

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

Université Kasdi Merbah Ouargla
Faculté des Lettres et Langues
Département de Lettres et Langue Française



Mémoire présenté en vue de l'obtention du master

Option : sciences de langage

Titre

Les activités ludiques dans le manuel scolaire de français au primaire

*Cas des apprenants de la 3^{ème} année primaire de l'école
SAFRANI ABDELKADER à OUARGLA*



Présenté et soutenu publiquement par

M^{lle} KHALED MIRA

M^{lle} KADRI LINDA

Directeur de mémoire

M^{me} KHOUILED SARA

Jury

BEN HADID KARIMA	MAA, Kasdi Merbeh Ouargla	Président
KHOUILED SARA	MAA, Kasdi Merbeh Ouargla	Rapporteur
HANKA NADJAH	MCB, Kasdi Merbeh Ouargla	Examineur

Année universitaire : 2019-2020

Les activités ludiques dans le manuel scolaire de français au primaire

*Cas des apprenants de la 3^{ème} année primaire de l'école
SAFRANI ABDELKADER à OUARGLA*

Mémoire présenté et soutenu publiquement par

M^{lle} KHALED MIRA
M^{lle} KADRI LINDA

Dédicace

Mon voyage universitaire est arrivé à son terme, voici la conclusion de mes 5 années d'études. Je dédie ce travail :

-à la femme qui a été patiente dans tous les moments, et elle était mon soutien dans l'adversité, *ma mère* qui n'a pas cessé de m'encourager et prier pour moi tout au long de mes études que dieu me la préserve.

-à *mon père* qui me poussait pour réaliser ce travail.

-à la personne qui était toujours à côté de moi pour m'encourager tout au long de mon parcours universitaire, ma chère *sœur « Marwa »*

-aux cœurs purs et aux âmes innocents « *Dorsaf, Abdo, Rima, Rahma, Zaybak*

-à mes *grands-parents* et à toute ma famille.

LINDA



Dédicace

Je dédie ce modeste travail accompagné d'un profond amour:

-à celle qui m'a mis sur le chemin de la vie et m'arrosée de tendresse et d'amour ma mère que dieu la garde.

-à la mémoire de mon père disparu trop tôt que dieu garde son âme à son vaste paradis.

-à la personne qui était toujours à côté de moi pour m'encourager tout au long de mon parcours universitaire, ma sœur « *Nawel* »

-à mes chers frères : « *Wahid, Walid ,Ali, Mohammed lamine* »

-à mes plus proches amies : « *Wissal, Nour El Houda* »

Que ce travail soit le fruit de votre soutien infailible, merci d'être toujours là pour moi.

MIRA



Remerciements



Remerciements

On remercie tout d'abord dieu de nous avoir données le courage et la volonté pour mener à bien ce mémoire.

On remercie « *Mme Sara khouiled* », notre directrice de recherche, de nous avoir prodigué conseils et encouragements et aussi pour sa gentillesse, sa disponibilité et de la pertinence de ses orientations.

Nos remerciements vont également aux membres de jury d'avoir accepté de juger ce modeste travail de recherche.

On remercie aussi le directeur de l'école primaire « *Safrani Abd Elkader* » et l'enseignante de français « *Marwa Mebarki* » pour l'aide qu'elle nous a apportée.

Enfin, on tient à remercier tous ceux qui nous ont aidés de près ou de loin dans l'élaboration et la finalisation de ce travail.



Table des matières

Table des matières

Dédicace

Remerciement

Introduction

Premier chapitre : cadre théorique des concepts de base

1-Eléments de définition.....	13
1-1Enseignement	13
1-2Apprentissage.....	14
1-3Jeu.....	15
1-3-1Activités ludiques.....	16
1-3-2Activité.....	16
1-3-3Ludique.....	16
2-Point de vue psychologique.....	17
2-1La théorie du jeu chez Sigmund Freud	17
2-2La théorie Piagienne.....	18
3-Intérêt d'une activité ludique en classe de FLE.....	18
3-1Selon Weiss et Jean Pierre Cuq.....	19
3-2Selon Christine Renard.....	19

Deuxième chapitre : cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de 3^{ème} année primaire en FLE

1-Description du manuel scolaire de 3^{ème} année primaire du français....	21
1-1 La première page de la couverture.....	21
1-2 La quatrième page de la couverture.....	21
1-3 La table des matières.....	21
1-4 Le contenu.....	22
1-5 Le déroulement des projets et des séquences	22
2- Place de ludique dans le manuel scolaire de 3^{ème} année primaire en FLE et étude de cas.....	23
2-1 Types des activités ludiques.....	23
2-2 Fiche pédagogique des jeux.....	25
2-3 Description des outils d'application.....	26
2-4Description de l'expérimentation	26
2-4-1Présentation de lieu d'application.....	26
2-4-1-1choix de l'école.....	26
2-4-1-2l'échantillon.....	27
2-4-1-3choix de l'échantillon.....	27
2-5 Présentation de questionnaire.....	27
2-6 Observation des séances déroulés.....	28
2-6-1séance 01.....	28

2-6-2séance 02.....	29
2-6-3séance03.....	29
2-6-4séance04.....	30
2-7 Résultats obtenus et discussion	31

Conclusion

Références bibliographiques

Annexe

Liste des figures

Graphique 1 : l'utilisation des activités ludiques en classes de FLE au primaire.....	31
Graphique 2 : la motivation des élèves à partir les activités ludiques.....	31
Graphique 3 : l'exploitation des activités ludiques pour atteindre des objectifs d'une leçon donné.....	32
Graphique 4 : l'utilisation des activités ludiques programmées dans le manuel scolaire.....	32
Graphique 5 : l'utilisation d'autre activités ludiques qui ne sont pas programmées dans le manuel scolaire.....	33
Graphique 6 : l'amélioration des compétences expressives écrites et orales chez les apprenants à partir les activités ludiques.....	33
Graphique 7 : les difficultés rencontrés lors de la pratique des activités ludiques.....	34
Graphique 8 : l'accordement d'une importance aux ludiques par le nouveau manuel scolaire da la 3eAP.....	35
Graphique 9 : la fréquentation des activités ludiques dans le manuel scolaire.....	35
Graphique 10 : leçon et activité ludique.....	36
Graphique 11 : le moment d'introduire des activités ludiques.....	36
Graphique 12 : le type d'activité ludique le plus utile.....	37

Liste des tableaux

Tableau 1 : l'insertion des activités ludiques en classe de FLE.....	37
Tableau 2 : les avantages des activités ludiques.....	38
Tableau 3 : les inconvénients des activités ludiques.....	38



Introduction

INTRODUCTION

L'enseignement est un travail rigoureux pour aider l'individu à apprendre afin d'atteindre des objectifs éducatifs spécifiques.

Il est également considéré comme un processus de stimulation d'apprenant dans la construction de ses compétences, et l'appropriation des techniques et des méthodes qui lui aident à modifier son comportement résultant de stimuli internes et externes en l'occurrence de l'apprentissage.

Ainsi, réussir un apprentissage dépend d'un enseignement qui assure la transmission des messages, dans des conditions psychologiques et spatio-temporels adéquats, et qui permet l'exploitation des acquis assimilés et l'application des principes que l'apprenant acquière dans d'autres domaines de sa vie.

Comme l'indique le triangle didactique et pédagogique, le processus d'enseignement/apprentissage exige la présence de trois éléments: l'enseignant, il peut faciliter le processus d'apprentissage de l'élève en le préparant à l'avenir, par exemple ; l'adaptation du contenu didactique conformément aux besoins et attentes de ses élèves, l'exploitation du matériels, des méthodes et des techniques nécessaires... L'apprenant, au sens de l'individu qui veut apprendre, il est appelé aussi qu'il soit actif dans ce processus, par ses interventions et l'animation des activités au cours de la découverte et le déroulement de la leçon du jour. Et enfin la matière didactique, ou le sujet.

D'autre part, l'école est un lieu de rencontre des élèves, où ils partagent une vie scolaire et construisent leurs propres compétences et personnalités. A l'instar de la formation académique, ils bénéficient d'une éducation; sachant que l'enfance dans les dix premières années est l'une des étapes les plus importantes, car la personne est soumise dans une large mesure à des influences sociales et culturelles du l'environnement qui l'entoure.

A partir de là, toute activité qui se déroule à l'école lui apporte certainement une valeur, puisque le but d'établir n'importe quelle activité est

d'acquérir une compétence qui permet à l'élève –le future citoyen- de résoudre des situations problèmes scolaires et sociale aussi au cours de sa vie, sachant que nous vivons des innovations scientifiques qui sont en perpétuel développement et qui influencent notre vie scolaire et sociale.

A l'heure actuelle, l'école est plus que jamais tenue de toute mise en œuvre de l'éducation, pour former des personnes dotées de connaissances, de compétences et en bonne santé, ce qui a incité le ministère de l'éducation à reconsidérer les programmes d'enseignement dans un cadre globale conformément aux innovations actuelles, traitant des objectifs, des activités et des méthodes d'enseignement académiques, en évaluant l'efficacité de l'intégrations des outils didactiques et pédagogiques qui répondent aux besoins et attentes des élèves, dans ce cas il a souligné l'importance des activités ludiques et la nécessité de les inclure dans le programme éducatif à l'école primaire algérienne, dans l'objectif de développer les conditions d'apprentissage et de promouvoir les taux de réussite.

De ce fait est né l'intérêt de préparer cette étude sur l'impact des activités ludiques dans la classe de troisième année primaire.

Nous allons essayer de porter quelques réponses à notre problématique qui est la suivante : pourquoi et comment les activités ludiques sont exploitées dans le manuel scolaire du français de 3^{ème} année primaire?

Pour ce faire, nous allons essayer de répondre à une série d'interrogations inhérentes au sujet:

- Est ce que les activités ludiques sont un outil de motivation ?
- Est-ce que le nouveau manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire a accordé une importance aux activités ludiques ?
- Et ce que la mauvaise application de ces activités ludiques pose des difficultés pour les élèves de la 3^{ème} année primaire en FLE?

Pour répondre à ces questions, nous allons élaborer les hypothèses suivantes qui sont étudiées et vérifiées dans ce travail :

a) Les activités ludiques améliorent les compétences expressives chez les élèves de la 3^{ème} année primaire en FLE.

b) La mauvaise application de ces activités ludiques pose des difficultés compréhensives chez les élèves de la 3^{ème} année primaire en FLE.

c) Les activités ludiques qui existent dans le manuel sont suffi pour avoir des compétences expressives en FLE chez les élèves de la 3^{ème} année primaire.

Les objectifs que nous prétendons atteindre au terme de cette étude sont :

- Montrer l'influence des activités ludiques sur l'apprentissage du FLE chez les élèves de la 3^{ème} année primaire.
- Expliquer la manière d'exploiter ces activités ludiques par les enseignants durant les séances.

En ce qui concerne les raisons qui nous ont poussées à choisir ce thème particulier :

- premièrement, notre observation du phénomène généralisé de manque de compréhension et de léthargie dans les rangs des élèves de la troisième année primaire en matière de langue française.
- Deuxièmement, comme nous l'avons mentionné précédemment, le ministère de l'éducation a adopté de manière remarquable l'inclusion des activités ludiques dans le manuel scolaire de 3e AP, c'est ce qui nous a incitées de chercher à connaître son impact et l'étendue de son importance pour l'élève.
- Troisièmement, nous sommes sur le point d'entrer dans le monde de l'enseignement, nous avons voulu concevoir un terrain fertile à travers ces activités ludiques ce qui faciliterait le processus d'enseignement.

La vérification de nos hypothèses est orientée par une méthode qualitative, il nous semble nécessaire de se fonder sur une enquête de terrain, incluant à la fois un questionnaire adressé à une vingtaine d'enseignants du cycle primaire et une observation directe de quelques séances menée dans une classe de 24 élèves de la troisième année primaire en utilisant les activités ludiques du manuel .

Nous allons organiser notre travail de recherche en deux chapitres, un chapitre théorique et un autre pratique. Dans le premier chapitre, nous allons d'abord aborder la définition de quelques concepts essentiels relatifs à notre thème, puis nous allons parler de l'utilité des activités ludiques dans

l'enseignement apprentissage du FLE, nous allons finir par le point de vue psychologique sur l'exploitation des activités ludiques.

Concernant le deuxième chapitre, il comprend deux grands éléments : le premier abordant essentiellement la place de l'activité ludique dans le manuel de 3e AP. Nous allons réserver le deuxième au questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire et l'observation de quatre séances avec une classe de 3e Ap.

Enfin, nous allons conclure notre travail par la présentation des résultats obtenus qui répondent à notre problématique et vérifient nos hypothèses.

CHAPITRE 1
cadre théorique des concepts de
base

Dans ce premier chapitre intitulé « cadre théorique des concepts de base », nous allons essayer de donner des différentes définitions des concepts primordiaux dans notre recherche. Nous nous sommes référées à quelques dictionnaires de spécialité et selon différents auteurs. Ensuite, nous allons citer la notion de jeux psychologie de l'enfant selon deux théoriciens (Freud et Piaget). Enfin, nous allons aborder l'intérêt des activités ludiques en classe de FLE.

1-Eliments de définition

1-1 Enseignement

Selon le dictionnaire Larousse de français : « *n. m. action, art d'enseigner, profession de celui qui enseigne* »¹

Le dictionnaire Larousse de français nous donne le sens dénotatif du mot enseignement, c'est le sens objectif.

Selon le dictionnaire spécialisé de la didactique : « *le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et à partir de 18 siècle, action de transmettre des connaissances* »²

A partir de cette définition, on remarque que le mot « enseignement » a deux sens : le premier désigne un précepte ou leçon et le deuxième signifie action de transmission d'une connaissance.

Selon Cuq-Jean Pierre et Gruca : « *l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* »³

D'après Cuq et Gruca l'enseignement c'est un moyen de médiation, autrement c'est un intermédiaire pour l'apprentissage.

À travers ces différentes définitions du terme « enseignement » on constate que l'enseignement est le processus de transmission de connaissances d'un

¹ www.larousse.fr/dictionnaire/français/, Consulté le 11janver 2020 à 19 :40, Ed. 2008, P.148

² CUQ Jean Pierre, *dictionnaire de la didactique du français*, Ed. Paris, clé international, 2003, P.83

³ CUQ Jean Pierre, GRUCA, Isabelle *cours de didactique du français langue étrangère et second*, Ed. Pug Grenoble, 2002, P.117

enseignant à un apprenant.

1-2 Apprentissage

Selon le dictionnaire Larousse : *«n.m formation professionnelle, temps pendant lequel on est apprenti. Faire l'apprentissage de s'exercer s'habituer à.»*¹

Selon Galisson et Coste : *« modelage ou réglage d'un comportement adaptif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure».*²

Selon Chelot : *«l'apprentissage est la capacité de modifier de façon plus ou moins stable le comportement sur la base de l'expérience c'est l'aspect le plus plastique de l'adaptation de l'organisme humain aux variations du milieu ».*³

A travers les définitions présentées sur le terme apprentissage, on remarque qu'elles étaient toutes en commun d'une seule signification, que ce soit le dictionnaire de Galisson, Coste et Chelot, ils sont d'accord que l'apprentissage est un processus de réception des connaissances, des valeurs et des compétences qui peuvent conduire à un changement permanent de comportement, un changement mesuré et sélectif afin qu'il redirige la personne humaine et remodèle sa structure de pensée mentale.

¹ Larousse ,OP .Cite ,p.21.

² GALISSON N .R et COSTE.D,dictionnaire de didactique des langues ,Paris ,Hachette,1976 ,p.198

³ CHELOT ,théorie de l'apprentissage D1A D L cours de cappes , 8 février 2001,p.130

1-3jeu

Selon le petit robert (1991,1046) : le jeu vient du mot latin « jocus » qui signifie « *badinage, plaisanterie* » ou en latin plus courant « *amusement, divertissement* »¹

Selon le dictionnaire didactique : « *le jeu en didactique des langues, est un évènement de la communication interactive à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* »²

Donc le dictionnaire didactique confirme que l'activité ludique ou bien le jeu c'est un acte de communication et d'interaction.

Selon Christine renard : « *le jeu partie de nos vie, il nous autorise pour un temps à sortir de l'ici, maintenant, d'expérimenter, d'imaginer, de créer et de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux ...des jeux existent, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelle variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère ou langue seconde* »³

D'après le passage de Christine, on comprend que le jeu est un moyen d'expression et de développement des capacités cognitives.

¹Le petit Robert ,Ed .Paris,1991 ,p .1046

²CUQ jean Pierre ,Op.Cite,p .106

³http://ac.louvain.de/cps/ucl/adri/documents/le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf ,RENARD Christine ,*les activités ludiques en classe de français langue étrangère :l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir* ,p .02,consulté le 03 février 2020 à 21 :45

Selon Nicole Grandmot : *«le jeu ludique fait appel à l'imaginaire au merveilleux et favorise la créativité»*¹

En un seul mot Nicole définit le jeu comme un moyen de créativité, autrement dit le jeu favorise la créativité.

1-3-1 Activité ludique

1-3-2 Activité

*« L'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font affectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé qu'apprend l'élève »*²

1-3-3 Ludique

Selon dictionnaire Larousse : *« ce terme relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage »*³.

A partir de ces différentes définitions nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un moyen de création, structuration de la personnalité et de développement des compétences.

¹<http://www.hd.grandmont.web.a.tu.com> .GRANDMOT Nicole , *pédagogie du jeu : jouer pour apprendre* , Ed .Boeck université ,p .47-48 .consulté le 16 décembre 2019 à 14 :13

²CUQ Jean Pierre ,GRUCA .I ,*Op.Cite*,p .14

³Larousse ,*Op.Cite*, p .250

2- Point de vue psychologique

Les théories de la psychologie ont considéré le jeu dans l'enfance comme un important moyen éducatif, car il contribue à former l'enfant à ce stade crucial du développement humain, il joue aussi un rôle important dans la formation psychologique de l'enfant et installe chez lui les fondements de l'activité qui contrôle l'élève dans sa vie scolaire.

2-1 la théorie du jeu chez Sigmund Freud

En 1907, lors d'une conférence sur (le créateur littéraire et la fantaisie) Freud déclarait : « *chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance* »¹

A travers ces lignes, il devient claire pour nous que le jeu aide l'enfant à inventer de nouvelles choses et contribue également à créer un nouveau monde pour lui.

Freud aussi a opposé le jeu à la réalité : « *le contraire du jeu n'est pas le sérieux, c'est la réalité En dépit de son investissement, l'enfant distingue fort bien de la réalité le monde ses jeu* »²

Freud a expliqué ce principe du réalité par l'exemple d'un enfant d'un an et demi dont la mère l'a laissé seul pendant de longues périodes, donc son jeu préféré était de tenir une bobine avec un fil et de la jeter sous le lit jusqu'à ce qu'elle y disparaisse, et ici il a crié et agacé puis il s'est attiré et réjoui à son retour, l'enfant dans son jeu motionné représente symboliquement des peines qu'il en souffre, la tragédie de la disparition et du retour de sa mère.

Ainsi, l'enfant fait de la réalité une scène pour incarner ses douleurs et ses peines.

¹[http://www.ape.upuede.ca/zone 20/classique des sciences/ index.html](http://www.ape.upuede.ca/zone%20classique%20des%20sciences/index.html) ,SIGMUND Freud , *au-delà du principe de plaisir* chapitre 2,p .15-16,consulté le 06-06-2020à 23 :35

²SIGMUND Freud ,*ibid* ,p .15-16

Pour toutes ces raisons, nous remarquons que le jeu pour l'école de Freud est une expression symbolique des désirs ou des troubles subconscients, une expression qui aide à réduire le niveau de stress et d'anxiété chez l'enfant.

2-2 La théorie Piagienne

Piaget expose une typologie des jeux en relation de différentes étapes de développement, il distingue trois périodes :

La période sensori motrice, la période représentative, mais dans notre travail nous nous sommes intéressées à la période des opérations concrètes entre 7 et 12 ans, cette période se caractérise par l'apparition des jeux à règle qui traduisent la maturité intellectuelle et psychologique de l'enfant.

Selon Piaget le développement de l'enfant est lié à ses interactions avec l'environnement et le contact avec l'autrui « *jouer c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur, c'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur* »¹.

Autrement dit l'enfant va faire des expériences à travers ses jeux pour comprendre comment fonctionne le monde qui l'entoure.

Nous avons déduit que Piaget considérait le jeu comme une nécessité naturelle pour le développement intellectuelle et cognitif de l'enfant. C'est un moyen de découvrir le monde extérieur.

3- Intérêt d'une activité ludique en classe de FLE

Les activités ludiques ont été toujours un objet d'étude pour de nombreux travaux de recherche car ces activités sont une source potentielle de motivation pour les apprenants, cette dernière est un élément indispensable de la réussite scolaire.

¹FOULIN Jean Noel, *Pédagogique de l'éducation*, dépôt légal Octobre 2001, p.14

3-1 Selon Weiss et Jean Pierre Cuq

Selon Weiss (1983 p8) « *le jeu peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer d'avantage dans leurs apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mot, les phrases et les textes qu' ils créeront individuellement et collectivement* »¹.

Weiss nous explique que l'utilité de l'activité ludique se résume dans l'animation des classes de langue.

Selon Jean Pierre Cuq : « *une activité dite ludique est guidé par des règles de jeux et pratiquer pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Oriente vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative* »².

Nous avons déduit du passage de Pierre que l'activité ludique assure la communication entre les apprenants.

3-2 Selon Christine Renard

Selon Christine Renard l'utilité de jeu se résume en plusieurs points :

- le jeu offre aux apprenants une opportunité d'occulter une part d'angoisse dans toute production (écrite ou orale).

¹ WEISSE François, *jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection pratique pédagogique*, hachette, 1983, P. 08

² CUQ Jean Pierre, GRUCA.I. *Op. Cite*, P. 22

- Le jeu donne la possibilité aux apprenants d'exercer ses talents, de s'exprimer aisément dans des situations de communication entre apprenant enseignant et apprenant apprenant .
- Le jeu permet aux apprenants de tester leurs compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques pour qu'ils puissent découvrir les clefs d'une communication réussie dans la langue qu' il aborde.
- Un autre grand avantage des activités ludiques est qu'elles soudent le groupe, qu'elles instaurent un climat de confiance de coopération, de respect qui permet à chacun de se sentir, à se placer et d'oser d'exprimer ses besoins¹.

Nous concluons que l'importance de ces activités ludique selon Christine réside dans la pratique collective.

D'après ces différents points de vue nous constatons que l'apprenant développe et acquiert mieux ses compétences à travers le travail collectif avec ses paires.

¹ RENARD Christine, *Op. Cite*, P.1-2



CHAPITRE 2
cadre descriptif et analytique des
activités ludiques dans le manuel
scolaire de la 3^{ème} année primaire

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Dans ce deuxième chapitre nous allons aborder la place et la fréquentation des activités ludiques dans le manuel scolaire de 3^{ème} AP. D'abord, nous allons essayer de faire une description du manuel scolaire de 3^{ème} AP. Par la suite, nous allons identifier les types et les objectifs des activités programmées.

1- Description du manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

1-1 la première page de la couverture

la première chose qui retient notre attention lorsque nous regardons la première page de la couverture du manuel est une photo de trois enfants à l'intérieur d'une bibliothèque, et chacun d'eux porte une lettre de l'alphabet français, Quant au haut du manuel, nous trouvons ce qu' on appelle l'entête du livre, il a été écrit en arabe. Enfin, en bas de cette page nous trouvons la maison d'édition.

1-2 la quatrième page de la couverture

La quatrième page de la couverture montre des couleurs sous forme d'un croissant avec un logo pour la maison d'édition et d'impression en bas.

1-3 la table des matières

La table des matières contient quatre projets et chaque projet comporte trois séquences, nous les présentons comme suit :

projet1 : vive l'école !

Séquence 01 : Bonjour ! Au revoir !

Séquence 02 : je m'appelle Nadir.

Séquence 03 : j'aime l'école.

projet2 : en famille !

Séquence 01 : nous sommes une famille.

Séquence 02 : Qu'est-ce que tu veux manger.

Séquence 03 : tu as quel âge

projet3 : tu connais les animaux

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Séquence 01 : A la ferme

Séquence 02 : ou' est ce que mon chien

Séquence 03 : Qu'est-ce que tu fais

projet4 : A la campagne

Séquence 01 : je vais à la campagne

Séquence 02 : nous planterons un arbre

Séquence 03 : Quelle belle journée à la campagne

Après une première impression nous avons remarqué que le produit final de ce livre est de développer les quatre compétences chez les élèves de 3Ap (compréhension production oral, compréhension production écrite).

1-4 le contenu

Le nouveau manuel de 3^{ème} AP français a été élaboré dans sa première édition en 2017-2018 par les auteurs :

- Leila Medjahed (Maitre de conférences)
- mouloud Ferhat (inspecteur de l'enseignement primaire)
- Mohamed Gherboui (inspecteur de l'enseignement primaire)
- Mohamed koudri (professeur de l'enseignement primaire)

Il a été publié par l'office national des publications scolaire. Ce livre débute par une introduction écrite par les auteurs susmentionnés, dans laquelle nous trouvons l'objectif central du manuel qui est d'enseigner le français aux élèves de 3^{ème} AP.

Lorsque nous avons parcouru le manuel, nous avons constaté que son contenu se compose de : courte textes, petites phrases, lettre de l'alphabet et ainsi que des différentes activités de compréhension, activité de création activité d'entraînement à l'écrit et activités d'expression orale.

1-5 Déroulement des projets et des séquences

Ci-dessous nous citons comment les projets et les séquences doivent fonctionner à travers ces documents approuvés par les superviseurs du programme éducatif pour la 3^{ème} AP en français et qui expliquent en détail le

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

processus de chaque axe.

Sachant que ces documents nous ont été fournis par l'enseignante (Mme Mebarki enseignante de français à l'école primaire Safrani Abdelkader) qui a dirigé la pratique de notre mémoire (pour plus de détail voir l'annexe p.51...53)

Le nouveau manuel de 3^{ème} AP français est considéré comme un médiateur entre l'élève et cette langue étrangère (le français).

Ce support a une composition fertile visant à toucher l'enthousiasme de l'élève à travers les couleurs, dessins, images etc.

2- Place de ludiques dans le manuel de 3^{ème} année primaire de français

Nous observons que le caractère ludique occupait une grande surface dans la structure globale du manuel, à titre d'exemple : les bandes dessinées, comptines, dialogues, illustration, support audiovisuelle etc.

Grace à nos statistiques sur le nombre des activités ludiques incluses dans le manuel de 3^{ème} AP français qui sont au nombre de 35, il a été constaté qu'elles sont classées comme suit :

- Projet (1) regroupe 07 activités divisé comme suit :

Séquence (1) 3 activités (dialogue et 2 comptines).

Séquence (2) 2 activités (dialogue et comptine).

Séquence (3) 2 activités (dialogue et comptine).

- Projet (2) regroupe 07 activités, dans la séquence (1) il Ya 2 activités (dialogue et 2 comptines).

Séquence (2) 3 activités (dialogue et 2 comptines).

Séquence (3) 2 activités (dialogue et comptine).

- Projet (3) regroupe 10 activités, dans la séquence 1

Il existe 4 activités (dialogue et deux comptines, une devinette)

Séquence (2) 3 activités (dialogue et deux comptines).

Séquence (3) 3 activités (dialogue, comptine et une devinette).

Concernant le projet (4) regroupe 11 activités divisé comme suit.

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Séquence (1) 4 activités (dialogue et 3 comptines).

Séquence (2) 4 activités (dialogue et 3 comptines).

Séquence (3) 3 activités (dialogue, comptine et poème).

2-1 Types des activités ludiques

Nous avons constaté que dans le manuel scolaire de 3^{ème} AP français, 20 comptines sont placées à la fin de chaque séquence, elles sont choisies selon le thème abordé dans chaque séquence.

12 dialogues (jeu de rôle) sont divisés au début de chaque séquence afin de pousser les élèves à participer dans une discussion sur un sujet donné.

Il y a deux devinettes choisies selon le thème de chaque séquence. Enfin un poème, il est placé à la fin de projet 4. Il est choisi selon les thèmes qu'ils sont abordés, ce support est fortement conseillé dans le but d'exposer les apprenants aux sons et à la prosodie.

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Après avoir abordé une étude préliminaire sur le manuel de 3^e Ap, nous avons voulu créer une fiche pédagogique de notre propre rédaction portant les différentes définitions des activités ludiques et leurs objectifs.

2-2Fiche pédagogique des jeux :

Jeu	Définition	Objectif
Jeu de rôle	« animation de deux ou trois étudiants de scènes ou de personnages plus fantaisistes...sans conviera ni scénario déterminés sans documentation ni préparation particulière» ¹ .	-« s'entraîner à réagir spontanément dans différente situation de commination » ² -participer à une discussion sur un sujet donné.
Comptine	« une petite chanson simple à structure répétitive bâtie sur un éventail restreint de notes courtes, phrases rythmiques accompagnées de geste » ³ »	-Mémorisation des vocabulaires
Devinette	jeu ou il faut deviner la réponse à une question .	- enrichir les vocabulaires - combiner plusieurs critères - développer le raisonnement des élèves

Après avoir abordé les activités ludiques citées dans le manuel, nous avons remarqué que le ludique est omniprésent dans ce nouveau manuel de 3^{ème} AP français exceptionnellement les comptines et les dialogues.

¹ CARRE, Jean Marc, cité par JAVIER Suso Lopez, *jeux communicatifs et enseignement apprentissage des langues étrangers*, 1998, P. 66-67

² WEISSE François, *Op. Cite*, P.15

³ GRANDCOIN Joly, SPITZ.G, *pour une classe réussie en maternelle*, Ed. Nathan pédagogie, P. 64

2-3 Description des outils d'application

Nous avons mené des enquêtes et recueilli d'informations en vue de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ. Nous avons utilisé deux instruments de recherche.

- Premièrement, un questionnaire adressé aux enseignants de la 3^{ème} année primaire. Ce dernier nous renseigne sur l'usage de l'activité ludique en classe de 3^{ème} AP de français.
- Deuxièmement, nous nous sommes appuyées sur l'observation des classes (4 séances contenant des activités différentes) ceci nous permet de remarquer le déroulement de ces activités ludiques dans ces différentes séances et nous offre l'occasion de garantir des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les élèves de la 3^{ème} AP.

2-4 Description de l'expérimentation

Pour répondre à notre question de recherche, nous avons mené une enquête au sein d'un établissement du primaire de la wilaya Ouargla.

2-4-1 Présentation de lieu d'application

Safrani Abdelkader est une école primaire située au centre-ville de la wilaya d'Ouargla, précisément dans un quartier urbain s'appelle cité bouzid, selon les dernières statistiques fournies par le directeur de l'établissement, M ,koraili Abderrahim l'école comprend 522 élèves répartis en 17 classes, 3 classes pour la 3^{ème} année, 3 classes pour la 4^{ème} année, 3 classes pour la 5^{ème} année et 2 classes préparatoires, Concernant les maitres on en compte 20 (4 hommes /16 femmes) 17 enseignent de langue arabe et 3 enseignants pour la langue française.

Notre enquête de terrain a été débutée de 20 janvier 2020 à 24 février 2020 tout au long des 4 séances d'une heure et demie par semaine à partir du 14 :00.

2-4-1-1 Choix de l'école

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Quant à notre choix de cet établissement en particulier, elle est due à plusieurs facteurs, notamment :

1- Parce que l'établissement nous a fourni une atmosphère appropriée pour pratiquer notre formation.

2- Les enseignants du français utilisent ces activités ludiques, quel que soient les activités répertoriées dans le manuel ou préparées par l'enseignant lui-même.

3- La plupart des établissements que nous avons rendu visite n'utilisent pas principalement le manuel, ce qui nous a fait tourner vers cet établissement en dernier recours.

4- On note aussi que dans cet établissement il y a trois enseignantes de français, et avec cela toutes ont refusé de notre présence dans la classe, à l'exception d'une enseignante qui a su la convaincre.

Nous soulignons également que les deux enseignantes restantes ont attribué leur refus au manque de temps, ainsi qu'à leur souci de terminer le programme.

2-4-1-2 L'échantillon

L'expérimentation a été effectuée dans une classe de 3^{ème} AP comporte 24 élèves (11 filles /13 garçons) Ce que nous pouvons confirmer, c'est que le niveau est hétérogène pour la plupart des élèves. Cette classe bénéficie de 2 séances de français par semaine dirigée par l'enseignante (Maroua Mebarki).

2-4-1-3 Choix d'échantillon

Notre sélection de cette catégorie n'était pas une simple coïncidence, mais elle est venue après une recherche approfondie et en coordination avec l'inspecteur et des enseignants spécialisés dans ce domaine, ils nous ont conseillées d'appliquer cette expérience avec les élèves de 3^{ème} AP, car ils ont développé une plus grande utilisation des activités ludiques puisque ils sont dans les premières étapes de leur apprentissage de cette langue étrangère.

2-5 Présentation du questionnaire

Nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants au cycle

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

primaire afin de recueillir des informations sur l'usage des activités ludiques en classe de 3^{ème} AP de français. Coïncidant avec le confinement à cause de l'écllosion de l'épidémie de Corona virus , le questionnaire a été distribué par email à une vingtaine d'enseignants issus de différentes écoles à Ouargla .

Le questionnaire constitue de 16 questions à choix multiple, à choix ouvert et des questions fermées. (Pour plus des détails voir annexe p.45...50).

2-6 Observation des séances déroulées

Avant de commencer à décrire les séances , il faut d'abord décrire la disposition de la classe et c'est peut-être la chose la plus intéressante. Nous avons remarqué que cette classe est uniquement consacré aux séances de français , nous avons également remarqué que l'enseignante dépend du système de groupe et que cette disposition change en fonction de l'activité programmée.

2-6-1 Séance 01 : compréhension orale

Le début de notre formation était le 20 janvier 2020 de 14 :00 à 15 : 30, en conduisant la première session exploratoire, à travers laquelle nous avons été informés de la façon de présenter la leçon par l'enseignante.

De plus, nous avons essayé d'évaluer le niveau des élèves à travers leurs interactions avec la leçon.

Dans cette première séance l'enseignante a commencé à ouvrir la voie d'un nouveau projet, en présentant une vidéo sur la famille à travers ces étapes :

Etape 01 : elle présente la vidéo sans son, puis elle pose des questions aux élèves, par exemple "Qu'est-ce que vous avez vu dans cette vidéo ?" à ce moment l'enseignante écrit les suggestions sur le tableau.

Etape 02 : elle affiche la même vidéo, mais cette fois avec le son, pour assurer que les hypothèses sont correctes.

Etape 03: elle affiche à nouveau la vidéo afin de se familiariser avec la terminologie et les vocabulaires de ce projet en nommant les membres de la famille.

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Ce que nous avons remarqué dans cette séance c'est que les élèves ont beaucoup apprécié cette méthode (audiovisuelle) car ils ont réagi et ils ont créé une interaction dans la classe.

2-6-2 Séance 02 :

La deuxième séance a eu lieu le lundi 27 janvier 2020 de 14 :00 à 15 :30, titre d'activité : comptine (la famille tortue p 40) Projet 2 (En famille), séquence 01 (nous sommes une famille).

Initialement, l'enseignante a divisé les élèves en trois groupes étant composé de 7 à 8 élèves, puis elle a directement examiné certaines lettres accrochées au mur de la classe. L'enseignante a également rappelé le titre du projet et révisé une partie du vocabulaire qui s'y rapporte, Ensuite, elle leur a demandé d'ouvrir le livre sur la page 40, puis elle a lu la comptine à haute voix.

Puis tout le monde s'est levé pour le répéter partie par partie.

Nous avons remarqué que les élèves sont arrivés à bien mémoriser certains vocabulaires de la famille (papa, maman, frère, sœur ... etc.). Ils sont aussi arrivés à bien articuler certains mots.

Cette deuxième séance est immédiatement suivie d'une séance de remédiation à partir de 15 :30 à 16 :30, l'enseignante a déjà choisi 10 élèves pour assister le cours de rattrapage, généralement ils ont des lacunes à l'écriture aussi bien qu'à la compréhension.

Après avoir distribué les cahiers de remédiation sur les élèves, l'enseignante a commencé à tracer le schéma du jeu sur le tableau. Le principe de ce jeu est de placer les mots dans les cases appropriées en fonction de l'image attachée à chaque case, ça c'est ce qu'on l'appelle les mots croisés(annexe p.55).

Cette fois nous avons remarqué que les élèves ont trouvé quelques difficultés pour remplir les cases.

D'après l'enseignante les élèves n'ont pas l'habitude de faire ces types d'activités, raison pour laquelle ils n'ont pas compris l'exercice.

2-6-3 Séance 03 : (production orale)

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Cette séance c'était le lundi 3 février Titre d'activité : dialogue (qu'est-ce que tu veux manger ?) (Jeu de rôle) p 42 projet 2 : qu'est-ce que tu veux manger) Comme d'habitude la séance a commencé par une révision ou bien un rappel sur le cours passé, sur l'intitulé de projet et sur les syllabes. Après ça l'enseignante a demandé d'ouvrir le livre sur la page 42, puis elle a lu le dialogue à haute voix et l'a expliqué, ensuite l'a représenté aux élèves.

En fin, elle leur a demandé de le réincarner sur le stérile, tous les deux ensembles(annexe p.56).

Nous avons remarqué que ce type l'activité (jeu de rôle) a créé une sorte d'enthousiasme chez les élèves et c'est ce que nous avons ressenti à travers la participation active des élèves.

La séance de la remédiation a commencé de 15 :30 à 16 :30, l'enseignante a choisi 8 élèves pour suivre le cours de rattrapage. Ils ont du mal à distinguer certaines lettres.

Sur le tableau, l'enseignante a dessiné une image, il s'agit d'un clown(voir l'annexe p.54) puis elle a écrit quelques lettres sur toutes ses parties pendant que les élèves transféraient le même dessin sur leurs brochures.

Entre temps, l'enseignante a commencé à poser des questions ; elle leur a demandé d'écrire la lettre audible avec la couleur désirée, puis extraire ces lettres et les réécrire sur les cahiers.

nous avons remarqué que l'enseignante a basé beaucoup plus sur les lettres qui contiennent des difficultés chez les élèves comme les voyelles (a, e , i , o ... etc.) et certaines consonnes (f, v, p, b).

Nous avons remarqué que l'enseignante a bien réussi de résoudre ce problème de la distinction grâce aux dessins.

2-6-4Séance 04 : (oral production)

Cette séance c'était le lundi 24 février 2020 à partir de 14 :00 à 15 :30. Titre d'activité : jeu de devinette (p 77) projet 3 (tu connais les animaux) séquence 3 (Qui est ce que tu fais).

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

Après avoir terminée la leçon, l'enseignante demande à ses élèves d'ouvrir le livre sur la page 77. Donc, il s'agit d'un jeu de devinette. L'enseignante a expliqué le principe du jeu qui consiste à deviner le nom de l'animal, et qui est basé sur ses spécifications et grâce à l'abécédaire des animaux donnée.

Exemple : je bois du lait, je fais (miao, miao !), jour et nuit, je chasse la souris. Devine qui je suis ?

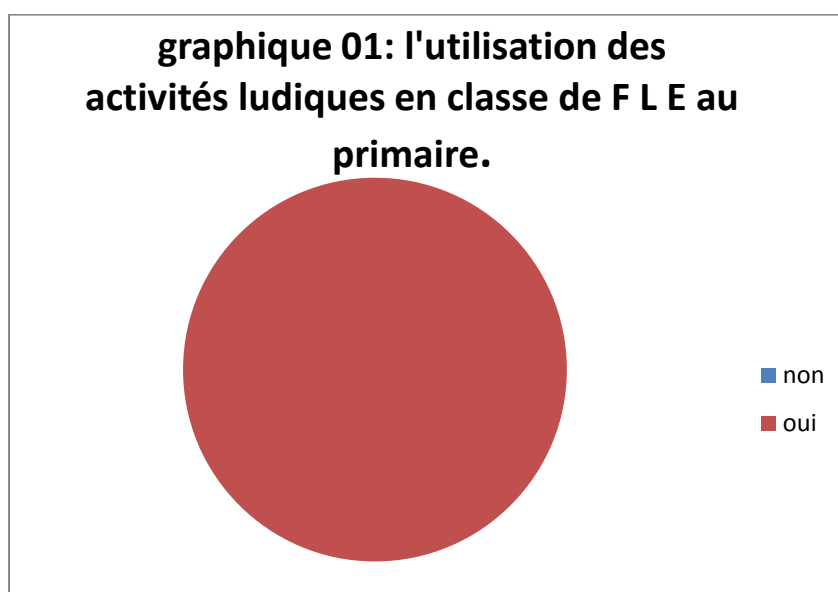
Sur la base de cet exemple, chaque élève présente son animal préféré, tandis que l'autre élève le devine.

Grâce à cette activité, la majorité des élèves ont enrichi leurs bases de connaissances et en ont appris plus sur les animaux.

2- 7 Résultats obtenus et discussion

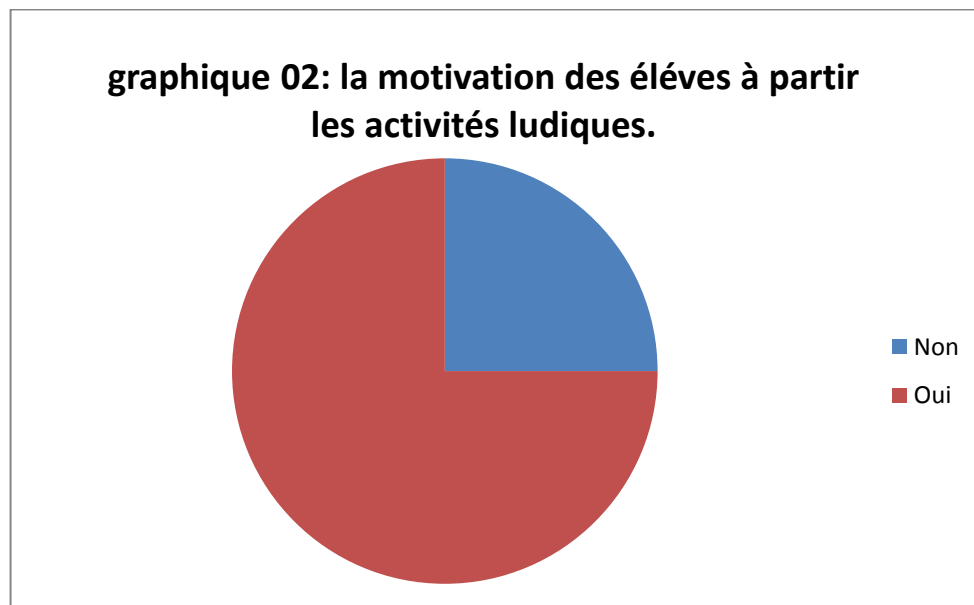
I- questions fermées

Question 01 : vous faites des activités ludiques en classe de F L E au primaire ?



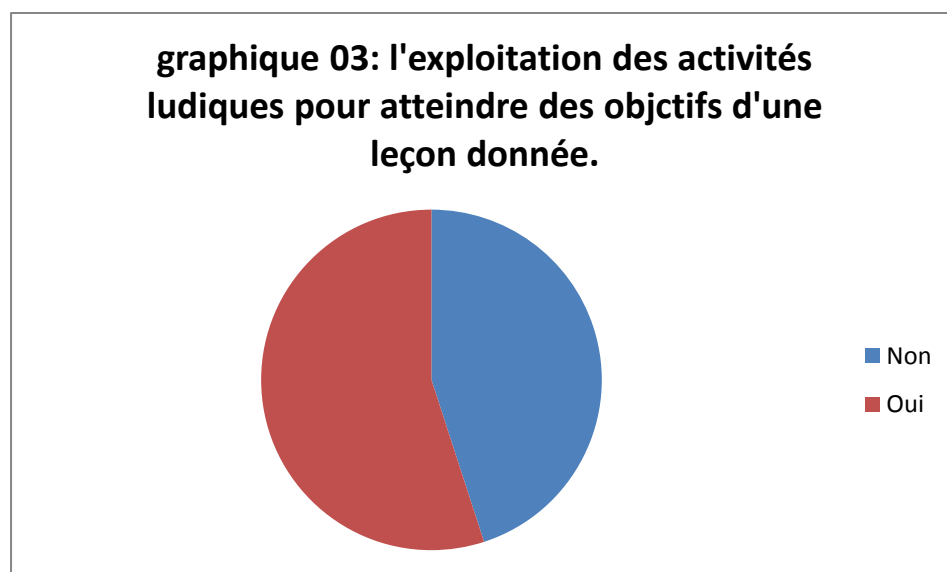
- le graphique 1 nous montre que 100% des enseignants utilisent les activités ludiques en classe de F L E, ceci indique que les activités ludiques ont un rôle très important dans l'enseignement de la langue française.

Question 02 : les élèves sont plus motivés en faisant des activités ludiques ?



- Nous avons remarqué que 75% des enseignants disent oui pour la motivation des élèves lors de l'exercice des activités ludiques, 25% des enseignants disent non. Ceci signifie que les activités ludiques sont un bon moyen pour la motivation des élèves.

Question 03 : vous exploitez des activités ludiques pour des objectifs d'une leçon donnée ?

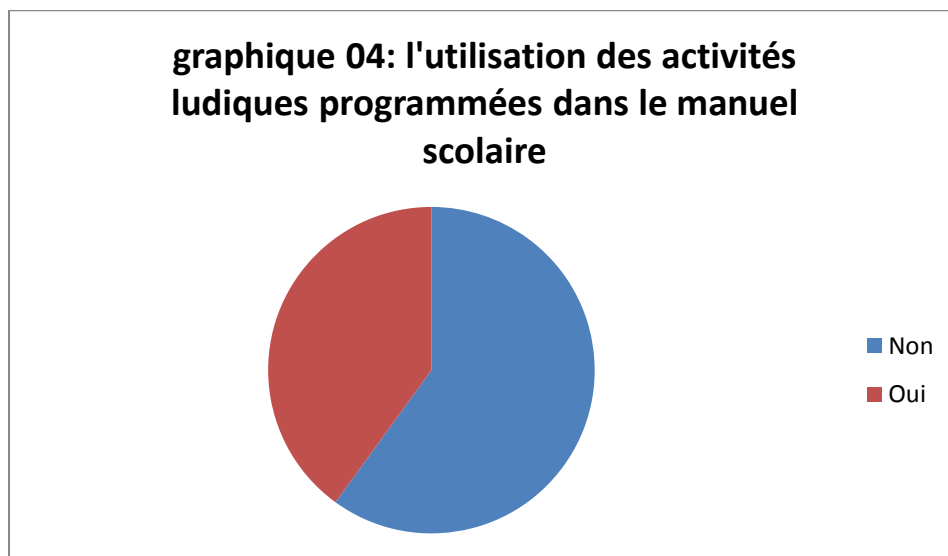


D'après le graphique 55% des répondants disent oui, D'Aure part, 45% des enseignant ont répondu par non. Ce qui montre que la majorité des enseignants exploitent les activités ludiques pour atteindre des objectifs d'une

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

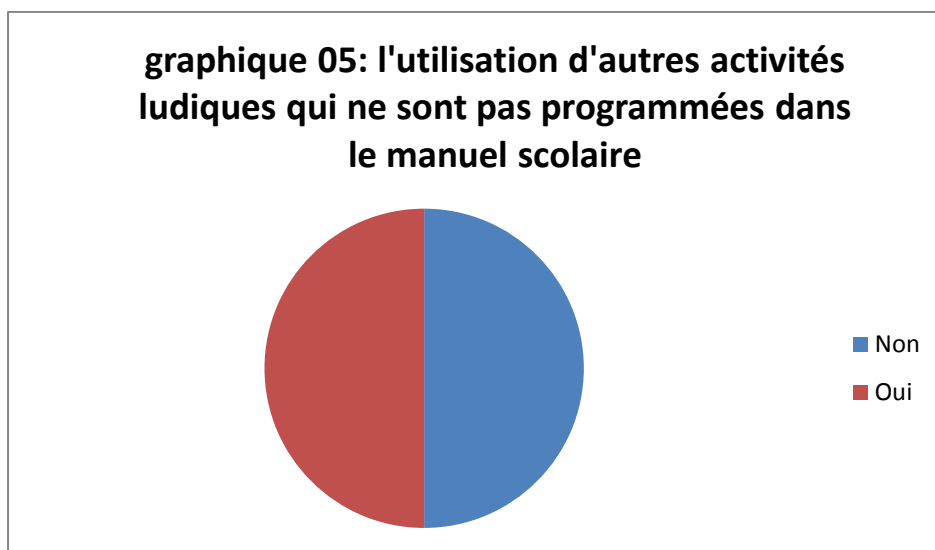
leçon donnée.

Question 04 : vous faites toutes les activités ludiques programmées dans le manuel scolaire ?



- La figure montre que 40% des répondants utilisent les activités ludiques programmées dans le manuel. Mais 60% ne les utilisent pas. Ceci signifie que l'enseignant n'est pas toujours satisfait par les activités de manuel scolaire.

Question 05 : Vous proposez des activités ludiques autres que les activités programmées dans le manuel scolaire ?

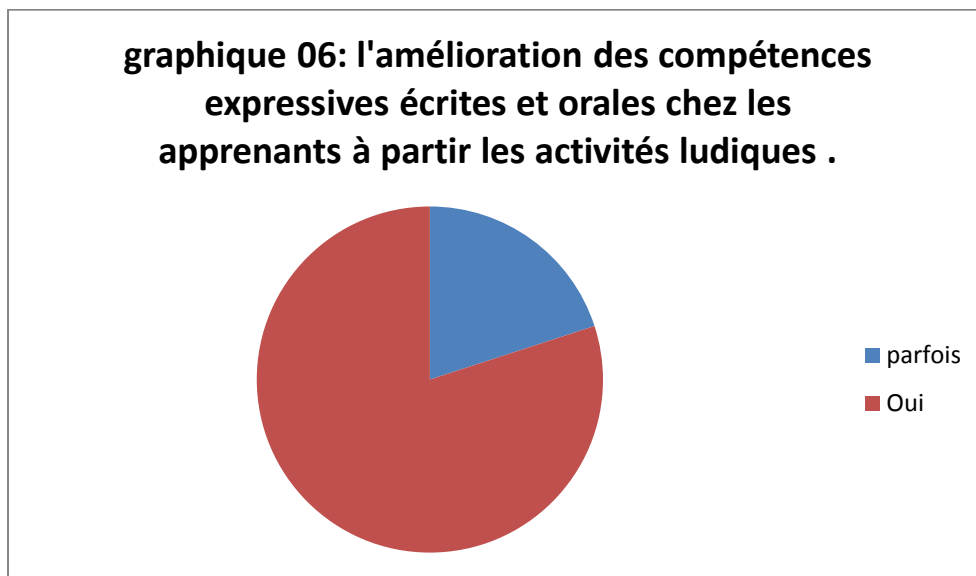


- Nous avons remarqués qu'il y a une égalité dans les réponses, 50% disent oui et 50% disent non, Alors, on déduit de ceci que les activités ludiques

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

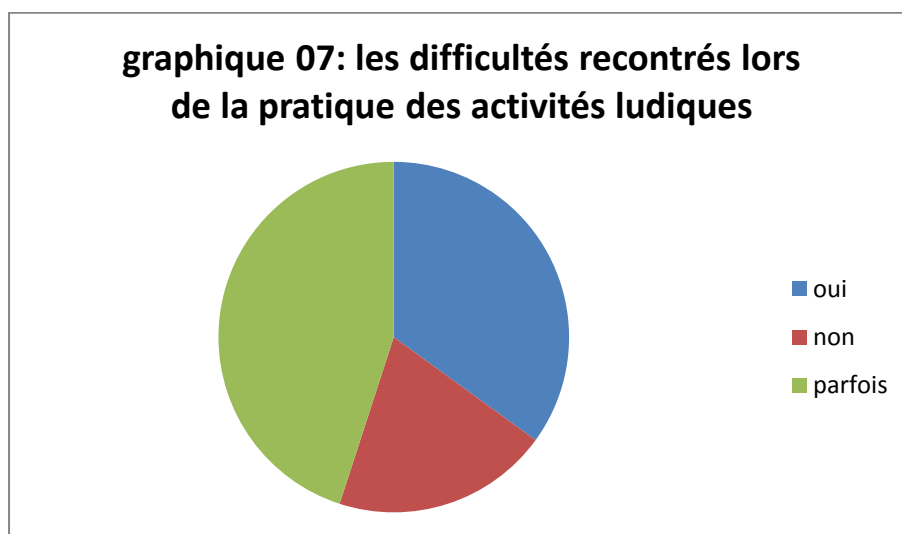
programmées dans le manuel ne sont pas toujours suffisantes et cela pousse les enseignants à intégrer d'autres activités ludiques.

Question 06 : les activités ludiques améliorent l'apprentissage des compétences expressives écrites et orales chez les apprenants ?



- Le graphique montre que la plupart des activités ludiques contribuent au développement des compétences expressives écrites et orales chez les élèves et ceci se manifeste dans les réponses des enseignants 80% disent que l'activité ludique améliore les compétences. Mais 20% disent parfois.

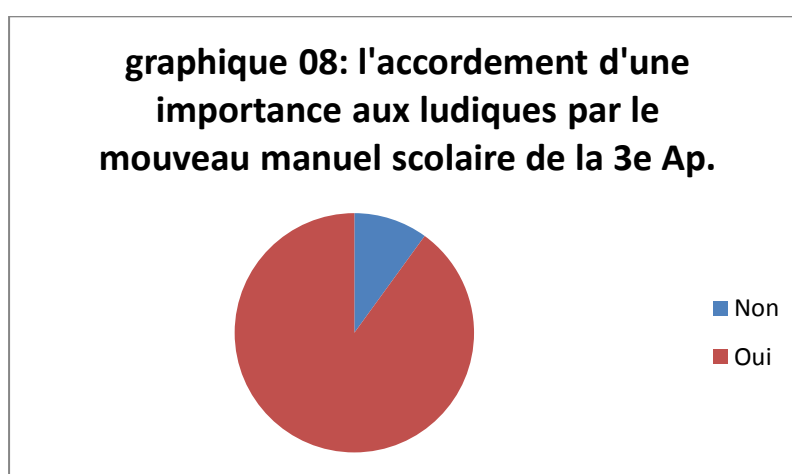
Question 07 : vous ne rencontrez pas de difficultés lors de la pratique des activités ludiques en classe de F L E ?



CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

- De ceux qui utilisent des activités ludiques en classe, c'est seulement 20% qui rencontrent des difficultés, mais 35% des répondants ne rencontrant pas des difficultés en classe, tandis que 45/ des répondants rencontrent des difficultés mais parfois. De tout ça on peut dire que la présence ou l'absence de difficultés dépend de l'enseignant et de sa capacité à gères ces activités ludiques de manière contrôlée.

Question 08 : le nouveau manuel scolaire de la 3^e AP accorde une importance aux activités ludiques ?



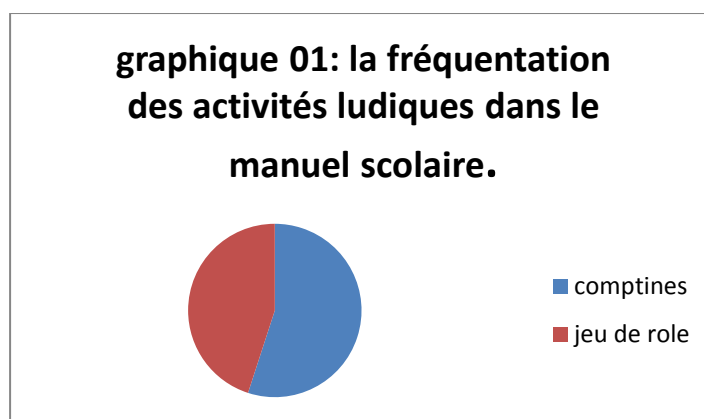
- La réponse sur cette question c'était comme suit 90% disent oui, et seulement 10% répond par non, On peut conclure de toutes ces raisons que le nouveau manuel scolaire de la 3^e AP a vraiment donné une grande importance aux activités ludiques.

2- Question aux choix multiples

1- Quelles sont les activités ludiques les plus fréquentes dans le manuel scolaire ?

Devinettes	Jeu de rôle	Comptines
0%	45%	55%

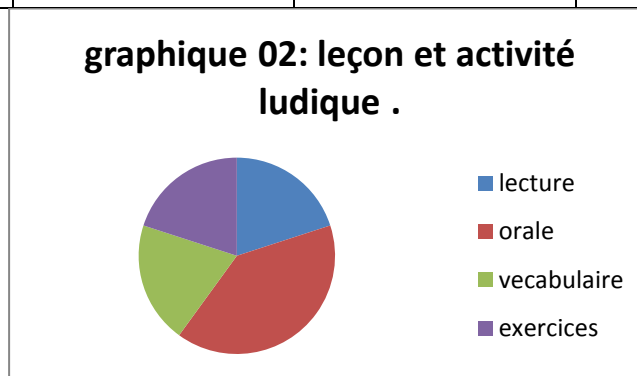
CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire



- Après avoir analysé les réponses fréquentes de cette question il s'est avéré que presque tous les enseignants s'accordent à dire que les activités ludiques les plus fréquentes dans le manuel scolaire sont par ordre : comptines 55% et jeu rôle 45%.

2- Dans quelle leçon vous faites des activités ludiques ?

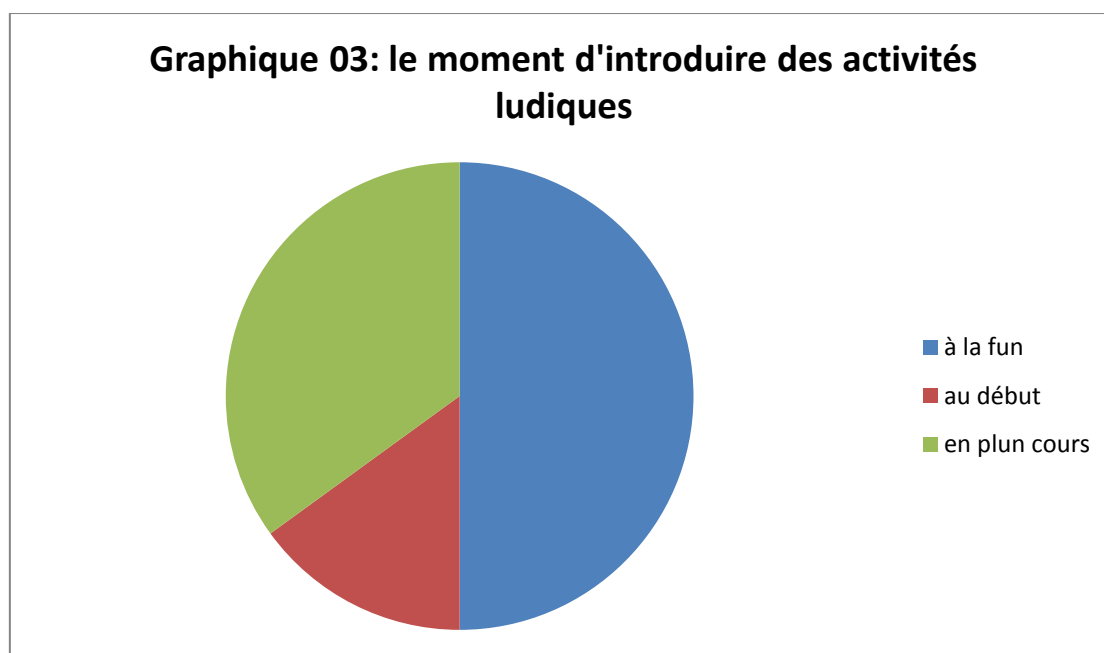
Lecture	Orale	Vocabulaire	Exercices
20%	40%	20%	20%



Selon les données recueillis nous pouvons dire que les activités ludiques existent beaucoup plus dans les leçons d'oral.

3- A quel moment de cours vous introduisez des activités ludiques ?

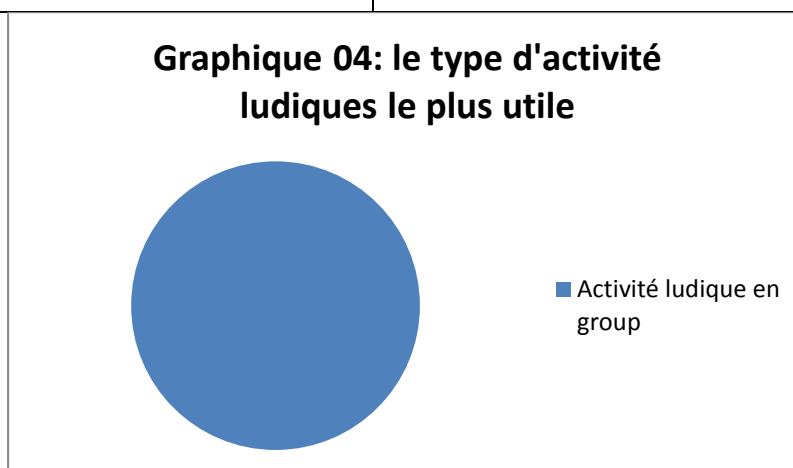
Au début	à la fin	En plein cours	Lorsqu' il y a un problème
35%	50%	15%	0%



Sur l'ensemble des enseignants interrogés, un nombre important disent que la plupart des activités ludiques font à la fin des cours.

4- Quel type d'activité ludique est le plus utile ?

Activité ludique individuel	Activité ludique en group
0%	100%



L'activité ludique en groupe est le plus utile d'après les réponses des enseignants.

3- Question ouvertes :

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

1- Que pensez- vous de l’insertion des activités ludiques en classes de F L E au primaire ?

Nous avons cité les réponses les plus fréquentes par les répondants dans le tableau suivant :

Tableau 1 : l’insertion des activités ludiques en classe de FLE

Les réponses	Nombre de répondants
1-l’insertion des activités ludiques en classes de FLE est la meilleur solution pour vérifier les problèmes d’apprentissage de cette langue étrangère.	5
2-l’insertion des activités ludiques en classe de FLE au primaire est très importante pour plusieurs raisons. Elles sont considérées comme un moyen d’apprentissage très efficace.	4
3-les activités ludiques est une nouvelle pédagogie pour améliorer l’apprentissage.	5

La pluparts des enseignants voient que l’insertion des activités ludiques en classe de FLE améliore l’apprentissage chez les apprenants.

2- Quels sont les avantages d’une activité ludique en classe de FLE ?

Tableau 2 : les avantages des activités ludiques

Les réponses	Nombre de répondants
1-les activités ludiques aident l’apprenant à acquérir des compétences et de développer les capacités mentales chez l’enfant.	20
2-elles facilitent la compréhension chez les élèves.	6
3-la motivation des apprenants	8
4-elle facilite la tâche de l’enseignant	7

CHAPITRE 2 Cadre descriptif et analytique des activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire

- D'après le tableau nous remarquons que la plupart des répondants affirment que l'activité ludique facilite la compréhension et développe les compétences chez les apprenants.

Quels sont les inconvénients d'une activité ludique en classe de FLE ?

Tableau 3 : les inconvénient des activités ludiques

Les réponses	Nombre de répondants
1- La gestion du temps.	- 20
2- Le choix de l'activité ludique est parfois difficile.	- 15
3- Les activités répétées n'atteignent pas des objectifs	- 2
4- Dans des cas, les apprenants ont des difficultés à Comprendre certain activité.	- 10

D'après les réponses nous remarquons que les inconvénients d'une activité ludique résident à la gestion du temps et le choix de l'activité.



Conclusion

Conclusion

Conclusion

Nous arrivons à terminer ce modeste travail de recherche, dont l'étude principale entre dans le cadre d'une approche didactique et pédagogique des activités ludiques dans le manuel de 3^{ème} AP de français, sachons que notre problématique porte sur pourquoi et comment les activités ludiques sont exploitées dans le manuel scolaire du français de 3^{ème} AP ?

Après avoir terminé l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus, nous avons pu constater que les activités ludiques constituent une nouvelle pédagogie pour varier les apprentissages, elles rendent l'élève plus actif et motivé. Elles répondent aux besoins et les attentes, entre autre besoin de plaisir et d'améliorer les compétences chez les apprenants de 3^{ème} AP. On a constaté que la mauvaise application des activités ludiques posent des difficultés chez les élèves de 3^{ème} AP en FLE cela est dû à plusieurs causes parmi elles : les enseignants peuvent trouver des difficultés à les introduire dans certain cours, notamment à cause du temps accordé insuffisant à ces activités. Ensuite, nous avons remarqué que parfois l'enseignant fait recours à d'autres activités, autres que celles du manuel scolaire, pour remédier certains problèmes d'apprentissage chez les élèves de 3^{ème} AP, cela signifie que les activités du manuel n'ont pas atteint l'objectif dans certains cas.

Selon l'enquête de recherche et les divers résultats obtenus, il nous a été possible de confirmer deux hypothèses, d'une part, les activités ludiques améliorent les compétences expressives chez les élèves de 3^{ème} AP de FLE. D'autre part, la mauvaise application de ces activités ludiques pose des difficultés compréhensives chez les élèves de 3^{ème} AP. Enfin, notre dernière hypothèse que les activités ludiques du manuel sont suffi pour avoir des compétences expressives en FLE chez les élèves de 3^{ème} AP est infirmée pour les rairons déjà citée.

Nous proposons de réfléchir d'avantage les activités ludiques et éducatives basées sur la méthode d'apprentissage par le jeu.

Conclusion

En tenant compte aussi de diversifier les activités ludiques des manuels pour répondre aux différents besoins et attentes de tous les élèves.

Etudier l'effet de l'application d'activités ludiques sur les élèves du primaire en développant plusieurs autres compétences d'apprentissage.

Dans les mêmes perspectives nous posons la question suivante qui va être le lancement de nouveaux travaux de recherche : pourquoi n'existe-t-il pas d'étude sur l'efficacité de l'utilisation des activités ludiques dans le processus d'apprentissage à des niveaux d'enseignement autres que l'enseignement primaire ?



Références bibliographiques

Références bibliographiques

Fiches pédagogiques

- 1- Le nouveau manuel de la 3^{ème} année primaire de français.
- 2- Fiche de progression des apprentissages.
- 3- Fiche de séquence des d'apprentissages de 3^{ème} AP 2019/2020.

Ouvrages

- 1-CHELOT, *théorie de l'apprentissage (DLADL : cours de coppes)* 8 février 2001.
- 2-CUQ Jean Pierre, GRUCA .I, *cours de la didactique- du français langue étrangère et second*, Ed . pug Grenoble, 2002.
- 3- FOULIN Jean Noel , *psychologie de l'éducatons*, Dépôt légal octobre 2001.
- 4-JAVIER Suso Lopez, *jeux communicatifs et enseignement apprentissage des langues etrangèrs*,1998.
- 5- GRANDCOIN Joly, SPITZ.G, *pour une classe réussie en maternelle*, Ed. Nathan pédagogie,D1991.
- 6-GRANDMOT Nicole, *pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Ed, Boeck université 1997.
- 7-RENARD Christine, *les activités ludiques en classe de français langue étrangère :l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*.
- 8-SIGMUND Freud, *au-delà du principe du plaisir*, chapitre 2.
- 9-WEISS François, *jeu et activités communicatives dans la classe de langue*, collection pratique pédagogique, hachette, 1983.

Dictionnaires

1. CUQ Jean Pierre. *dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, paris, clé international, 2003.
2. GALISSON.R et COSTE.D, *dictionnaire de didactique des langues*, Hachatte, paris, 1976.
3. *Dictionnaire de Larousse*, Ed, 2008.
4. *Le petit Rober*, Ed,1991.

Sitographie

- 1- http://ac.louvin.de/cps/ucl/adri/documents/le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.
- 2-www.larousse.fr/dictionnie/français/.
- 3-<http://www.hd.grandmont.web.a.tu.com/>.
- 4-http://www.ape.upuede.ca/zone_20/classique_des_sciences/index.html.



Annexe

**Ministre de l'enseignement supérieure et de la recherche
scientifique**

Université de Kasdi Merbah-Ouargla

Faculté des langues étrangères

Etudiantes : Nom et Prénom : Khaled Mira

Nom et Prénom : Kadri Linda

Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la préparation d'un mémoire pour l'obtention du diplôme de master académique.

Notre travail est intitulé : *les activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire du français.*

Nous vous proposons ce questions en espérant que les repenses soient en toute objectivité.

Veuillez accepter nos profonds sentiments de respect.

Phrases de réponse	choix	Oui	Non	Parfois
1 vous faites des activités ludiques en classe de FLE au primaire.				
2 les élèves sont plus motivés en faisant des activités ludiques				
3 vous exploitez des activités ludiques pour atteindre des objectifs d'une leçon donnée.				
4 vous faites toutes les activités ludiques programmées dans le manuel scolaire.				
5 vous proposez des activités ludiques autres que les activités programmées dans le manuel scolaire.				
6 les activités ludiques améliorent l'apprentissage des compétences expressives écrites et orales chez les apprenants.				
7 vous préférez faire des activités ludiques en classe de FLE.				
8 le nouveau manuel scolaire de la 3ème année primaire accorde une importance aux activités ludiques.				

Questions aux choix multiples

1- Quelles sont les activités ludiques les plus fréquentes dans le manuel scolaire?

Devinettes jeu de rôle comptines

2- Dans quelle leçon vous faites des activités ludiques?

lecture orale vocabulaire exercices

3- A quel moment de cours vous introduisez des activités ludiques ?

Au début à la fin en plein cours lorsqu'il y a un problème

4- Quel type d'activité ludique est le plus utile ?

Activité ludique individuel activité ludique en groupes

5- En faisant des activités ludiques, la motivation des apprenants en classe de FLE est :

Bonne moyenne faible

Questions ouvertes

1 Que pensez-vous de l'insertion des activités ludiques en classes de FLE au primaire?

.....
.....
.....
.....
.....

2- Quels sont les avantages d'une activité ludique en classe de FLE?

.....
.....
.....
.....

3- Quels sont les inconvénients d'une activité ludique en classe de FLE?

.....
.....
.....
.....

Merci d'avoir répondu à notre questionnaire

Etudiantes : Nom et Prénom : Khaled Mira
 Nom et Prénom : Kadri Linda

Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la préparation d'un mémoire pour l'obtention du diplôme de master académique.
 Notre travail est intitulé : *les activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire du français.*
 Nous vous proposons ce questionnaire en espérant que les réponses soient en toute objectivité.
 Veuillez accepter nos profonds sentiments de respect.

Phrases	choix de réponse	Oui	Non	Parfois
1 vous faites des activités ludiques en classe de FLE au primaire.		<input checked="" type="checkbox"/>		
2 les élèves sont plus motivés en faisant des activités ludiques		<input checked="" type="checkbox"/>		
3 vous exploitez des activités ludiques pour atteindre des objectifs d'une leçon donnée		<input checked="" type="checkbox"/>		
4 vous faites toutes les activités ludiques programmées dans le manuel scolaire.			<input checked="" type="checkbox"/>	
5 vous proposez des activités ludiques autres que les activités programmées dans le manuel scolaire.		<input checked="" type="checkbox"/>		
6 les activités ludiques améliorent l'apprentissage des compétences expressives écrites et orales chez les apprenants.		<input checked="" type="checkbox"/>		
7 vous ne rencontrez pas des difficultés lors de la pratique des activités ludique en classe de FLE.				<input checked="" type="checkbox"/>
8 les activités ludiques peuvent aider les apprenants à surmonter leurs difficultés en apprentissage de FLE.				
9 vous préférez faire des activités ludiques en classe de FLE.				
10 le nouveau manuel scolaire de la 3 ^{ème} année primaire accorde une importance aux activités ludiques.		<input checked="" type="checkbox"/>		

Questions aux choix multiples

- 1- Quelles sont les activités ludiques les plus fréquentes dans le manuel scolaire?
 - Devinettes jeu de rôle comptines
- 2- Dans quelle leçon vous faites des activités ludiques?
 - lecture orale vocabulaire exercices
- 3- A quel moment de cours vous introduisez des activités ludiques ?
 - Au début à la fin en plein cours lorsqu'il y a un problème

Etudiantes : Nom et Prénom : Khaled Mira
 Nom et Prénom : Kadri Linda

Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle primaire dans le cadre de la préparation d'un mémoire pour l'obtention du diplôme de master académique.
 Notre travail est intitulé : *les activités ludiques dans le manuel scolaire de la 3^{ème} année primaire du français.*

Nous vous proposons ces questions en espérant que les réponses soient en toute objectivité.
 Veuillez accepter nos profonds sentiments de respect.

Phrases	choix de réponse		
	Oui	Non	Parfois
1 vous faites des activités ludiques en classe de FLE au primaire.	<input checked="" type="checkbox"/>		
2 les élèves sont plus motivés en faisant des activités ludiques	<input checked="" type="checkbox"/>		
3 vous exploitez des activités ludiques pour atteindre des objectifs d'une leçon donnée.	<input checked="" type="checkbox"/>		
4 vous faites toutes les activités ludiques programmées dans le manuel scolaire.		<input checked="" type="checkbox"/>	
5 vous proposez des activités ludiques autres que les activités programmées dans le manuel scolaire.	<input checked="" type="checkbox"/>		
6 les activités ludiques améliorent l'apprentissage des compétences expressives écrites et orales chez les apprenants.	<input checked="" type="checkbox"/>		
7 vous ne rencontrez pas des difficultés lors de la pratique des activités ludique en classe de FLE.			<input checked="" type="checkbox"/>
8 les activités ludiques peuvent aider les apprenants à surmonter leurs difficultés en apprentissage de FLE.			<input checked="" type="checkbox"/>
9 vous préférez faire des activités ludiques en classe de FLE.	<input checked="" type="checkbox"/>		
10 le nouveau manuel scolaire de la 3 ^{ème} année primaire accorde une importance aux activités ludiques.	<input checked="" type="checkbox"/>		

Questions aux choix multiples

1- Quelles sont les activités ludiques les plus fréquentes dans le manuel scolaire?

- Devinettes jeu de rôle comptines

2- Dans quelle leçon vous faites des activités ludiques?

- lecture orale vocabulaire exercices

3- A quel moment de cours vous introduisez des activités ludiques ?

- Au début à la fin en plein cours lorsqu'il y a un problème

4- Quel type d'activité ludique est le plus utile ?

- Activité ludique individuel activité ludique en groupes

5- En faisant des activités ludiques, la motivation des apprenants en classe de FLE est :

- Bonne moyenne faible

Questions ouvertes

1- Que pensez-vous de l'insertion des activités ludiques en classes de FLE au primaire?

c'est la meilleur solution pour remédier les problèmes d'apprentissage de cette langue étrangère.

2- Quels sont les avantages d'une activité ludique en classe de FLE?

- facilitent la compréhension chez l'élève
- développent les compétences expressives orale et écrit
- enrichissent les vocabulaires et le langage langagier de l'élève

3- Quels sont les inconvénients d'une activité ludique en classe de FLE?

- La gestion du temps
- La difficulté de certains types des activités

4- Quel type d'activité ludique est le plus utile ?

- Activité ludique individuel activité ludique en groupes

5- En faisant des activités ludiques, la motivation des apprenants en classe de FLE est :

- Bonne moyenne faible

Questions ouvertes

1- Que pensez-vous de l'insertion des activités ludiques en classes de FLE au primaire?

L'insertion des activités ludiques en classe de FLE est très importante pour aider l'apprenant à acquérir des compétences.

2- Quels sont les avantages d'une activité ludique en classe de FLE?

- 1/- Les activités ludiques est une nouvelle pédagogie pour améliorer l'apprentissage.
- 2/- Les activités ludiques créent la motivation chez les apprenants.

3- Quels sont les inconvénients d'une activité ludique en classe de FLE?

- 1/- La gestion du temps.
- 2/- Le plaisir de l'activité ludique est parfois difficile.

déroulements des séquences

EXEMPLE DE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE EN 3^{ème} AP- 2019/2020

1 ^{ère} année	<p>Unité d'apprentissage (U) - 25^h</p> <p>Activités de découverte et exploration des textes de poésie</p> <p>Activités de production</p> <p>Compétences globales / compétences spécifiques</p>	2 ^{ème} année	<p>Compétences à l'écrit - 20^h</p> <p>Écriture des énoncés</p> <p>Utilisation des outils procéduraux de lecture</p> <p>Exercices L/É - 20^h</p> <p>Une compétence par année</p>
	<p>Unité d'apprentissage (U) - 20^h</p> <p>Apprentissage de lecture</p> <p>Mécanisation des 2 éléments</p> <p>Analyse qualitative / reconnaissance visuelle</p>		<p>Unité d'apprentissage (U) - 20^h</p> <p>Apprentissage de lecture</p> <p>Mécanisation des 2 éléments</p> <p>Activités de production</p>
	<p>Unité d'apprentissage (U) - 20^h</p> <p>Apprentissage de lecture</p> <p>Mécanisation des 2 éléments</p> <p>Introduction / exemples / exercices de poésie</p>		<p>Unité d'apprentissage (U) - 20^h</p> <p>Apprentissage de lecture</p> <p>Mécanisation des 2 éléments</p> <p>Activités de production</p>
	<p>Unité d'apprentissage (U) - 20^h</p> <p>Apprentissage de lecture</p> <p>Mécanisation des 2 éléments</p> <p>Analyse qualitative / reconnaissance visuelle</p>		<p>Unité d'apprentissage (U) - 20^h</p> <p>Apprentissage de lecture</p> <p>Mécanisation des 2 éléments</p> <p>Analyse qualitative / reconnaissance visuelle</p>
		3 ^{ème} année	<p>Unité d'apprentissage (U) - 20^h</p> <p>Apprentissage de lecture</p> <p>Mécanisation des 2 éléments</p> <p>Analyse qualitative / reconnaissance visuelle</p>
			<p>7^{ème} année Expression écrite</p> <p>Développer l'expression écrite sur un sujet / thème ou sujet libre</p> <p>Utiliser des connaissances acquises volontairement et à propos</p> <p>Utiliser des outils de la liste d'apprentissage</p>

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Déroulement des projets

Cours : 3^oAP

Progression des apprentissages

Ecole : *Abel Slimane*

Mois	Projet	Sequences Actes de parole	Phonie / graphie et écriture	Copie	Bilan	Tâche	Comptine	Points de langue	
									Projet
Septembre	Projet : 1	1	Bonjour ! Au revoir ! P : 12 Saluer / prendre congé	a - i m - n	ananas Amina	P : 17	Mon badge P : 18	Mon ami amis P : 13 L'alphabet P : 18	<ul style="list-style-type: none"> Le verbe (à l'oral) « aller » le pronom je La phrase déclarative La ponctuation : le point Nom propre : le prénom
		2	Je m'appelle Nadir. P : 19 Se présenter / présenter	e - é d - t	Nadir, un dé Tania une tétine	P : 24	Mon badge P : 25	C'est demain jeudi P : 25	<ul style="list-style-type: none"> Le verbe (à l'oral) « s'appeler » Les pronoms je / tu / elle La phrase interrogative La ponctuation : le point d'interrogation Le nom commun Les articles indéfinis : un / une
		3	J'aime l'école. P : 27 Exprimer des sentiments / des préférences	o - u l - r	Lamia Rima	P : 31	Notre album P : 32	Bonjour madame ! Bonjour monsieur ! P : 32	<ul style="list-style-type: none"> Verbe (à l'oral) « aimer / adorer » Pronom je / tu / il Les articles définis : le / la la phrase « exclamative » La ponctuation : le point d'exclamation
Novembre	Projet : 2	1	Nous sommes une famille. P : 34 Présenter sa famille	u - ou p - b	un ami / une Mama Baba	P : 39	Je dessine ma chambre P : 40	La famille tortue P : 40	<ul style="list-style-type: none"> Verbe (à l'oral) « être » La phrase : la majuscule, le point Le sujet de la phrase La phrase négative La négation ne ... pas
		2	Qu'est ce que tu veux manger ? P : 41 Demander un objet / répondre à une consigne	ai - ain f - v ph	une voiture, une voiture	P : 47	Je présente ma famille P : 48	Le gourmand P : 48	<ul style="list-style-type: none"> Verbe à l'oral « vouloir » Le verbe de la phrase La phrase négative La négation ne ... ni La ponctuation : Les deux points / les guillemets
		3	Tu as quel âge ? P : 49 Demander et dire son âge	c - k - g - gu - qu an - an - ion	l'amica qu'on le qu la guitare	P : 54	Je dessine l'arbre de ma famille P : 55	1, 2, 3 P : 55	<ul style="list-style-type: none"> Verbe à l'oral « avoir » L'adjectif qualificatif Le singulier et le pluriel des noms Les articles : le / la / les Le Complément d'Objet Direct
Décembre	Projet : 2	1	Nous sommes une famille. P : 34 Présenter sa famille	u - ou p - b	un ami / une Mama Baba	P : 39	Je dessine ma chambre P : 40	La famille tortue P : 40	<ul style="list-style-type: none"> Verbe (à l'oral) « être » La phrase : la majuscule, le point Le sujet de la phrase La phrase négative La négation ne ... pas
		2	Qu'est ce que tu veux manger ? P : 41 Demander un objet / répondre à une consigne	ai - ain f - v ph	une voiture, une voiture	P : 47	Je présente ma famille P : 48	Le gourmand P : 48	<ul style="list-style-type: none"> Verbe à l'oral « vouloir » Le verbe de la phrase La phrase négative La négation ne ... ni La ponctuation : Les deux points / les guillemets
		3	Tu as quel âge ? P : 49 Demander et dire son âge	c - k - g - gu - qu an - an - ion	l'amica qu'on le qu la guitare	P : 54	Je dessine l'arbre de ma famille P : 55	1, 2, 3 P : 55	<ul style="list-style-type: none"> Verbe à l'oral « avoir » L'adjectif qualificatif Le singulier et le pluriel des noms Les articles : le / la / les Le Complément d'Objet Direct
Janvier	Projet : 2	1	Nous sommes une famille. P : 34 Présenter sa famille	u - ou p - b	un ami / une Mama Baba	P : 39	Je dessine ma chambre P : 40	La famille tortue P : 40	<ul style="list-style-type: none"> Verbe (à l'oral) « être » La phrase : la majuscule, le point Le sujet de la phrase La phrase négative La négation ne ... pas
		2	Qu'est ce que tu veux manger ? P : 41 Demander un objet / répondre à une consigne	ai - ain f - v ph	une voiture, une voiture	P : 47	Je présente ma famille P : 48	Le gourmand P : 48	<ul style="list-style-type: none"> Verbe à l'oral « vouloir » Le verbe de la phrase La phrase négative La négation ne ... ni La ponctuation : Les deux points / les guillemets
		3	Tu as quel âge ? P : 49 Demander et dire son âge	c - k - g - gu - qu an - an - ion	l'amica qu'on le qu la guitare	P : 54	Je dessine l'arbre de ma famille P : 55	1, 2, 3 P : 55	<ul style="list-style-type: none"> Verbe à l'oral « avoir » L'adjectif qualificatif Le singulier et le pluriel des noms Les articles : le / la / les Le Complément d'Objet Direct

Mois	Projet	Thème	Contenus	Compétences	Activités	Objectifs			
Janvier	1	Tu connais les animaux ?	A la ferme. P: 57	Nommer les animaux de la ferme	s-z eau- au eu-œu	un leul un veau P: 62	Nous fabriquons l'imagier des animaux de la ferme P: 63	A la campagne P: 63	<ul style="list-style-type: none"> Le synonyme. Verbe à l'oral: « devoir » Pronom « ils » Le substitut grammatical: « il » = Nom propre Le Complément d'Objet Indirect. Nom au pluriel: l'article des. La marque du pluriel: s, x
			Où est mon chien ? P: 64	Nommer les animaux domestiques	ch - h j - ge en - em- ien	Un chien Le berceau P: 69	Nous fabriquons l'imagier des animaux domestiques P: 70	Mon petit chien P: 70	<ul style="list-style-type: none"> Verbe (à l'oral): « pouvoir et venir » Le substitut grammatical: Elle = Nom propre Le féminin des noms en: « ienne »
			Qu'est ce que tu fais ? P: 71	Dire les jours de la semaine/ dire la date	ui - oui in - ain aim - un - ein	Un singe Un lapin P: 76	Nous fabriquons l'abécédaire des animaux P: 77	Dans la salle de bain P: 77	<ul style="list-style-type: none"> Verbe à l'oral: « faire » Le substitut grammatical: Il = GN L'adverbe de temps. Le féminin du nom en: « eur », « euse », « trice »
Février	1	A la campagne !	Je vais à la campagne. P: 79	Demander et dire l'heure.	gn - w è-èi -ai -et- -é-er-ez-	le lait un serpent pêche, arbre P: 85 / 86	Nous fabriquons l'imagier des feuilles et des arbres P: 87	Le train T chou T chou P: 87	<ul style="list-style-type: none"> Futur (à l'oral): « arriver » Le substitut grammatical: Elle = GN. Le Complément de Temps. Le féminin du nom: « er - er »
			Nous planterons un arbre. P: 88	Situer un événement dans le temps et le lieu	x on - am on - om- in - im	une chambre un panda P: 94 / 95	Dessinons l'affiche de la fête de l'arbre P: 96	Ran, plan, plan P: 96	<ul style="list-style-type: none"> Ecrire les chiffres en lettres de: 0 à 10 Futur (à l'oral): « planter » Le substitut grammatical: ils = Nom propre / GN. Le Complément de Lieu Ecrire m devant: b, m: p
			Quelle belle journée à la campagne! P: 97	Evoquer des actions vécues.	s=ss : ç ; c+ il-eil-euil- euille-ouil-ia- io-oil-aille-y	Ecrire une phrase avec des mots donnés P: 103 / 104	Nous fabriquons l'imagier des fruits P: 105	Une grenouille P: 105	<ul style="list-style-type: none"> Passé composé (à l'oral): auxiliaires: « être / avoir » Le substitut grammatical: Elles = Nom propre / GN Le Complément de Manière.

L'inspectrice

La directrice

Dessin



Mots croisés



Jeu de rôle





Résumés

Résumé

Les systèmes éducatifs algériens se sont intéressés récemment à l'amélioration des conditions d'apprentissage et à promouvoir les taux de réussite dans la matière de la langue française au niveau primaire, et ceci est dû à la baisse significative dans les rangs des élèves, qui a créé des difficultés au sein de l'école primaire algérienne, ce qui a incité les superviseurs à développer des programmes pour adopter un certain nombre de nouvelles méthodes pédagogiques, ce qui enrichirait le manuel scolaire et le valoriserait, s'ils recouraient à la proposition d'inclure des activités ludiques car elle sont considérées comme un moyen de divertissement important et efficace et ont un rôle fondamental dans l'acquisition de la langue française.

A travers cette étude, nous avons tenté de répondre à la problématique présentée, qui était de connaître l'importance d'inclure des activités ludiques dans le manuel de 3^{ème} année primaire du français, et parmi les résultats les plus marquants que nous avons atteints est que ces activités ludiques contribuent grandement à motiver les élèves et les rendent plus actifs au sein de la classe, et ils aident également l'élève à acquies plusieurs compétences telles que la lecture et l'écriture.

Les mots clés : Activités ludiques, enseignement, apprentissage, FLE, manuel scolaire.

Abstract

The educational system in Algeria have recently been interested in improving the level of education in the subject of the French language for the primary school, and this is due to the significant decline in the ranks of students, which created difficulties among the Algerian primary school, which prompted the supervisors to develop curricula to adopt a number of new educational methods and that would enrich the textbook and promote its, as they resorted to proposing the inclusion of fun activities as it is an important and effective entertainment method and has a fundamental role in acquiring the French language.

Through this study we tried to answer the problem posed, which was to know the importance of including this fun activities in the textbook for the third phase of primary school, and one of the most third prominent results we reached is that these activities contribute greatly to motivating students and making them more active within the class, and also helps the student to acquires several skills such as reading and writing.

Key words: fun activities, education, learning, French language, textbook.

ملخص

اهتمت المنظومات التربوية في الجزائر في الآونة الأخيرة بتحسين مستوى التعليم في مادة اللغة الفرنسية للطور الابتدائي، وهذا نظرا للتراجع الملحوظ الذي سجل في صفوف التلاميذ، مما خلق صعوبات وسط المدرسة الابتدائية الجزائرية، الأمر الذي دفع المشرفين على وضع المناهج الى اعتماد جملة من الوسائل التعليمية الجديدة والتي من شأنها اثراء الكتاب المدرسي والرفقي به، اذ لجأ هؤلاء الى اقتراح ادراج الأنشطة الترفيهية كونها تعد وسيلة ترفيهية مهمة وفعالة ولها دور اساسي في اكتساب اللغة الفرنسية.

من خلال هذه الدراسة حاولنا الاجابة على الاشكالية المطروحة والتي كان مفادها معرفة أهمية ادراج هذه الأنشطة الترفيهية في الكتاب المدرسي لتلاميذ الطور الثالث ابتدائي.

ومن أبرز النتائج التي توصلنا اليها أن هذه الأنشطة تساهم بشكل كبير في تحفيز التلاميذ وجعلهم أكثر نشاطا داخل القسم وكذلك تساعد التلاميذ على اكتساب عدة مهارات كالقراءة والكتابة.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة الترفيهية، التعليم، التعلم، اللغة الفرنسية، الكتاب المدرسي.