

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR

ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE



UNIVERSITE ABDELHAMID IBN BADIS MOSTAGANEM
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
DEPARTEMENT DE LANGUE FRANÇAISE

Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de Master

OPTION : Didactique du F .L .E

Intitulé

L'apprentissage du français langue étrangère à travers les activités ludiques
(Cas d'étude : les apprenants, utilisateurs du manuel ZOOM 04 de l'institut français d'Oran)

Mémoire présenté par :

Mlle. Khaoula OTSMANE

Sous la direction de :

Dr. Amina MAGHRAOUI

Membres du jury:

Président : Malika Bensekat

Rapporteur : Amina MAGHRAOUI

Examineur : Ilhem Benhmed

Année universitaire : 2019/ 2020

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.

Louanges à Allah !

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance et mon immense gratitude à mes parents pour leurs soutiens leurs efforts, leurs précieux conseils et leurs encouragements continuels, ainsi que pour la très grande patience dont ils ont fait preuve à mon égard. Je suis également très reconnaissante envers mes professeurs qui ont contribué à ma formation, à qui je dois tout le respect et à mon encadreur Madame Amina MAGHRAOUI pour m'avoir honorée en me permettant de travailler sous sa direction, pour sa disponibilité, ses conseils judicieux et pour la confiance qu'elle m'a accordée.

Je tiens aussi à remercier l'enseignante du groupe, utilisateur du manuel zoom 04 et ses apprenants au Directeur de l'Institut français ainsi, qu'à toute l'équipe du Département de Français et l'équipe de l'Institut français d'Oran pour leur confiance.

Je remercie vivement les Membres du Jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Enfin, je remercie toute personne ayant contribué de près ou de loin à la réalisation de cette recherche.

Dédicace

Je dédie ce travail :

À mes parents

À tous les membres de ma famille

À tous mes professeurs

À mes ami(e)s et à tous ceux et qui sont toujours là pour m'encourager et me pousser vers le haut.

Table des matières

<i>Introduction.....</i>	<i>01</i>
---------------------------------	------------------

Partie théorique

Chapitre 01

Quand l'enfant d'une ronde famille devient apprenant dans une école carrée

<i>I. La place de l'enfant au fil du temps</i>	<i>06</i>
<i>II. Les besoin réel des enfants /apprenants au sein d'une classe</i>	<i>07</i>
<i>III. L'éducation</i>	<i>08</i>
1. L'éducation démocratique.....	08
2. L'éducation de l'enfant selon Albert Jacquard.....	09
3. Les milieux éducatifs	09
4. L'éducation en milieu professionnel (l'école).....	10
5. L'éduction en milieu naturel.....	11
<i>IV. La fonction de la famille.....</i>	<i>12</i>
<i>V. Quand l'enfant devient élève.....</i>	<i>12</i>
<i>VI. Les objectifs de la formation scolaire.....</i>	<i>13</i>

Chapitre 02 :

Le processus de l'apprentissage du FLE par les activités ludiques.

I.	<i>Les piliers qui expliquent le processus de l'apprentissage.....</i>	<i>14</i>
II.	<i>L'approche actionnelle en FLE.....</i>	<i>16</i>
III.	<i>Les besoins des approches actuelles.....</i>	<i>16</i>

Partie pratique

Chapitre 03

Les activités ludiques proposées.

Partie n°01

Activités ludiques

I.	<i>La place du jeu dans l'apprentissage du FLE</i>	<i>18</i>
II.	<i>La place de l'erreur dans les activités ludiques</i>	<i>18</i>
III.	<i>Questions posés pour la conception des jeux.....</i>	<i>19</i>
IV.	<i>Le rôle de l'enseignant.....</i>	<i>20</i>
	<i>1. La phase pré-active.....</i>	<i>21</i>
	<i>2. La phase interactive.....</i>	<i>21</i>
	<i>3. La phase post active.....</i>	<i>22</i>

V.	<i>Pourquoi le travail de groupe ?</i>	23
VI.	<i>Les points forts du travail de groupe</i>	23

Partie n°02

Je joue avec mes camarades

I.	<i>Corpus et protocole du travail</i>	25
II.	<i>Présentation de l'échantillon ZOOM 04</i>	25
	1. Description du niveau ZOOM 04.....	25
	2. Description du groupe ZOOM 04.....	25
III.	<i>Déroulement de l'expérience</i>	26
IV.	<i>La logique des jeux</i>	27
	2) Remarques.....	37

Le jeu n°01 : La bonne case..... **28**

1) Comment utiliser cette source ?.....	29
2) Remarque.....	36

Jeun°02:Devinette.....**38**

1) Comment utiliser cette source ?.....	40
2) Des exemples concrets du déroulement du jeu	43
3) Remarques	47

Jeu n°03 : On est différent, on se comprend.....**48**

1) Comment utiliser cette source ?.....	48
2) Déroulement de l'expérience	50
3) Le but du « Jeu on est différent, on se comprend »	55
V. L'impact de l'activité n°02 et n°03 sur l'apprenant.....	56
VI. Le rôle du non verbal dans l'apprentissage du FLE par les jeux ludiques.....	57
Jeu n°3: Jeux des mots génériques.....	59
1) Comment utiliser cette source ?.....	60
I. Les avantages du travail de groupes d'amis.....	61
II Remarques et observations lors des jeux.....	62
III. Présentation des résultats.....	64

Partie n°03

Je m'amuse seul

Jeu n°04 : Je suis français, je sais prononcer.....	63
1) Comment utiliser cette source ?.....	63
2) Exemples concrets du déroulement de l'activité.....	64
3) Analyse du comportement des apprenants.....	65
Conclusion.....	65

Bibliographie

Annexes

**« Le jeu c'est le travail de l'enfant c'est son métier
c'est sa vie »**

Pauline Kergomard

Introduction

En Algérie, le français est une langue très vivante et toujours présente dans tous les domaines parallèlement à la langue arabe. Ceci est la conséquence de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans. De nos jours la langue française est devenue une matière dans les établissements Algériens qui s'utilise dans un double objectif : comme un moyen d'ouverture sur l'occident et comme un outil d'accès à un savoir.

Mais cela ne signifie à aucun moment que c'est le cas des autres pays et que les apprenants algériens n'éprouvent pas de difficultés d'apprentissage de cette langue.

L'apprenant Algérien passe huit heures par jour dans son école qui est un endroit plus au moins carré, qui contraint l'enfant de passer ses heures assied sur une chaise et en face d'un tableau. Ceci prive l'enfant de sa liberté de bouger de s'exprimer et d'exploiter son énergie et rend le passage d'une ronde famille à une école carrée difficile à surmonter. L'école fonctionne sur des principes différents que ceux de la famille et le choc du passage entre les deux logiques peut parfois être dur.

Les apprenants ne parlent jamais en langue française parce qu'ils se sont habitués à parler en langue maternelle, ont des difficultés qui viendraient du fait que les situations de communication en classe sont peu motivantes, du fait que La communication domine d'un seul sens enseignant/ élèves, ou parce que l'élève a beaucoup de gêne à s'exprimer en français et pour d'autres raisons aussi, tel le manque de vocabulaire, par peur de se tromper et à cause du manque d'aisance à s'exprimer, de plus les apprenants ne regardent plus les programmes télévisés français ou en langue française à cause des difficultés de compréhension qu'ils éprouvent. En outre, les parents et l'entourage social n'aident pas à s'habituer à une nouvelle langue, les parents laissent leurs enfants se débrouiller seul et ne représentent aucun secours pour eux.

D'autres difficultés rencontrées chez les apprenants sont attribuables à des troubles neurologiques sévères, comme la paralysie cérébrale ou encore à un handicap visuel ou auditif c'est les raisons pour lesquelles l'apprentissage du français langue étrangère devient de plus en plus négligé. Pourtant L'enseignement de cette langue à l'âge précoce ou dès l'enfance est très important, son apprentissage depuis l'enfance signifie le développement de l'imagination, du goût de la sensibilité et de la découverte aussi.

Parler la langue française est une activité psychomotrice qui demande de nombreuses heures d'entraînement et de pratique dont nous ne disposons pas dans notre emploi du temps à

l'école avec des classes à effectifs élevés. Si on essaye de calculer le temps de parole individuel d'un élève au cours d'une année scolaire, on constate souvent qu'un élève parle individuellement en classe moins de trois heures au cours de ses années d'enseignement scolaire. Il n'est donc pas étonnant que les élèves ne sachent pas s'exprimer avec aisance après un entraînement tellement limité et si étendu dans le temps. Ce constat plutôt pessimiste ne doit pas nous décourager, au contraire, il doit nous motiver pour proposer plus d'activités orales pertinentes qui encouragent les apprenants à participer activement à leur apprentissage, aux exercices de libération de l'expression et aux autres activités auxquelles ils se trouveront face.

Le développement du plaisir d'apprentissage chez les élèves dès le début de leur apprentissage de la langue française est obligatoire pour garantir un meilleur apprentissage, voilà pourquoi nous pensons qu'une approche ludique pourrait motiver, captiver les apprenant à s'investir davantage dans le long processus d'apprentissage qu'ils vont entreprendre.

L'enfant est un être qui aime jouer par l'instinct et spontanément le jeu c'est son monde. Une approche ludique pourrait généralement amuser son esprit et lui chasser l'ennui en classe, faut-il donc exploiter cela dans son apprentissage ? Si oui, va-il permettre de transmettre la langue et permettre à l'enfant d'acquérir de nouvelles compétences, de donner sens au monde qui l'entoure, de se construire, puis faciliterait-il son intégration dans la classe afin qu'il puisse s'intégrer efficacement dans la société du futur ? Peut-on réaliser des jeux dans des classes à effectif élevé ? Ce sont les questions que nous nous posons afin de répondre à ses questions. Nous avons conçu quelques activités ludiques a expérimentées au niveau de l'Institut français d'Oran avec les apprenants utilisateurs du manuel ZOOM 04 et émis les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques pourraient offrir l'occasion aux élèves de se familiariser avec l'alphabet français, la prononciation, la morphologie des mots et leur orthographe.
- Une approche ludique offrirait la possibilité aux apprenants d'enrichir leur vocabulaire et serait plus bénéfique dans une classe à effectif moins élevé.

- Les apprenants exploiteraient leurs prérequis transmis par leur famille dans leur apprentissage et chaque apprenant posséderait une culture et une réflexion unique, spécifique apprise de sa famille et du milieu social qui l'entoure.

Notre étude est basée sur un corpus oral que nous avons collecté à l'aide d'enregistrements menés au niveau de l'Institut français d'Oran, grâce à ce corpus nous allons vérifier nos hypothèses pour les confirmer ou les infirmer. Notre étude se réalise durant plus de 7 séances durant lesquelles nous avons fait une expérimentation de certaines activités que nous avons conçues et présentées aux apprenants utilisateurs du manuel ZOOM 04. Pour analyser les activités nous avons transcrit et pris en considération tous les éléments de nature verbale et non verbale des moments de déroulement des activités, des dialogues, et d'interactions entre les participants.

Dans ces activités ludiques on a tenu compte de cet aspect pragmatique culturel social ou ethnique qui nous oblige à dépasser l'aspect purement linguistique et fonctionnel de notre enseignement.

L'objectif de ces jeux est l'acquisition progressive d'une compétence communicative et non pas l'apprentissage d'une compétence communicative afin de permettre aux apprenants de résoudre les différents problèmes dans les différentes situations de communications et pour donner l'impression aux enfants/apprenants qu'ils sont en train de s'amuser sans qu'ils se rendent compte qu'ils sont en train d'apprendre. Le but est de faire acquérir et non pas de faire apprendre la langue française.

La question que nous nous posons est : Comment peut-on exploiter le jeu ludique pour rendre service à l'enseignement apprentissage du français langue étrangère ?

Pour répondre à nos questions nous avons réalisé ce travail de recherche qui articulera deux parties : Une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier englobe la place de l'enfant au fil du temps, les besoins réels des enfants /apprenants au sein d'une classe, la définition de l'éducation, de l'éducation démocratique, les différents milieux éducatifs, la fonction de la famille dans l'éducation des enfants/ apprenants en plus du comment l'enfant devient élève et les objectifs de la formation scolaire.

Le second chapitre contient les piliers qui expliquent le processus de l'apprentissage, l'approche actionnelle en FLE et les besoins des approches actuelles.

La partie pratique, contient un chapitre, qui se compose de trois parties, la première partie contient, la place du jeu dans l'apprentissage du FLE, la place de l'erreur dans les activités ludiques, les questions posés pour la conception des activités ludiques, le rôle de l'enseignant dans les différentes phases d'apprentissage, pourquoi le travail de groupe ? et les points forts du travail de groupe.

La seconde partie nous l'avons consacré pour présenter le corpus, le protocole du travail, l'échantillon ZOOM04, les différentes activités ludiques que nous avons conçues et qui se réalisent en groupe accompagnées d'exemples concrets et de certaines remarques, et présentés les résultats obtenus.

La troisième partie nous l'avons consacré pour présenter une activité ludique que nous avons conçue et qui se réalise de façon individuelle.

Partie théorique

Chapitre 01 :

**Quand l'enfant d'une ronde famille devient
apprenant dans une école carrée.**

I. La place de l'enfant au fil du temps

Au fil des années et selon les métamorphoses des sociétés, les idées sur les enfants et sur l'enfance ont bien changé. Les enfants étaient considérés tantôt comme des êtres imparfaits, incomplets tantôt comme des personnes constituant une main-d'œuvre à bon marché. Pour d'autre ils étaient des êtres énigmatiques, ils étaient aussi présentés comme de petits rois ou encore la promesse d'un avenir meilleur.

L'enfant n'est ni un petit adulte ni un être totalement démunie, c'est un être entier doté d'un potentiel inouï qui ne demande qu'à se concrétiser, son idéal est d'être un enfant, il désire être considéré comme une personne qui mérite d'être respectée et qui possède sa propre personnalité.

Médecins, enseignants et éducateurs témoignent plus que jamais de la valeur intrinsèque de l'enfance.

« Vivre son enfance en toute confiance est le tout premier besoin de l'enfant. » (EPSTEIN, 2010)

Chaque enfant est une personne distincte, un être unique qu'il faut connaître de manière individualisée et approfondie sans se fier aux seules indications livrées par son âge, son origine son sexe. Peu importe son origine, l'enfant mérite d'avoir le droit de rire, de pleurer, de se sentir vulnérable de s'émerveiller, de s'attacher, de bouger, d'explorer, de vivre des frustrations, de s'affirmer, de chanter, d'aimer la vie, de compter sur des personnes capables de défendre ses besoins et de grandir en paix.

L'enfance se définit autrement que par des standards de développement ou des statistiques, elle est avant tout un processus dynamique et fascinant auquel les éducatrices doivent participer de la façon la plus positive possible.

II. Les besoin réel des enfants /apprenants au sein d'une classe

Avant même que l'enfant ne soit rentré à la grande école il aura la capacité de reproduire des gestes indispensables de la vie quotidienne qui déterminent, en grande partie, l'autonomie d'une personne. Aussi il pourra se débrouiller dans plusieurs situations, entrer en relation avec les autres, verbaliser des demandes, faire des choix, exprimer des besoins et même résoudre des problèmes.

Les enfants aux seins d'une classe et au moment de leur apprentissage ont besoin :

- Qu'on satisfasse leurs besoins de façon adéquate comme leur permettre de se reposer par des pauses, d'être dans un espace aéré qui leur permet de respirer de l'air sain, avoir accès à une luminosité naturelle, etc.
- D'un milieu où ils peuvent avoir du plaisir, jouer, bouger, avoir leur espace vital avoir la possibilité d'exprimer sainement leurs émotions.
- D'être encourager et qu'on développe leur estime de soi qu'on apprécie leurs réussites.
- Qu'on leur facilite l'adaptation sociale, qu'on les aide à créer une complicité avec les adultes et des liens d'amitiés, ils ont besoin d'une présence stable d'adultes signifiants, responsables, conscients, bienveillants, qui constituent de bons modèles pour eux et qui leur permettent de se développer harmonieusement.
- Qu'on favorise leur curiosité, leur créativité et leur sens de l'émerveillement.

III. L'éducation

1) L'éducation démocratique

L'éducation démocratique, place la démocratie au centre de sa pratique. Autrement dit, c'est une forme d'organisation qui définit l'éducation de l'apprenant, par l'apprenant et pour l'apprenant. La spécificité d'une éducation démocratique est que les éduqués sont censés être en même temps des éduquants, l'apprenant est à la fois sujet (c'est-à-dire soumis au pouvoir de l'enseignant et du personnels éducatif) et souverain (détenteur de ce pouvoir), le système démocratique est supposés agir dans l'intérêt de l'apprenant, il vise à offrir la liberté à l'individu dans ses apprentissages. Il se veut distributeur des valeurs démocratiques à l'éducation, tel la justice, le respect et la confiance. L'éducation démocratique considère que la voix d'un élève est égale à celle d'un enseignant.

La pédagogie démocratique semble être un excellent moyen pour répondre aux besoins réels de l'enfant dans la réalité actuelle des services éducatifs, vise à ce que tous les apprenants puissent donner leurs avis et influencer.

En cette pédagogie l'enfant est encouragé à faire des choix, à développer son estime personnelle à prendre part à la vie de groupe où son sens des responsabilités et son identité sont consolidés, l'enfant participe activement à son évolution, à sa vie, alors que dans l'approche opposée autocratique, traditionnelle, il est contraint de répondre aux exigences dictées par des figures d'autorité. La pédagogie libre ou démocratique de son côté, laisse l'enfant à lui-même face à des choix qu'il n'est pas toujours en mesure d'évaluer, de faire et d'assumer.

Comme le mentionne le proverbe chinois : « Quand un homme a faim, mieux vaut lui apprendre à pêcher que de lui donner un poisson. » (Confucius, 2018)

Il est plus simple de donner l'information à un enfant que de l'amener à faire lui-même à faire ses recherches en autonomie ou encore de le laisser faire comme, et quand il veut .

2) L'éducation de l'enfant selon Albert Jacquard

Selon Albert Jacquard, pour expliquer le principe de l'éducation on se réfère aux deux racines latines du mot éduquer :

« ex ducere », conduire dehors et « educare », nourrir, on comprend que l'acte d'éduquer un enfant réside au fait de le mettre au monde, c'est à dire l'introduire dans la société tout en le nourrissant de savoirs et en lui attribuant des bagages qui lui permettront d'y construire sa place. Ces deux actions se complètent parce qu'il serait tout aussi risqué de lâcher les enfants dans le monde sans leur donner les savoirs nécessaires, basiques pour comprendre le monde que de les gaver de connaissances sans leur permettre de les expérimenter.

3) Les milieux éducatifs

Il existe trois milieux éducatifs : le premier est la famille, le deuxième l'école, le dernier, pragmatiquement nommé troisième milieu est hétéroclite car il rassemble tous les lieux et milieux où l'enfant vit et évolue en dehors de sa famille et de l'école il s'agit de lorsque l'enfant apprend tant de la société tel la musique, le football, le dessin...etc. Ceci rend l'enfant tripode, pour réussir ses apprentissages, il a grand besoin d'avoir un pied solidement ancré dans chacun de ses trois milieux éducatifs.

L'éducation vise à donner aux jeunes une véritable autonomie, c'est-à-dire une capacité de comprendre le système social, d'analyser les problèmes et d'agir pour les solutionner. Le système éducatif formé des trois grands milieux est précisément chargé de transmettre aux jeunes des savoirs multiples sur eux-mêmes, sur les autres et sur le monde.

L'enfant se trouve au centre de ce système ce qui indique clairement que l'objectif final de l'éducation est l'intégration sociale des jeunes pour permettre le remplacement continu des aînés.

Ce système permet aux enfants apprenants de s'en émanciper et de se définir de l'intérieur, par ce qu'ils sont, et de comprendre qu'ils sont semblables aux autres humains,

développe aussi en eux la conscience qu'ils sont distinct des autres, que chacun en soi-même est indivisible, un, unique, et permet à chacun de se réaliser en fonction de ce qu'il est, de sa nature profonde.

4) L'éducation en milieu professionnel (l'école)

L'école fonctionne sur quatre principes :

- 1. Le cognitif** : ici, c'est la tête qui est aux commandes car il s'agit avant tout de comprendre le monde, soi-même et les autres.
- 2. Le professionnel** : c'est l'activité collective des individus ce qu'ils font est important. Cette action consiste non seulement à vivre mais surtout à apprendre ensemble de manière solidaire : avec, par et pour les autres, cette collectivisation de l'apprentissage passe nécessairement par l'action de l'enseignant.
- 3. L'universel** : Toutes les écoles fonctionnent sur le même modèle et vise le même objectif : l'instruction, la socialisation et la sélection des jeunes pour qu'elles passent enfin à la dernière fonction qui est l'évaluatif.

Raisons pour lesquelles, l'école se doit de faire une mini-société c'est-à-dire offrir aux élèves la possibilité de rencontrer dans ses murs un échantillon représentatif de la société pour y apprendre la citoyenneté démocratique en la pratiquant.

L'école transmet des outils culturels universels qui nous rassemblent, qui font que l'on se ressemble et dont la maîtrise est indispensable à tous pour vivre activement dans la société actuelle.

L'école est carrée mais cette forme attribuer à l'école n'implique nullement l'idée de rigidité ou de sévérité ; elle veut indiquer qu'elle est une construction sociale, qu'elle est voulue, pensée et organisée par la société, son objectif est sociale puisqu'elle vise à instruire les jeunes, les socialiser afin de les former à remplacer leur aînés dans toutes les fonctions.

5) L'éducation en milieu naturel

Les enfants apprennent en famille une foule de choses complexes, ils le font en observant les adultes, en les imitant en répétant leurs gestes et démarches, en faisant des essais et des erreurs. Ils le font selon la pédagogie familiale, qui n'instaure ni programme d'étude ni leçon et ne tient guère de discours scientifique sur son action.

Une partie de cette pédagogie mérite d'être exploitée dans les milieux scolaires, les apprenants doivent apprendre dans les écoles en observant, en imitant, en répétant des gestes, des démarches et en faisant essais et erreurs.

La fonction de la famille était d'éduquer et d'automatiser c'est-à-dire mener ses enfants à la vie adulte ce qui permettait aux enfants de profiter pleinement de leur enfance, en famille en un siècle le rôle de la famille s'est métamorphosé, des lieux éducatifs sont apparus cela a amené la famille à partager l'éducation de ses enfants avec d'autres acteurs de plus en plus professionnalisés.

IV. La fonction de la famille

La famille assure la fonction de transmission de valeurs, de culture, la façon de penser, de croire. Autrement dit, la famille transmet son attitude, son comportement ce qui permet à son enfant, futur apprenant d'avoir une idée sur ce qu'il fait et ce qu'il doit faire, d'avoir des prérequis et une entité.

Il est impossible de trouver des familles identiques, chaque famille est donc unique, singulière, particulière non seulement par son histoire et sa composition, mais aussi et surtout sur base de ses conditions de vie elle crée jour après jour sa manière spécifique de fonctionner et construit son propre capital culturel fait de langages, d'habitudes, de rites, de regard sur le monde, de valeur et de rapport à la vie.

C'est au sein de communautés familiales et autre, que l'enfant/apprenant construit ses convictions philosophiques, religieuses, politiques ; il s'accroche à ses certitudes, il se réfugie dans ses croyances, il se forge des avis, il défend des causes, il use des préjugés, des clichés, des stéréotypes transmis et acceptés comme tels. Ce qui signifie que chaque enfant/apprenant

au sein d'une famille transporte avec lui au sein du milieu professionnel éducatif l'éducation unique et spécifique qu'il possède.

V. Quand l'enfant devient élève

« L'éducation vise le développement global de l'enfant, qui assure l'équilibre entre les trois domaines : l'affectif, le cognitif et le moteur.

L'affectif : le ressenti, les sentiments, les émotions, les humeurs, les tempéraments, les opinions, l'amour/haine, les croyances, le symbole de l'affectif est le cœur.

Le cognitif : la pensée, la réflexion, la logique, la raison, la compréhension du monde, de soi et des autres. Cela s'apprend selon une logique rationalisée la tête est le symbole du cognitif.

Le moteur : le mouvement, la motricité, l'action sous toutes ses formes et dans toutes ses dimensions. Il est symbolisé par le corps, qui réalise la synthèse entre le cœur affectif et la tête le cognitive. » (MOURAUX, 2017)

L'éducation de l'enfant passe par les éducateurs naturels, les parents, les proches des enfants, puis tous les professionnels, qui s'inscrivent dans, autour ou hors de l'école.

VI. Les objectifs de la formation scolaire

- Promouvoir la confiance en soi et le développement de la personnalité de chacun des élèves.
- Amener les élèves à s'approprier des savoirs et acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle.
- Préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capable de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures.
- Assurer à tous les élèves des chances égales d'émancipation sociale.

- Avoir une personne accomplie, cet accomplissement vient de la confiance en soi, de l'assurance, de la solidité de la personnalité de chacun de la maîtrise de soi et de sa vie.
- Avoir un travailleur actif cela consiste à mener une activité utile aux autres, et pour avoir un citoyen responsable.
- Ses objectifs brossent en quelque sorte le portrait de l'adulte complet voulu et attendu, l'école est chargée de former des enfants à devenir adultes complet, dont chaque facette est enrichie d'une qualité spécifique.

Chapitre 02

Le processus de l'apprentissage du FLE par les activités ludiques.

I. **Les 4 piliers qui expliquent le processus de l'apprentissage**

D'après les psychologues cognitifs, les neuroscientifiques et professeur, les neurosciences cognitives, il existe au moins quatre facteurs qui déclenchent la rapidité et la facilité d'apprentissage.

1) L'attention

L'attention est l'aptitude que nous avons à nous ouvrir à la réalité cette attention sert à sélectionner les informations, forme de façon massive l'activité cérébrale et simplifie l'apprentissage et ouvre notre esprit.

Audrey Akoun et Isabelle Pailleau, auteurs de La pédagogie positive, la définissent comme.

« Le mouvement cérébral qui va nous permettre d'orienter notre action en fonction d'un objectif, d'un centre d'intérêt... Grâce à elle, nous captons, par nos cinq sens, les différentes informations en provenance soit de notre environnement, soit de notre ressenti émotionnel ou psychologique. » (Dehaene, 2014)

La mission la plus importante des enseignants est de diriger, orienter, rassembler, aiguiller, conduire, retenir, intéresser, séduire et attirer l'attention de l'enfant, à chaque instant, l'enseignant doit veiller à engendrer des matériaux attirants mais qui ne détourne pas l'attention de l'enfant de sa mission principale.

L'effet maître repose sur le fait de bien diriger l'attention des apprenants et donc à bien définir la tâche en question.

2) L'engagement actif

Stanislas Dehaene écrit :

« Un organisme passif n'apprend pas. L'apprentissage est optimal lorsque l'enfant alterne apprentissage et test répété de ses connaissances. Cela permet à l'enfant d'apprendre à savoir quand il ne sait pas » (Dehaene, 2014)

Une étude scientifique a prouvé que le nombre de tests via des exercices est plus important dans la mémorisation que le nombre d'heures passées à apprendre et à étudier.

L'enfant sera d'autant plus dynamique et impliqué quand il aura envie de faire l'action, cette envie est provoquée quand l'activité le séduit, qu'elle compte pour lui, qu'il y voit un avantage personnel et non pas parce qu'il est contraint par une personne extérieure. Cela prouve que l'activité ludique est le meilleur moyen séduisant, avantageux pour vivifier l'enfant et l'impliquer dans son apprentissage.

3) *Le retour d'information*

Recevoir un retour d'information immédiat sur l'action en cours est constitutif de l'apprentissage, plus le retour est proche dans le temps de l'erreur, plus l'action corrective sera efficace et intégrée de manière pérenne.

4) *La consolidation*

Il est indispensable de répéter une connaissance nouvellement assimilé jusqu'à la consolider et l'inculquer dans le cerveau :

Pour la mémorisation d'une information et l'intégration d'une nouvelle habitude notre cerveau a besoin de trois passages au minimum et de 21 jours.

Le fait de permettre le retour des connaissances de façon automatique sans intervention extérieure est très important. La pratique autonome s'effectue par le fait de passer d'une opération consciente c'est-à-dire le fait d'apprendre consciemment avec effort à une opération automatisé, inconsciente.

Lors d'un nouvel apprentissage, notre cerveau fait appel à une opération explicite, autrement dit, à une situation où le cortex préfrontal est fortement alerté par l'attention.

Le point culminant d'un apprentissage est « le transfert de l'explicite vers l'implicite », c'est l'automatisation des connaissances et procédures, cette automatisation passe par la répétition et l'entraînement, elle permet de libérer de l'espace dans le cortex préfrontal afin d'absorber de nouveaux apprentissages.

I. L'approche actionnelle en FLE

Dans l'approche actionnelle l'action est au centre de l'enseignement /apprentissage. L'enseignement par cette approche nécessite **l'accomplissement** des tâches en utilisant le bagage linguistique, sociales, savoir-faire et même culturelle.

L'enseignant dans cette approche doit proposer à ses élèves des situations qui leurs offrent la possibilité d'effectuer des actions concrètes qui leur permettent d'être acteur de leur formation et de trouver des solutions aux problèmes posés afin de mobiliser leurs compétences langagières dans un contexte facilitant les échanges tout en gardant le désir et la motivation de l'apprentissage.

L'apprenant dans cette approche est acteur de sa formation, ses feedbacks en milieu contextualisés offrent l'occasion à l'enseignant d'établir la position non seulement des connaissances, mais aussi de savoir-faire ainsi que des obstacles et problèmes des apprenants en français.

II. Les besoins des approches actuelles

Les approches actuelles de l'enseignement du français centré sur l'apprenant et ses besoins montrent clairement que, dans leur utilisation future de la langue, les apprenants ne se trouveront pas dans des situations de besoin d'écrire en dehors de quelques rares situations professionnelles. Par contre, ils seront plus souvent face à des situations de compréhension écrite et orale en plus de l'expression orale, cela invite et incite tout éducateur à accorder plus d'importance au développement des compréhensions écrites et orales.

Partie pratique

Chapitre 03

Les activités ludiques proposées.

Partie n°01

Activités ludiques

I. La place du jeu dans l'apprentissage du FLE

Lors des observations nous avons constatés que les jeux en classe de langue français langue étrangère assurent une fonction de détente et sont souvent considérés comme « bouche-trous » pour récompenser les élèves lorsqu'ils travaillent bien, quand ils sont sages ou juste pour occuper les minutes restantes du cours pour éviter le bruit.

Pourtant les jeux ou les activités ludiques doivent être des éléments qui permettent aux apprenants de réutiliser spontanément les éléments nouvellement appris ou acquis, les nouvelles structures et règles grammaticales apprises au préalable de façon guidée en classe, aux cours des différentes étapes d'enseignement/ apprentissage. Autrement dit, le jeu doit être utilisé pour permettre à l'apprenant de réutiliser ses prérequis son vocabulaire librement spontanément et d'une façon personnelle c'est la raison pour laquelle nous avons proposé certaines activités ludiques.

II. La place de l'erreur dans les activités ludiques

Les erreurs sont bénéfiques et l'origine de l'apprentissage. Elles sont normales dans le déroulement de l'apprentissage car elles expliquent à la fois l'idée que l'élève se fait d'un concept ou d'une action et permettent d'identifier les difficultés avant de le dépasser.

Les punitions face aux erreurs ne font qu'élever la peur, le stress et le sentiment d'impuissance, d'incapacité, d'inutilité et de faiblesse. Elles sont désastreuses et nuisibles aux apprentissages par contre, Le renforcement, la motivation positives et les encouragements actives et encouragent l'apprentissage. Les meilleurs encouragements consistent et reposent dans le regard des autres. Quel apprenant n'aime pas être encouragé et voir souligner ses bons gestes et comportements par un sourire ou une main chaleureuse sur l'épaule avec de petits mots tels ! Bravo ! Excellent ! Parfait ! C'est bien ça ! C'est juste ! Continue encore ! c'est super ! C'est bien ! Sans toutefois tomber dans les compliments démesurés, ces encouragements sont des signes qui aident et encouragent l'enfant à accroître son estime personnelle, à continuer et à redoubler ses efforts.

Il est préférable d'indiquer aux apprenants que nous admirons leurs bons gestes et comportements c'est une manière de faire du renforcement positif, en plus les enfants sont sensibles au fait d'entendre leur nom dans de bonnes remarques ce qui peut établir un renforcement en soi, par exemple : « Tu sais Mohammed, tu as bien fait ton travail. »

III. Questions posés pour la conception des jeux

1. Quel est l'objectif de cette activité ?
2. À quel niveau d'apprentissage peut-on l'introduire ?
3. Quelles connaissances linguistiques préalables l'apprenant doit-il avoir ?
4. Quel savoir-faire entre en jeu ?
5. Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage ?
6. Est-ce une activité :
 - Convergente (production guidée)
 - Divergente (production ouverte)
 - Qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre) ?
7. Peut-on le faire individuellement ou en groupe ?
8. Ou s'inscrit-elle dans la progression ?
9. A quel moment peut-on la proposer :
 - Au cours d'une leçon,
 - A la fin d'une leçon,
 - A n'importe quel moment ?
10. Peut-on la proposer plusieurs fois :
 - Telle quelle.
 - Avec une variante ?
11. Quelles préparations exige-t-elle ?
12. Quelles consignes faut-il donner ?
13. Combien de temps dure-t-elle ?
14. A quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique ?

IV. Le rôle de l'enseignant

L'enseignement du français langue étrangère doit faire acquérir aux apprenants les quatre compétences, la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale et l'expression écrite ce qui est chose difficile à réaliser sans le désir et la motivation des apprenants.

Afin de mettre en œuvre cette acquisition il est indispensable d'engendrer en classe un contexte favorable qui incite et motive l'apprenant à communiquer et lui permet de réemployer ses prérequis de nouvelle façon personnelle grâce aux moyens linguistiques et sociolinguistiques appris aux cours et à travers le matériel didactique utilisé.

Si un enseignant désire faciliter la communication en classe, encourager ses élèves à prendre la place, il doit essayer de créer des conditions matérielles et psychologiques qui simplifieront la prise de parole et la participation aux activités dans un climat harmonieux, de confiance, de tolérance et de respect mutuel.

Pour apprendre aux élèves à parler correctement, les apprenants doivent se trouver en présence de bons modèles verbaux avec un débit de voix modéré, une prononciation claire, qui adapte le langage et le registre de langue au stade du développement des enfants et fait le recours à du vocabulaire pertinent. Ces moyens qui rendent les apprenants plus aptes à comprendre ce que dit l'éducatrice ou tout autre adulte qui se trouve dans la vie de l'élève en service éducatif, il est indispensable d'utiliser un français juste et approprié quand on occupe une fonction éducative sans toutefois tomber dans une langue sophistiquée.

1) La phase pré-active

Dans cette phase l'enseignant est planificateur ;

1. Fait l'inventaire des besoins des apprenants.
2. Organise les apprentissages nécessaires.
3. Imagine des jeux adéquats qui permettent d'atteindre l'objectif fixé au préalable et qui conviennent parfaitement au niveau du public visé.
4. Adapte le niveau et le registre de langue, choisit les couleurs en fonction de son public.
5. Apporte les différents outils pour la conception du jeu.

L'enseignant doit mettre en œuvre, élaborer des plans qui permettent au jeu de comporter les difficultés que l'apprenant doit surmonter, les problèmes qu'il doit résoudre, les contenus qu'il doit comprendre, définir, assimiler, réutiliser et qui incite l'apprenant à confronter des problèmes concrets et à rechercher les informations en relation avec ce problème. Autrement dit, qui incite l'élève à s'auto former pour trouver une solution au problème posé.

2) *La phase interactive*

Dans cette phase l'enseignant ;

- Doit définir la tâche de chaque apprenant, joue le rôle d'accompagnateur pédagogique pour gérer les blocages, est là pour apporter des explications qui permettent de réaliser le jeu, aide à régler les problèmes de fonctionnement des groupes, gère les conflits et les crises de jalousie, discute avec ses apprenants pour s'assurer de la compréhension des consignes, l'enseignant est là comme guide facilitateur leur redonne confiance en eux en utilisant du renforcement positif et les encourager en cas de panne , surtout les élèves les plus timides.
- Doit essayer de développer une meilleure « acceptation » des fautes sans oublier que les fautes sont révélatrices du degré d'assimilation des connaissances par les élèves sans les prendre surtout comme une prise de défaut de son enseignement.
- Doit être ouvert d'esprit face aux buts à atteindre et accepte les différentes réponses proposées par ses apprenants et n'attend pas une seule réponse unique et particulière, accepte les erreurs et indique aux apprenants que l'erreur ou l'incertitude sont normales voire inévitable et indique aux apprenants qu'ils sont en train de jouer et qu'il n'y a pas d'occasion pour juger, se moquer et punir en cas d'erreur.
- Doit aussi être un interlocuteur bien disposé facilite la communication en facilitant la compréhension en négociant, en parlant lentement et en clarifiant. Il doit se mettre face à ses apprenants et opter pour un discours cohérent clair en utilisant l'accent et le débit adéquats en plus de changer de stratégie en cas de dysfonctionnement pour mieux gérer les obstacles.

3) La phase post active

L'enseignant dans cette phase ;

- Évalue les résultats.
- Sélectionne les lacunes et les blocages.
- Fait des réajustements en fonction des besoins de ses apprenants afin de mettre fin aux obstacles.
- Vérifie si les objectifs sont atteints ou pas.

V. Pourquoi le travail de groupe ?

Dans les différentes activités proposées nous avons accordés plus d'importance au travail de groupe afin d'engendrer un climat de confiance et faciliter les échanges de paroles en classe. L'arrangement des groupes est considéré comme une étape cruciale qui mérite d'être soigneusement préparé et minutieusement encadré pour mieux atteindre les objectifs.

VI. Les points forts du travail de groupe

- L'augmentation du temps de prise de parole pour chaque élève, l'apprenant aura plus d'occasion pour s'exprimer et libérer ses propres pensées en parlant en son propre nom et en assumant son rôle.
- Les différentes idées proposées présentes un brassage qui contraint les participants à devenir de plus en plus flexible et ouvert aux idées des autres.
- Le travail de groupe est créateur de feed-back et d'encouragement mutuel donne de l'énergie et a un effet synergique qui permet de résoudre collectivement les problèmes, lorsqu'on est seul à réaliser un travail on est moins armé et moins motivé que lorsqu'on est en équipe.

- L'apprentissage Coopératif a d'autre atout notamment celles d'amplifier les relations inter-ethnique et interculturelles, pour la simple raison que nous avons tous des attitudes négatives envers les autres qu'on pourrait dresser dans la liste suivante : le chauvinisme, l'ethnocentrisme, la méfiance envers tout ce qui est différent, envers ceux qui ne pensent pas comme nous, qui n'ont pas la même culture que nous, qui ne vivent pas comme nous, qui n'ont pas les mêmes habitudes que nous, qui ne mangent pas comme nous, qui ont d'autres croyances que nous, et qui ont une religion différente de la nôtre. Autrement dit, la méfiance envers ceux qui ne sont pas comme nous, envers l'altérité.
- Le travail en groupe est un travail d'interdépendance qui fonctionne tel un puzzle chaque apprenant prend une part du travail. Autrement dit, le travail en groupe permet à chaque membre de prendre un secteur précis de connaissances qu'il enseigne et explique ensuite aux autres membres du groupe. En conséquent, les membres du groupe vont dépendre les uns des autres pour avoir les parties qui constituent le travail, lui donne une forme et sens, cela illustre le mieux le fonctionnement d'une société.
- Le fonctionnement du travail en groupe ressemble au fonctionnement d'une société dans laquelle ils vivront, ces groupes représentent de mini-sociétés chaque membre possède une partie du travail qui rend service aux autres, qui permet d'atteindre l'objectif du groupe est d'initier les apprenants au fait de rendre service à la société de demain.
- Ainsi les connaissances de chaque participants sont censés s'ajuster les unes dans les autres comme un puzzle pour donner forme à leur conception cette façon de travail permet de rapprocher les différents apprenants de divers nationalités présent dans la classe ce mode est bénéfique dans une perspective interculturelle, les faire travailler les uns avec les autres engendre des échanges de paroles, de culture, d'idées, des feedbacks, les rend interdépendants et les amène à coopérer.
- Offrir l'occasion aux enfants de travailler en groupe c'est les habitués à vivre ensemble à avoir des regards beaucoup plus positif sur l'altérité, à améliorer le climat social et facilite leur intégration dans cette dernière, le fait d'échanger des point de vues divergents, d'avoir à se mettre d'accord, favorise les apprentissages et le développement cognitif, le travail coopératif

Chapitre 03 : Les activités ludiques proposées.

augmente la participation des élèves les implique plus dans les activités, l'interdépendance que crée le travail coopératif oblige les participants à compter sur les autres et à leur faire confiance pour acquérir des connaissances relatives à la tâche proposés.

- La condition collaboration consiste à les faire s'entraider, parler ensemble, s'encourager mutuellement, réaliser l'activité en commun .La condition collaboration structurée les amène à prendre des rôles bien spécifique, lecteur, moniteur, contrôleur et scripteur.

Partie n°02

Je joue avec mes camarades

I. Corpus et protocole du travail

Notre étude est basée sur un corpus oral que nous avons collecté à l'aide d'enregistrements menés au niveau de l'Institut français d'Oran, grâce à ce corpus nous allons vérifier nos hypothèses pour les confirmer ou les infirmer. Notre étude se réalise durant plus de 7 séances durant lesquelles nous avons fait une expérimentation de certaines activités que nous avons conçues et présentées aux apprenants utilisateurs du manuel ZOOM 04. Pour analyser les activités nous avons transcrit et pris en considération les éléments de nature verbale et non verbale des moments de déroulement des activités, des dialogues, et d'interactions entre les participants.

II. Présentation de l'échantillon ZOOM 04

1) Description du niveau zoom04

Les apprenants de ce niveau peuvent comprendre des mots et des noms familiers des expressions très courantes, des phrases très simples si les gens parlent lentement, clairement et distinctement, ils peuvent décrire les gens qu'ils connaissent et leur milieu d'habitation.

En ce qui concerne l'écrit ils peuvent inscrire dans un questionnaire ou une fiche d'hôtel, leur nom, leur nationalité, leur adresse et peuvent même écrire une courte carte postale.

2) Description du groupe zoom 04

Le groupe avec lequel nous avons mené cette expérience contient 18 apprenants, 09 garçons, 04 âgés de 10 ans les 04 autres âgés de 11ans plus un seul garçon de 09 ans. En ce qui concerne les filles nous avons 09 filles, 04 filles âgées de 10 ans, 04 autres de 9ans et une de 7 ans.

La plupart des apprenants sont d'origine algérienne et on fait l'école algérienne sauf deux filles, une d'origine turc et une autre qui a fait l'école française.

Le groupe avec lequel nous avons travaillé est le groupe est le groupe du samedi, mardi après-midi de 14h jusqu'à 16h30, les apprenants ont le droit d'avoir une pause de 10 à 20 minutes maximum à 15h30.

III. *Déroulement de l'expérience*

Pour mener cette expérience nous avons dû prendre tout d'abord, contact avec les apprenants, définir les objectifs des unités, apprendre l'ensemble des moyens linguistiques et sociolinguistiques qui nous permettent d'atteindre les objectifs des unités.

Avant de nous lancé dans des activités de libération progressive de la parole, nous avons préféré de faire des exercices aux cours desquels les élèves sont amenés à s'exprimer aussi librement que possible à travers des activités individuelles et collectives qui leur permettront aussi de comprendre la nécessité, la valeur et les avantages du travail de groupe.

Ensuite, Pour que les élèves aient envie de parler il faut qu'ils aient tout d'abord quelque chose à dire, qu'ils aient envie de dire „qu'ils aient les moyens linguistiques et psychologique de le faire, ces les raisons qui nous ont poussées à présenter les unités, à expliquer les cours, les nouveaux éléments (vocabulaire, structures et élément culturel tel le vide-grenier).

Lorsque on se trouvait face à un nouveau mot ou une nouvelle structure grammaticale on les expliquait, nous avons présentés les différents objets qui se trouvent dans le vide-grenier, expliqués leur utilisations et donnés des informations à propos de leur forme, couleur, nature, matière. De plus, nous avons analysés les données, mener une réflexion sur ces dernier puis systématiser les nouveaux points grammaticaux, lexicaux et autres.

Pour vérifier la compréhension nous avons fait appel à certain rappels afin d'entraîner les apprenants à réutiliser les nouveaux éléments avant de passer à une production ouverte. Lors de cette expérience nous n'avons pas mis l'accent sur ses premières étapes parce qu'il s'agit d'une démarche pédagogique classique et recouvrent les différents moments de la classe de langue.

En outre, nous avons proposé aux apprenants des productions guidées, des exercices structuraux de remplacement de changement et de modifications ainsi que des exercices d'applications ,de réemploi et de fixation des nouveaux éléments appris qui se présentaient dans le manuel (zoom pas à pas 4,cahier d'activité) .

Nous leurs avons proposé ses activités pour leur permettre de dire ou d'écrire des choses qui les impliquent, qui leur sont personnelles. Autrement dit, pour les initier à des techniques de libération de l'expression orale et écrite. De plus nous avons exploité les activités ludiques

que nous avons conçues comme des exercices de transfert d'exploitation d'éléments appris afin d'arriver à la réalisation d'une production ouverte personnalisée.

Nous avons exploités le jeu de devinette comme production libre pour permettre à l'apprenant de résoudre les nouveaux problèmes en utilisant spontanément les présentations de l'unité, les explications des cours, les nouveaux éléments appris précédemment (vocabulaires, éléments culturels et structures) en faisant preuve d'improvisation et de créativité.

Enfin, nous sommes passés à la phase de « résolution de problème nouveaux » qui est l'étape la plus importante, l'étape qui permet de passer à la phase d'évaluation et de vérification pour savoir si les objectifs ont été atteints ou pas.

De plus dans cet enseignement centré sur l'apprenant nous avons préférés de proposer ces activités afin de permettre aux élèves d'y participer en les incitant à faire le bilan de leurs acquisitions et de vérifier si les objectifs fixés sont atteint ou pas.

IV. La logique des jeux

Les groupes sont constitués de quatre ou cinq membres et présente un caractère d'hétérogénéité, les élèves faibles sont associés avec de bons éléments, ce fonctionnement permet aux élèves de ne pas s'enfermer dans une logique de raisonnement authentique, ces tâches n'impliquent pas un raisonnement bien définis et présentent un caractère ouvert et favorable à des interactions différentes ce qui permet de diminuer la distance sociale existant entre les apprenants dont les cultures d'origine diffèrent, en plus de permettre aux élèves d'avoir un regard réciproque positif et de tisser des liens intellectuels.

Aussi bien que nous préconisons de promouvoir le plaisir de communiquer pour l'expression orale, nous pensons qu'il faut susciter le plaisir de lire et d'écrire en proposant à nos élèves des situation de lecture et d'écriture motivantes et ludiques.

Le jeu n°01 : La bonne case.

Qu'est-ce que c'est ?

Type de public : Enfants et adolescents

Objectifs : Ce jeu est conçu pour l'apprentissage du lexique et des déterminants ainsi que pour l'accord des participes passés.

Niveau : Débutant, zoom 3, zoom 4, A1, A2.

Durée : Environ 30 minutes.

Matériel :

- Un texte ou une histoire contenant des mots ou des noms qui peuvent être illustrés.
- L'histoire ou le texte imprimé.
- Les illustrations imprimées en couleur.
- Le manuel pour permettre aux apprenants de réviser avant de commencer.

Modalité du travail : En groupe, Ce jeu s'effectue en groupe de quatre ou cinq apprenants.

Préparation :

- Former les groupes
- Distribuer le texte ou l'histoire imprimée.
- Tracer le tableau suivant par terre, accompagner des illustrations et des mots.

Un	Une		
Qui	Que		
J'habite aux	J'habite à	J'habite en	
La	Le	Les	L'
Illustration n°01	Illustration n°02	Illustration n°03	Illustration n°04
É	ÉE	ÉS	ÉES

*

La place de l'apprenant

1) Comment utiliser cette source ?

Déroulement

1. Former les groupes chaque groupes doit contenir quatre ou cinq apprenants au maximum.
2. Distribuer le texte ou l'histoire contenant les mots ou les noms des illustrations présentées.
3. Avant de commencer le jeu accorder aux apprenants 05 à 10 minutes de révision et de lecture.
4. Demander aux apprenants de choisir un lecteur.
5. Expliquer aux apprenants qu'à chaque fois que l'apprenant entend un mot relatif à une des illustrations présentées il doit se diriger vers elle.

6. Le lecteur du texte doit être un membre de l'équipe adverse, il commence à lire tandis que l'autre équipe passe à tour de rôle pour se diriger vers l'illustration adéquate afin d'inciter le lecteur à lire rapidement et faire gagner son équipe.
7. Cette lecture est imposée pour entraîner les élèves à comprendre des textes ou les mots qui leur semblent ambigus, ces mots peuvent être de nature différente.
8. On fait appel à la pédagogie familiale, on commence le jeu par les plus bons et on termine par les moins bons afin d'accorder aux moins bons plus de temps pour qu'ils puissent observer et mémoriser davantage.

L'enseignante propose les tâches et leur demande de les partager entre eux en ce moment l'enseignante peut accorder un peu plus d'attention à chaque apprenant lorsque ses derniers sont en train de réaliser les tâches qui leur sont proposées en leur permettant de participer à des tâches plus adaptées à leur capacités et qui leur permettent d'acquérir le sentiment de compétence et d'estime de soi, ces gestes sont indispensables à l'épanouissement de leur personnalité, leur offre la sensation d'utilité, développe le sens du partage et l'esprit d'entraide. Exercer un certain contrôle sur son environnement fait partie des bienfaits retirés de la participation aux tâches.

Lors de notre expérience nous avons laissé aux apprenants la liberté du choix de leurs camarades. Cela nous a permis d'avoir des groupes d'amis et d'autres de non-amis puis nous avons présenté le texte suivant et les illustrations présentées dans l'annexe :

Dialogue

A : Bonjour (.....), comment vas-tu ?

B : Bonjour (.....), je vais bien et toi ?

A : Moi je suis super content(e), je vais passer mes vacances à la Réunion.

B : Tu as de la chance tu vas pouvoir visiter **les montagnes** et **les forêts**.

A : Oui, je vais aussi voir **les volcans** et je partirai à **la plage**.

B : Mais où est ce que vous allez rester ?

A : Nous allons louer un appartement dans **un immeuble** qui contient **des pièces** lumineuses pour quatre jours, puis nous allons rester trois jours dans **une ferme** qui se trouve près d'**un étang**.

B : Profite de tes vacances et amuse toi bien,

Tu as préparé tes valises ?

A : Non, pas encore je vais prendre **ma tablette, une bouée, un jeu de quilles, une marionnette, une raquette, une trottinette et des rollers**.

B : N'oublie pas **le jeu d'échec**

A : Le jeu d'échec !c'est quoi je ne le connais pas.

B : C'est un jeu **en bois carré** et contient de petits carrés noirs et blancs.

A : Ah oui, je vais donc prendre beaucoup de jouets, **la valise** ne va pas me suffire je vais les mettre dans **un carton rectangulaire**.

B : Et toi (.....) où est-ce que tu vas passer tes vacances.

A : Moi, je vais partir au Sahara pour voir **le désert**, je vais prendre avec moi **un journal** et **un magazine**. J'aime bien lire, chaque jour, je lis **un article de presse**. Je vais prendre **un ordinateur** aussi pour faire le montage des vidéos, j'aime bien prendre le désert en photos comme **un photographe** professionnel, je rêve de devenir un jour **journaliste** ou **caméraman**.

Remarque :

(.....) : Les noms des apprenants lecteurs.

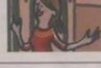
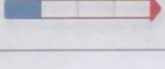
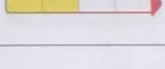
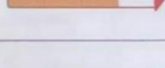
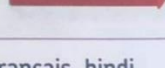
Unité 1: Le nouveau			
amusant(e)		un élève	
content(e)		le maître	
excité(e)		jamais	+ + +
fâché(e)		peu	+ + +
gentil(le)		souvent	+ + +
heureux, heureuse		toujours	+ + +
rigolo(te)		un peu	
sympathique		très	
timide		super	
triste		vraiment	
quelques langues	anglais, arabe, chinois, créole, espagnol, français, hindi, italien, japonais, portugais		
quelques nationalités	Américain, Anglais, Brésilien, Camerounais, Chinois, Espagnol, Français, Indien, Italien, Japonais, Marocain, Portugais, Suisse		
quelques pays	Angleterre, Brésil, Cameroun, Chine, Espagne, États-Unis, France, Inde, Italie, Japon, Maroc, Portugal, Suisse		

Figure 1: Source utilisée pour permettre aux apprenants de réviser les prérequis de l'unité n°01.

Glossa

Unité 2 : La lettre de nos correspondants

bronzé(e)		un étang	
pâle		un désert	
un grain de beauté		une forêt	
des taches de rousseur		une montagne	
des yeux bridés		une plage	
des yeux en amande		un volcan	
des cheveux courts et frisés		un appartement	
des cheveux longs et raides		une ferme	
blond(e)		un immeuble	
brun(e)		une pièce	
roux, rousse		un pavillon	
les nombres ordinaux	premier/ère, deuxième, troisième, quatrième, cinquième, sixième, septième, huitième, neuvième, dixième		
les étages d'un bâtiment	le rez-de-chaussée, le premier étage, le deuxième étage, le troisième étage, le quatrième étage, le dernier étage		

cent

Figure 2 : Source utilisée pour permettre aux apprenants de réviser les prérequis de l'unité n°02.

glossaire			
Unité 3 : Le vide-grenier			
un article de presse		une trottinette	
un journal		en bois et carré	
un magazine		en carton et rectangulaire	
une radio		en métal et en forme de cœur	
une tablette		en plastique et rond	
un téléphone		des acheteurs	
une télévision		un balayeur	
un ordinateur		un cameraman	
une bouée		un journaliste	
un jeu de quilles		un photographe	
une marionnette		des policiers	
une raquette		des promeneurs	
des rollers		des vendeurs	

FIGURE 3: Source utilisée pour permettre aux apprenants de réviser les mots en relation avec le vide grenier.

La langue Unité 3

18 J'observe.

Tu peux répondre à l'interview **que** je fais ?

LES PRONOMS QUI ET QUE

Le garçon lit un livre.
QUI lit un livre ? Le garçon.
QUE lit le garçon ? Un livre.

Qu'est-ce que c'est, **ça** ?

À quoi sert l'argent que vous gagnez aujourd'hui ?
Ça sert à acheter nos billets.

Combien **ça** coûte ?
Ça coûte 50 centimes.

FAIRE

Je fais une interview.
 Tu fais des achats.
 Il/Elle/On fait des courses.
 Nous faisons un vide-grenier.
 Vous faites un voyage.
 Ils/Elles font des gâteaux.

VENDRE ET ACHETER

Je vends - J'achète
 Tu vends - Tu achètes
 Il/Elle/On vend - Il/Elle/On achète
 Nous vendons - Nous achetons
 Vous vendez - Vous achetez
 Ils/Elles vendent - Ils achètent

LA COMPARAISON

C'est plus cher que le magazine.
 C'est moins cher que la peluche.

en métal
 aire carré
 le cher foncé

D

média audio-visuel

Figure 4: Source exploiter comme cours de langue pour expliquer les utilisations des pronoms "qui" et "que".

Jean-Michel est dans l'école de Victor cette année.

3 Je complète les phrases avec **qui** ou **que**.

qui **que**

A Jean-Michel est un garçon a habité à La Réunion.

B J'ai acheté une radio j'écoute dans ma chambre.

C Le journaliste interviewe les élèves organisent un vide-grenier.

D J'adore la chanson Mélissa chante.

E Le journal j'ai acheté ce matin coûte deux euros.

70 soixante-dix

Figure 5: Source utilisé comme activité d'application d'une façon individuel et exploiter aussi comme jeux de fixation en groupe.

Remarque :

Nous avons constaté lorsque nous avons testé ce jeu que ce qui prime le plus et le plus essentiel dans l'apprentissage coopératif n'est pas le niveau d'organisation groupale, ni le fait d'avoir affaire à des groupes fortement ou faiblement organiser, mais plutôt la qualité des interactions entre les partenaires qu'il faut voir le principal intérêt de l'apprentissage coopératif, l'art et la manière d'échanger ne s'improvisent pas, ne s'organisent pas, ils s'acquièrent grâce à des mises en situation qui encouragent les élèves à comprendre ensemble ce qui leur est demandé, à essayer de trouver ensemble des tactiques de résolution, à mettre collectivement au clair leurs solutions et leurs idées.

« Structurer les interactions groupale pour initier une attitude métacognitive axée sur la compréhension de la tâche par les élèves, sur la conscience et l'autorégulation de stratégies de l'application, et sur la construction de liens entre savoirs nouveaux et savoirs anciens » (Baudrit, 2005)

Ce travail coopératif a permis aux apprenants d'améliorer la compréhension en lecture, a facilité la réflexion et a été l'occasion pour permettre aux élèves de faire le lien entre anciennes et nouvelles connaissances et d'établir des progrès au niveau de l'activité d'expression orale.

Jeu n°02 : Devinette

Qu'est-ce que c'est ?

Type de public : Enfants, adolescents et adultes.

Objectifs : Ce jeu est conçu pour l'apprentissage de la description des objets.

Niveau : Débutant, zoom 04, A1, A2.

Durée : Environ 30 minutes.

Matériel : Des illustrations imprimées en couleur choisies en fonction du public visé.

Modalité du travail : En groupe.

Préparation

- Former des groupes de quatre ou cinq apprenants, afin d'avoir quatre à cinq phrases pour décrire l'objet et chaque apprenant pourra formuler une phrase à présenter pour décrire l'objet.
- Coller au tableau l'illustration à décrire.

Celui qui produira le comportement

Ceux qui produisent le comportement sont les apprenants.

Le comportement souhaité

- Description des objets en utilisant le langage verbal et le non verbal.
- Deviner les objets et donner leurs noms correctement en français.

L'objet de compétence à acquérir

- Maîtriser les descriptions des objets à travers les formes, les couleurs, leur nature et utilité.
- Mémoriser l'orthographe des différentes formes, couleurs, natures ...etc.
- Permettre à l'apprenant de gérer le stress et parler sans complexe tout en utilisant le langage verbal et non verbal.

L'objectif spécifique ou opérationnel

L'élève sera capable de :

- Décrire les objets et donner leur vrai nom.
- Reconnaître les objets, bien deviner et imaginer.
- Bien conjuguer les verbes au temps qui convient.
- Faciliter la communication dans le groupe de différents élèves tout en essayant de créer une atmosphère détendue et conviviale entre les participants.

Les prérequis des apprenants

Il faut que les apprenants connaissent à l'avance les formes, les couleurs, les matières, de quoi s'agit-il et l'utilité de l'objet présenté pour pouvoir le décrire et le deviner.

Pour garantir un meilleur apprentissage

Il est préférable d'écrire les formes, les couleurs, les matières au tableau pour que les apprenants lors de leur description puissent regarder le tableau cela leur permet de mémoriser davantage l'orthographe des mots et le mot en lui-même.

Selon la programmation neurologique (PNL) qui est une pédagogie nouvelle dont l'idée est de proposer à l'apprenant de s'adapter à une tâche, c'est-à-dire de réaliser les opérations mentales qui l'aident le mieux pour atteindre l'objectif du moment tout en utilisant les canaux sensoriels : VAKOG (visuel, auditif, kinesthésique, olfactif et gustatif), on parle essentiellement du VAK (visuel, auditif et kinesthésique).

Certains apprenants sont visuels, d'autres auditifs et d'autres kinesthésiques. Toute personne privilégie un ou deux sens pour sa perception et sa mémorisation mais ces derniers sont utilisés à différents degrés.

1) Comment utiliser cette source ?**Déroulement**

Pour pouvoir réaliser ce jeu en classe, il faut :

1. Effectuer le travail en groupe cela offre la possibilité d'aide et de coopération mutuelle entre les apprenants.
2. Que les groupes d'apprenants qui devinent l'objet présenté se place contre le tableau, le groupe qui décrit se positionne en face du tableau.
3. À tour de rôle chaque apprenant du groupe qui décrit doit formuler une phrase pour décrire l'objet présenté sur le tableau en commençant la description d'abord, par la forme. Puis, la couleur. Ensuite, la matière et en cas où les apprenants n'arrivent pas à deviner l'objet ils enchaînent avec de quoi s'agit-il et à quoi sert cet objet.
4. Quand le groupe se charge des descriptions les autres groupes essayent de deviner l'objet.
5. Chaque groupe doit contenir cinq apprenants au maximum pour que chaque membre du groupe puisse formuler une phrase pour décrire l'objet présenté.
6. Demander à chaque élèves, à tour de rôle, de présenter, d'ajouter une phrase quelconque qui lui passe par la tête et qui décrit l'objet, la règle du jeu est d'accepter toutes les phrases même si l'élève a envie de répéter ce qu'un autre apprenant vient de dire.
7. Respecter la réserve de quelque apprenants, les encourager à vaincre leurs craintes et leurs hésitations sans jamais les forcer à produire une phrase verbale en cas de panne, on leur propose de faire appel à une communication non-verbal simples qu'ils vont exécutés devant leur camarades.

8. Définir le nombre d'objet à décrire, proposer au moins cinq objets pour avoir un groupe gagnant, le groupe gagnant se mets à la place du groupe qui proposait les descriptions, et on enchaîne à la fin du jeu le groupe perdant danse ou chante pour les gagnants.

Ce jeu pique la curiosité, est surprenant et divertissant pour les apprenants, il leurs permet de deviner ce qu'il y a d'illustré sur des images présélectionnées provenant de magazine, tel des animaux, des objets courant, des aliments et permet de faire preuve d'imagination, leurs apprend à faire des descriptions, à formuler des définitions qui pique la curiosité et qui peuvent être aussi surprenante et divertissante.

Ce jeux ne s'agit pas simplement d'exercice pour faire fonctionner la langue, son but ultime est de « faire communiquer » de dire quelque chose de soi, de sa propre production, d'inviter les apprenants à s'intéresser à ce que les autres ont à dire, à développer une compétence de communication et aussi de « confiance de communication ».

Le tableau se présente ainsi

Illustration

- **De quoi s'agit-il ?**
Un animal, fruit, légume, vêtement ...etc.
- **La couleur :**
Rouge, bleu, rose, noir ...etc.
- **La forme :**
Carré, rectangle, triangle ...etc.
- **A quoi sert, l'utilité de l'objet :**
- **Autre :**
L'apprenant propose autre chose pour décrire

2) Des exemples concrets du déroulement du jeu

- Lors de cette expérience nous avons eu trois groupes.
- Avant de commencer le jeu nous avons expliqué aux apprenants qu'on allait leur présenter des objets qu'ils vont décrire par la suite, que les groupes 01 et 02 vont deviner les mots tandis que le groupe 03 présente les descriptions, le groupe qui devine le premier gagne un point, en cas de triche on élimine un point.

Objet n°01 :

Le premier apprenant passe ;

L'enseignante : « Hakim tu vas décrire cet objet mais si tu trouves que c'est un peu difficile tu passes le tour pour ton camarade ».

L'apprenant après un bon moment de réflexion : « On l'utilise dans la plage. »

L'apprenant 02 passe, l'enseignante : « Il est comment ? Il a la forme d'un rectangle, d'un triangle, il est ovale. » pour aider les apprenants à mieux comprendre.

L'apprenant 02 utilise le non verbale et dessine un cercle pas ses mains puis prononce : « il est rond »

L'enseignante : « Il est en quel matière ? en plastique, en bois, en fer, en métal, en or, en argent, en cuir. »

L'apprenant 03 : « Il est en plastique ».

Les groupes qui devinaient les objets proposent des réponses :

Réponse 01 : « un ballon »

L'enseignante : « non »

Réponse 02 de L'autre groupe : « la bouée »

L'enseignante : « excellent ».

Objet n°02 :

Chiraz apprenante timide : « il est électronique ».

L'enseignante : « il a la forme d'un. »

L'apprenant 04 : « il a la forme d'un rectangle »

Les groupes qui devinaient les objets proposent des réponses :

Réponse 01: tablette

Réponse 02 : ordinateur.

L'enseignante : « c'est bien ça ! »

Objet n°03 :

Réponse délivrée par l'apprenant qui décrit au lieu de décrire, il annonce qu'il s'agit d'une machine à écrire.

Objet n°04 :

L'apprenant 01 : « Il est gris. »

L'apprenant 02 : « Il est en forme de x »

Réponse : « Ciseau ».

L'enseignante : « Vous avez bien deviné ! »

Objet n°05 :

L'apprenant : « Il est orange. »

L'enseignante : « Pas toujours »

L'apprenant : « Il est en métal »

Les groupes qui devinaient les objets proposent des réponses :

Réponse 01 : « Fer à repasser »

Réponse 02 « Machine à écrire »

Après un groupe triche et donne la bonne réponse « vélo ».

Objet n°06 :

L'apprenant : « Il est en tissu ».

Les groupes qui devinaient les objets proposent des réponses :

Réponse 01 : « Tricot »

L'enseignante : « Non. »

Réponse 02 : « Vêtement. »

Réponse 03 : « Une robe. »

L'enseignante : « c'est parfait ! »

Objet n°07 :

L'apprenant 01 : « Couleur jaune. »

L'apprenant 02 : « On l'utilise pour la musique. »

Les groupes qui devinaient les objets proposent des réponses :

Réponse 01 : « un guitare. »

L'enseignante : « On dit un guitare »

Réponse 02 : « Une guitare »

L'enseignante précise que guitare est un nom féminin et que « une guitare » est la bonne réponse.

Objet n°08

L'enseignante : « En cas où vous avez plusieurs possibilités, il faut citer le tout, elle peut avoir la forme d'un rectangle ou bien ? »

L'apprenant : « Carré on l'utilise pour les voyages. »

Les groupes qui devinaient les objets proposent des réponses :

Réponse 01 : « Caba ».

Réponse 02 : « Bagage »

Réponse 03 : « Valise »

L'enseignante les encourage davantage : « continuez ainsi.»

Objet n°09 :

L'apprenant : « On l'utilise pour regarder »

Réponse : « Lunette ».

Objet n°10 :

L'apprenant : « La forme carrée. »

L'apprenant02 : « La matière, en carton. »

L'enseignante : « Non.»

L'apprenant : « Il est en plastique »

L'apprenant 03 : « Couleur noir et blanc ».

Les groupes qui devinaient les objets proposent des réponses :

Réponse 01: « C'est un jeu maitresse ?, « Araftha » au lieu de j'ai trouvé la bonne réponse, Jeu électronique madame? »

L'enseignante : « Non. »

Réponse 02 : « Le chétrange » au lieu de dire le jeu d'échec.

Réponse 03 : « Jeux d'échec. »

D'autres objets présentés à décrire :

Yaourt, bonbon, bus, moto, livre et cartable.

Remarque

Le problème qui se posait lors de ce jeu est le fait que parfois les apprenants citaient uniquement les couleurs qui se trouvaient dans l'image présentée ce qui rend le fait de deviner plus difficile pour les autres apprenants.

Au début on ne voulait pas avoir un gagnant on voulait faire en sorte que les deux groupes soit en ex aequo du moment où le but est pédagogique pour l'enseignant, mais l'apprenant le considère comme un jeu de détente, l'idée de ne pas avoir un groupe gagnant a causé des conflits entre les apprenants chaque groupe était là pour dire nous sommes vainqueur.

Jeu n°03 : On est différent, on se comprend.***Qu'est-ce que c'est ?***

Type de public : Enfants, adolescent, adulte.

Objectifs : Faire découvrir la France et les français et accepter l'altérité.

Niveau : Débutant, zoom 04, (A1, A2) junior et (A1, A2) adulte.

Durée : Environ 30 minutes.

Matériel : Quelques illustrations ou objets.

Modalité du travail : En groupe classe.

Préparation

- Former les groupes.
- Présenter l'objet ou l'illustration pour déclencher l'histoire.

1) Comment utiliser cette source ?**Déroulement**

Comme nous ne pouvons pas introduire ni reproduire tous les données et circonstances d'une véritable situation de communication dans la salle de classe et comme les approches communicatives actuelles accordent un véritable intérêt à la compétence interculturelle et à une meilleure connaissance de la culture du pays dont on apprend sa langue et du pays en lui-même, de ses habitants, nous avons proposé ce jeu dont il s'agit de créer une histoire simple démarrée par l'éducatrice qui intègre au fil du récit des repères visuels, tels des objets réels comme un bonnet, une voiture ou des illustrations afin de rendre l'improvisation plus vivante.

À tour de rôle, les apprenants nomment des éléments liés au thème suggéré « voyage », « l'épicerie »... etc. Par exemple (Je me prépare à aller en voyage, je mets dans ma valise mon bonnet bleu, ma crème solaire ...).

Dans notre cas nous avons opté pour « le restaurant », nous avons demandé aux élèves d'essayer de faire « semblant » de « simuler » d'« imaginer » qu'ils sont en France et qu'ils vont raconter à un français leur découverte d'un restaurant différent des autres, un restaurant qui prépare presque tous les plats du monde entier, à tour de rôle, chaque élève présente ou décrit quelque chose qu'il a trouvé dans ce restaurant, nous leur avons demandés de produire une phrase pour chacun et à assumer différent rôle.

L'objectif principal de ce jeu de créativité est d'essayer de mieux faire connaître la France et les français, de faire accepter les différences et l'altérité, ou le droit d'être autre, puis tenter de développer chez les élèves une certaine empathie (capacité de se mettre à la place de l'autre et de ne pas juger uniquement de son point de vue personnel) car il faut vraiment apprendre à « relativiser son point de vue et son système de valeurs culturels et à développer la volonté et la capacité de prendre ses distances par rapport aux attitudes conventionnelles relatives aux différences culturelles » comme le préconise un document du conseil de l'Europe .

En plus de permettre aux élèves de donner libre cours à leur imagination, d'arriver à une communication et une production aussi naturelle et spontanée que possible, à s'exprimer aussi spontanément que possible. Cette façon permet d'entraîner d'une façon différente, nouvelle et ludique à réutiliser ce qu'ils ont appris de différentes façon nouvelles et ludiques, à réutiliser ce qu'ils ont appris de façon guidée dans les cours grâce aux activités que nous leurs avons proposées.

Dans un premier temps, nous pouvons prendre conscience du fait que nous avons-nous-mêmes en tant qu'enseignant des préjugés envers les autres peuples et que nous sommes tous plus ou moins ethnocentrique car nous avons tendance à survaloriser notre propre culture par rapport à celles des autres.

2) Déroulement de l'expérience

L'enseignante présente des photos, photo d'un restaurant, d'un chinois, des Sushis, de Pizza, de Spaghetti, du Couscous, de Paella, de Hamburger, de Crêpe, de kÛnef et des Baklavas pour faire plaisir à l'apprenante turque, des tables, d'un menu, des assiettes, des vers, de l'eau, du jus et du vin.

L'enseignante accorde aux apprenants 5 minutes de réflexion, les apprenants discutent en groupe classe, puis l'enseignante commence par le premier apprenant.

L'Apprenant un peu retissant ne trouve pas quoi dire !

L’enseignante : « Quand est-ce que tu as visité ce restaurant ? »

L’apprenant 01 : « Madame, le week-end. »

L’enseignante indique qu’il doit bien formuler sa phrase

L’apprenant 01 : « Ce week-end, j’ai visité un restaurant différent des autres, il prépare tous les plats ».

L’apprenant 02 reste un bon moment sans rien dire,

L’enseignante : « Avec qui tu es parti ? »

L’apprenant 02 : « Je suis parti avec ma mère, mon père et mes frères. »

L’enseignante intègre la photo des tables.

L’apprenant 03 : « On a trouvé dans le restaurant des tables. »

L’enseignante : « Quel est la forme, la couleur et la matière de ses tables ? »

L’apprenant 03: « Madame, tables carrés en bois. » tout en dessinant un carrée par ses mains.

L’enseignante intègre la photo de vers, d’assiettes et du menu.

L’apprenant 04 : « Madame, on a trouvé des vers, des assiettes et le menu »

L’enseignante : « Où est-ce que tu les as trouvés. »

L’apprenant 04 : « Madame, sur la table. »

L’enseignante : « Donc qu’est-ce qu’il y a sur les tables du restaurant ?

L’apprenant 04 : « Il y a sur les tables du restaurant des assiettes, des vers et un menu. »

L’enseignante intègre la photo du menu pour la deuxième fois et ajoute la photo des Sushis.

L’apprenant 05 : « Madame, des Sushis »

L’enseignante : « Qu’est-ce qu’il y a dans le menu ? »

L’apprenant 05: « Des photos ».

L’enseignante: « Les photos de quoi ? »

L’apprenant 05 : « Les photos des plats »

L'enseignante : « Qu'est-ce que tu as trouvé comme photo de plat ? »

L'apprenant 05 : « Madame, j'ai trouvé dans le menu la photo des Sushis. »

L'enseignante intègre la photo de l'homme chinois.

L'apprenant 06: «Madame, les chinois mangent les serpents eeeeet ..., madame comment dire « doud » en français ?»

L'enseignante : « Les bouts de verre »

L'apprenant 06: « Oui madame. »

L'enseignante : « C'est bon de manger des bouts de verre ? »

L'apprenant 06: « Je n'ai pas goûté.»

L'apprenant 01 : « Beurk, madame ce n'est pas bon. »

L'enseignante : « Tu les as goûtés ? »

L'apprenant 01 : « Noooooon»

L'enseignante : « Pourquoi non, il faut les goûter pour savoir si c'est bon ou pas, peut être que c'est bon !»

L'apprenant 02 : « Noooooon, c'est sale. »

L'enseignante : « Mais les chinois aiment bien ça et on doit respecter leurs choix. »

L'enseignante intègre la photo de Pizza et de Spaghetti.

L'apprenant 06 : « Il y a dans le menu la photo de spaghetti et de pizza.

L'enseignante : « D'où viennent ces deux plats ? »

L'apprenant 06 : « Je ne sais pas. »

L'enseignante pose la question à tous les apprenants de la classe : « Quel est l'origine de ces deux plats ?, ils viennent de quel pays ? »

Tous les apprenants restent silencieux.

L'enseignante : « De la chine ? »

Les apprenants : « Noooooon. »

L'enseignante : « Alors, regardez la page cent de votre manuel. »

L'apprenant 11 : « l'Italie, madame. »

L'enseignante : « très bien ! »

L'apprenante 06 : « Pizza et Spaghetti sont des plats italiens. »

L'enseignante intègre la photo de Baklava et de kunef et se dirige vers l'apprenante turque.

L'apprenante : « Madame, le Baklava et la kunef sont des plats turcs, j'aime beaucoup la kunef et le baklava. »

L'enseignante : « Et vous, vous aimez le Baklava et la Kunef ? »

Les apprenants : « Ouiiiiii. »

L'enseignante intègre la photo des Hamburgers.

L'apprenant 07 : « Il y a dans le menu la photo des hamburgers. »

L'enseignante : « D'où vient ce plat. »

L'apprenant 07 : « De l'Amérique. »

L'enseignante : « Donc les Hamburgers sont un plat.»

Groupe classe : « Américain. »

L'enseignante intègre la photo du Couscous.

L'apprenante 08 : « Le couscous est un plat Algérien. »

L'enseignante intègre la photo de Paella.

L'apprenante 09 : « Je ne sais pas comment il s'appelle. »

L'enseignante se dirige vers le groupe classe : « Est-ce que vous connaissez son nom ? »

Un apprenant 09 : « Du riz. »

L'enseignante : « Oui, encore. »

Après un long silence l'enseignante répond : « Paella, D'où vient ce plat ? »

L'apprenant 09: « Ce plat vient de France. »

L'enseignante : « Non, il vient d'un pays qui se trouve à côté de la France. »

Les apprenants : « l'Espagne. »

L'enseignante intègre la photo du jus de l'eau et du vin.

L'apprenante 10 : « Il y a dans le restaurant du jus, de l'eau et du vin. »

L'enseignante pose la question au groupe classe: « Est-ce que vous buvez du vin ? »

Les apprenants : « Nooon, madame »

L'enseignante : « Pourquoi ? »

L'apprenant : « Madame, c'est haram, on est muslim. »

L'enseignante : « C'est un pécher, on est des musulmans. Mais est ce que les français, les espagnoles, les chinois et les italiens boivent du vin ? »

Les apprenants : « Oui, madame. »

L'enseignante intègre la photo des Crêpes.

L'enseignante : « Quel est l'origine de ce plat ? »

Les apprenants : « Ce plat vient de France ».

L'enseignante : « Est ce que les musulmans peuvent manger les Crêpes ? »

Les apprenants : « Ouiii, c'est halal. »

L'enseignante : « Qu'est-ce que vous avez mangé ? »

L'apprenante 11 : « Moi j'ai mangé du Pizza. »

L'apprenante 12 : « Mon père a mangé du Couscous. »

L'apprenante 13 : « Ma mère a mangé des Sushis. »

L'apprenante 14 : « Mon frère et ma sœur ont mangé des Hamburgers. »

L'enseignante : « Qu'est-ce que vous avez bu ? »

L'apprenant : « On a bu du jus, de l'eau et du Coca-Cola. »

L'enseignante s'adresse au groupe classe et pose la question : « Est-ce que les différents pays du monde mangent les mêmes plats ? »

Groupes classe : « Nooon ».

L'enseignante s'adresse au groupe classe et pose les questions suivantes :

« Est ce qu'on peut dire que les autres sont des nulles juste parce qu'ils sont différent ? »

« Est-ce qu'on peut manquer de respect ou rejeter les autres parce qu'ils sont différent ? »

Groupe classe : « Nooon. ».

L'enseignante : « Donc on est différent et on doit comprendre et respecter les autres malgré les différences ».

Un apprenant : « On est libre et ils sont libre madame. »

L'enseignante : « C'est bien ça, on est libre d'être qui on veut et comme on veut.

Certains élèves face à ce jeu se sont montrés un peu réticents mais cette activité a bien contribué à renforcer et à fixer l'apprentissage

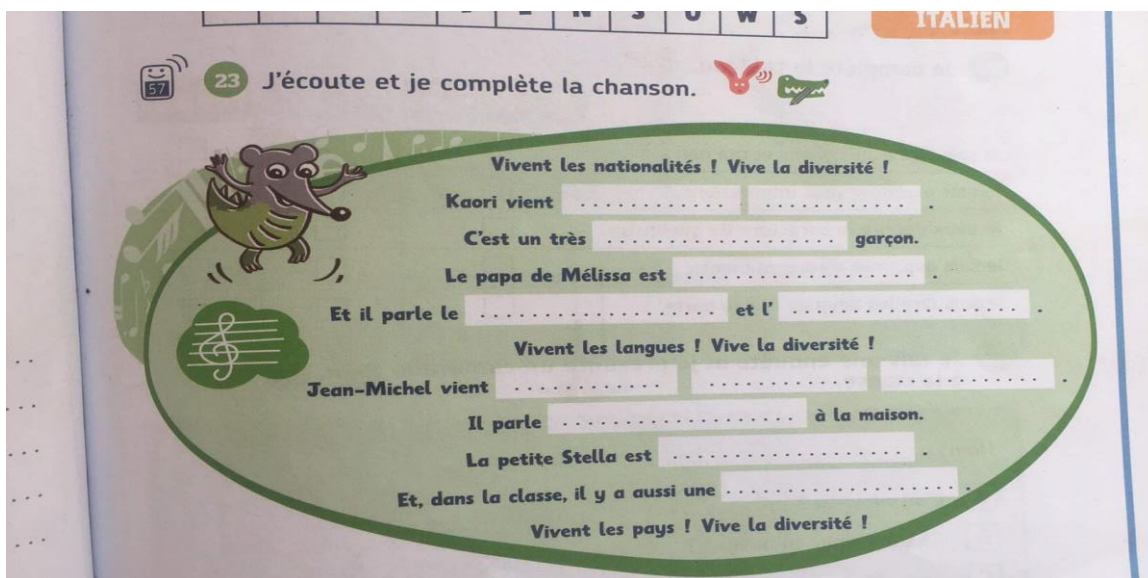


Figure 6: Chanson présentée comme activité après la réalisation du jeu « Jeu on est différent, on se comprend ».

3) *Le but du « jeu on est différent, on se comprend »*

Le but du « jeu on est différent, on se comprend » est de donner lieu à des discussions, à des ajustements, de faire acquérir aux élèves la capacité, le pouvoir de prendre ses distances du recul par rapport à ses préjugés, ses perceptions et de jouer le rôle d'intermédiaire culturel entre sa propre culture et la culture étrangère, de gérer efficacement des situations de malentendus et de conflits culturels afin de faire évoluer les mentalités vers une meilleure perception et acceptation des autres tels qu'ils sont et pour arriver petit à petit à un changement de comportement envers ceux qui ne sont pas comme eux.

Mais malgré toutes nos tentatives et courage, nous ne pourrions pas briser ou affaiblir les barrières culturelles. Ce qui indique que l'enseignant doit avoir des attitudes qui relèvent

du domaine du « savoir-être ». On ne peut pas enseigner une attitude, mais on peut aider nos élèves à prendre conscience du problème et les amener progressivement à avoir une vision différente sur les autres cultures, sur l'altérité, sur la France et les français sans pour autant survaloriser la culture étrangère au détriment de la culture d'origine.

V. L'impact de l'activité n°02 et n°03

Ces expressions spontanées au cours de ces deux jeux « On est différent, on se comprend » et le jeu de « Devinettes » ont permis de montrer et prouver à l'apprenant qu'il est capable de réinvestir, réutiliser son apprentissage, de mobiliser le vocabulaire et les structures apprises de différentes nouvelles manières de façon spontanée et avec créativité, ils leur ont permis aussi de franchir un pas très important dans leur apprentissage.

Ces jeux offrent l'occasion aux apprenants d'utiliser des gestes et mouvements, ils leur permettent de rester actif durant la conversation sans être hyperactif.

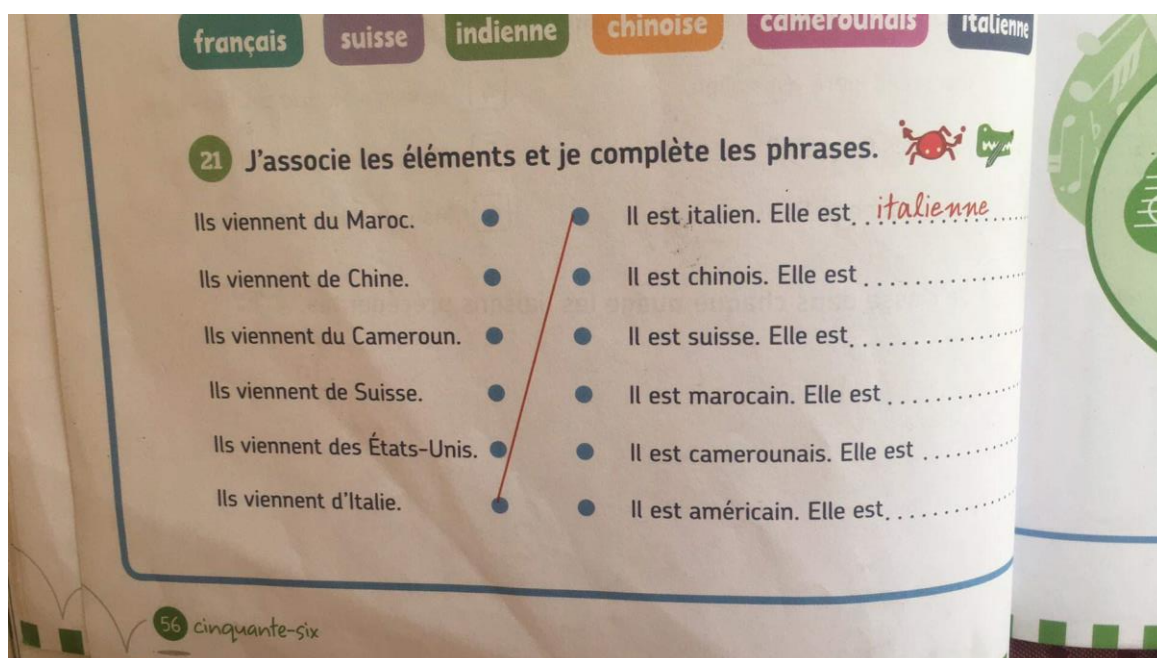


Figure 6: Source exploiter comme activité de fixation et réutilisée avant la réalisation du jeu pour permettre aux apprenants de formuler leurs phrases.

VI. Le rôle du non verbal dans l'apprentissage du FLE à travers les activités ludiques

La communication non verbale ou langage corporel signifie toute transmission de message sans utilisation de la parole. Elle ne repose pas sur les mots, mais sur les gestes (actions et réactions), les attitudes, mimiques et les expressions faciales .

Les gestes et les mouvements indiquent le niveau de dynamisme des apprenants, permettent d'utiliser le langage corporel pour expliciter des paroles et persuader, le corps peut transmettre des messages aussi efficaces que les mots que l'on prononce, et peut être plus parlant que les mots prononcés eux-mêmes.

En ce sens, la communication non verbale remplit trois fonctions principales : Une fonction d'information, une fonction d'étalement et une fonction linguistique.

a. La fonction d'information

Permet de comprendre l'état émotionnel de l'émetteur, la communication non verbale donne des informations à travers l'accord ou le désaccord entre le corps et ses dires.

b. Une fonction d'étalement du langage

Les comportements non verbaux qui joignent le langage (mouvement des mains, de tête, gestes, mimiques) vont assurer deux fonctions:

1. Ponctuer, renforcer, confirmer les propos de l'orateur, des apprenants.
2. Permettre de faire passer directement une information complémentaire, parfois importante, ils servent de régulateurs des échanges entre émetteur et récepteur, sont souvent les éléments essentiels du feedback nécessaire à l'efficacité de la communication.

c. Une fonction quasi linguistique :

Le langage corporel a parfois une correspondance directe avec le langage parlé : on peut, par exemple, très bien dire « cercle » par un comportement non verbal en formant un cercle avec les mains pour dire qu'il s'agit d'un cercle.

Jeu n°04: Jeux des mots génériques.

Qu'est-ce que c'est ?

Type de public : Enfants.

Objectifs : Faire apprendre les mots génériques.

Niveau : Débutant, zoom 3, zoom 4, A1 junior, A2junior.

Durée : Environ 30 minutes.

Matériel : Tableau tracé par terre

Modalité du travail : En groupe

Préparation

1. Former les groupes
2. Tracer le tableau suivant par terre.

Les mots génériques	
	Les animaux
	Les fruits
	Les légumes
	Les vêtements
	Les formes
	Les couleurs
	Les organes
	La vaisselleetc.

*

La place de l'apprenant

1) Comment utiliser cette source ?

Déroulement

À tour de rôle les apprenants proposent des mots en relation avec le mot générique, par exemple dans le cas de vaisselle, le premier joueur passe et à chaque fois qu'il se trouve dans une case, annonce un mot qui fait partie de la vaisselle jusqu'à la fin du tableau. Autrement dit, l'apprenant dans la case de **vaisselle** propose par exemple, **verre** dans la case suivante, il propose **fourchette** dans la prochaine assiette, **cuillère, bol, couteau, poêle, casseroles**.

Le joueur suivant essaye de s'occuper de la case suivante, la case des **organes : foie, cœur, estomac, rein, poumon, la gorge, les yeux, le nez**.

Et pareille pour les autres. Le groupe qui arrive à faire le plus de bonnes réponses est le groupe gagnant.

I. Les avantages du travail de groupes d'amis

- Les amis interagissent plus de manière coopérative que les non-amis.
- Ils réussissent à résoudre leurs désaccords grâce à une communication, par le biais de négociations, stratégies que les non-amis ont plus de mal à faire.
- Les amis arrivent plus souvent à leur objectif.
- Les interactions entre amis sont assez équilibrées, faites de réciprocité quand les non-amis se lancent dans des échanges de domination /soumission.

« Il semble que lorsque les enfants disposent de peu de ressources pour effectuer un travail, pour mettre en œuvre des stratégies, leurs meilleurs associés sont plutôt des amis c'est ce que montrent Newcomb, Brady & Hart up (1979) avec une centaine d'enfants âgés de six et huit ans confrontés à des jeux de construction .

Les uns interagissent avec des amis, les autres avec des non-amis. Le premier type de regroupement est plus propice aux échanges, à l'attention portée aux autres. Une certaine équité dans le partage des tâches est aussi recherchée. Newcomb & Brady (1982) parviennent à des conclusions équivalentes avec des garçons âgés de six et onze ans sollicités pour des activités créatives et exploratoires. De surcroît, ceux qui ont travaillé avec des amis se souviennent mieux de leur fonctionnement collectif que ceux qui étaient associés avec des non-amis .Enfin, Charles Worth & Laferrière (1983) observent un meilleur niveau de coordination interindividuelle, au sein de groupes constitués d'amis. » (Baudrit, 2005)

Mais l'un des problèmes qui se posent dans l'apprentissage coopératif surtout dans les groupes d'amis est la permutation de pensées qui se proclame quand l'un fait le travail au lieu d'un autre lorsqu'il réfléchit à sa place.

II. Remarques et observations lors de la réalisation des activités

➤ Les élèves préfèrent s'unir avec des camarades pour travailler ensemble .Cela veut dire que les non-amis ne sont pas particulièrement choisis, même si ces dernier ont des compétences authentiques bénéfiques pour la réalisation des taches proposées .En somme, l'amitié est le premier critère pris en considération lorsqu'il est demandé aux élèves de former des groupe, de coopérer.

➤ Les apprenants voient dans leurs amis des modèles à imiter, des références, une autre version d'eux même qu'ils retrouvent moins chez les non-amis.

➤ La cohésion d'une classe tient plus à des réseaux d'amitié répandu que centré. Le fait d'interagir ou d'échanger tout le temps avec les mêmes pairs n'est pas particulièrement privilégié. Au contraire, la souplesse et les liens d'amitié variés peuvent être source d'un climat de travail harmonieux, réjouissant. Privilégié les activités en groupe et travailler avec les amis est une véritable opportunité pour permettre aux apprenants de se sentir en sécurité, soutenu, épauler, c'est un gage de confiance.

➤ Lorsqu'il est demandé aux élèves de composer des textes ou de rédiger des récits, le travail en groupe présente des avantages par rapport au travail individuel, surtout quand il s'agit de créativité et d'inventivité, et une fois de plus, l'association avec des amis ou des non-amis n'a pas le même impact.

➤ On constate que la quantité d'interaction, des échanges entre pair des groupes d'amis et nom-amis est presque la même, les échanges sont plus équilibrés, les groupes d'amis sont plus actif et plus constructif de leurs façon de compréhension et de conception de solutions qui leur permettent de résoudre les problèmes posés.

➤ Les désaccords ne semble pas s'opposer à la réalisation des taches lorsque les groupes sont composés d'amis bien au contraire ces conflits ne présentent pas un caractère déstabilisateur, les amis se montrent plus performants non seulement en échangeant plus et en se centrant sur la tache mais aussi grâce à une utilisation constructive de leur désaccords.

➤ Tout regroupement plus ou moins non réfléchi, tout rassemblement hasardeux ou aléatoire, téméraire peut être source de défaite d'apprentissage ou pire peut décourager le travail en groupe et engendrer des conflits.

➤ La manière d'arranger les groupes demande une attention particulière, les activités langagière et les prises de paroles semblent nettement plus diversifiées dans les groupes structurés qu'au niveau des groupes former d'une façon aléatoire.

➤ Lorsque les groupes sont mal formés, les apprenant ne peuvent pas donner libre cours à leur imagination et n'aient pas la possibilité de mettre à l'épreuve des stratégies interactives variées et faire comme si tout se passaient bien et l'interaction était vitale.

➤ Le fait de commencer par les groupes les plus bons va permettre aux autres apprenants de regarder le jeu, cela peut être aussi profitable pour l'apprenant sur le plan des apprentissages que d'y participer activement. Par exemple regarder les autres chanter ou en train de décrire lors du jeu est une excellente occasion pour mémoriser les mots.

➤ Les élèves de bon niveau pourraient voir les élèves faibles comme moins attractifs que les élèves de niveau moyen comme partenaire potentiels pour des conflits cognitifs.

III. Présentation des résultats

80% des apprenants qui ont pu répondre correctement communiquent parfois en français à la maison, en dehors de la maison, dans une médiathèque ou lors des différents événements culturels qu'organise l'Institut Français d'Oran. Ces apprenants affirment leur satisfaction envers l'efficacité des activités présentées, cependant 20% des apprenants ayant trouvés des difficultés face aux activités proposées n'utilisent pas le français à la maison, ni en dehors de la maison.

Commentaire la famille et le milieu sociale représentent un environnement qui participe à l'avancement et l'adaptation de l'apprenant avec la langue et contribue dans son apprentissage en assurant la transmission des connaissances. Ces résultats obtenus ne font qu'assurer que le niveau d'instruction des parents et l'environnement social ont un rôle primordial pour permettre à l'apprenant d'évoluer dans son apprentissage, les apprenants qui ont les pieds ancrés dans milieu social et familial favorisés où les parents sont instruits et parlent le français avec leurs enfants ont des stéréotypes qui ont produit des significations spécifiques qui encouragent l'apprentissage de la langue française or les apprenants issus de parents qui ne Leurs parlent jamais en français et qui ne les aident pas à s'intégrer dans un milieu sociale favorisé ont un manque de connaissance du fait que leurs parents ne contribuent pas à l'amélioration de leurs français.

**« L’homme ne se connaît lui-même que dans la
mesure où il connaît le monde. »**

(Goethe)

Partie n°03

Je m’amuse seul

Jeux n°04 : Je suis français, je sais prononcer

Qu'est-ce que c'est ?

Type de public : Enfants, adolescent.

Objectifs : Amener l'apprenant à mieux prononcer.

Niveau : Débutant, zoom 4, A1 junior, A2junior.

Modalité du travail : Individuel.

Préparation : L'apprenant cherche chez lui une vire langue et essaye de l'apprendre par cœur.

1) Comment utiliser cette source ?

Déroulement

Le jeu « Je suis français, je sais prononcer » est un jeu qui se base sur des « vires langues », il consiste à jouer à dire des phrases difficiles que l'apprenant apprend par cœur chez lui et les présente à ses camarades lorsque ses dernier sont en train de réaliser un exercice de façon individuel.

2) Exemples concrets du déroulement de l'activité

Les vires langues que nous avons reçues

- Les chemises de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archi-sèches. (Vire langue prononcé lentement et correctement par un apprenant).
- Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son chien.

- vire langue présenté par un apprenant lentement et avec des pauses ; un chasseur...sachant...chasser. L'apprenant s'arrête et jette un coup d'œil sur son vire langue pour se rappeler de la suite et lit la suite lentement.
- Seize chaises sèchent. (vire langue prononcé ainsi : **seize** \sɛ ::z fɛ::z sɛ ::f\)
- Douze douches douces. (vire langue prononcé rapidement et correctement par une apprenante).
- Je connais Koné, Koné me connaît, mais le père de Koné ne connaît pas que je connais Koné

Vire langue prononcé correctement avec inversion des mots « je connais Koné, mais le père de Koné connaît que je connais Koné, aaaa ne connaît pas que je connais Koné. L'apprenant marque une pause et indique qu'il a oublié Koné me connaît.

- Son chat chante sa chanson.
(Vire langue prononcé correctement et lentement par une apprenante.)

Enfin, ces activités ludiques proposées n'ont pas directement à voir avec le cours mais servent aux renforcements de l'apprentissage de la langue en guise de détente. Comme ils piquent la curiosité des élèves, les incitent à mobiliser leur savoir-faire pour la compréhension et l'expression orale ou écrite, incitent leurs activités corporelles, les mouvements, les gestes, en plus de la fonction relaxante qu'ils assurent. Malgré que certains élèves face à ces jeux se sont montrés un peu réticents mais ces activités ont bien contribué à renforcer et à fixer leurs l'apprentissage.

IV. Analyse du comportement des apprenants

Dès le début de nos séances , nous avons tout de suite constaté que le désir et la motivation des apprenants régnait dans la classe et ne cessait d'augmenter cours après cours , l'ensemble des apprenants même ceux qui s'intéressait rarement aux cours avaient les oreilles bien ouverts, les yeux rivés sur l'enseignante et sur le matériel utilisés pour la réalisation de ses activités ludiques, ils suivaient avec une attention particulière l'ensemble des scènes du déroulement des activités et l'explication de leur enseignante, les élèves les plus doués attendaient impatiemment le commencement des jeux et leurs tour de rôle. Lors du lancement des activités par l'enseignante, les apprenants ont toujours réagi positivement, nous avons constaté que la majorité des apprenants étaient très curieux et avaient vraiment envie de bien de comprendre la logique des activités, ceux-là étaient des éléments moteurs de la classe car les apprenants posaient toujours plein de questions sur le vocabulaire, la grammaire et sur la prononciation, et donc en faisait profiter les autres. Durant ces séances, le plus grand obstacle n'était pas de captiver l'attention et augmenter le désir des apprenants mais résidait plutôt dans le fait de transmettre la langue, de permettre à l'apprenant d'acquérir de nouvelles compétences, de lui permettre donner sens au monde qui l'entoure, de se construire, et de faciliter son intégration dans la classe pour garantir son intégration dans la société de demain, la difficulté pour les apprenants, quel que soit leur niveau linguistique, était de comprendre ce qui leur est demandé de faire dans les consignes.

Après avoir analysé les regards des apprenants nous avons été persuadé que les apprenants gardaient en tête les connaissances acquises lors de ses séances.

Conclusion

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que tous les éducateurs et tous les formateurs de terrain doivent savoir qu'il existe un lien étroit entre le milieu sociale, familiale des enfants ou leur plus ou moins grande réussite ou échec dans leur apprentissage à l'école, le milieu social et familial représentent un environnement qui participe à l'avancement et l'adaptation de l'apprenant avec la langue, contribue dans son apprentissage en assurant la transmission des connaissances, chaque apprenant possède une culture et une réflexion unique, spécifique apprise du milieu qui l'entoure. Du moment où la société est formée de l'ensemble de familles, ce qui se passe là influence ce qui se passe ici et inversement l'enfant /apprenant tripode qu'il est et face à la multiplication de modèles, il ne peut plus se référer à une manière d'agir définie et socialement approuvée, cela amène à penser que les repères disparaissent et que les enfants sont déboussolés face à cette multiplication des modèles qui tue le modèle.

Tout éducateur doit savoir parfaitement que la tête de l'apprenant est visée au corps et que l'enfant marche à coup de cœur, les activités ludiques sont là pour répondre aux besoins de l'éducation et pour réaliser le rêve des éducateurs, elles visent l'affectif de l'enfant en faisant travailler ses émotions en augmentant son désir et en l'amusant, visent aussi le cognitif tout en développant sa vision, ses réflexions et ses connaissances en plus du moteur, en le laissant actif sans le privé de ses mouvements.

Une approche ludique est donc exploitable dans le processus de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, elle amuse l'esprit de l'apprenant, lui chasse l'ennui en classe, permet à l'enfant d'acquérir de nouvelles compétences, de donner sens au monde qui l'entoure, de se construire et facilite son intégration dans la classe afin qu'il puisse s'intégrer efficacement dans la société du futur, Les activités ludiques offrent l'occasion aux élèves de se familiariser avec l'alphabet français, la prononciation, la morphologie des mots, leur orthographe, enrichit leur vocabulaire et est bénéfique lorsque qu'on veut transmettre une langue surtout dans les classes à effectif moins élevé. Pour garantir un l'obtention de meilleurs résultats trois facteurs peuvent jouer de manière positive sur les acquisitions des élèves : les récompenses groupale, la responsabilisation individuelle et la durée du processus. Récompenser les groupes à hauteur de leur prestation, faire en sorte que chacun ait un rôle précis au sein du groupe et inscrire le travail collectif dans la durée.

L'objectif global du travail que nous avons proposé réside dans le fait d'engendrer de mini société échantillons au sein des classe de langue pour faciliter l'acquisition progressive d'une compétence de communication et l'intégration des apprenant dans la société à partir des attentes, des motivations, des besoins des apprenants et des domaines d'utilisation possibles de la langue étrangère afin de leur permettre d'agir et de réagir de façon adéquate dans les différentes situations de communication dans lesquelles ils pourront se trouver et dans lesquelles ils seront amené à utiliser la langue étrangère. Nous avons constaté lors de cette expérience que l'apprentissage coopératif est supérieur à l'apprentissage individuel ceci grâce aux échanges entre élèves, à l'association de leur points de vue respectifs , en plus d'avoir constaté que les amis sont de meilleur partenaires de travail que les non-amis, de meilleurs « agents cognitif » la supériorité des groupes d'amis tiendrait à l'engagement positif (coopération, échanges), à la résolution des conflits (recherche d'accords), à la centration sur la tâches (réalisation de l'activité) et aux caractères des relations (souci d'équité, importance de la réciprocité). Cette supériorité tient d'abord, au fait que les amis se connaissent mieux que les non-amis. Dans ces conditions toutes suggestions, initiative ou idée venant d'amis semble plus appropriée, fait plus sens. Ensuite, les amis portent plus d'attention les uns à l'égard des autres, situation propice à l'échange et à la coopération de plus les apprenants se sentent en sécurité entre amis, d'où le climat favorable à l'exploration et à l'investigation d'activité insolites enfin, les amis résolvent plus efficacement leur oppositions ou désaccord ceci afin de préserver la qualité de leurs relations. La question que nous nous posons maintenant est peut-on exploiter les activités ludiques lorsqu'on est face à une classe à effectif élevé ?

Bibliographie

Sitographie

- <https://apprendreaeduquer.fr/les-4-piliers-lapprentissage-dapres-les-neurosciences/> 15/04/20 à 18 :46.
- <https://arlap.hypotheses.org/467005/07/2020> 19:50.
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Communication_non_verbale 05/07/2020 20:00.
- https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89ducation_d%C3%A9mocratique 06/07/2020 à 19 :14
- <https://www.journaldunet.com/management/efficacite-personnelle/1141199-les-fonctions-de-la-communication-non-verbale/> 05/07/2020 à 20:20
- <https://www.leportagesalarial.fr/2016/09/05/limportance-de-communication-non-verbale-quelques-astuces-convaincre-interlocuteur/> 05/07/2020 20:35

Bibliographie

- Alain Baudrit, L'apprentissage coopératif, origines et évolutions d'une méthode pédagogique, De Boek supérieur, 2005, (pédagogie en développement)
- Alain thiry, Yves Lellouche, Apprendre à apprendre avec la PNL, les stratégies d'apprentissage à l'usage des enseignants du primaire, édition De Boeck Université 3ème édition
- Daniel Mouraux , Quand l'enfant devient élève... Entre rondes famille et école carrée, De boeck, 2017.
- François Weiss, Jouer, communiquer, apprendre, pratique de classe, HACHETTE français langue étrangère, édition n°02, 2003(collection n°21).

- Jean-Noël Foulin, Serge Mouchon : PSYCHOLOGIE DE L'EDUCATION .Dépôt légal, Edition octobre 2001.
- Jean- Pierre Cuq, , Isabelle, Gruca: cours de didactique de français langue étrangère seconde ,Ed presse université de Grenoble , Edition 2003
- Julien Vernet, Pratique d'autoformation et d'auto direction, Édition le manuscrit 2005
- Nicole De Grandmont: La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université De Boeck ; Edition Bruxelles, Edition 1997.
- Nicole Malenfant, Le petit enfant au quotidien en crèche, en garderie et en classe maternelle, animer sa classe, De boek, 2010. (Bébé & petite enfance)
- Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents, 1997.

Documents pédagogiques

- Manuel du niveau ZOOM pas à pas 4, méthode de français+ livre de l'élève cahier d'activité +cd audio, édition maison de langues.

Mémoires consultés

- Mémoire de Master, AMARA Amina, L'Apprentissage du lexique en français et utilisation de jeux de société et de lettres par des apprenants de la 5ème année primaire ,2019
- Mémoire de Master, GHOMRI Chahrazed , L'apprentissage du lexique à travers les activités ludiques ,2015
- Mémoire de Master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001

- Mémoire de Master, MEHIDI Mehdi, Analyse des échanges interactifs en classe de langue à travers les jeux ludiques (le jeu, la pièce de théâtre et la chanson) , 2019
- Mémoire de Master, MENAD Touatia , Gestion d'une séquence d'apprentissage par les activités ludiques , 2019.

Dictionnaires

- Alain Boyer, dictionnaire Larousse de poche 2017, édition 2016, Paris, 2016
- CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003

Annexes

Illustrations utilisées pour la réalisation du jeu n°01 « la bonne case ».



Figure 7: une montagne



Figure 8: Une foret



Figure 9:Un immeuble



Figure 10: Des valises.



Figure 11: Un étang.



Figure 12: Un journaliste.



Figure 13: Un journal



Figure 14: Un article de presse.



Figure 15:Le bois.



Figure 16: Une bouée.



Figure 17: Un caméraman.

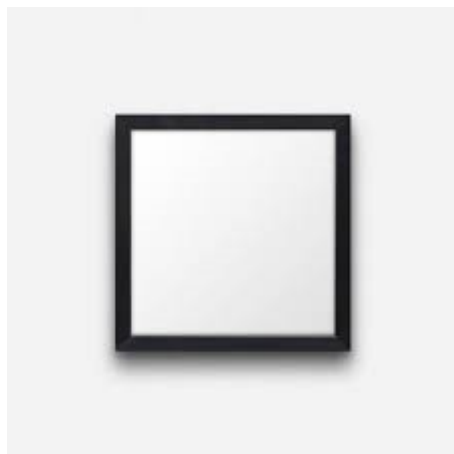


Figure 18: Un carré



Figure 19: Un carton rectangulaire.



Figure 20: Un magazine



Figure 21: Une ferme.



Figure 22: Jeu de quilles.



Figure 23: Une raquette.



Figure 24: Une marionnette.



Figure 25: Un photographe.



Figure 26: Le jeu d'échec.



Figure 27: Un roller



Figure 28: Une tablette.



Figure 29: Un volcan.



Figure 30: La plage



Figure 31: Pièce lumineuse.



Figure 32: Un ordinateur.