

**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  
**En sciences du langage**  
Titre

**L'impact des jeux communicatifs  
dans l'apprentissage du FLE à l'école primaire  
(cas de 4<sup>ème</sup> AP)**



Présenté et soutenu publiquement par

**Benzaim Malika**  
**Bouali Rania**

Directeur de mémoire

**Bader Soumeya**

**Jury**

Mme Cherfaoui. F	Grade, établissement	President
Mme bader S	Grade, établissement	Rapporteur
M. Taibaoui M.	Grade, établissement	Examinateur

Année universitaire : 2020-2021

A decorative rectangular border with intricate floral and scrollwork patterns in black and white, framing the central text.

**L'intitulé:**

**L'impact des jeux communicatifs dans  
l'apprentissage du FLE à l'école primaire  
(Cas de 4<sup>ème</sup> AP)**

# Dédicace

**De : Benzaim Malika**

Je dédie ce travail

A mes très chers parents qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont donné un magnifique modèle de labeur et de persévérances. J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma reconnaissance et tout mon amour.

A mon soutien et ma moitié dans cette vie qui ma beaucoup encouragé, mon mari.

A mes chers enfants Imad et Wassim

A mes chers frère et sœurs: Mon chouchou Zinou , Samira et ma meilleure sœur Kouki

A tous les instituteurs et les professeurs qui m'ont encadrés de l'école primaire, jusqu'à l'université, et qui ont peiné à m'inculquer le savoir.

A mes meilleurs amis : Fatima, khadidja et ma puce Meriem

Un dédicace spécial à mon cher oncle Bachir Khadir paix à son âme qui ma beaucoup soutenu et m'encouragé malgré les mauvais moment

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

# Dédicace

**De : Bouali Rania**

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

A celle qui m'a arrosé de tendresse et d'espoir, à la source d'amour, qui m'a bénie par ces prières « Maman » ma vie ..

A mon support dans ma vie , qui m'a appris , m'a supporté et m'a dirigé vers la gloire,  
« mon cher Papa » ..

A mon soutien moral et ma source de joie et de bonheur, mon mari « Menoune» , qui  
m'a toujours encouragé et qui a été compréhensif et patient ..

A ma binôme « Malika » pour sa patience et compréhension tout au long de ce projet  
..

A ma sœur et mon frère, et à tous mes proches ..

Et une spéciale dédicace, A ma meilleure amie « Maria » qui m'a soutenue tout au long  
de mon parcours et qui m'a aidée et donné la force d'accomplir ce travail .

**Merci d'être toujours la pour moi .**

# Remerciements

Nous remercions dieu le tout puissant de nous avoir donné la santé et la volonté d'entamer et de terminer ce mémoire

Tout d'abord, ce travail ne serait pas aussi riche et n'aurait pas pu avoir le jour sans l'aide et l'encadrement de Madame « Bader Soumeya » , on la remercie pour la qualité de son encadrement exceptionnel, pour sa patience, sa disponibilité durant notre préparation de ce mémoire..

Nos remerciements s'adressent également à tout nos professeurs pour les efforts qu'ils ont fourni pour nous former durant ces années..

En fin, à tous ceux et celles qui nous ont aidé de près ou de loin à la réalisation de ce travail, nous associons nos profonds remerciements à vous tous, merci



## **Table des matières**

# Table des matières

<b>Dédicaces</b>	.....	<b>I</b>
<b>Remerciements</b>	.....	<b>III</b>
<b>Introduction</b>	.....	<b>8</b>

## Partie théorique

### Chapitre I. L'enfant et le jeu

1. Le jeu ( définition)	.....	11
2. L'évolution des jeux enfantins :	.....	11
2.1 Le jeu de la petite enfance (0 à 2 ans)	.....	11
2.2 Le jeu des premières années (2 à 6 ans)	.....	13
2.3 Le jeu de (6 à 12 ans)	.....	13
3. Les jeux et leurs caractéristiques	.....	14
4. Comment le jeu façonne le cerveau?	.....	15
5. Les étapes de création d'un jeu pour la classe	.....	18

### Chapitre II . La pédagogie du jeu

1. Quelques mots clés :	.....	21
1.1 Définition du FLE	.....	21
1.2 L'enseignement du FLE au cycle primaire	.....	21
1.3 L'approche par compétence	.....	21
2. Les divers types des jeux pédagogiques	.....	22
2.1 Le jeu ludique	.....	22
2.2 Le jeu communicatif	.....	23
2.3 Le jeu pédagogique	.....	23
3. Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?	.....	24
4. La motivation :	.....	25
4.1 Qu'est ce que la motivation ?	.....	25
4.2 Le jeu comme source de motivation	.....	26

5. le rôle du jeu .	27
---------------------	----

## **Partie pratique**

### **Chapitre 3. Jouer , communiquer et apprendre**

1. Questionnaire	29
1.1 Présentation du questionnaire	29
1.2 Analyse et interprétation des résultats	29
1.3 Bilan de l'enquête	42
2. Les pratiques ludiques au cycle primaire	42
2.1 Le cadre méthodologique	42
2.2 Plan expérimental	42
3. Les étapes de l'expérimentation	42
3.1 La présentation du ludique	42
3.2 L'observation participante	42
3.3 La réalisation	44
4. L'objectif de l'activité ludique	44
5. Les commentaires et résultats obtenus .	45

<b>Conclusion générale</b>	<b>47</b>
----------------------------	-----------

<b>Références bibliographiques</b>	<b>49</b>
------------------------------------	-----------

**Annexes**

**Résumé**





A decorative rectangular border with intricate floral and scrollwork patterns, rendered in a high-contrast, black and white style. The border frames the central text.

# **Introduction**

### Introduction

Le jeu pour l'enfant a deux rôles, l'un est de faire contact avec le monde extérieur et l'autre est le plaisir, dans ce sens BRUNO Bettelheim a dit que :

« Le jeu pour l'enfant, est un moyen privilégié de prendre contact avec le monde qui l'entoure et de découvrir le plaisir à la fois. »<sup>1</sup>

La pratique du jeu pédagogique en classe du FLE n'est pas seulement faire une leçon traditionnelle, c'est pour faire une leçon pleine de motivation et de réussite.

HAYDEE Silva à met l'accent sur le rôle du jeu ,

« Le jeu pédagogique offre à tout enseignant la possibilité de prendre en main sa pratique. Atteindre plus facilement son vrai but qui comme nous le savons aujourd'hui, n'est nullement celui d'enseigner, mais de mieux contribuer à l'apprentissage ». <sup>2</sup>

NICOLAS Frappe a cité comment les enseignants pensent à l'application du jeu pédagogique en classe du FLE à travers le temps.

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

Le jeu pédagogique a été pendant longtemps perçu comme une activité récréative qui discrédite l'enseignement, encore aujourd'hui, le jeu est très souvent considéré comme un passe-temps par beaucoup de professeurs, ils l'utilisent par exemple lorsqu'ils ne savent plus quoi faire en fin de cours et qu'il reste encore dix ou quinze minutes.

L'activité ludique est aussi assimilée à une récompense pour les apprenants ayant bien travaillé ». <sup>3</sup>

WIESS François a considéré le jeu pédagogique comme un outil didactique plus pertinent et comme aussi une activité pédagogique dans un cours de FLE.

« Pour dépasser ces visions réductrices nous pourrions plutôt l'envisager comme un outil didactique à part entière ayant sa place dans une séquence de cours de français langue étrangère. En effet un jeu bien utilisé en classe a autant de pertinence qu'un exercice de grammaire ou que d'autres types d'activités »<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> BRUNO Bettelheim, *Le Modèle Ludique* (3e Édition): Le Jeu, L'enfant Ayant Une Déficience Physique Et L'ergothérapie by Francine Ferland, Presses De l'Université De Montréal, 2003.p9-14.

<sup>2</sup> HAYDÉE Silva, *le jeu en classe de langue* , la boîte des outils pédagogiques, Paris 1999.

<sup>3</sup> FRAPPE Nicolas , *L'Alliance Française de Vladivostok* , 2007

<sup>4</sup> FRONÇOIS Weiss , *Jouer , communiquer et apprendre*, Français langue étrangère Pratiques de classe, Hachette 2002 ,vol4,p127.

Notre recherche porte sur **l'impact des jeux communicatifs dans l'apprentissage du FLE cas de 4<sup>ème</sup> année primaire.**

Le choix de ce thème afin de montrer l'utilité et l'importance du jeu communicatif dans la maîtrise de l'acte pédagogique en classe du FLE et son rôle dans l'acquisition des cours et l'accomplissement voire la réalisation des tâches.

Pour cela, nous allons répondre à la problématique de notre mémoire qui est :

**Le jeu communicatif facilite -t-il l'apprentissage du FLE chez les apprenants à l'école primaire ?**

Cette question principale est en relation avec d'autres secondaires interrogation auxquelles nous devrions répondre :

- **Comment peut-on considérer le jeu communicatif ?**
- **Comment aide -t-il à accomplir la tâche d'enseignement/apprentissage ?**

**Et quel apport a-t-il le jeu dans le développement psychologique de l'enfant ?**

Donc et pour répondre à ces questions, nous allons développer ces hypothèses :

- Le jeu aiderait l'élève à s'intéresser et à acquérir des notions.
- Le jeu communicatif apprendrait à l'enfant à résoudre une situation de problèmes.
- Le jeu aiderait l'enseignant à accomplir la tâche .
- Le jeu serait une activité indispensable au développement psychique et physique .

L'objectif principal de notre travail de recherche est de montrer la valeur et l'importance du jeu ludique dans l'enseignement/ apprentissage, ainsi que l'élève doit être capable d'acquérir une tâche et aide l'enseignant de la conclure.

Pour pouvoir parvenir à ces objectifs, nous utiliserons la méthode expérimentale avec les élèves d'une classe de 4<sup>ème</sup> année primaire à l'école Boukans El-Cherif à Hassi Messaoud .

Ce travail est structuré autour de trois chapitres :

- Le premier chapitre traite la notion de l'enfant et le jeu.
  
- Le deuxième chapitre concerne la pédagogie du jeu dans l'apprentissage.
  
- Le troisième chapitre, c'est la partie pratique de notre travail ( Jouer, communiquer et apprendre.. )

Enfin dans une conclusion générale, nous allons présenter les résultats obtenus afin de répondre aux questions de départ qui confirment ou d'infirment nos hypothèses.



**Chapitre 1.**  
**L'enfant et le jeu**

## Chapitre 1. L'enfant et le jeu

### 1. Qu'est ce qu'un jeu ?

Le jeu est une activité nécessaire dans la vie de l'enfant, il est notamment important pour son développement psychique et physique, il constitue une activité naturelle et un moment de liberté, de créativité et de découverte .

D'après le Petit Robert, dictionnaire de français :

« Le jeu vient du mot latin « jocus » qui signifie : « badinage, plaisanterie » ou de latin plus courant « amusement, divertissement »<sup>5</sup>

Le dictionnaire encyclopédique Larousse propose plusieurs définitions tant que le concept est vaste ( p.854 / 855 ) :

« Activité physique ou intellectuelle non imposée et gratuite à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer du plaisir »<sup>6</sup>

Et selon le dictionnaire des nouvelles technologies en éducation , le jeu est une :

« Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles comportant gagnant et perdant et où interviennent les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habilité ou le hasard .»<sup>7</sup>

### 2. L'évolution du jeu enfantin

Jouer est l'une des principales activités de l'enfant dès sa naissance, c'est la source de son plaisir, et c'est une activité qui doit être prise au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant.

#### 2.1 Le jeu de la petite enfance (0 à 2 ans)

Dès la naissance, un enfant est prêt à jouer à sa façon. ( D'après Suzy Cohen ):

---

<sup>5</sup>Le Petit Robert, Dictionnaire de français, Ed. Le Robert, Paris, 1991, P.1046.

<sup>6</sup>Le dictionnaire encyclopédique Larousse p.854/855

<sup>7</sup><https://www.Larousse.fr/dictionnaire/français /jeu/44887>

« L'enfant ira vers une préhension de plus en plus fine : il saisit les objets d'abord avec la paume, puis vers les doigts et enfin avec le pince. »<sup>8</sup>

De cela, l'enfant dès ses premiers mois, il joue spontanément avec les parties du corps, et sont des mouvements innés qui les développent pendant la grossesse.

Il veut explorer le monde qui l'entoure, il s'allonge sur le dos, il s'amuse avec ses mains et ses pieds, il bouge ses bras et ainsi met tout ce qu'il voit dans sa bouche.

Edouard Claparède cite quelques moments de jeu de l'enfant :

- Jeu avec les objets actuels de notre civilisation occidentale (jeu avec les hochets, les tapis d'éveil...), le bébé en manipulant ces objets, en les triturant, en les mordillant, en les jetant..

Il commence à classer le monde en deux catégories : le moi et non-moi

- Jeu avec les doudous, les peluches qui vont être traînés en tous lieux pour aider l'enfant à mieux appréhender les situations inconnues.
- Jeu de "coucou" qui permet l'enfant d'entrer en contact avec les personnes qui s'occupent de lui.
- Les jeux autour du miroir contribuent à la reconnaissance de soi. »<sup>9</sup>

A cet âge, l'enfant est actif, observateur et curieux de tout, il commence à découvrir les textures, les visages, les odeurs...etc

Avant d'avoir atteint l'âge de 2 ans, l'enfant commence à jouer avec un jeu solitaire, avec différents objets de son univers car en ce moment l'enfant ne sait pas encore comment interagir avec les autres et continue à découvrir le monde par lui-même.

Jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge duquel il peut voir comment les autres enfants, autour de lui jouent et il sait comment il aime jouer et veut maintenant jouer avec ses camarades.

Et le plaisir de l'enfant est pris à la fois par la répétition du jeu et l'action qui permet un développement psychique et affectif.

---

<sup>8</sup>COHEN Suzy, *Sa vie c'est le jeu*, éducation et formation PUF, 2003, p224

<sup>9</sup>ÉDOUARD Claparède, *psychologies de l'enfant et pédagogies expérimentales*. 1905, Vol 3, N2. 190 p, disponible sur : <https://www.decitre.fr/livres/psychologie-de-l-enfant-et-pedagogie-experimentale-9782343135854.html>.  
( consulté le 03/05/2021 ) .



## 2.2 Le jeu des premières années (2 à 6 ans)

A partir de 2 ans , le jeu permet à l'enfant de s'exercer à tout les mouvements possibles.

Anne Charlet-Debray traite quelques catégories de jeux :

- Jeu autour de la maîtrise du corps ( la course , l'équilibre, le saut , les jeux en plain air , de ballon .. )
- Jeu de peinture, dessin qui permettent de laisser une trace écrite et de développer l'ace symbolique.
- Les chants , les comptines , les jeux musicaux éveillent l'attention, affinent la discrimination auditive qui va aider à l'acquisition du langage orale et écrit.
- Jeu avec l'eau : transvaser, remplir, verser, éclabousser ..etc
- Jeu avec la pâte à modeler pour dire des choses avec ses doigts pour exercer son imaginaire, maîtriser la matière, déployer sans risque ses fantasmes. »<sup>10</sup>

De ce fait, ce sont des jeux essentiels au développement de l'intelligence et du corps de l'enfant , et c'est le moment ou l'enfant comprend comment s'entendre avec les autres.

Lorsque l'enfant atteint ce stade, il se sent à l'aise avec les règles d'interactions et de régulation sociale avec le fait de faire partie d'un groupe et avec le jeu lui-même.

## 2.3 Le jeu des 6 à 12 ans

Après 6 ans , l'enfant accède vraiment à la pensée opératoire c'est-à-dire l'opération concrète soutenue avec les apprentissages scolaires, le développement de la calcule, la résolution des problèmes .

D'après Debesse Maurice :

---

<sup>10</sup> CHARLET Anne-Debray. La psychologie de l'enfant, Ed Cavaliers , Paris 2008 , 127 p. Disponible sur : <https://www.furet.com/livres/la-psychologie-de-l-enfant-anne-charlet-debray-9782846701907.html> .

( consulté le 15/03/ 2021 )

- C'est l'âge des jeux de société qui sont également prises par les adultes et qui permettent de se mesurer, en famille, au parents.
- C'est l'âge de l'initiation aux jeux sportifs qui sont la copie adoptée à l'âge des sports pratiqués par l'adulte. » <sup>11</sup>

A cet âge, c'est le jeu avec ses pairs que l'enfant apprécie surtout.

Les jeux de la socialisation caractérisent les plus souvent par des règles de jeu qui sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions .

Les jeux symboliques sont aussi largement privilégiés, l'enfant s'y exerce avec délectation comme pour une répétition générale de ce qu'il sera à l'âge adulte.

De l'âge de 12 ans , l'enfant devient capable de se décentrer de lui-même et de s'intéresser au monde qui l'entoure.

En effet, pour l'enfant le jeu reste une chose sérieuse et une activité réglée.

### 3. Les jeux et leurs caractéristiques

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Pocher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer , dans leur ouvrages intitulé : A l'école du jeu . <sup>12</sup>

- **La fiction** : il existe un écart entre le jeu et la réalité, le possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel.

---

<sup>11</sup> DEBESSE Maurice , *Psychologie de l'enfant de la naissance à l'adolescence*, 1972 disponible sur : [https://www.abebooks.fr/rechercher-livre/titre/psychologie-de-l- %27enfant-de-la-naissance-%E3%A0-l-%27adolescence/auteur/debesse-maurice/](https://www.abebooks.fr/rechercher-livre/titre/psychologie-de-l-%27enfant-de-la-naissance-%E3%A0-l-%27adolescence/auteur/debesse-maurice/). Consulté le ( 02/04 / 2021 ) .

<sup>12</sup>FERRAN Pierre. FRANÇOIS Mariet , PERCHER Louis , *Psychologie du jeu enfantin* , Ecole du jeu , Paris Bords , 1978, vol 1 , n371. P127.

De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements importants de l'existence journalière.

La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu.

- **La détente** : « la fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle. Cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable ».

Dans le jeu, l'enfant apprend à se protéger du monde extérieur.

- **L'exploration** : « jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle »

L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu.

- **La socialisation** : « le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le monde simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération (...).

Le jeu permet à l'enfant de communiquer, d'entrer en contact permanent avec des partenaires, ce qui lui permet de construire sa propre personnalité.

- **La compétition** : « le jeu a un but et constitue un enjeu (...) la compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui ».

Jouer implique directement l'acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir. L'enfant réussit ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire.

- **La règle** : le jeu fonctionne avec des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre à respecter et à se faire respecter.

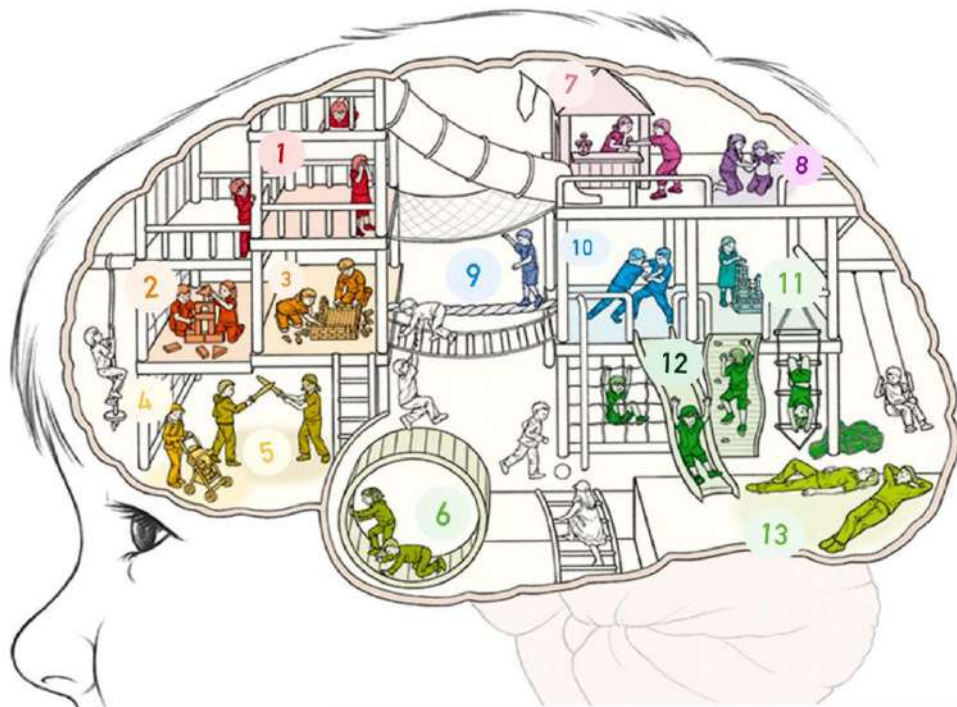
## 4. Comment le jeu façonne le cerveau ?<sup>13</sup>

Si nous voyons le cerveau d'un enfant qui joue librement, nous découvrons que le jeu le donne plus de qualités psychologiques.

---

<sup>13</sup>VON Hopffgarten et KOH, *comment le jeu façonne le cerveau*, (sans date), une infographie, cerveau et psychologie, 2018, n91, p31.

Et pour mieux élargir dans ce sujet , nous allons présenter une infographie sous le titre comment le jeu façonne le cerveau d'après VON Hopffgarten et Koh ( Cerveau et Psycho , avril 2018 ) .



## 1. Capacité de coopération

Le jeu stimule les capacités d'entraide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

## 2. Langage

Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

## 3. Résolution de problèmes

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

### **4. Pensée contre-factelle**

Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

### **5. Maîtrise de soi**

À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

### **6. Neurogenèse**

Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses en tout cas chez des souris de laboratoire.

Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social.

Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.

### **7. Compétences sociales**

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

### **8. Palette d'expressions**

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

### **9. Réduction de l'angoisse**

Les jeux « risqués » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.

### **10. Gestion des conflits**

Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

### **11. Pensée mathématique**

Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

**12. Attention**

Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

**13. Calme**

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.

**5. Les étapes de création un jeu pour la classe <sup>14</sup>**

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ La première étape</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Naissance d'une idée a partir d'un matériel ou d'une règle.</li> </ul>	Constatation d'une lacune .
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recherche d'idées d'application pédagogique.</li> </ul>	Réflexion sur la pertinence de choisir un outil ludique.
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ La deuxième étape</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Analyse et définition du besoin pédagogique, par exemple : encourager une dynamique de groupe, faciliter l'expression orale, perfectionner l'expression écrite, réviser le programme grammatical, introduire le travail phonétique .</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Première définition du objectif pédagogique, par exemple : briser la glace, se présenter , identifier , savoir distinguer les temps du récit.</li> </ul>	

<sup>14</sup> [https://ludilab.eu/MG/pdf/\\_adapter\\_et\\_creer\\_un\\_jeu\\_pour\\_la\\_classe\\_tacq.pdf](https://ludilab.eu/MG/pdf/_adapter_et_creer_un_jeu_pour_la_classe_tacq.pdf)

	➤ Analyse des conditions matérielles ( budget , techniques de réalisation disponible , temps qui peut réellement consacrer à l'élaboration..) et le choix du support .
	➤ Définition précise des objectifs pédagogiques

○ La Troisième étape	➤ Recherche d'idées , première ébauche de la maîtrise.
	➤ Vérification de l'adéquation entre objectif de départ et le produit en cours.
	➤ Réalisation d'une matrice, puis d'une maquette peu coûteuse ( définition du protocole ludique, travail sur le design, rédaction des documents pédagogiques.
	➤ Avis d'experts , premiers tests.
	➤ Ajustement éventuels.
	➤ Réalisation d'une maquette définitive.

○ La Quatrième étape	➤ Utilisation et adaptation.
----------------------	------------------------------





A decorative rectangular border with intricate floral and scrollwork patterns, framing the central text.

## **Chapitre II**

### **La pédagogie du jeu**

---



---

## Chapitre II – La pédagogie du jeu

### 1. Quelques notions clés :

#### 1.1 Qu'est ce que le FLE ?

FLE est l'abréviation de Français Langue Étrangère, ce terme représente l'enseignement du français à un public non-francophone dont la langue maternelle n'est pas le français .<sup>15</sup>

#### 1.2 L'enseignement du FLE au cycle primaire :

Le français est la première langue étrangère parlée et étudiée en Algérie ; A l'école on commence à apprendre le français depuis la troisième année primaire.

L'enseignement du français langue étrangère au primaire a pour premier objectif de développer chez les apprenants des compétences à l'oral ( écouter / parler ) et à l'écrit ( lire / écrire) . Pour que l'élève soit capable de comprendre , produire des dialogues , des énoncés qui racontent , qui décrivent et qui explique en relation avec des actes de paroles .

Dans le cycle primaire, avant de devenir apprenant, avant de devenir écolier, il est un enfant et le jeu lui offre de multiples avantages dans sa logique d'apprentissage.

#### 1.3 L'approche par compétences :

- Qu'est-ce q'une compétence ?

La compétence est la capacité de mettre en oeuvre ses acquisitions et ces connaissances en réalité, savoir agir.

P.Charauveau définit la compétence comme :

« une faculté ( ou capacité) donnée comme non acquise dans le cas des langues, ce n'est ps la faculté de langage mais la compétence dans une langue donnée qui est à acquérir, qui se manifeste de manière observable ( comme savoir-faire) .. »<sup>16</sup>

L'approche par compétences :

Le Ministère de l'Éducation Nationale algérien a recommandé d'adopter l'approche par compétences dès 2002. Elle est considérée comme un point de rupture avec la méthode traditionnelle. Cette dernière a considéré l'apprenant comme un réceptacle ou l'enseignant doit le remplir et que l'élève est une feuille blanche.

---

<sup>15</sup><https://www.scribbr.fr/category/fle/>

<sup>16</sup>CHARAUDEAU Patrick., *Grammaire du sens et de l'expression*, Paris, Hachette éducation ,1992 , 927 p.

L'objectif de cette approche est l'intégration des apprentissages dans une logique globale et privilégiée.

Dans l'approche par compétences, la situation d'apprentissage permet à l'apprenant de mobiliser les contenus et les processus acquis pour résoudre des situations problèmes.

Les méthodes basées sur les compétences développent la notion selon laquelle les apprenants apprennent grâce à un apprentissage actif, et les connaissances sont présentées de façon intégrée dans un contexte d'utilisation. Dans ce cas là l'enseignant a pour but de guider les prérequis des élèves car ils ne sont plus des feuilles blanches.

## **2. Les divers types des jeux en classe du FLE**

Nous nous intéressons aux divers types de jeux ayant leur place en classe de FLE.

Nous les avons classé en trois types de jeux en classe du FLE : ( jeu ludique, jeu communicatif, le jeu pédagogique . )

- **Le jeu ludique**

Le jeu ludique, c'est un jeu plein de joie , de plaisir et de liberté , de plus il se distingue par la spontanéité.

À travers ce jeu , l'apprenant peut apprendre comment gérer ses compétences et développer sa stratégie d'apprentissage.

Selon Jean\_pierre, dans le dictionnaire du français langue étrangère et seconde définit le jeu ludique comme :

« Une activité d'apprentissage dite ludique et guidée par des règles du jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure »<sup>17</sup>

Le jeu ludique comme le décrit Nicole de Grandmont :

«évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>JEAN Pierre, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2008, p458.

<sup>18</sup>NICOLE de Grandmont, *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed boeck université 1997 ,p47-48

elle ajoute que :

« le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu »<sup>19</sup>

Et aussi :

« Le jeu ludique est une activité libre et gratuite qui est essentielle au plaisir et nécessaire au développement de tout individu. Ce type de jeu ne comporte pas des règles, il permet le développement intellectuel, affectif et psychomoteur de l'individu sans aide ou sans support extérieur »<sup>20</sup>

- **Le jeu communicatif**

Selon Suso Lopez , Javier , le jeu communicatif désigne :

«Toute activité didactique caractérisée par deux composantes : l'installation de l'activité dans la sphère de l'illusion[...], et l'utilisation de la parole et du langage comme moyen d'interaction authentique.»<sup>21</sup>

le jeu communicatif dans les classes du FLE , on propose des activités qui servent au renforcement de l'apprentissage de la langue car tout en piquant la curiosité des élèves, ces jeux les incitent à mobiliser leur savoir -faire pour la compréhension et l'expression orale ou écrite , comme la dramatisation et la simulation.

- **Le jeu pédagogique**

Le jeu pédagogique est un outil didactique ayant sa place dans un cours du FLE, qu'il a la même valeur qu'un exercice de grammaire ..

Dans ce jeu , le plaisir de jouer est réduit, ce qui est devenu une tâche qui demande de la concentration, la mémorisation et de l'intelligence

Comme le souligne Chantal Barthélémy-Ruiz :

---

<sup>19</sup>NICOLE de Grandmont, *Pédagogie du jeu* : Jouer pour apprendre ,p49

<sup>20</sup>NICOLE de Grandmont, *Pédagogie du jeu* : Jouer pour apprendre, Ed boeck université 1997 ,p50

<sup>21</sup> LOPEZ Javier Suzo , *Jeux communicatifs et enseignement/ apprentissage des langues étrangères*, université de Granada, 2003 , 21 pages

« introduire du jeu dans la pédagogie , c’est vouloir meler plaisir et travail.. or ce ne sont pas là des notions que le sens commun ni les enseignants rapprochent volontiers . »<sup>22</sup>

Nicole De Grandmont propose une typologie en 3 axes des jeux : Cette typologie, que nous réorganisons ci-après, sous forme de tableau :<sup>23</sup>

### 3. Pourquoi les activités ludiques en classe de FLE ?

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Definition	Activité libre et gratuite Essentiel au plaisir Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles) Nécessaire au développement de tout individu	Premier pas vers la structure Contrôle des acquis Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Cache l'aspect éducatif de l'activité Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages	Activité axée sur le devoir d'apprendre Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques) C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées C'est le plaisir de performer Génère habituellement un apprentissage précis Activité souvent mécanique comme les « kits »
Notion	Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles Supporter par l'intériorité du joueur Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur	Structurer avec des structures préétablies Supporter par le désir d'apprendre du joueur Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur	Structure préétablie et sans variante Supporter par la compétence du joueur Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur
Synthèse des qualités	Le jeu n'impose pas de règles Le produit du jeu n'est pas obligatoirement : <ul style="list-style-type: none"> <li>esthétique</li> <li>prédéterminé</li> <li>perfectionné</li> </ul> Il y a une notion de plaisir Le jeu est nécessaire au développement de tout individu Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur Le jeu crée des liens égaux avec : <ul style="list-style-type: none"> <li>le psychisme</li> <li>l'émotif-affectif</li> <li>le sensoriel</li> <li>le cognitif</li> </ul>	Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Sert de contrôle aux acquis Permet d'évaluer les appris Permet d'observer les comportements du joueur Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Le jeu éducatif devrait être : <ul style="list-style-type: none"> <li>distrayant,</li> <li>sans contraintes perceptibles,</li> <li>axé sur les apprentissages</li> </ul> Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur	Axé sur le devoir d'apprendre Le jeu pédagogique génère habituellement : <ul style="list-style-type: none"> <li>un apprentissage précis,</li> <li>un appel aux connaissances du joueur,</li> <li>un constat des habiletés à généraliser</li> </ul> Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits Le jeu pédagogique est un moyen de testing Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque
En termes d'apprentissage	Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance : <ul style="list-style-type: none"> <li>La motivation intrinsèque à la connaissance</li> <li>La motivation intrinsèque à l'accomplissement</li> <li>La motivation intrinsèque aux sensations</li> </ul> Le jeu ludique aide certains apprentissages comme : <ul style="list-style-type: none"> <li>savoir gérer l'imprévu,</li> <li>contrôler ses émotions,</li> <li>explorer ses émotions,</li> <li>développer sa motivation et sa curiosité</li> </ul> Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.  Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments	Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme : <ul style="list-style-type: none"> <li>comprendre les notions,</li> <li>apprivoiser les concepts,</li> <li>structurer sa pensée,</li> <li>développer ses connaissances et ses habitudes</li> </ul> Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur	Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque
	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique

D'après N. De Grandmont, <http://ndegrandmont.webatu.com>

Les activités ludiques par leur caractéristiques ( plaisir, gratuité , spontanéité et créativité) répondent à un besoin de découverte et d'exploration de l'individu.

<sup>22</sup>CHANTAL Barthélémy-Ruiz, « Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire »

<sup>23</sup>Ce tableau est disponible en version Image (PNG) et en PDF sur notre site

Lien vers le PDF : <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Typologie-des-jeux.pdf>

L'intégration du jeu en classe dans votre plan de cours offre un moyen simple de motiver vos élèves et de les encourager. Et ils sont nécessaires pour rendre l'enseignement / apprentissages du FLE plus attractif .

« les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement / apprentissages de cette langue. »<sup>24</sup>

L'usage d'activité ludique comme médiateur d'apprentissage semble être une approche importante pour inciter le plaisir et le goût d'apprendre une langue étrangère, et en améliorant son apprentissage à l'école primaire.

Cette activité permet :

- Une communication entre apprenants et collecte d'informations et orientées vers un objectif d'apprentissage .
- Permet d'organiser , de structurer et d'élaborer le monde extérieur.

## 4. La motivation

### 4.1 Qu'est-ce que la motivation ?

La motivation est le désir et de progresser vers la réalisation d'un objectif précis, elle est considérée comme une source d'énergie.

Selon le dictionnaire Larousse, la motivation est :

« Raison , intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir. »<sup>25</sup>

Selon le Petit Robert :

---

<sup>24</sup>BOADJWAA Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants (FRENCH ; MARCH), 2015, p. 24

<sup>25</sup>Motivation définition en ligne. <https://www.Larousse.fr/dictionnaire /français /motivation />.

---

---

« Facteur conscient ou inconscient qui incite l'individu à agir de telle ou telle façon. »<sup>26</sup>

Une autre définition selon Pintrich et Schunk 1996 :

« La motivation implique l'idée de mouvement, d'une énergie qui pousse à agir et qui permet d'accomplir un travail. »<sup>27</sup>

## 4.2 Le jeu comme source de motivation

Être motivé c'est le fait de montrer l'intérêt et le désir porté à quelque chose.

Donnons l'exemple le plus courant « les jeux » pour les enfants, comme l'indique Jean Château :

« l'enfant est un être qui joue et rien d'autre. »<sup>28</sup>

Le jeu est un support de choix dans le domaine des apprentissages, c'est grâce au jeu que l'apprenant devienne un moteur dans l'apprentissage d'une langue étrangère, notamment est s'engageant avec les autres et permettant ainsi une grande implication, cette dernière ( l'implication) qui suscite chez l'élève une certaine curiosité mais également un intérêt particulier pour la tâche qui lui demandée et permet de le motiver.

Le jeu ludique présenté à l'école est un support idéal pour permettre l'acquisition du compétences parfois difficiles à acquérir à travers le travail traditionnel, permet à l'apprenant de se mettre en activité dans une situation de loisir et de détente. Permet aussi à oublier la pression scolaire et de faire sortir son énergie en bougeant, en bavardant et lui donne l'envie à accomplir la tâche, d'apprendre de nouveaux savoir et une confiance en soi et ne s'inquiète pas à l'erreur qu'il peut commettre.

---

<sup>26</sup>LOUIS Stevenson Robert, dictionnaire Le petit Robert, 2010.

<sup>27</sup>PINTRICH.Schunk, *Comprendre-la-motivation-pour-la-favoriser* , universite facultes de services methodo recherche en cours Expairs, 2002 , volume 31, N3 , pp 313-327 disponible sur : <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883035599000154> ,consulté le ( 13/ 03 /2021 ) .

<sup>28</sup>CHÂTEAU jean. In: *Enfance*, tome 45, n°1-2, 1991. pp. 3-4.

Ainsi, il motive l'enfant, facilite sa concentration et stimule sa mémoire et il incite l'apprenant à verbaliser sa pensée et à argumenter ses choix.

## **5 Le rôle du jeu**

Le jeu est un outil pédagogique qui permet davantage de motivation chez les publics captifs.

Jacqueline.M montre que : « Le ludisme permet souvent à quelques mauvais élèves de reprendre part de manière active aux activités de classe. Parce que le jeu présente moins de contraintes qu'un exercice systématique, l'apprentissage se fait d'avantage dans le plaisir.

Il est aussi un instrument très précieux pour libérer la parole de l'apprenant souvent un peu trop effacée en cours. En dédramatisant la situation d'apprentissage, l'élève peut mieux dépasser ses inquiétudes et la peur de faire des fautes ».<sup>29</sup>

Le jeu chez l'enfant est une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, affectif et social.

L'éducation moderne vise à fournir des informations à l'esprit de l'élève d'une manière intéressante et agréable, et le jeu est une préparation innée et naturelle pour l'enfant, il est considéré comme une nécessité pour sa vie comme manger et dormir.

L'enfant a besoin de supervision et d'orientation, et de cette manière le jeu est un bon moyen d'apprentissage et il peut être considéré comme une activité éducative plutôt comme une activité récréative grâce à laquelle l'enfant peut acquérir de nombreuses compétences, telles que l'habileté de dialogue et de discussion, l'habileté de se souvenir, l'habileté d'écouter et aussi l'habileté de la pensée créative.

Cela aide à développer certaines compétences d'apprentissage chez les élèves du primaire, et conduit à un intérêt accru et à se concentrer sur l'activité qu'ils pratiquent, à réaliser les significations des choses et à les faciliter, ainsi qu'à acquérir l'esprit de compétition et à gagner et développer la curiosité et l'étude.

---

<sup>29</sup> MALHERBE Jacqueline , *Guide pour une scolarité réussie*, Edition de Rocher, En France, à Paris,2005





## **Chapitre III.**

# **Jouer, communiquer et apprendre**

---

---

**Chapitre III****Jouer, communiquer et apprendre**

Nous présentons dans notre partie pratique un questionnaire et une présentation d'une activité pédagogique au primaire.

**1) Analyse du questionnaire****1. Présentation du questionnaire**

A l'aide de l'expérimentation, nous avons obtenu une autre méthode de recueil de données, celle de questionnaire.

Nous avons posé une série de questions ( des questions ouvertes et des questions fermées et aussi des questions à choix multiples) destinées aux enseignants du cycle primaire.

Notre objectif c'est de connaître les avis des enseignants concernant notre thème de recherche « L'impact des jeux communicatifs dans l'apprentissage du FLE au cycle primaire », et pour savoir si ces pratiques sont efficaces pour l'amélioration de l'enseignement / apprentissages du français ou non .

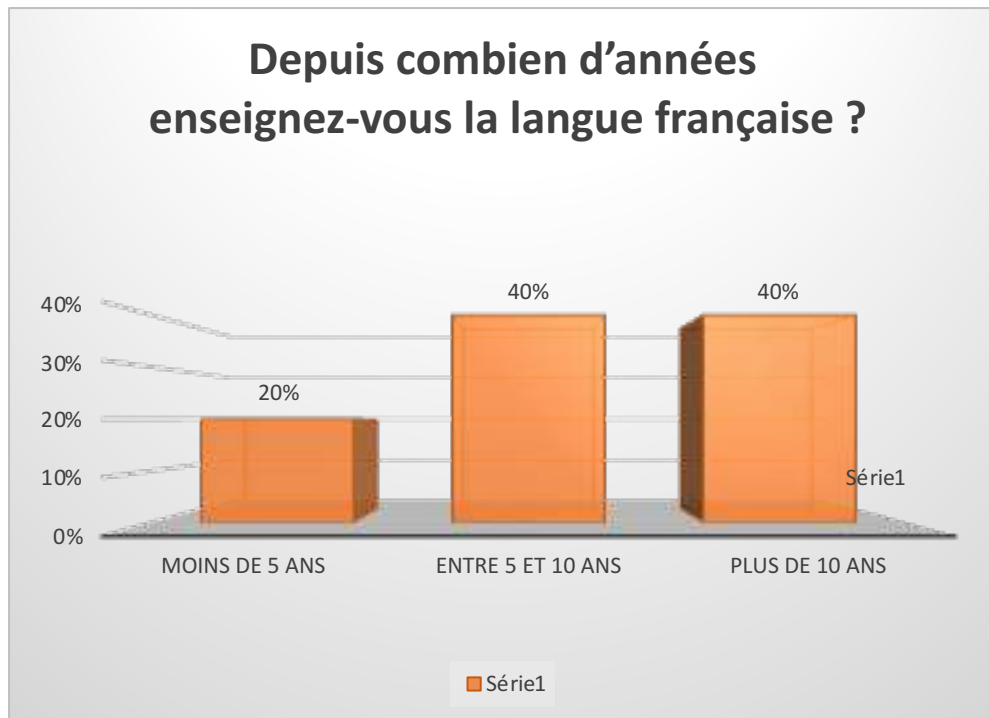
**2. Analyse et interprétation des données**

En ce qui concerne les résultats, nous avons élaboré des tableaux suivis par des graphiques afin de résumer les données présentées de chaque questions.

**1. Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?**

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Moins de 5 ans	20 %
Entre 5 et 10 ans	40 %
Plus de 10 ans	40 %



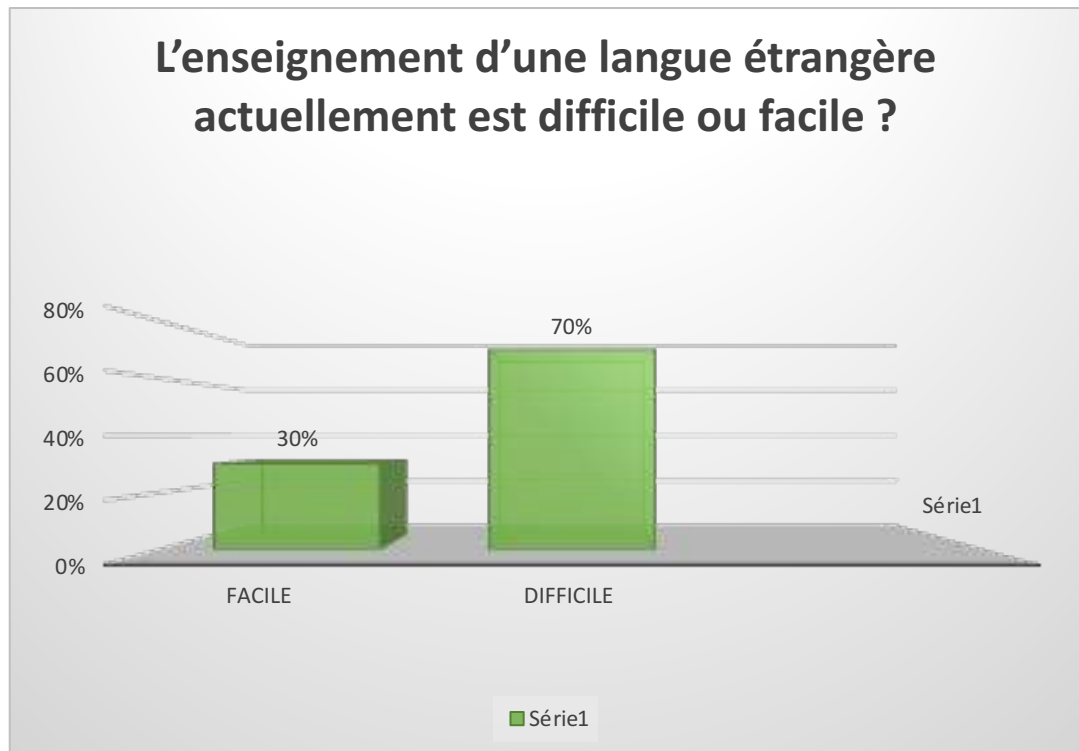
Nous avons constaté au vu du tableau, que sur l'ensemble de 20 enseignants, 40 % ont plus de 10 ans de carrière dans l'enseignement du français et 40 % ont entre 5 et 10 ans et 20 % moins de 5 ans .

Donc nous avons observé qu'il y'a une différence autour de l'ancienneté et une grande expérience et de savoir faire.

**2. L'enseignement d'une langue étrangère actuellement est difficile ou facile ?**

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Facile	30 %
Difficile	70 %



Nous avons obtenu 30 % qui prétendent que l'enseignement actuellement est facile et 70 % confirment que c'est difficile.

Suite aux résultats et aux justifications des réponses données, nous constatons que les causes de la difficulté sont :

- Le programme chargé et compliqué.
- La langue française n'est pas utilisée dans la vie quotidienne de la majorité des apprenants .
- Les classes sont très chargées.
- Les élèves ne s'intéressent pas à cause du programme qui est trop difficile pour eux .

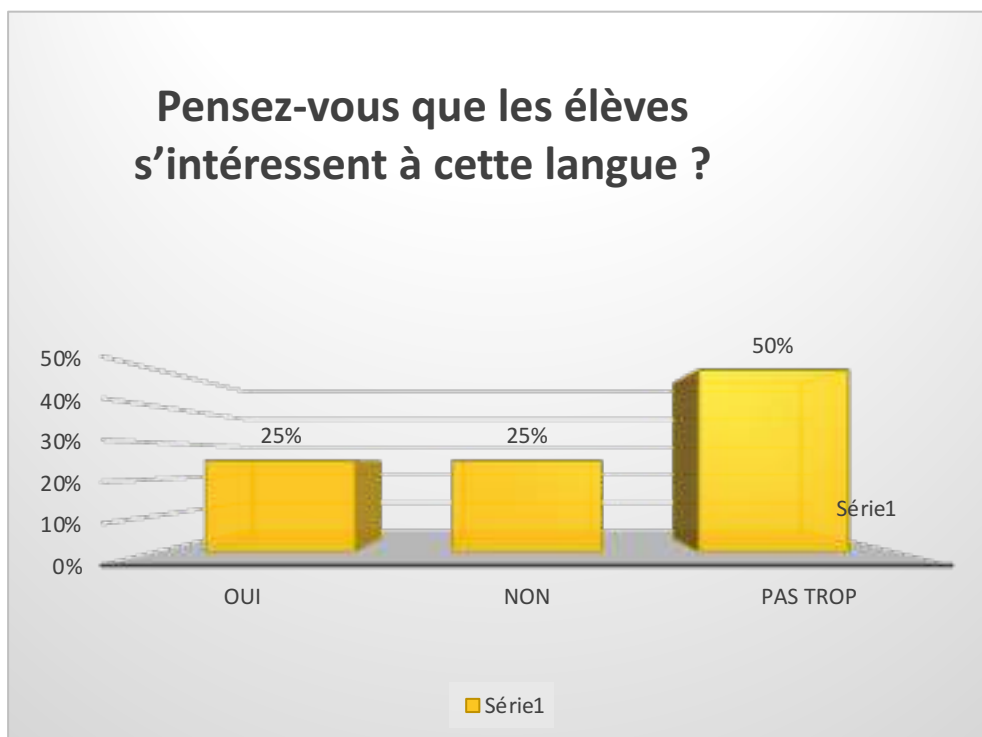
Et pour les enseignants qui ont répondu par facile , voici leur justification :

- Le manuel scolaire est bien détaillé.
- Grâce à une bonne technique de transmission du message ( l'information) rien n'est difficile.

**3. Pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ?**

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Oui	25%
Non	25 %
Pas trop	50 %

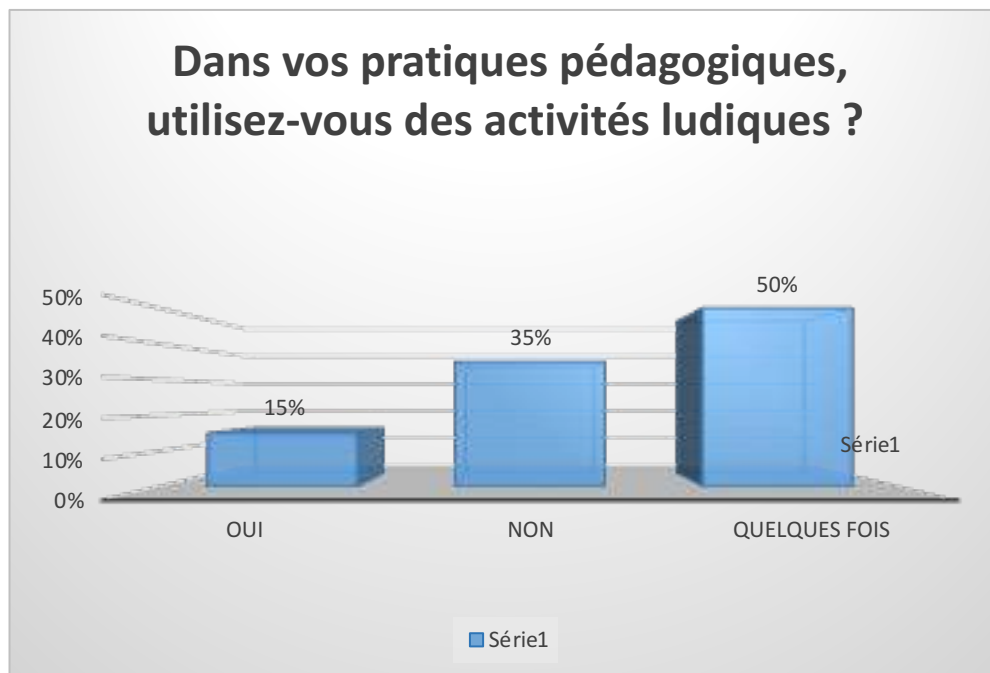


Nous avons obtenu 50% de réponses pour pas trop , 25% pour un oui , et 25% pour non  
 Donc les élèves ne s'intéressent pas à la langue française, parce que c'est une langue étrangère et ce n'est pas leur langue maternelle , et aussi parce que l'élève algérien est arabisant.

**4. Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?**

A ) Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Oui	15%
Non	35 %
Quelque fois	50 %

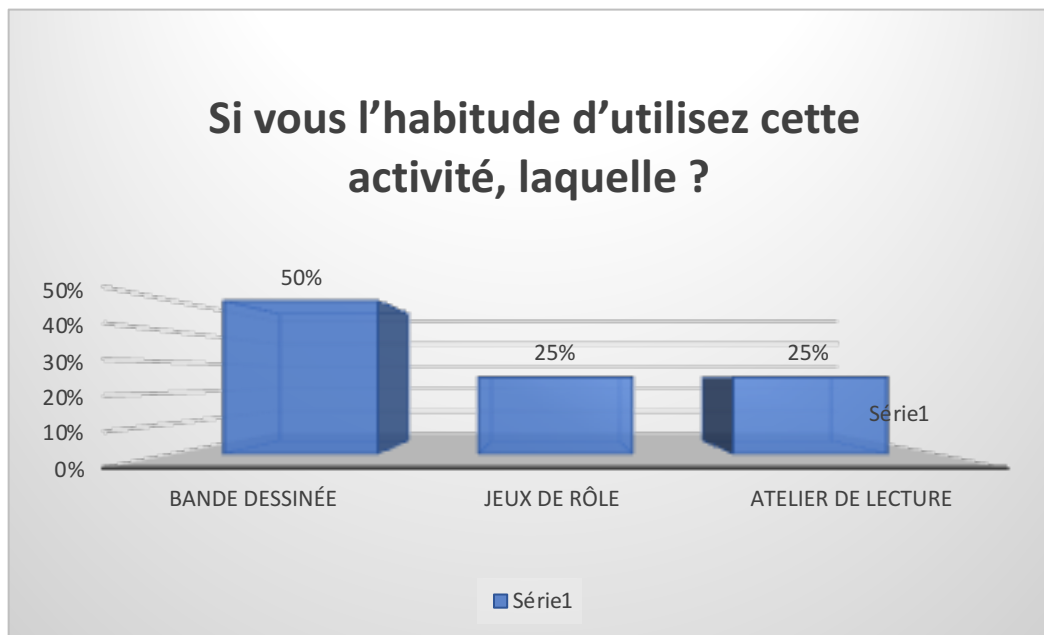


Nous avons constaté que 50 % des enseignants répond par quelques fois , et 35 % par non et que 15 % par oui .

Donc la majorité des enseignants n'utilisent plus les activités ludiques car ils préfèrent la méthode traditionnelle ( classique) et de faire le cours sans rajout ( sans accessoires) .

**B) Si vous-avez l'habitude d'utilisez cette activité, laquelle ?**

Réponses	Pourcentage
Bande dessinée	50 %
Jeux de rôle	25 %
Atelier de lecture	25 %



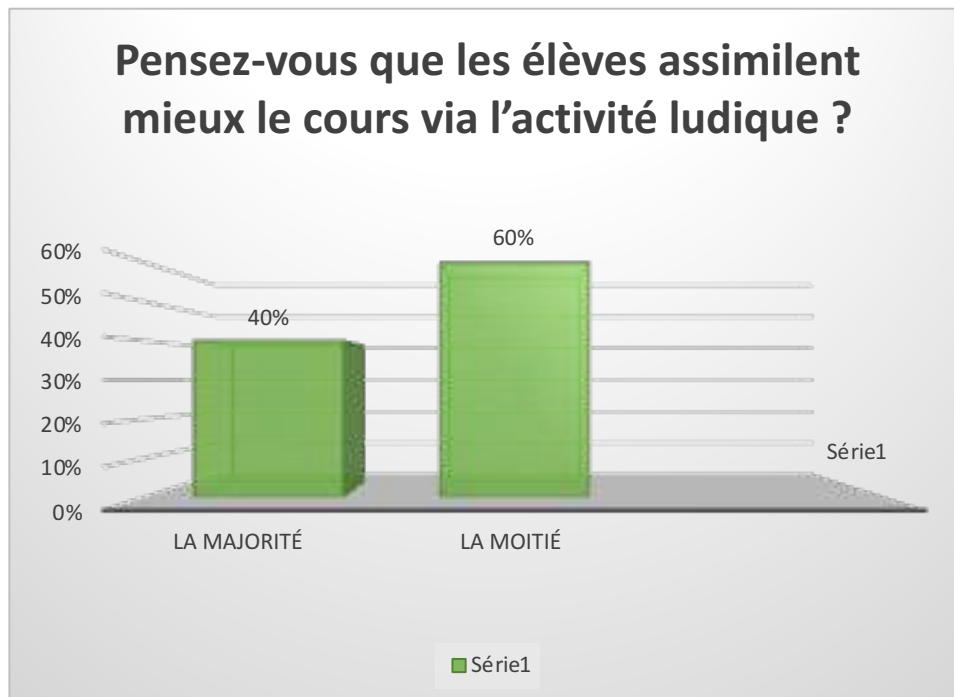
Nous avons remarqué la majorité des enseignants 50 % répond par bande dessinée et 25 % répond par jeux de rôle et 25 % atelier de lecture.

Donc la majorité des enseignants utilisent les bandes dessinée car les images attirent l'attention des élèves.

**5. Pensez-vous que les élèves assimilent mieux le cours via l'activité ludique ?**

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
La majorité	40%
La moitié	60%



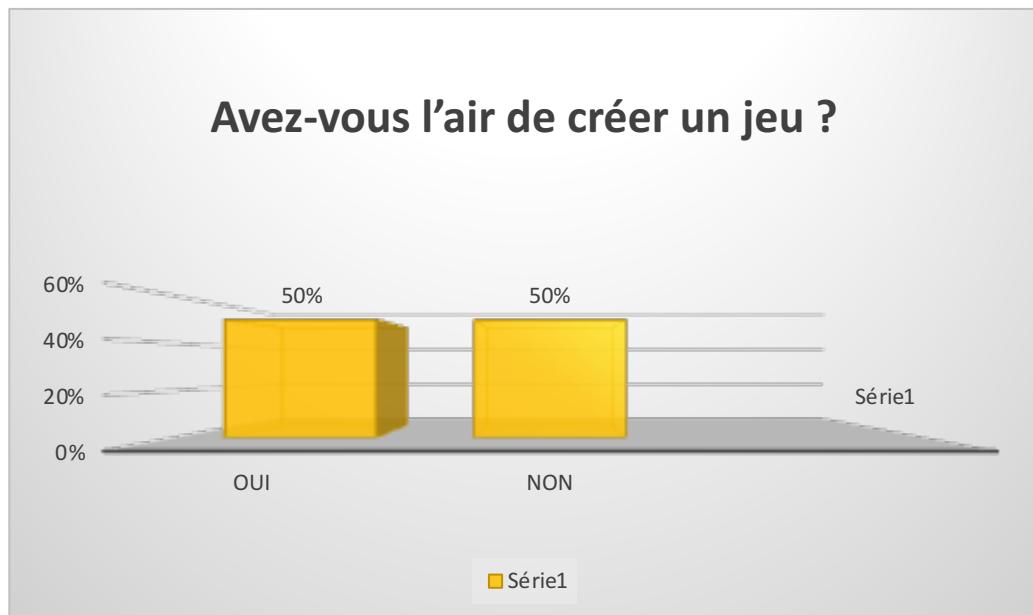
D'après les réponses , nous avons remarqué que 60 % répond par la moitié et 40 % par la majorité, de cela nous avons constaté que la moitié des élèves apprennent par l'activité ludique, car il y'a des élèves timides, d'autres n'aiment pas participer et d'autres qui ont des problèmes psychologiques.

### 6. Avez-vous l'air de créer un jeu ?

Analyse et interprétation des résultats :



Réponses	Pourcentage
Oui	50 %
Non	50 %



Dans cette question, 50 % répond par oui et 50 % répond par non .

La enseignants qui répondent par oui , ils croient que les jeux ludiques aident et motivent le cours. Les 50 % qui restent, croient que les jeux ludiques perdent du temps.

**7. Est-ce que le recours aux activités ludiques est motivant pour vous ?**

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Oui	85 %
Non	15 %



75 % des enseignants répond par oui et 15 % répond par non .

Donc la majorité des réponses sont positive car les activités ludiques créent un air d’ambiance et de détente.

**8. Quelle sont les difficultés que vous rencontrez lors de l’utilisation des activités ludiques ?**

### Analyse et interprétation des résultats

Réponses	Pourcentage
Le manque de temps	30 %
Le manque de matériel	35 %
La charge du programme	20 %
Problème de langue	15 %



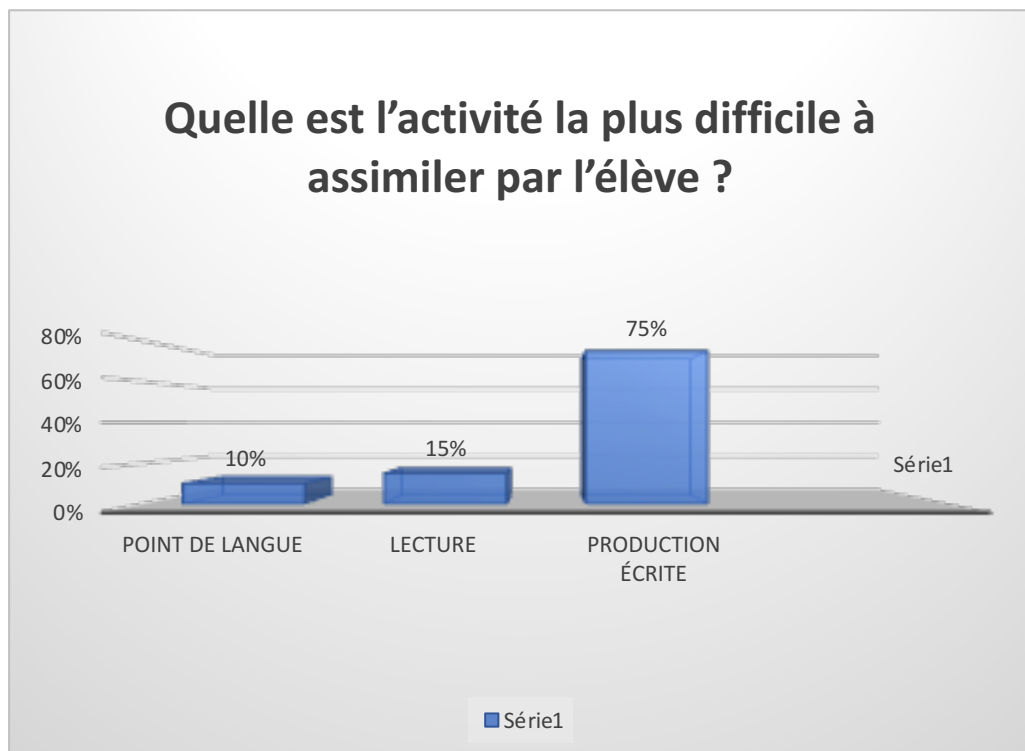
D'après les réponses nous avons constaté que : 30 % sur le premier choix et 35% sur le deuxième choix et 20 % sur le troisième choix et les restent de réponses sur le quatrième choix.

L'insuffisance du temps et le matériel non-disponible sont les obstacles les plus dominantes qui gênent les enseignants à pratiquer ces activités.

### 9. Quelle est l'activité la plus difficile à assimiler par l'élève ?

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Point de langue	10 %
Lecture	15 %
Production écrite	75 %



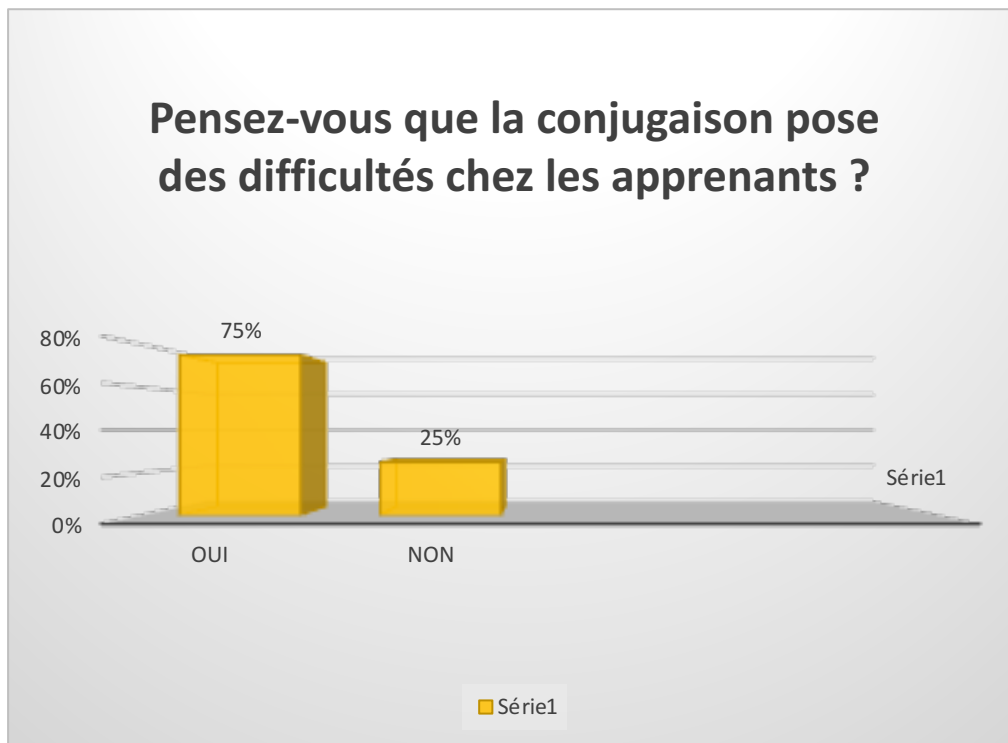
Nous avons remarqué que la majorité des enseignants 75 % répondent par la production écrite, et 15 % par la lecture et 10 % par point de langue.

Donc nous avons conclu que l'activité la plus difficile par l'élève est la production écrite car l'élève ne sait pas bien maîtriser ses ressources linguistiques.

**10. Pensez-vous que la conjugaison pose des difficultés chez les apprenants ?**

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Oui	75 %
Non	25 %

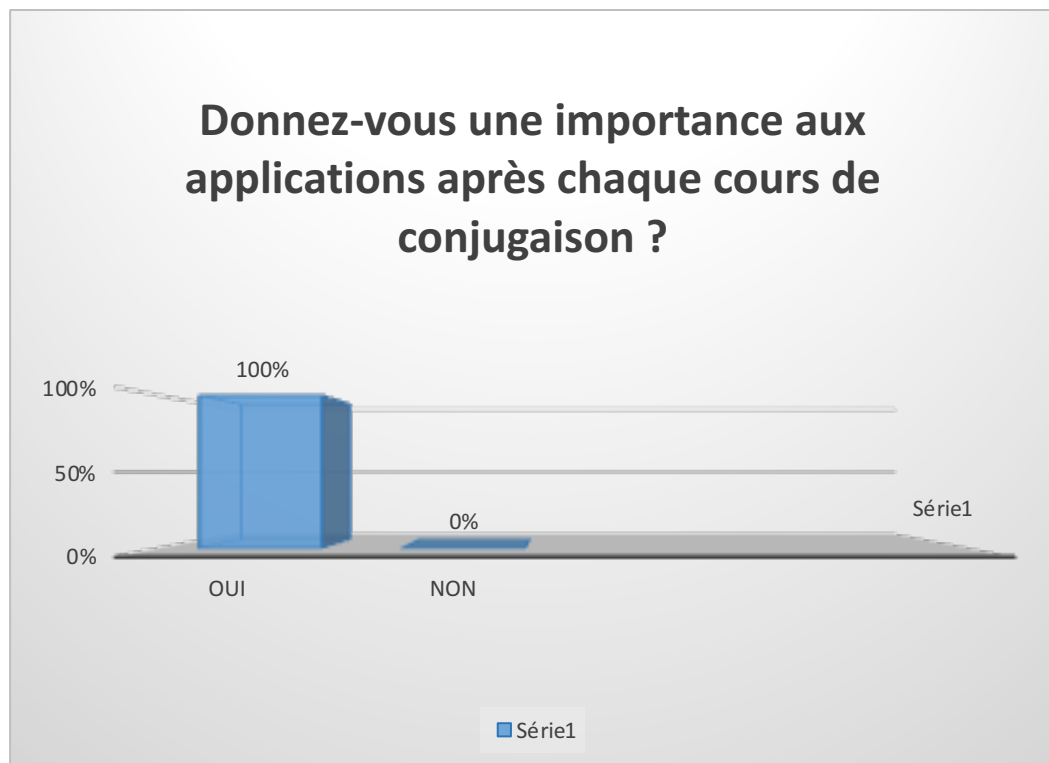


Selon les réponses retenues de cette question, 75 % répond par oui et 25 % répond par non, donc la majorité des enseignants affirment qu’il existe des difficultés en conjugaison, car cette activité pédagogique est difficile pour les élèves de primaire.

**11. Donnez-vous une importance aux applications après chaque cours de conjugaison ?**

Analyse et interprétation des résultats :

Réponses	Pourcentage
Oui	100 %
Non	0 %



Toutes les réponses sont Oui 100 % , et 0 %réponse par non .

Donc les enseignants confirment que , l’application de l’activité pédagogique réussit par une bonne application d’une activité ludique.

### 3. Bilan de l’enquête

Après avoir collecté les avis des enseignants à propos de notre recherche qui traite les activités ludiques, nous somme arrivés à obtenir ces résultats :

- La majorité des enseignants confirment que le programme de français est difficile.

- La majorité des enseignants affirment que les activités ludiques améliorent l'acquisition de l'enseignement / apprentissages.
- La majorité rencontrent des difficultés associées à l'usage de cette activité, parmi lesquelles :
  - Le manque du matériel
  - L'insuffisance du temps
  - Parmi les activités les plus difficiles à l'élève est la conjugaison et la production écrite.

Enfin , les enseignants confirment que ces activités ludiques aident l'enseignant et l'apprenant à la fois dans l'enseignements \_ apprentissages .

### **2) Les pratiques ludiques au cycle primaire**

Les activités proposées dans cette partie ont pour but de montrer à nos élèves qu'il est possible et agréable de réinvestir le français appris de façon guidée en classe dans des activités nouvelles, différentes, stimulantes pour se détendre tout en continuant à apprendre.

Vous trouvez ses activités ludiques enregistrés sur le DVD

#### **1. Cadre méthodologique**

A fin de vérifier chaque hypothèse de départ, nous avons choisi de travailler avec une classe de 4 ème année primaire à l'école : Boukans El-Cherif à Hassi Messaoud .

#### **2. Plan expérimental**

Pour élaborer notre travail de recherche, nous avons opté une méthode expérimentale afin de vérifier l'impact du jeu sur les petits apprenants.

Nous avons choisi la classe de 4 ème année primaire avec la maîtresse

« Benzaim Malika »,avec laquelle on a pu réaliser notre expérimentation.

Dans le cas de notre recherche, on a choisi l'observation comme méthode qui nous permet de construire une vision générale sur le déroulement d'une séance de point de langue précisément une séance de conjugaison .

La participation et la motivation des apprenants elle nous permet de trouver la meilleure manière pour intégrer les activités ludiques.

### 3. Les étapes de l'expérimentation

#### 3.1 La présentation du ludique

Tout d'abord, il était de notre devoir de discuter avec les élèves sur les leçons en général et la manière de l'enseignement /apprentissage, et nous essayons d'expliquer la manière de présenter le cour avec l'activité ludique.

#### 3.2 Observation participante

Le questionnaire nous a aidé à obtenir d'autre méthode de recueil de données, c'est bien l'observation participante. En tant enseignante à l'école primaire Boukans El Cherif à Hassi Messaoud, j'ai profité l'occasion de faire cette observation participante avec mes élèves de 4<sup>ème</sup> année primaire comme corpus de recherche j'ai choisi la conjugaison comme activité pédagogique pour faire mon expérimentation.

**Titre :** Le verbe inviter au présent de l'indicatif.

#### **Objectifs d'apprentissages :**

- \_ L'apprenant sera capable d'identifier le verbe dans la phrase.
- \_ Savoir conjuguer les verbes du 1<sup>er</sup> groupe au présent de l'indicatif et de savoir les utiliser dans des phrases.

**Déroulement de la séance :** j'ai entamé ma séance par :

- **Moment de découverte :** Mise en situation

Mes élèves sont placés en situation d'observation guidée par une étiquette collée sur le tableau.

- **Moment d'analyse :**

A partir des questions magistrales, j'ai amené les apprenants à dégager, à identifier, à expliciter et à comprendre le fait de la langue ciblée.

- **Moment de consolidation :** Manipulation intensive

Dans ce moment j'ai consolidé l'acquisition par trois jeux ludiques :



**Le 1<sup>er</sup> jeu** : je l'ai nommé la tablette de conjugaison.

**Le concept du jeu** : L'enfant écrit sur la règle un verbe de son choix et supprime la marque de l'infinitif puis il la pose sur la tablette et cette dernière possède les pronoms personnels et les terminaisons du verbe de 1<sup>er</sup> groupe au présent de l'indicatif.

**Le 2<sup>ème</sup> jeu** : je l'ai nommé la marine des terminaisons et c'est un jeu propre à moi .

**Le concept du jeu** : L'élève saute ( en jouant comme à l'époque la marine qu'on la trace sur terre avec la craie ) sur la terminaison qui convienne ( que je les ai tracés sur l'estrade) après mon choix du verbe et du pronom personnel puis il conjugue le verbe verbalement.

**Le 3<sup>ème</sup> jeu** : je l'ai nommé jeu de tirage

**Le concept du jeu** : J'ai préparé des boîtes où l'élève doit chercher le pronom personnel dans la première boîte et le verbe pour le coller au tableau dans la deuxième boîte puis il termine la terminaison, cette dernière se trouve dans une troisième boîte, le choix de la première et la deuxième boîte est spontané mais de la troisième est épuisé, après il termine la phrase sur le tableau pour laisser une trace écrite.

### 3.3 La réalisation

Dans cette étape , c'est l'application , l'essai de résoudre des problèmes et de trouver des solutions et de réponses correctes grâce au jeu ludique.

## 4 . L'objectif de l'activité ( le jeu ludique)

- De créer davantage de motivation chez les petits apprenants.
- Favoriser la participation des élèves.
- Acquisition des nouvelles compétences de communication.
- Le jeu un outil adapté à ce type de public.
- Le jeu ludique permet souvent à quelques mauvais élèves de reprendre avec cette manière active.
- Le jeu présente moins de contraintes qu'un exercice systématique.
- L'apprentissage se fait davantage dans le plaisir.
- Il est aussi un instrument très précieux pour libérer la parole de l'apprenant .

- En pédagogie, à travers le jeu ludique l'élève peut apprendre comment gérer ses compétences et développer sa stratégie d'apprentissage.

### 5 .Les commentaires et les résultats obtenus

Pour apporter la lumière sur les séances enregistrées :

- Nous remarquons que le jeu permet à l'enfant de mémoriser les terminaisons et de conjuguer facilement les verbes du 1er groupe.
- Ces jeux là permettent de franchir ce palier d'apprentissage capital et aident à fixer les acquisitions.
- Le jeu n'est pas seulement adjuvant à l'apprentissage d'une langue étrangère mais il facilite aussi cet apprentissage et l'assouplit.
- Le jeu favorise l'interaction qui développe chez l'enfant des compétences de communication et de socialisation, et qui encourage les échanges linguistique entre les élèves.
- Le jeu amène l'enfant à adapter la langue étrangère d'une manière moins agressive.
- Le jeu apporte l'enfant à gérer une situation problème
- Le jeu permet l'enfant de nourrir les liens, de construire sa confiance en lui , et de l'aider à dépasser sa peur.
  
- Le jeu aide l'élève à se concentrer, à être attentif, à s'intéresser et à commencer à mémoriser.
- Les jeux favorisent les apprentissages.
- Jouer accélère l'acquisition de langage chez l'enfant .

A decorative rectangular border with intricate floral and scrollwork patterns in black ink on a light yellow background, framing the central text.

## **Conclusion générale**

### Conclusion générale

A la lumière de notre modeste travail de recherche intitulé

« **L'impact des jeux communicatifs dans l'apprentissage du FLE à l'école primaire** » pour but de voir si l'activité ludique améliore l'enseignement / apprentissage , et de montrer son efficacité pour répondre à notre problématique et confirmer nos hypothèses.

Nous avons déclenché notre recherche par la partie théorique , cette dernière contient deux chapitres ; celle de l'enfant et le jeu et ainsi la pédagogie du jeu .

Tandis que, nous avons réservé le troisième chapitre ou nous avons élaboré notre travail de terrain par une observation participante dans laquelle nous avons filmé des séances de conjugaison avec plusieurs groupes basés sur l'air des jeux, et nous avons fait un autre moyen pour renforcer notre recherche qui est le questionnaire .

A partir de cette petite expérimentation nous avons confirmé que le jeu est incontestablement le moyen d'apprentissage le plus performant, et le plaisir est maître mot dans tout les apprentissages scolaires , ainsi que le jeu est le socle du développement intellectuel chez l'enfant.

Les enseignants qui commencent souvent par " on va jouer à ... " , cette phrase magique a tout de suite mobiliser l'attention des élèves veulent bien jouer le jeu , car le jeu met l'enfant au centre des apprentissages et les transforme le réel et développe l'imagination.

En fin , le recours à l'activité ludique en classe du FLE aider à développer certaines compétences et il motivera davantage les apprenants dans l'apprentissage, c'est pour cela que l'enfant peut faire les découpages, les collages, les constructions, etc ..

De ce fait, nous avons conclu que le jeu est un instrument pédagogique très sérieux .

Laissez votre enfant jouer !

A decorative rectangular border with intricate floral and scrollwork patterns, rendered in a high-contrast, black-and-white style. The border frames the central text.

## **Références bibliographiques**

## Références bibliographiques

---

---

## Références bibliographiques

### Ouvrages :

- BRUNO Battelheim, *Le Modèle Ludique* (3e Édition): Le Jeu, L'enfant Ayant Une Déficiência Physique Et L'ergothérapie by Francine Ferland, Presses De l'Université De Montréal, 2003.
- CHARAUDEAU Patrick., *Grammaire du sens et de l'expression*, Paris, Hachette éducation ,1992 .
- CHANTAL Barthélémy-Ruiz, « *Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire* »
- CHÂTEAU jean. In: *Enfance*, tome 45, n°1-2, 1991.
- COHEN Suzy, *Sa vie c'est le jeu* , éducation et formation PUF , 2003.
- *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG : JEAN Pierre et ISABELLE Gruca ,2008 .
- FRAPPE Nicolas , *L'Alliance Française de Vladivostok* , 2007
- FRONÇOIS Weiss , *Jouer , communiquer et apprendre*, Français langue étrangère Pratiques de classe, Hachette 2002 ,vol4.
- JEAN Pierre, *cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG, 2008.
- HAYDÉE Silva, *le jeu en classe de langue* , la boîte des outils pédagogiques, Paris 1999.
- LOPEZ Javier Suzo , *Jeux communicatifs et enseignement/ apprentissage des langues étrangères*, université de Granada, 2003 .
- MALHERBE Jacqueline , *Guide pour une scolarité réussie*, Edition de Rocher, En France, à Paris,2005
- NICOLE De Grandmont , *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed boeck université 1997 .
- NICOLE de Grandmont, *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Ed boeck université 1997.

### Articles, revus , Sitographies :

- BODIN jean , *L'enfant*, librairie Encyclopédique, Bruxelles, 1975 .

## Références bibliographiques

---

---

- CHARLET Anne-Debray. *La psychologie de l'enfant*, Ed Cavaliers , Paris 2008 , Disponible sur : <https://www.furet.com/livres/la-psychologie-de-l-enfant-anne-charlet-debray-9782846701907.html> .  
( consulté le 15/03/ 2021 )
- DEBESSE Maurice , *Psychologie de l'enfant de la naissance à l'adolescence*, 1972 disponible sur : <https://www.abebooks.fr/rechercher-livre/titre/psychologie-de-l-%27enfant-de-la-naissance-%E3%A0-l-%27adolescence/auteur/debesse-maurice/>.  
Consulté le ( 02/04 / 2021 ) .
- ÉDOUARD Claparède, *psychologies de l'enfant et pédagogies expérimentales*. 1905, Vol 3 ,N2, disponible sur : <https://www.decitre.fr/livres/psychologie-de-l-enfant-et-pedagogie-experimentale-9782343135854.html>.  
( consulté le 03/05/2021 ) .
- FERRAN Pierre. FRANÇOIS Mariet , PERCHER Louis , *Psychologie du jeu enfantin* , Ecole du jeu , Paris Borders , 1978, vol 1 , n371.
- NICOLE de Grandmont , *Typologie des jeux* , 2018, vol 03 , disponible sur : <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Typologie-des-jeux.pdf>  
Consulté le ( 15/04/2021 ) .
- PINTRICH.Schunk, *Comprendre-la-motivation-pour-la-favoriser* , universite facultes de services methodo recherche en cours Expairs, 2002 , volume 31, N3 , disponible sur : <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883035599000154> ,consulté le ( 13/ 03 /2021 ) .
- VON Hopffgartein et KOH , *comment le jeu façonne le cerveau*, (sans date ) , une infographie, cerveau et psychologie, 2018, n91.

### Dictionnaire :

- Le Petit Robert, Dictionnaire de français, Ed. Le Robert, Paris, 1991.
- Le dictionnaire encyclopédique Larousse .
- Dictionnaire Larousse, le jeu .
- Louis Stevenson Robert, dictionnaire Le petit Robert, 2010

## Références bibliographiques

---

---

### Mémoires :

- BOADJWAA Maame Ama, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère : Le cas des apprenants (FRENCH ; MARCH), 2015.
- MARTINE Kervran, Enseigner l'anglais avec facilité, Bordas, 2002, cité par : Ahlem taghezout, les activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère. Cas de la 4AP en Algérie, mémoire de magister sous la direction de AICHA Benamar, université d'Oran, 2009.



A decorative rectangular border with intricate floral and scrollwork patterns, framing the central text.

## **Annexes**

# QUESTIONNAIRE

Ce questionnaire est adressé aux enseignants de 4<sup>ème</sup> année primaire.

**En vue de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses relatives à la réalisation de notre travail de recherche .  
Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes et nous vous remercions de votre temps et de votre efforts .**

1. Le sexe : Féminin.  Masculin

2. Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?

.....

3. L'enseignement d'une langue étrangère actuellement est facile ou difficile ?

- Justifier : .....

4. Pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ?

Oui

Non

Pas trop

5. Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?

Oui

Non

Quelque fois

➤ Si vous-avez l'habitude d'utiliser cette activité, laquelle?

- Bande dessinée
- Jeux de rôles
- Atelier de lecture

6. Pensez-vous que vos élèves assimilent mieux le cours via l'activité ludique ?

- La majorité
- La moitié

7. Avez-vous l'air de créer un jeu ludique ?

- Oui
- Non

8. Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques?

- Le manque du matériel
- Le manque du temps
- La charge du programme

9. Est-ce que le recours aux activités ludiques est motivant pour vous, dites comment ?

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

10. Quelle est l'activité la plus difficile à assimiler par l'élève ?

Point de langue

Lecture

Production écrite

11. Pensez-vous que la conjugaison pose des difficultés chez les apprenants ?

Oui

Non

Lesquels ?

.....  
.....

.....

12. Donnez-vous une importance aux applications après chaque cours de conjugaison ?

Oui

Non

**Merci pour votre collaboration**

# QUESTIONNAIRE

Ce questionnaire est adressé aux enseignants de 4<sup>ème</sup> année primaire.

En vue de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses relatives à la réalisation de notre travail de recherche .

Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes et nous vous remercions de votre temps et de votre efforts .

1. Le sexe : Féminin.  Masculin

2. Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?

*Depuis 6 ans*

3. L'enseignement d'une langue étrangère actuellement est facile ou difficile ?

- Justifier : *Difficile... les élèves ne s'intéressent pas et aussi le programme est chargé et difficile.*

4. Pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ?

Oui

Non

Pas trop

5. Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?

Oui

Non

Quelques fois

➤ Si vous l'habitude d'utiliser cette activité, laquelle?

Bande dessinée

Jeux de rôles

Atelier de lecture

6. Pensez-vous que vos élèves assimilent mieux le cours via l'activité ludique ?

La majorité

La moitié

7. Avez-vous l'air de créer un jeu ludique ?

Oui

Non

8. Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques?

Le manque du matériel

Le manque du temps

La charge du programme

9. Est-ce que le recours aux activités ludiques est motivant pour vous, dites comment ?

.....Oui, car les activités ludiques créent un air de  
.....détente et d'ambiance.....

10. Quelle est l'activité la plus difficile à assimiler par l'élève ?

- Point de langue
- Lecture
- Production écrite

11. Pensez-vous que la conjugaison pose des difficultés chez les apprenants ?

- Oui
- Non

Lesquels ? *l'élève ne sait pas bien placer la terminaison  
du verbe qui commence*

12. Donnez-vous une importance aux applications après chaque cours de conjugaison ?

- Oui
- Non

**Merci pour votre collaboration**

# QUESTIONNAIRE

Ce questionnaire est adressé aux enseignants de 4<sup>ème</sup> année primaire.

En vue de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses relatives à la réalisation de notre travail de recherche .

Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes et nous vous remercions de votre temps et de votre efforts .

1. Le sexe : Féminin.  Masculin

2. Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?

*J'enseigne depuis six années .*

3. L'enseignement d'une langue étrangère actuellement est facile ou difficile ?

- Justifier : *Il peut être facile si les outils technologiques sont utilisés à bon escient (c'est-à-dire l'internet)*

4. Pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ?

Oui

Non

Pas trop

5. Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?

Oui

Non



Quelques fois

➤ Si vous l'habitude d'utiliser cette activité, laquelle?

Bande dessinée

Jeux de rôles

Atelier de lecture

6. Pensez-vous que vos élèves assimilent mieux le cours via l'activité ludique ?

La majorité

La moitié

7. Avez-vous l'air de créer un jeu ludique ?

Oui

Non

8. Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Le manque du matériel

Le manque du temps

La charge du programme

9. Est-ce que le recours aux activités ludiques est motivant pour vous, dites comment ?

Qui car cela permet à l'apprenant de mieux assimiler les savoirs.

10. Quelle est l'activité la plus difficile à assimiler par l'élève ?

- Point de langue
- Lecture
- Production écrite

11. Pensez-vous que la conjugaison pose des difficultés chez les apprenants ?

- Oui
- Non

Lesquels ? .....

12. Donnez-vous une importance aux applications après chaque cours de conjugaison ?

- Oui
- Non

**Merci pour votre collaboration**

## **Résumé**

Ce travail porte sur « **L'impact des jeux communicatifs dans l'apprentissage du FLE à l'école primaire ( cas de 4 ème AP )** .

Après avoir fait une observation participante d'une déconcentration de mes élèves envers l'apprentissage du FLE .

Nous avons pensé à améliorer l'auxiliaire l'enseignement/ apprentissage au recours à l'activité ludique.

L'application du jeu communicatif comme support pédagogique est une approche intéressante pour susciter le goût et plaisir d'apprendre une langue étrangère surtout à l'école primaire.

**Mots clés** : enseignement/ apprentissage, jeu pédagogique, activité ludique, observation participante.

## **ملخص**

يرتكز هذا العمل على تأثير الألعاب التواصلية في تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في الطور الابتدائي ،

- سنة الرابعة ابتدائي

بعد إجراء ملاحظة المشتركة في عدم تركيز تلاميذي حول تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ، لقد فكرنا في تحسين التعليم و التعلم من خلال النشاط الترفيهي

و لهذا إن استعمال لعبة التواصل كوسيلة للتعليم تبدو فعالة من أجل إحياء الرغبة في تعلم لغة أجنبية خاصة في الطور الابتدائي

**الكلمات المفتاحية** : التعليم / التعلم ، لعبة تعليمية ، نشاط ترفيهي ، ملاحظة المشارك

## **Abstract**

This work is about « The impact of Communicative games in FFL learning at the primary school (4 YP).»

After making a contributive observation of a deconcentration of my pupils concerning FFL learning.

We have thought of improving the teaching/learning auxiliary by using the playful activity.

The practice of the communicative game as an educational support is an interesting approach to motivate the taste and pleasure in learning a foreign language, mainly at primary school.

**Key words**: Teaching/learning - educational game - playful activity- contributive observation.