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent.

On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser. Il répare les failles (voir l'enfant et le handicap), l'incertitude, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

Le jeu de l'enfant cependant le jeu enfantin a d'autres caractéristiques. Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant. En effet, selon Jean Châteauneuf, « l'enfant est un être qui joue et rien

*d'autre* ». « Le jeu d'après Vygotsky comporte de façon condensée, tel un verre grossissant, toutes tendances du développement de l'enfant. »

### **1.3-Le jeu de l'enfant :**

Le jeu de l'enfant est une activité fondatrice : « *L'enfant est un qui joue et rien d'autre.* » L'enfant joue : par plaisir, pour exprimer de l'agressivité, pour maîtriser l'angoisse, pour accroître son expérience, pour rétablir des contacts sociaux. Il fait la distinction entre « Game » (jeu défini par des règles qui en ordonnent le cours) et « Play » (jeu qui se déploie librement).

### **1.4-Quels jeux pour l'enfant ?**

Piaget a établi une classification génétique en 3 Stades :

- Les jeux d'exercice (2 ans),
- Les jeux symboliques (se mettre à la place de ... faire comme si ...),
- Les jeux à règles (5-6 ans).

### **2-Le concept du « jeu » en pédagogie :**

Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique, il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu :

- Niveau ludique
- Niveau éducatif
- Niveau pédagogique

## 2.1-Le jeu ludique :

C'est une activité libre, spontanée, imaginative qui n'a pas de règle fixe. Selon Christine Renard « *il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* ». <sup>7</sup>

Selon le petit Robert, (1991 :p1046) : le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quand le mot « ludique » ; c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.

Ce type de jeu n'importe pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

Pour N. De Grandmont le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source est les caractéristiques génétiques et sociales de l'individu. Aussi elle précise que : « L'histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'appivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perceptions. » <sup>8</sup>

Donc, le jeu exige l'engagement critère personnels de l'enfant il l'aide à s'exprimer et donner des choses. Le jeu donc considéré comme le travail de l'enfant, il est un moyen et en même temps une fin en soi.

## 2.2-Le jeu éducatif

➤ **Educatif (adj)** qui concerne l'éducation, système éducatif, propre à éduquer jeu éducatif.

« *Un jeu éducatif est un jeu visant l'apprentissage de compétences ou de connaissances et le développement de plusieurs aptitudes. Il peut être un jeu vidéo (voir jeu éducatif). Ils sont notamment utilisés à l'école comme outils pédagogique.* » <sup>9</sup>

Le jeu éducatif n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique seulement, il représente quelques caractéristiques que qualifie par spécifique.

---

<sup>7</sup>Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, disponible sur le site : <http://www.uclouvain.be/cps/document/le-jeu-en-classe-de-fle-pdf>.

<sup>8</sup>Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université 1997. P47-48

<sup>9</sup>Disponibe sur <http://www.jeuxjeux.fr/jeux/educatif/jeux-Educatif>

En premier lieu, le jeu éducatif représenterait « Le premier pas vers la structure » (Grandmont)<sup>10</sup>cette réflexion rejoint celle de Freinet (1960) qui décrivait le jeu éducatif comme un jeu imposé possédant tous les caractéristiques néfastes du travail obligatoire. Le jeu éducatif permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves (Grandmont).

En second lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances (Grandmont, 1997 : 66). Dans son contexte éducatif, le jeu aura comme rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure spécifique au jeu, aux prés requis.

Ainsi « le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifient un peu l'effort soit absent, par du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant ».

En troisième lieu, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu, en gardant évidemment son caractère « distrayant » et sans « contraintes » car le rôle fondamental du jeu est de « créer un climat de plaisir » (Grandmont, 1997 :64)

On peut dire que le jeu éducatif ne se diffère pas du jeu ludique mais il se caractérise par des points spécifiques selon N. De. Grandmont.

N. De Grandmont déclaré : « si n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles ».

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

### **2.3-Le jeu pédagogique :**

Selon Nicole De Grandmont, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. En effet la différenciation entre jeu

---

<sup>10</sup>Nicole de Grandmont, pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Ed Boeck université 1997. P47\_48

éducatif et jeu pédagogique réside dans le fait que le jeu désigne un moyen de vérification et de renforcement des compétences, et favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer, alors que le but et l'intention envisagée par les jeux éducatifs sont moins déclarés. »

Une distinction entre jeu éducatif et jeu pédagogique en termes de l'acquisition de la capacité, mais nous ne trouvons pas de différences entre les deux jeux éducatifs est un moyen d'atteindre et renforcer la capacité intellectuelle, cognitive et mentale.

Autrement dit le jeu pédagogique ne cherche pas le plaisir mais il cherche de faire apprendre des connaissances par des autres. « Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de vérification des connaissances par l'apprenant de sorte que le plaisir devient travail. »<sup>11</sup>

La logique dans le jeu pédagogique est établie sur l'idée que le plaisir de jouer s'accroît au fur et à mesure qu'il y a apprentissage et elle est fondée sur deux sortes de pédagogie.

Les jeux pédagogiques contribuent à l'acquisition de connaissances ou de compétences. Ils sont de plus en plus reconnus par les pédagogues et les enseignants comme utiles, pour les raisons suivantes :

- ✓ Les enfants aiment et ont besoin de jouer. Un contenu perçu comme ennuyeux, peut les passionner un fois formulé sous forme ludique .
- ✓ Les joueurs jouent ensemble : leur attention est soutenue, au contraire d'un cours où les élèves peuvent penser à autre chose.
- ✓ La motivation de gagner renforce l'attention
- ✓ Les jeux de société socialisent les enfants qui apprennent à respecter une règle commune.
- ✓ Les parents sont le plus souvent favorables à cette approche, qui leur permet parfois de prolonger l'expérience scolaire à la maison.

---

<sup>11</sup>[http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_et\\_apprentissage\\_scolaire/](http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_et_apprentissage_scolaire/) article Jeu et education PDF

Lorsque l'apprenant est prêt, le jeu éducatif interviendra pour l'aider à vérifier ses connaissances et les réintégrer par la suite afin de résoudre d'autres problèmes.

En conséquence à l'histoire coloniale qui a duré 132 ans, la langue française a toujours été présente en Algérie parallèlement aux autres langues maternelles ainsi qu'à l'arabe de scolarisation. Cette langue a donc été, en quelque sorte, imposée. Elle est enseignée aux Algériens depuis l'époque coloniale où elle avait le statut de langue native. Après l'indépendance, ce statut s'est transformé en « langue étrangère ». Elle devient alors une langue d'enseignement, on lui accorde plus d'intérêt. Elle est présente dans le système scolaire algérien à tous les niveaux (primaire, moyen, secondaire). A l'université, le français est langue d'étude pour la majorité des filières scientifiques. D'une année à une autre, les réformes se succèdent dans le but d'améliorer l'enseignement/apprentissage du français. Cependant, depuis les réformes de 1976, qui ont instauré et généralisé l'usage de l'arabe, l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie n'a plus eu les résultats espérés. Cependant, il convient de préciser que ce n'est pas la seule explication. En effet, les raisons de ce recul sont multiples en dépit des efforts fournis par l'école algérienne pour promouvoir l'enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays.

### **3- L'approche ludique : apprendre par le jeu**

La pédagogie du jeu s'appuie sur une approche par laquelle l'enfant apprend à son rythme, sans compétition excessive, dans un climat structuré et bienveillant.

Cette approche permet de susciter chez l'enfant le sentiment de réussite.

Cette approche ludique a néanmoins ses limites : croire qu'on peut tout enseigner par cette méthode relève plus de l'imaginaire que la réalité.

Les jeux pédagogiques contribuent toutefois à l'acquisition des connaissances et habiletés motrices fondamentales. Ils sont reconnus par les pédagogues parce que :

- Les enfants aiment et ont besoin de jouer ;
- Durant le jeu, l'attention des enfants est soutenue.
- La motivation de gagner renforce l'attention.

L'approche ludique entraîne naturellement l'enfant vers une dynamique spontanée où chacun prend conscience de ses possibilités à s'inventer. Le jeu autour de l'imaginaire aide parfois à se dépasser, à se dévoiler et à soulager les émotions dans l'instant présent. Le corps se libère, se relâche en quelque sorte.

Objectif : développer l'imagination créative accroître la créativité apprendre à exprimer leur réalisation marcher en réalité objective.

## **4- Fonction du jeu :**

D'après Silva (2008), le jeu en classe de langue a cinq fonctions : la socialisation, l'interaction authentique, la mise en œuvre de stratégies, le développement langagier et cognitif et la motivation.

### **a. Socialisation :**

Le jeu en classe de langue est une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible dans le but de réaliser une tâche. Il permet une « prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble » (Vanthier, 2009, p. 57). A travers le jeu, l'élève va être amené à des situations dans lesquelles il va devoir apprendre à vivre en communauté. Par exemple, il va devoir être capable de partager, d'attendre son tour et discuter des stratégies à mettre en place pour réaliser une tâche. Selon Vauthier(2006), le jeu contribue au perfectionnement du langage de l'apprenant en le conduisant à s'exprimer, clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et argumenter. De plus, il donne l'opportunité aux apprenants de multiplier

aussi bien leur temps de parole individuelle et personnalisée que leur temps de réflexion et de travail en autonomie (Silva, 2008b).

### **b. Interaction authentique :**

D'après Silva(2008), un des points positifs du jeu est qu'il va amener les apprenants à utiliser le langage comme moyen d'interaction authentique dans la classe. En effet, ils vont s'exprimer

dans la langue cible car ils ont une finalité bien précise et explicite qui est l'accomplissement d'une tâche.

### **c. Mise en œuvre de stratégies :**

Pendant le jeu, l'apprenant va mettre en œuvre différents types de stratégies. En effet, dans un premier temps, pour effectuer la tâche, l'apprenant va utiliser des stratégies de jeu en prenant des décisions tout en respectant les règles du jeu. Certains apprenants vont avoir l'occasion de montrer des talents insoupçonnés. Dans un deuxième temps, l'élève va mettre en œuvre des stratégies d'apprentissage. Comme le souligne Vanthier (2008 ? P ; 57), « *le jeu sollicite l'attention, la concentration et l'activité de l'élève* »<sup>12</sup>, ce qui va favoriser son apprentissage de la langue étrangère.

### **d. Développent langagier et cognitif :**

Dans le cadre du jeu, l'apprenant va perfectionner son langage dans la perspective de l'action : il va parler pour agir. D'après Silva52008), le ludique permet le déploiement de nombreux mécanismes tels que l'intelligence, l'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse, il va aussi permettre à l'apprenant d'investir ses connaissances et d'avoir une meilleure estime de lui-même. De plus, il sera amené à être actif notamment en occupant la fonction de partenaire auprès de son équipe et en mobilisant ses efforts pour aider son groupe à gagner (Vauthier, 2006). Il est possible d'ailleurs qu'il prenne plaisir à partager et à échanger et, de ce fait, il fera preuve d'une attitude positive.

---

<sup>12</sup>Laura Douagdara, motiver l'apprentissage de FLE par le jeu, mémoire master 2, Unv. Grenple 3, 2014/2015

## **CHAPITRE 2**

# **L'enseignement ludique en classe de FLE**

### 1- Jeu en classe de FLE

Le jeu est le travail de l'enfant. C'est son « laboratoire » dans lequel, il peut comprendre comment fonctionnent certaines choses, comment doit-il réagir face à différentes situations. Le jeu peut mener, en effet, au travail car il y a un parallèle entre le jeu et le travail. Patrick Fougère, un psychologue de l'éducation, précise dans la revue : les langues modernes(1994) que « *l'enfant, lui, prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels* ». <sup>13</sup>

Il explique qu'un apprenant peut apprendre par les activités ludiques mieux qu'un apprenant travaille des exercices traditionnels. Il ajoute aussi «le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail.

Qui veut dire que le jeu ne reflète pas un climat de travail mais il mène l'enfant à travailler en s'amusant et sans faire attention ...

Par exemple un enfant qui forme des mots à partir des lettres colorées, cet enfant a déjà la capacité de lire et d'orthographier des sons puis des mots donc ce jeu de mots amène l'enfant à enrichir son stock lexical et faire la correspondance phonie/graphie.

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

En jouant l'enfant apprend à s'explorer et explorer son univers, quand il joue, il le fait avec sérieux, pour lui, jouer n'est jamais ne rien faire à ce moment l'enfant donne un grand effort, il respecte les règles, aussi il décide et s'exerce sans avoir des contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente qui est un constituant fondamental dans le jeu.

Donc, 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

---

<sup>13</sup><http://francoomania.ru/francoomania-old/savoir-faire/activite-ludiques-en-classe-de-fle-aspect-theorique.html>, Activités ludiques en classe de FLE; PDF

moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer, d'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique,

l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le billet du jeu.

Ce groupe de facteurs touche l'organisation et la planification des activités en classe

.Un enseignement adapté aux différences et au rythme individuel maximise l'apprentissage

.Les approches pédagogiques doivent alors être variées Consécutivement au rendement la rétroaction et le renforcement sont utilisés efficacement.

Il demande effort, discipline. « Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer. »

C'est grâce aux jeux qu'on apprend et grâce aux jeux aussi qu'on communique et échange les idées les membres d'un groupe de travail.

Roger Caillois trouve également que « Le jeu en pédagogie a pour objet premier d'instruire. » Il devient à ce point structuré qu'on y contacte une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu ». Le jeu devient synonyme de travail.

Cela fait maintenant plus d'une trentaine d'années que le jeu commence à trouver sa place dans la classe de langue.

Il a été pendant longtemps perçu comme une activité récréative qui discrédite l'enseignement. Encore aujourd'hui, le jeu est très souvent considéré comme un passe-temps par beaucoup de professeurs. Ils l'utilisent par exemple lorsqu'ils ne savent plus quoi faire en fin de cours et qu'il reste encore dix ou quinze minutes. L'activité ludique est aussi assimilée à une récompense pour les apprenants ayant bien travaillé.

Pour dépasser ces visions réductrices, nous pourrions plutôt l'envisager comme un outil didactique à part entière ayant sa place dans une séquence de cours de français langue étrangère comme le considère François Weiss dans son ouvrage « Jouer, communiquer, apprendre.

En effet, un jeu bien utilisé en classe a autant de pertinence qu'un exercice de grammaire ou que d'autres types d'activités.

### **1-1 Le jeu, source de motivation :**

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout du plaisir et cela constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des élèves, qui trouvent plaisir à être en classe. Le jeu ne peut qu'aiguiser leur curiosité, plus les enfants sont motivés, plus l'apprentissage est facile.

Lorsqu'on joue, on travaille sans en avoir l'impression. L'auteur Susan Halliwell parle d'un « apprentissage indirect » et précise que « Les jeux sont bien davantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des 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 devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches troues en fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail ». Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. » (Halliwell, 1995,6).

Pour dire que le jeu est un apprentissage indirect on dit que le jeu est un outil on dit que le jeu est un outil ou bien un moyen qui fait de plaisir et qui vise l'acquisition des savoirs d'une façon indirecte.

Par exemple un panier plein des fruits d'ailleurs l'apprenant est invité à choisir un fruit et le nommer.

Ce jeu vise la nomination des fruits mais il tient une forme motivée

Il est important de préciser qu'en classe de langue et surtout au moment des premiers apprentissages, tout est complètement nouveau et différent. Ainsi, des jeux qui seraient puérils ou ennuyeux dans la langue maternelle ne seront pas forcément vécus comme tel dans

la langue étrangère. Ils pourront même valoriser l'élève qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Le jeu va aider et encourager l'apprenant en créant la motivation et en la maintenant. Le jeu arrive à dédramatiser les situations d'apprentissage.

Nous ne pouvons, dans ce cas, dissocier plaisir et travail car ils sont étroitement liés dans la dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère auquel l'apprenant participe activement. Cela implique que les "règles du jeu" sont acquises et respectées par les apprenants : les objectifs à atteindre doivent être clairs car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

Weiss (1983, p8) note que le jeu « peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux apprenants de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement »<sup>14</sup>

Et pour animer une classe de FLE, on peut traduire les longs textes et les mots difficiles à déchiffrer à un petit jeu de mots composés des lettres colorées pour créer un climat de motivation.

### **1-2 Le jeu, aide à acquérir des compétences :**

Le jeu aide à développer l'éducation des compétences". L'impact est important pour lui d'avoir joué dans le développement des capacités mentales de l'apprenant et l'apprentissage qui consacre une influence importante dans le développement des capacités mentales de l'apprenant et sur les moyens et l'apprentissage facile. L'ingérence dans la formation des compétences et rencontrer mentales de répondre aux besoins de jeu.

Lorsque l'apprenant joue, il s'engage complètement. Le jeu incite à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problèmes de langue. L'apprenant ose parler, essaye, se

---

<sup>14</sup>Weiss F, Jeux et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique Pédagogique », Hachette, 1983.

trompe, réessaye. Toutes les barrières entre individus tombent et la communication s'établit dans un esprit de coopération ou de compétition entre membre d'un groupe dans un climat de confiance et de sécurité. En effet, le plaisir de parler naît, chez l'apprenant, à partir des situations de communication variées et ludiques. Susan Halliwell précise que l'apprenant doit avoir une véritable raison qui le pousse à communiquer.

Martin Kervran insiste sur ce point « *Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...]. Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle* ». <sup>15</sup>

Martin Kervran veut dire que le jeu aide l'apprenant à communiquer dans un climat de travail collectif en écoutant, comprenant et parlant pour défendre le point de vue d'une manière contenue.

Dans son ouvrage « les apprenants et l'enseignement des langues étrangères » Charmian O'Neill explique le pourquoi : « *On a souvent eu l'occasion d'insister sur les liens entre l'activité et l'acquisition linguistique chez les apprenants [...]. Dans certains matériaux pour apprenant on note d'ailleurs une tendance à insister de façon beaucoup plus nette et plus motivée sur les aspects Kinésiques de l'apprentissage, sur la nécessité de l'implication physiques dans toute activité en langue étrangère* » <sup>16</sup> Donc la langue représente un outil pour atteindre un but.

Le jeu pourrait être dans ce cas un excellent moyen pour y parvenir. Faire associer les mots aux actions et aux gestes correspondants permet de bien retenir les notions étudiées.

Les apprenants acquièrent et apprennent à l'exception des activités à jouer et ce qui leur fait l'acquisition du langage.

### **1-3 Le jeu, facteur d'acquisition**

« L'expérience se personnalise et donc se mémorise mieux car la personne est impliquée »  
(Décuré, 1994, p21)

---

<sup>15</sup>Martine Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, éd : Bordas, 2002.

<sup>16</sup>Charmian O'Neill, les enfants et l'enseignement des langues étrangères, Didier, 1993, p239

Par l'expérience et l'apprenant d'acquérir l'expérience et les capacités de connaissances en répétant et lui fait penser à des moyens d'éducation sophistiqués et à chaque fois de développer des moyens de créativité.

Quand à Weiss (1983, p 8). « Les jeux et les exercices de créativité »

Les jeux des exercices est d'acquérir des compétences par le jeu à travers crée l'apprenant, et donne toutes ses énergies créatrices (d'utiliser de façon nouvelle, Personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçons en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris. Cette utilisation de ce sujet est la nouvelle façon une étape critique personnelle dans tous les niveaux d'apprentissage est souvent difficile à réaliser en utilisant des exercices en cours de différentes façons.

A travers l'action l'apprenant arrive à mémoriser mieux, il s'implique profondément dans ses expériences ; il joue, échoue et rejoue de nouveau. La répétition qui se fait naturellement de structures aide l'apprenant à fixer l'information dans sa mémoire. Les activités ludiques représentent une amorce très utile au travail.

### **1- La place du jeu dans l'enseignement/ apprentissage du FLE :**

« La méthode communicative a comme objet principal d'apprendre à l'élève qui est devenu un acteur actif dans son acte d'apprentissage « apprenant » à parler dans une langue étrangère, en utilisant une pédagogie qui s'appuie sur la motivation comme un moyen efficace dans le processus de l'enseignement /apprentissage du FLE en tenant compte des facteurs importants tels que les aspects affectifs, psychologiques, des apprenants. »<sup>17</sup>

L'enseignement de notre jour adapte souvent une pédagogie qui fait appel aux pratiques ludiques en tant que méthodes d'apprentissage, à cause de leurs pouvoirs de créer des situations stimulantes qui engendrent une bonne source de motivation et permettent à

---

<sup>17</sup>Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adapté aux apprenants, PDF

l'enfant d'apprendre par plaisir la langue où il trouve l'espace à la créativité ,l'affection, la détente et l'imaginaire.

Les pratiques ludiques son diverses, dessin, chant, théâtre, jeu...etc. Notre recherche se focalise sur le jeu comme méthode d'apprentissage du FLE.

### **2- La variété des activités ludiques**

« Un des problèmes importants pour l'élève en difficulté d'apprentissage trouve sa source dans des activités qui sont les mêmes pour tous, des activités ouvertes peuvent faciliter l'apprentissage .Ces activités ,qui permettent des choix ,peuvent être réalisées par des élèves de niveaux différents .L'organisation fonctionnelle de la classe ;les ressources humaines et matérielles favorisent la mise en place d'activités ouvertes ,un soutien matériel approprié aura un effet positif sur l'auto-apprentissage et sur l'autocorrection. L'aménagement de la classe, l'institution des règles, la gestion du temps, le rôle des élèves et de l'enseignant sont autant d'éléments à considérer dans une organisation fonctionnelle de la classe adaptée aux élèves. »<sup>18</sup>

Le jeu est l'éducation et le comportement effectif initial dans la société d'acquérir des compétences communication intellectuelle et culturelle, qui vise à créer une ambiance de compétition et de motivation.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludiques:

### **3-1 Les jeux linguistiques :**

---

<sup>18</sup>Goupil, Les élèves en difficulté d'adaptation et d'apprentissage, 4<sup>ème</sup> édition, Gaëtan Morin éditeur. p99

Dans cette catégorie, vous pouvez déduire tous les jeux qui se rapportent à la langue est une sorte de processus formel et linguistique, même si l'apprenant est en face d'un jeu, il est dans ce cas des, la langue traitant des multiples composantes d'activités langagières, en particulier. «*Les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* »<sup>19</sup>.Donc l'apprenant est capable d'acquérir une langue et ses règles en jouant.

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des :

*Mots croisés* : c'est un jeu de lettre

s. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille

Grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les lots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « mots croisés »<sup>20</sup>

*Jeux vidéo* : Les jeux vidéo utilisent des moyens techniques spécifiques, soit des consoles de jeu vidéo, des bornes d'arcade, ou encore des ordinateurs. D'invention assez récente (dans les années 1950), ils ont ouvert le champ à de nouvelles manières de jouer. Plusieurs types de jeu vidéo ont vu le jour. Voici une liste non-exhaustive :

- ✓ Le jeu de simulation
- ✓ Le jeu de plates-formes
- ✓ Le jeu de rôle
- ✓ Le jeu en réseau

### 3-2 Les jeux de créativité :

Le concept de la créativité est pour la majorité des éducateurs didacticiens, et est associée à la situation du jeu pour voir le travail qui ne peut être évité. En ce qui concerne le concept de la créativité et de l'innovation et sa relation avec la situation de jeu d'enseignement « Jeu, langage et créativité », intitulé justement « **Créativité** », dont il attribut, dans l'article écrit par

---

<sup>19</sup>Cuq, Jean-Pierre, Gruca, I sabelle, Op cit, p417

<sup>20</sup>[Http://fr.wikipedia.org/wiki/ mots-croisés.](http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés)

Haydée Silva , aux « jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, desens, de phrases, de discours ou de récits originaux, insolites, cocasses\*, poétiques, etc., »<sup>21</sup>.

Ce type de jeux invite l'apprenant à exploiter tous ses efforts et ses connaissances langagiers et élargir son imagination pour arriver à créer des mots, des phrases et des expressions ....etc

De ce fait, les jeux de créativité consistent à exploiter les connaissances langagières des apprenants d'une manière originale et inédite, citons dans cette catégorie l'exemple suivant:

Les charades: c'est un jeu qui consiste à créer des mots en à partir des syllabes définies.

### 3-3 Les jeux culturels:

Cette grande partie des jeux de langue exploite les connaissances culturels des apprenants en les intégrant dans une situation de teste de bagage linguistique à savoir le vocabulaire et la grammaire, comme les détermine le **Dictionnaire du français langue étrangère et seconde**« les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants »<sup>22</sup>

L'étudiant est prêt, il va à la table des négociations, il écrit acrostiches lui et le reste de la classe peut lui poser des questions sur ce qu'il a écrit. Par exemple, on peut se demander: Est-ce que vous aimez la langue française? Pourquoi aimez –vous cette langue ?

Donc, ce genre de jeu fait appel à l'apprenant de donner d'autres connaissances des cultures.

### 3-4 Les jeux dérivés de théâtre :

---

<sup>21</sup>Haydée Silva, La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Etrangère, disponible sur <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.htm>

<sup>22</sup>Cuq, Jean-Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère en seconde, Ed presse université de Grenoble, p 458.

Se sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* »<sup>23</sup>»

La nature des jeux de jeu comme base pour les enfants ou motiver les apprenants à reconstruire un monde fantastique pour développer le champ imaginaire de la connaissance et de leur fournir des compétences pratiques et de communication. Les activités théâtrales varient selon les principes suivants:

- **L'improvisation** : Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales.

Par exemple le projet de vacances en famille.

- **La directivité** : l'attitude de l'enseignant qui s'appuie sur une certaine représentation de la répartition des rôles au sein de la classe

Dans cette perspective .l'enseignant possède la savoir, prodigue, les connaissances, tandis que les élèves rendent des travaux et essaient de produits des résultats et une approche suppose une soumission aux choix préétablis par l'enseignant.

- **La dramatisation**: méthodologie audiovisuelle la dramatisation, est une technique systématisée qui vise la mise en action par les élèves du dialogue de la leçon après l'avoir mémorisé les élèves le rejouent, ils sont censés ainsi s'identifier aux personnages et s'approprier leur langage par imitation.

### - **Les jeux de rôles**

---

<sup>23</sup>Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p45

Le rôle du jeu dans l'enseignement de la langue, qui est la communication interactive entre le groupe et chacun d'entre eux joue un rôle dans le développement de la compétence communicative dans les trois aspects des composants linguistiques, les composantes de la science et le langage volet social et pratique, et le rôle du jeu a également l'avantage de développer la capacité intellectuelle pour répondre à ce qui est pas prévu, et d'encourager l'expression spontanée.

« Un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants ou chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique ,Dans cette interaction imaginaire et stimulé, l'apprenant doit mobiliser tous les moyens de langage expressif en corrélation avec la connaissance des sons verbaux, et mime où il devrait être la communication comme dans l'état d'origine. En d'autres termes, l'étudiant impliqué dans l'échange de la langue, elle-même linguistique et pratique, il fait face à une situation où il est appelé Communicatif parler et parole et à se comporter dans un groupe.»<sup>24</sup>

Donc, le jeu de rôle avec lequel nous essayons de reconstituer une situation plus authentique de communication. Il peut être guidé ou libre. Les apprenants se mettent en groupe de deux. Une situation de communication est mise en place (personnages, lieu, objectif de communication, ...). Ensuite, les deux apprenants interagissent dans cette situation qui ressemble à un contexte authentique.

Enfin, on peut dire que l'aspect ludique est une continuation des idées pédagogiques de Jean-Jacques Rousseau a écrit dans « Emile »: « Donner à l'enfant le désir d'apprendre de quelque manière que ce soit bon.

---

<sup>24</sup>Activités ludiques en classe de FLE ; PDF, disponible sur <http://francoomania.ru/francoomania-old/savoir-faire/activité-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html/>

### 4- L'importance des activités ludiques pour les apprenants

Nous savons que l'apprentissage d'une langue étrangère exige la maîtrise de la compétence de l'oral et celle de l'écrit .et pour maîtriser ces deux compétences d'une manière plus facile ,on est invité nous comme des enseignants à jouer sur le moral de l'apprenant en lui offrant des activités ludiques comme les jeux de mots ,les jeux de dialogues ,les illustration les bandes ,dessinées...etc.

Ces activités ludiques sont des outils plus efficaces pour chercher les savoirs puis les acquérir dans un climat de plaisir et de la motivation.

Le jeu occupe une place primordiale dans la vie d'un enfant dès son plus jeune âge. Il lui permet notamment d'apprendre à développer son imaginaire et d'échanger avec les autres... Explications de Caroline Perez, éducatrice de jeunes enfants.

« Le jeu est aussi important que de lire des histoires ou encore de faire des dessins... Souvent les parents disent : "Ah, il a joué, donc il n'a rien fait ". Mais pas du tout. Le jeu apprend énormément de choses. Pour les plus petits, c'est une expérimentation, la découverte de l'univers qui les entoure. Pour les plus grands, cela leur permet de développer leur imaginaire, de se construire »<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup>[Http://www.journaldesfemmes.com/maman/enfant/perez-caroline-quelle-est-l-importance-du-jeu-pour-un-enfant.shtml](http://www.journaldesfemmes.com/maman/enfant/perez-caroline-quelle-est-l-importance-du-jeu-pour-un-enfant.shtml), Quelle est l'importance du jeu pour un enfant

# **LA PARTIE PRATIQUE**

# **CHAPITRE 3 :**

## **L'analyse**

### **Introduction .**

Après avoir mis le rôle des activités ludiques en classe de FLE dans le cadrage théorique et avoir exposé les différentes définitions, les caractéristiques de ces activités ainsi que leur utilité dans la motivation des apprenants pour aimer et apprendre la langue française, nous passons à la partie pratique dans laquelle nous allons parler de notre expérience et avoir mené une enquête auprès des enseignants de la langue française du cycle de moyen.

Dans cette partie, nous allons vérifier les hypothèses que nous avons formulé et portée dans l'introduction de notre recherche scientifique à travers l'analyse des informations que nous avons obtenues de notre échantillon de Public enseignant.

Avant de parler de l'analyse des résultats obtenus, il nous est paru nécessaire de justifier le choix du corpus ainsi que le public cible.

### **1-Le public :**

Notre enquête a été effectuée auprès des enseignants de la langue française du cycle moyen du collège d'enseignement moyen LAZEM Mohamed d'Ouled Maallah.

Notre expérience du terrain s'est effectuée dans une classe de 02<sup>ème</sup> année moyenne du CEM de LAZEM Mohamed.

### **2- les corpus :**

#### **2.1- le questionnaire :**

Nous avons opté pour l'outil déductif qui est le questionnaire que nous destiné aux enseignants, nous avons jugé nécessaire de choisir ce public qui ont fait face à des situations de blocage durant les séances des cours et qui auraient fait recours à d'autres supports leur facilitant la mission notamment les activités ludiques et d'autres activités

telles que l'inclusion des TICE. Nous considérons qu'à travers le questionnaire, nous pourrions obtenir des informations nécessaires nous aidant à vérifier nos hypothèses.

**Ce questionnaire s'inscrit dans le cadre de notre recherche scientifique pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'études de Master 02 en langue française au sujet du rôle des activités ludiques dans la classe de FLE pour faire aimer la langue française. Il est destiné aux enseignants du moyen pour recueillir un certain nombre d'informations nous permettant de mener notre recherche à bon escient. Nous les prions de répondre.**

Age : .....

Sexe:  homme       femme

Nombre d'années d'expérience : .....

**Question 1:**

Vous êtes enseignant (e) de français parce que :

- a. Vous aimez enseigner.
- b. Vous aimez le français.
- c. Vous avez eu une formation d'enseignant (e) de français.
- d. C'est un choix personnel.

**Question 2:**

Lorsque vous enseigner le français vous vous sentez :

- a. Très motivé (e) pourquoi ? : .....
- b. Assez motivé (e) pourquoi ? : .....
- c. Très peu motivé (e) pourquoi ? : .....

**Question 3:**

Vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour l'apprentissage du français ?

OUI.....

NON.....

**Question 4:**

Rencontrez-vous des élèves qui présentent une démotivation face à l'apprentissage du français ?

OUI.....

NON.....

**Question 5:**

Quels moyens utilisez-vous pour motiver un apprenant ayant perdu l'envie d'apprendre la langue française ?

- a. LES TICE :.....
- b. LE LUDIQUE :.....
- c. LE THEATRE :.....
- d. AUTRES :.....

**Question 6:**

Avez-vous recours aux activités ludiques en classe avec vos élèves ?

OUI.....

NON.....

**Question 7 :**

Pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de la langue ?

OUI.....

NON.....

**Question 8:**

Selon vous, une « activité ludique », c'est une activité :

- a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
- b. Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre.
- c. Qui n'est pas vraiment nécessaire.

**Question 9:**

Pour vous, les activités ludiques sont :

- a. Un gadget.
- b. Un simple outil.
- c. Une aide pédagogique.

**Question 10:**

Pensez-vous que le manuel utilisé en classe est vraiment adapté aux besoins des élèves débutants ?

OUI

NON POURQUOI ?.....

**2.2- L'observation**

Etant donné que l'observation est une expérience de sélection et de recueil d'information sur un phénomène, objet d'étude, en vue de dégager des hypothèses ou de vérifier celles découlant d'observation antérieures, nous avons opté pour cet outil pour recueillir plus d'informations car elle touche la réalité. Nous avons effectué notre observation auprès des élèves de 02<sup>ème</sup> année moyenne du collège d'enseignement moyen LAZEM MOHAMED à Ouled Maallah

**3- Analyse du questionnaire :**

Le questionnaire que nous allons analyser comporte 10 questions destinées aux enseignants de la langue française au cycle moyen et notre étude a été centrée sur les apprenants de la 02<sup>ème</sup> année moyenne que nous enseignons.

**Question 1:**

Vous êtes enseignant (e) de français parce que :

- a. Vous aimez enseigner.
- b. Vous aimez le français.
- c. Vous avez eu une formation d'enseignant (e) de français
- d. C'est un choix personnel

Nous voudrions savoir l'avis des enseignants quant à leur choix d'enseigner la langue française car cela introduit s'ils sont motivés ou non.

**Réponses :**

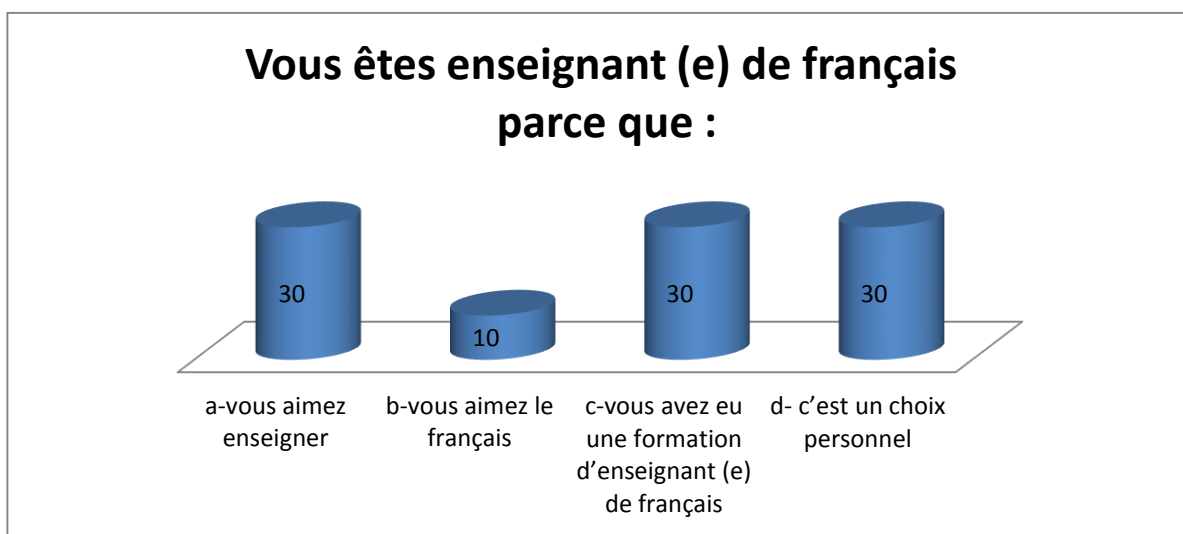
03 enseignants soit 30% ont choisi la réponse « a »

01 enseignant soit 10% a choisi la réponse « b »

03 enseignants soit 30% ont choisi la réponse « c »

01 enseignant soit 30% a choisi la réponse « d »

Figure montrant les raisons du choix des enseignants



-figure 1-

**Commentaire :**

La réponse des enseignants est varié suite à l'intention de chacun d'eux car ça relève du choix et de la représentation de chacun face à la langue française et au métier d'enseigner cette langue. Cela dépend aussi du nombre d'années d'exercice sur le terrain ainsi que l'environnement.

**Question 02:**

Lorsque vous enseignez le français vous vous sentez :

- a- Très motivé(e) pourquoi ?.....
- b- Assez motivé(e) pourquoi ? .....
- c- Très peu motivé(e) pourquoi ? .....

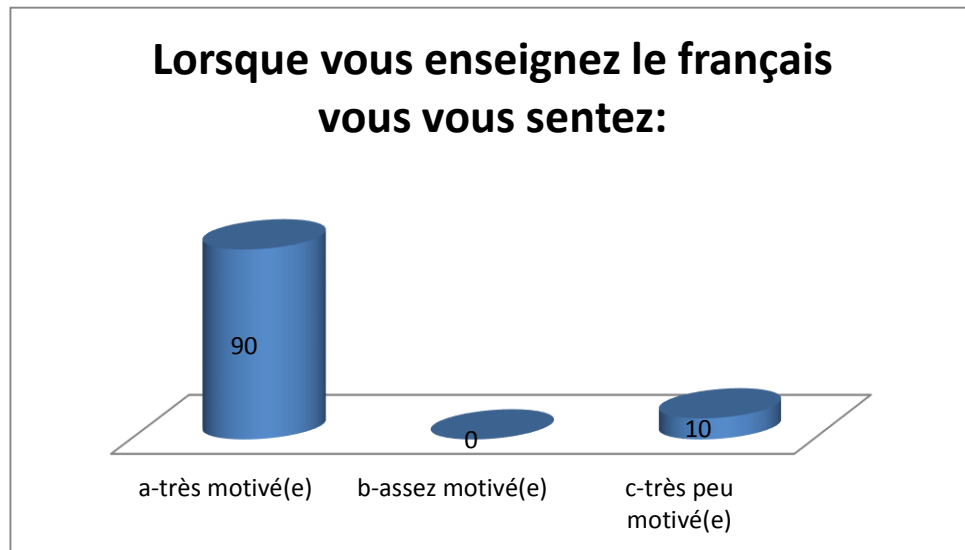
Nous avons posé cette question pour savoir à quel point l'enseignant est motivé pour exercer sa fonction d'enseignant de la langue française, dans le cas contraire (peu motivé), l'enseignant nous mettrait dans une autre situation d'étude en mettant rn cause le sujet de la motivation.

**Réponse :**

Les enseignants ont répondu comme suit :

90% soit 09 enseignants sont très motivés en enseignant le français, ceci est justifié à la suite de la réponse par « j'aime cette langue ».

10% à savoir 01 enseignant est très peu motivé parce que, à son avis, les élèves sont démotivés.



-figure2-

**Commentaire:**

La réponse que nous avons obtenue était attendue puisque les enseignants ont répondu qu'ils sont très motivés en exerçant la fonction d'enseignant de la langue française et ont confirmé leurs réponses à la question 01 qui tourne du désir d'enseigner cette langue.

Or la réponse que nous n'avons plus étendue est de celui qui a opté pour la réponse « c » alors que la motivation des élèves relève de sa tâche et ne doit plus délaissier les élèves démotivés.

**Question 03:**

Vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour l'apprentissage du français ?

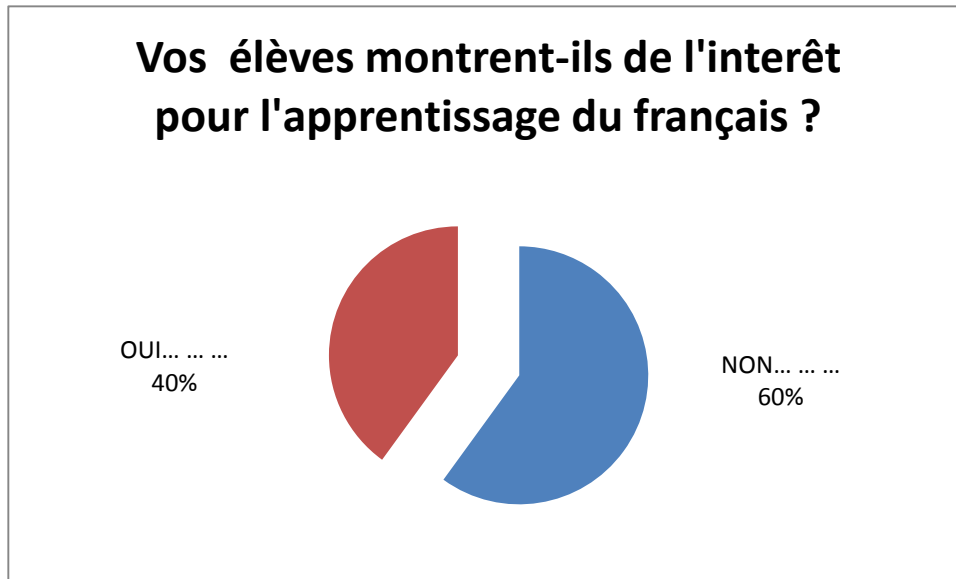
Oui....

Non....

A travers cette question, nous avons voulu avoir l'avis des enseignants pour nous dire si les élèves s'intéressent à l'apprentissage de la langue française, ils nous ont donné la réponse suivant :

06 enseignants ont opté la deuxième réponse soit 60% ce qui veut dire que les élèves ne s'intéressent pas.

04 autres enseignants soit 40% ont dit que les apprenants s'intéressent à cette langue.



-figure 3-

### **Commentaire :**

Le désintérêt des élèves est une autre situation problème à résoudre par les moyens qui ont mis à la disposition de l'enseignant qui devrait, dans le cadre de sa mission , trouver les solutions nécessaire pour remédier à ce problème car d'après cette question, les apprenants devraient être pris en charge pour les remettre dans le sens où ils apprennent dans un climat motivant. Ceci justifie le recours à d'autres moyens tels que les jeux ludiques.

### **Question 04 :**

Rencontrez-vous des élèves qui présentent une démotivation face à l'apprentissage du français ?

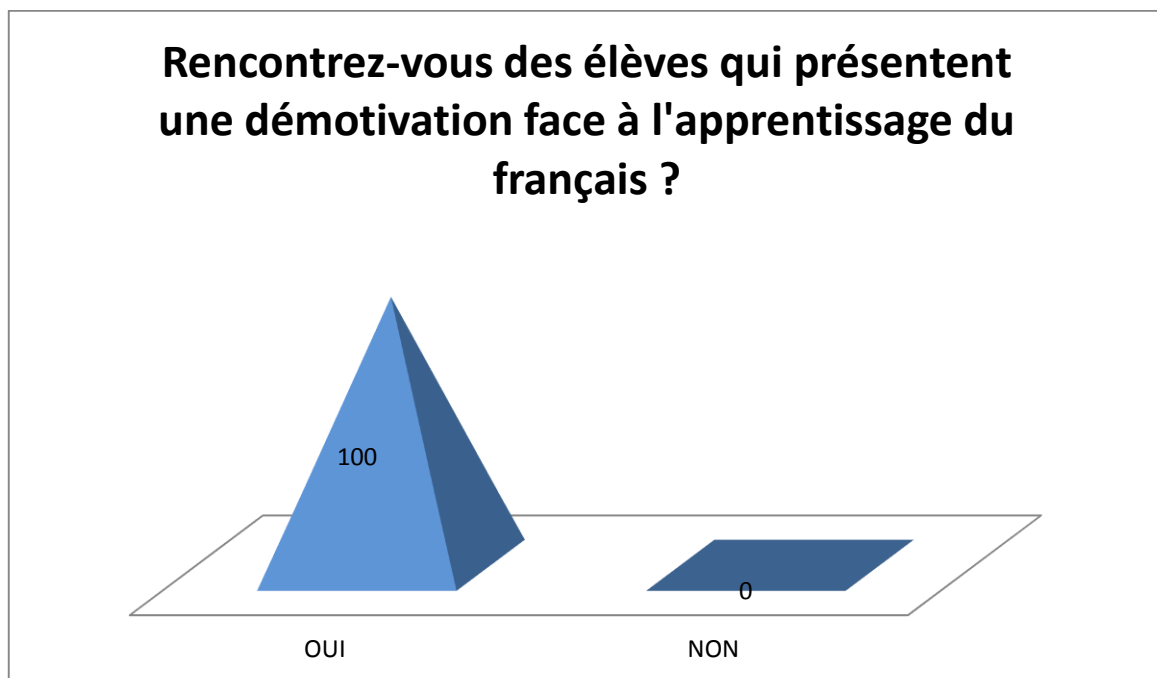
OUI .....

NON .....

Nous avons jugé nécessaire de poser cette question très intéressante puisque le sujet de la motivation a fait l'objet de recherches multiples et par laquelle nous avons voulu mettre le point sur le mot « démotivation » puisque nous considérons que le problème de démotivation chez les apprenants représente une grande entrave face à la réussite du processus d'enseignement/apprentissage.

Les réponses des enseignants sont comme suit :

10 enseignants soit 100% ont confirmé que les apprenants sont motivés pour apprendre la langue française.



-figure 4-

**Commentaire :**

Cette réponse nous n'a pas surpris mais elle nous a beaucoup et nous a confirmé que le choix de notre sujet serait pertinent et nous a poussé à réfléchir sur une solution à ce problème (démotivation).

**Question 05:**

Quels moyens utilisez-vous pour motiver un apprenant ayant perdu l'envie d'apprendre la langue française ?

- a. LES TICE.....
- B. LE LEDIQUE.....
- c. LE THEATRE.....
- d. AUTRES.....

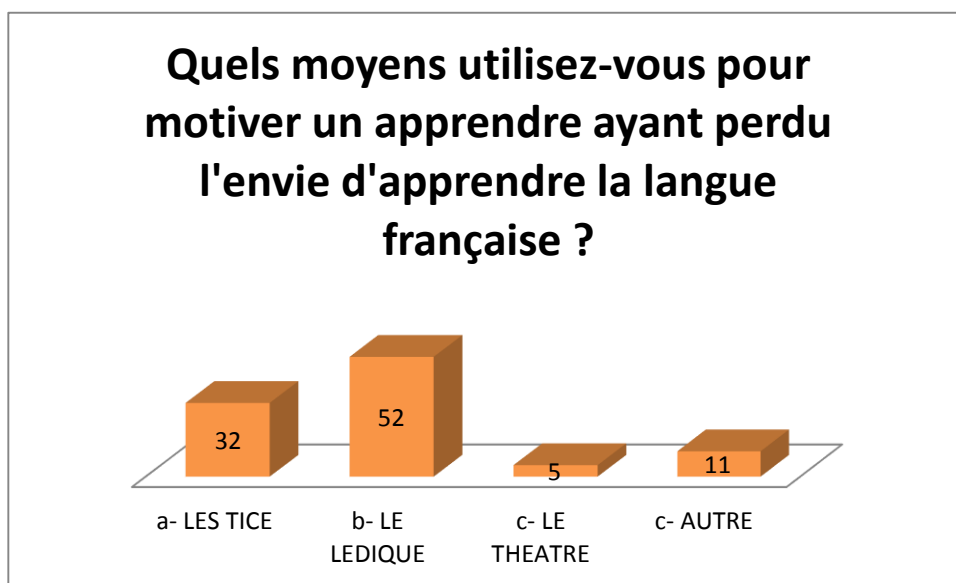
Puisqu'il y a un problème de démotivation, nous avons opté pour cette question pour savoir les moyens auxquels les enseignants se réfèrent pour motiver leurs apprenants et si leurs réponses iraient en soi avec nos hypothèses et c'est pour cela que nous avons varié les choix et laissé un choix libre par la réponse « autres ».

Les réponses ont été données comme suit :

06 enseignants soit 32% ont choisi les TICE

52% ont opté pour les activités ludiques

06% pour le théâtre et 10 % pour d'autres supports non mentionnés dans la réponse.



-figure 5-

**Commentaire :**

Les activités ludique prennent une place considérable dans le choix des enseignants qui trouvent que les jeux sont une bonne solution pour assurer un bon rendement quant à la transmission du savoir. Aux cous des réponses précédentes, nous avons vu comment les enseignants se recourent aux jeux pour motiver leurs apprenants et les faire adhérer dans le processus d'apprentissage.

**Question 06 :**

Avez-vous recours aux activités ludiques en classe avec vos élèves ?

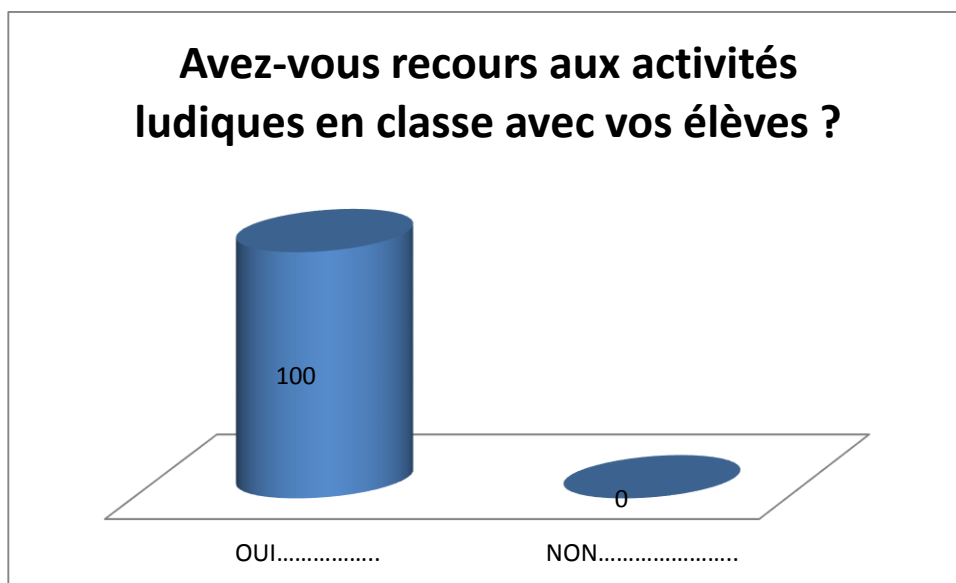
OUI .....

NON.....

C'est une question courte et directe qui n'admet une seule réponse : affirmation ou infirmation et elle est en relation étroite avec le thème de notre sujet.

Nous avons obtenu les réponses suivantes :

Tous les enseignants nous avons confirmé qu'ils ont recours aux activités ludiques et jugent que ceci est nécessaire d'après leur réponse puisque la totalité a opté pour ce choix. Cela veut dire que les activités ludiques donnent un résultat pour l'acquisition de la langue française notamment dans le palier du moyen ou la variation des supports serait fort nécessaire.



-figure 6-

**Question 07 :**

Pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de la langue ?

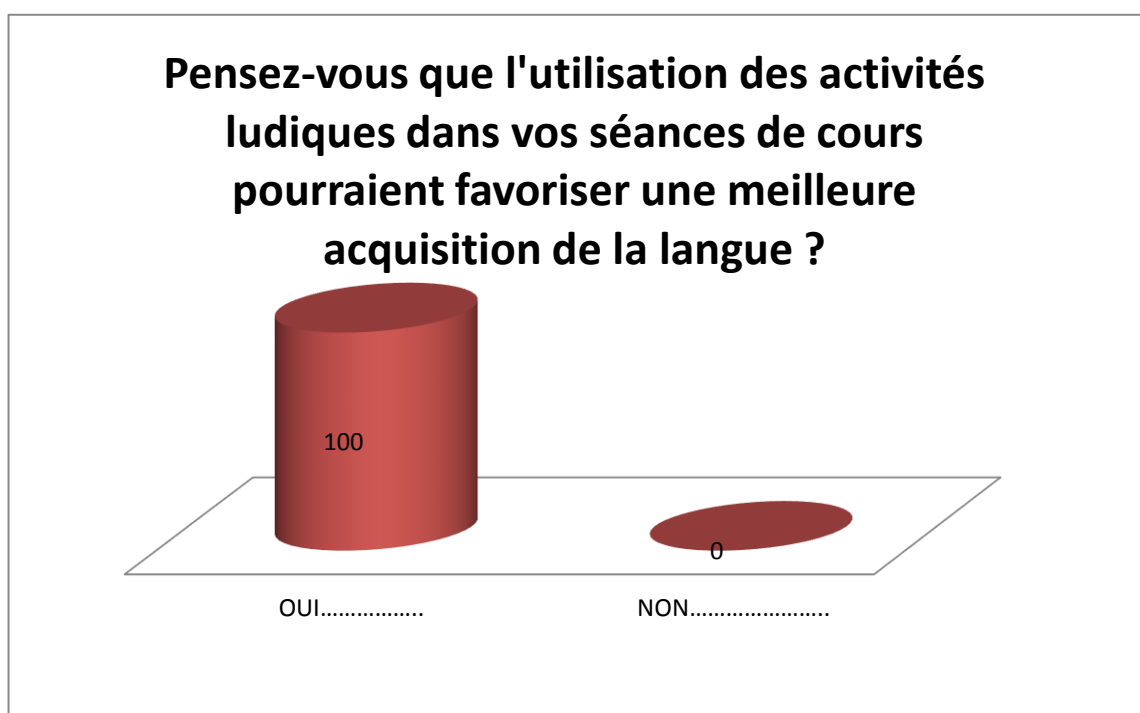
OUI.....

NON.....

Dans cette question, nous avons essayé de savoir si l'utilisation des activités ludiques favorise l'apprentissage de la langue française en demandant aux enseignants de nous informer par une question directe.

**Réponses :**

Les 10 enseignants à savoir 100% auxquels nous avons distribué le questionnaire ont opté pour la première réponse.



-figure 7-

**Commentaire :**

A travers les réponses collectées, nous pouvons dire que les activités ludiques sont une pièce maitresse pour aimer l'apprentissage de la langue française et enfin la bonne acquisition. Le choix unanime des activités ludiques d'après ces réponses n'est pas aléatoire mais un choix réfléchi et exercé puisque ça a donné de bons résultats.

**Question 08 :**

Selon vous, une « activité ludique », c'est une activité :

- a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
- b- Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre.
- c- Qui n'est pas vraiment nécessaire

Cette question a pour but de nous Informer de la vision des enseignants vis-à-vis des activités ludiques et comment ils les qualifient et si cela va confirmer les réponses de la question précédente.

**Réponses :**

a-Qui ne fait pas partie de l'apprentissage	00	00%
b-Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre	10	100%
c-Qui n'est pas vraiment nécessaire	00	00



-figure 8-

**Commentaire :**

Voici que les enseignants parlent du plaisir d'apprendre et ont répondu unanimement à notre question pour dire que l'activité ludique donne à l'élève le plaisir d'apprendre. Donner plaisir c'est faire aimer, c'est motiver les élèves à acquérir la langue dans un climat propice.

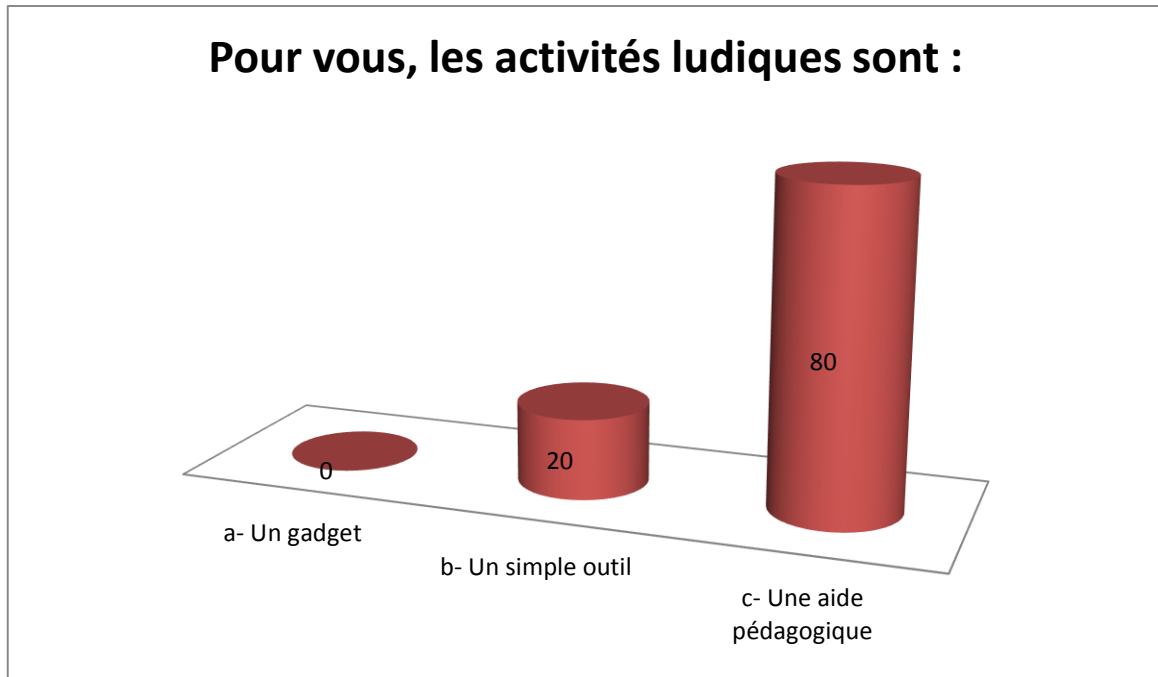
**Question 09:**

Pour vous, les activités ludiques sont :

- a- Un gadget
- b- Un simple outil
- c- Une aide pédagogique
- d- Le tableau

**Réponses :**

a- Un gadget	00	00%
b- Un simple outil	02	20%
c- Une aide pédagogique	08	80%



-figure 9-

**Commentaire :**

La majorité des enseignants ont partagé la réponse et confirmé que le recours à quelque chose c'est demande de l'aide d'où le choix des activités pour faire aimer et faciliter l'acquisition de la langue française est devenu selon eux une aide pédagogique et n'ont pas un simple outil ou un gadget. Cela veut dire qu'ils trouvent nécessaire d'utiliser le jeu pour enseigner la langue.

**Question 10:**

Pensez que le Manuel utilisé en classe est vraiment adapté aux besoins des élèves débutants ?

OUI.....

NON.....

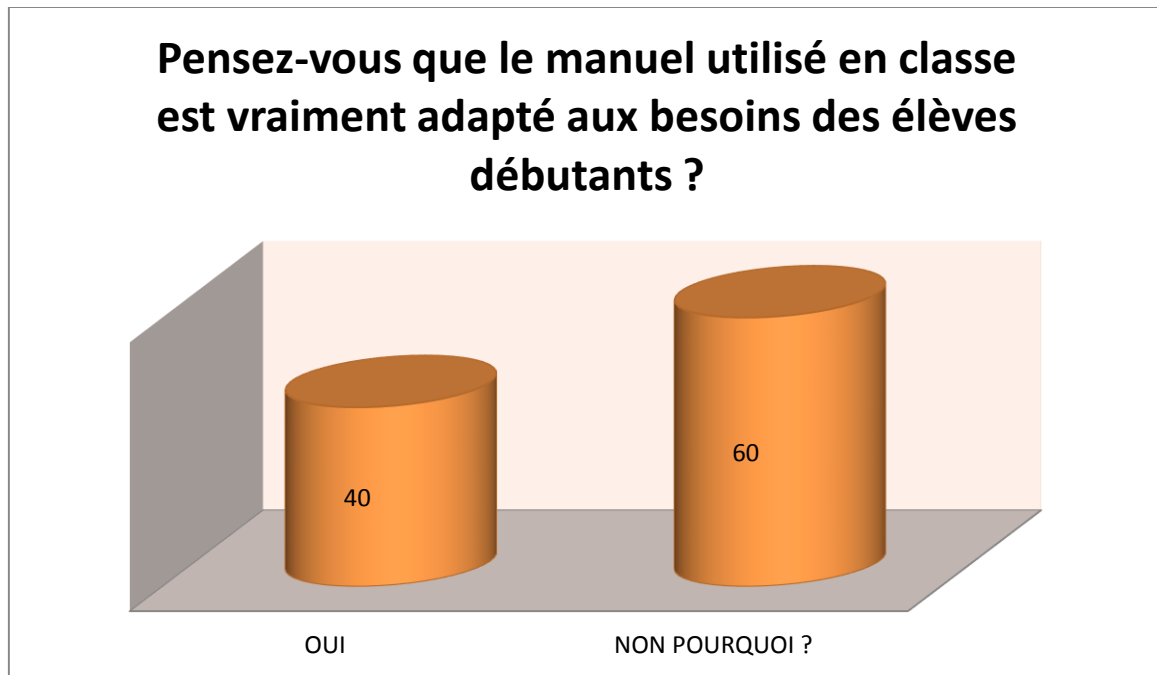
Par le biais de cette question nous cherchons l'avis des enseignants quant au contenu du manuel scolaire du point de vue de son adaptation avec le profil des apprenants.

Ils nous ont donné les réponses suivantes :

Ils nous ont donné les réponses suivantes :

04 enseignants soit 40% voient que le manuel est adapté aux besoins des apprenants

Les 06 autres soit 60% voient que le Manuel n'est pas adapté et ont justifié cela par le manque des activités ludiques et la non variation des supports.



-figure 10-

#### **Commentaire :**

Le Manuel scolaire, bien que qualifié d'outil pédagogique indispensable puisqu'il représente un guide et pour l'enseignant et pour l'apprenant, il manque de supports adaptés aux besoins vu l'hétérogénéité des apprenants qui n'ont guère le même profil ce qui nécessite le recours à d'autres activités non incluse dans le manuel à savoir le ludique, notre sujet d'étude.

#### **4- récapitulatif de l'analyse des dix réponses :**

Il se dégage des réponses des dix enseignants auxquels nous avons destiné notre questionnaire que les activités ludiques prennent une place très importante dans les séances des cours de la majorité des enseignants qui nous ont confirmé que le recours à ces activités est un moyen efficace pour redonner l'envie perdue chez les apprenant, pour leur faire aimer l'apprentissage de la langue française, c'est-à-dire les motiver à travers le jeu notamment dans ce cycle très sensible où l'apprenant est toujours en étape du plaisir de jouer. Or va vers donc une didactisation du jeu.

**02<sup>ème</sup> corpus :****5- L'observation :**

Nous avons opté pour cet outil d'investigation car l'observation permet d'appréhender une réalité vécue. Le chercheur va sur le terrain et constate par lui-même les faits.

Nous avons vu que les apprenants sont encore enfants et ont toujours l'envie de jouer et nous nous sommes posé les questions suivantes : pourquoi ne pas les faire jouer en classe pour des fins pédagogique ? Pourquoi ne pas les motiver par le jeu ?

Nous avons jugé que cela donnerait des résultats.

Effectivement, nous avons inclus des jeux dans nos séances de cours notamment pour l'acquisition de la langue en compréhension et production orales. Nous les avons inclus pendant une courte durée, occasionnellement. D'une semaine à l'autre, nous avons remarqué un changement, des élèves qui commencent à parler, qui s'intéressent aux cours, posent des questions même en utilisant des gestes ou à travers le recours à la langue maternelle qui a créé une interaction entre les élèves. L'élève est sorti de son coin où il a été coincé.

**Conclusion partielle :**

Notre courte expérience sur le terrain nous a montré que le recours à d'autres outils non portés dans le manuel scolaire à savoir les activités ludiques est nécessaire pour que l'apprenant aime la langue française, cet amour le motive pour suivre les cours convenablement et devient susceptible d'acquérir la langue et se perfectionner davantage.

Les réponses des enseignants ont confirmé notre avis étant donné que la majorité voient que l'inclusion des activités ludiques durant les cours donne des résultats remarquables suite à leur expérience dans le domaine de l'enseignement/ apprentissage.

# Conclusion générale

---

## Conclusion général

La recherche dans le sujet des activités ludiques comme outil pédagogique est tellement vaste, et peut être abordé d'une manière différente. Ce sujet a été l'objet d'étude de plusieurs didacticiens et pédagogues tels que Piaget et Château. Le but ici était justement d'aborder la question du jeu pédagogique sous un œil plus théorique, qui est moins fréquent.

A travers notre recherche scientifique que nous avons entreprise sur le terrain et à travers le questionnaire, nous avons vu comment les activités ludiques aident réellement à motiver les apprenants, à aimer la langue française et à l'apprendre, ceci a confirmé nos hypothèses et à affirmer l'utilité des jeux en classe de FLE.

Nous aimerions finir notre réflexion par une dernière remarque : les théoriciens des diverses disciplines, les pédagogues, les enseignants, parlent souvent du plaisir de jouer chez l'enfant pour lui faire aimer l'apprentissage. Comme l'enseignant trouve du plaisir en utilisant le Manuel scolaire pour réaliser le programme fixé, il est ainsi libre d'utiliser le jeu comme outil d'aide pédagogique plus précisément dans des situations de blocage notamment en ce qui concerne la motivation de ces apprenants.

Faire aimer la langue française aux apprenants est une tâche essentiellement de l'enseignant qui devrait veiller ce que les apprenants aient l'envie d'apprendre Parce qu'en l'absence de l'envie l'enseignant ne pourrait réaliser ces objectifs par des chemins balisés.

A la fin notre travail, nous proposons que les responsables du domaine de l'éducation et de l'enseignement favorisent un climat propice pour l'acquisition en fournissant les moyens matériels nécessaires pour l'enseignant et les apprenants en donnant importance aux jeux qui, selon notre courte expérience, ont donné de bons résultats ; cette importance est de l'avis de notre échantillon d'enseignant qui ont confirmé la nécessité des jeux en classe de FLE.

## Conclusion general

---

Nous considérons que des études ultérieures au sujet de jeu en classe de FLE pourraient aboutir à d'autres propositions.

# **BIBLIOGRAPHIE**

# Bibliographie

---

## OUVRAGES

- Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997
- Laura Douangdara, motiver l'apprentissage de FLE par le jeu, mémoire master 2, Unv. Grenoble 3, 2014/1015
- Maryse METRA, approches théorique du jeu, IUFM Lyon, 2006.
- Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, disponible sur le site : <http://www.uclouvain.be/cps/document/le-jeu-en-classe-de-fle.pdf>.
- Goupil, Les élèves en difficulté d'adaptation et d'apprentissage, 4<sup>ème</sup> édition, Gaëtan Morin, Edition . 2014
- Jean pierre, Cuq et Isabelle Cruca, cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed presse université de Grenoble 2003

## DICTIONNAIRES

- J.P Cuq, Dictionnaire de didactique du français, édition : Jean Bencreat'h, Paris 2003
- Lee Robert, Dictionnaire de français. Paris 1990

## SITOGRAPHIE

- <http://www.uclouvain.be/cps/document/le-jeu-en-classe-de-fle.pdf>
- [www2.aclyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches\\_theoriques\\_du\\_jeu.pdf](http://www2.aclyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf)
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>
- <http://www.franccparler.org/dossier/Silva2005>
- <http://www.journaldesfemmes.com>.

## ANNEXE

---

Ce questionnaire s'inscrit dans le cadre de notre recherche scientifique pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'études de Master 02 en langue française au sujet du rôle des activités ludiques dans la classe de FLE pour faire aimer la langue française. Il est destiné aux enseignants du moyen pour recueillir un certain nombre d'informations nous permettant de mener notre recherche à bon escient. Nous les prions de répondre.

Age : 34 ans

Sexe:  homme       femme

Nombre d'années d'expérience : 09 ans

### Question 1:

Vous êtes enseignant (e) de français parce que :

- a. Vous aimez enseigner. **X**
- b. Vous aimez le français.
- c. Vous avez eu une formation d'enseignant (e) de français.
- d. C'est un choix personnel.

### Question 2:

Lorsque vous enseignez le français vous vous sentez :

- a. Très motivé (e) pourquoi ? **J'ai un grand plaisir d'enseigner cette langue.**
- b. Assez motivé (e) pourquoi ? : .....
- c. Très peu motivé (e) pourquoi ? : .....

### Question 3:

Vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour l'apprentissage du français ?

OUI **X**

NON.....

### Question 4:

Rencontrez-vous des élèves qui présentent une démotivation face à l'apprentissage du français ?

OUI **X**

NON.....

### Question 5:

Quels moyens utilisez-vous pour motiver un apprenant ayant perdu l'envie d'apprendre la langue française ?

- a. LES TICE : **X**
- b. LE LUDIQUE : **X**
- c. LE THEATRE : .....

## ANNEXE

---

d. AUTRES :.....

### Question 6:

Avez-vous recours aux activités ludiques en classe avec vos élèves ?

OUI : X

NON.....

### Question 7 :

Pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de la langue ?

OUI : X

NON.....

### Question 8:

Selon vous, une « activité ludique », c'est une activité :

- a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
- b. Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre.X
- c. Qui n'est pas vraiment nécessaire.

### Question 9:

Pour vous, les activités ludiques sont :

- a. Un gadget.
- b. Un simple outil.
- c. Une aide pédagogique. X

### Question 10:

Pensez-vous que le manuel utilisé en classe est vraiment adapté aux besoins des élèves débutants ?

OUI X

NON POURQUOI ?.....

## ANNEXE

---

**Ce questionnaire s'inscrit dans le cadre de notre recherche scientifique pour l'élaboration d'un mémoire de fin d'études de Master 02 en langue française au sujet du rôle des activités ludiques dans la classe de FLE pour faire aimer la langue française. Il est destiné aux enseignants du moyen pour recueillir un certain nombre d'informations nous permettant de mener notre recherche à bon escient. Nous les prions de répondre.**

Age : 38 ans

Sexe:  homme     femme

Nombre d'années d'expérience : 12 ans

### Question 1:

Vous êtes enseignant (e) de français parce que :

- a. Vous aimez enseigner.
- b. Vous aimez le français.
- c. Vous avez eu une formation d'enseignant (e) de français.
- d. C'est un choix personnel.        X

### Question 2:

Lorsque vous enseignez le français vous vous sentez :

- a. Très motivé (e) pourquoi ? : je trouve le plaisir d'enseigner le français
- b. Assez motivé (e) pourquoi ? : .....
- c. Très peu motivé (e) pourquoi ? : .....

### Question 3:

Vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour l'apprentissage du français ?

OUI : X

NON.....

### Question 4:

Rencontrez-vous des élèves qui présentent une démotivation face à l'apprentissage du français ?

OUI : X

NON.....

### Question 5:

Quels moyens utilisez-vous pour motiver un apprenant ayant perdu l'envie d'apprendre la langue française ?

- a. LES TICE :.....
- b. LE LUDIQUE : X
- c. LE THEATRE :.....
- d. AUTRES :.....

## ANNEXE

---

### Question 6:

Avez-vous recours aux activités ludiques en classe avec vos élèves ?

OUI : X

NON.....

### Question 7 :

Pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques dans vos séances de cours pourraient favoriser une meilleure acquisition de la langue ?

OUI : X

NON.....

### Question 8:

Selon vous, une « activité ludique », c'est une activité :

- a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
- b. Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre. X
- c. Qui n'est pas vraiment nécessaire.

### Question 9:

Pour vous, les activités ludiques sont :

- a. Un gadget.
- b. Un simple outil.
- c. Une aide pédagogique. X

### Question 10:

Pensez-vous que le manuel utilisé en classe est vraiment adapté aux besoins des élèves débutants ?

OUI