

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

**Créativité et activités ludiques
dans l'enseignement/ apprentissage
du FLE**

Cas des élèves de la 4^{ème} année moyenne à El-Goléa



Présenté et soutenu publiquement par

BEDDIAF Hanane

Directeur de mémoire

HARKAT Sabah

Jury

Fatiha BENKRIMA	Grade, établissement	Président
Sabah HARKAT	Grade, établissement	Rapporteur
Ismail KHADMELLAH	Grade, établissement	Examineur

Année universitaire : 2018-2019

Titre

**Créativité et activités ludiques dans
l'enseignement/ apprentissage du
FLE**

Cas des élèves de la 4^{ème} année moyenne à El-Goléa

Présenté et soutenu publiquement par

BEDDIAF Hanane



Dédicace

Je dédie ce modeste travail à mes adorables parents « *Haimouda et Khadidja* », qui m'ont donné la vie et m'ont appris à vivre librement. Pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leurs prières tout au long de mes études.

À mes chères sœurs, « *Fatima, Rachida, Assia et Sabrina* » et ma belle-sœur « *Sabah* », pour leurs encouragements permanents, et leur soutien moral.

À mes chers frères « *Kamel, Cheikh et Othmane* » pour leur appui et leur encouragement.

À mon fiancé « *Fares* » qui est toujours là pour moi.

À ma cousine « *Dalila* » et sa sœur « *Nadia* » qui m'ont beaucoup aidé.

À mes précieuses tantes « *Fatima, Hadda et Aicha* ».

À toute ma famille, mes neveux et mes nièces pour leur soutien et leur amour.

À mes très proches amies « *Amina, Amani, Tina, Sara et Safa* » qui m'ont toujours encouragé et à qui je souhaite plus de succès.

À tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin pour réaliser ce travail.

Merci d'être toujours là pour moi.



Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier Dieu le tout puissant et miséricordieux, qui m'a donné la force et la patience d'accomplir ce modeste travail.

J'adresse mes sincères remerciements à mon encadreur Mme HARKAT Sabah, pour l'orientation, la confiance, la patience qui ont constitué un apport considérable sans lequel ce travail n'aurait pas pu être mené au bon port. Qu'elle trouve dans ce travail un hommage vivant à sa haute personnalité.

Mes vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à ma recherche en acceptant d'examiner ce travail et de l'enrichir par leurs propositions.

Sans oublier mes parents, ma famille et mes proches pour leur contribution, leur soutien et leur patience.

Je tiens également à remercier toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

Merci à toutes et à tous.



Table des matières

Table des matières

Dédicace.....	3
Remerciements.....	4
Table des illustrations.....	8
Introduction.....	9
Chapitre 1. Le français et la créativité dans l'enseignement.....	13
1. L'enseignement en Algérie	14
1.1. À quoi consiste l'enseignement ?.....	14
1.2. Le français dans le système éducatif algérien.....	15
1.2.1. L'enseignement du français en 4^{ème} année moyenne	16
1.3. Les méthodes d'enseignement.....	18
1.3.1. Méthodes et méthodologies d'enseignement.....	18
2. La créativité	21
2.1. Définition.....	21
2.2. La créativité au service de l'enseignement/apprentissage.....	21
2.3. L'enseignant créatif.....	22
Chapitre 2. Jeu et activités ludiques.....	24
1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?.....	25
1.1. Activité.....	25
1.2. Ludique.....	25
1.3. Activité ludique.....	25
2. Le jeu.....	26
3. Apports du jeu dans le développement de l'enfant	26
3.1. Le jeu comme facteur de socialisation.....	27
3.2. Le rôle du jeu dans la construction de la personnalité.....	27
3.3. Le jeu et la créativité.....	27
3.4. Le jeu et la construction du savoir.....	27
3.5. Le jeu comme source de motivation.....	28
4. Classification des jeux	28
4.1. D'après CAILLOIS.....	28
4.2. D'après J. PIAGET.....	29
4.2.1. Les jeux d'exercices avec le mouvement, appelés jeux de fonctionnement	29
4.2.2. Les jeux de fictions, symboliques et de représentations	30
4.2.3. Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale)	30
4.3. D'après H. WALLON.....	30

4.3.1. <i>Jeux fonctionnels</i>	30
4.3.2. <i>Jeux de fictions</i>	30
4.3.3. <i>Jeux d'acquisition</i>	31
4.3.4. <i>Jeux de fabrication</i>	31
4.4. D'après A. MICHELET.....	31
Chapitre 3. Pratiques ludiques en classe de FLE au cycle moyen	32
1. Les pratiques ludiques au cycle moyen	33
2. Recueil de données et méthodes utilisées.....	33
2.1. Observation des classes.....	33
2.1.1. <i>Description des séances assistées</i>	34
2.1.2. <i>Bilan de l'enquête</i>	35
2.2. Questionnaire : approche quantitative.....	36
2.2.1. <i>Présentation du questionnaire</i>	36
2.2.2. <i>Analyse et interprétation des données</i>	36
2.2.3. <i>Bilan de l'enquête</i>	57
2.3. Expérimentation des activités.....	58
2.3.1. <i>Activité 01 : Jeu des antonymes</i>	59
2.3.2. <i>Activité 02 : Jeu de champ lexical</i>	60
2.3.3. <i>Activité 03 : La bataille navale des verbes</i>	60
2.3.4. <i>Bilan de l'enquête</i>	62
Conclusion	63
Bibliographie	67
Annexes	70

Table des illustrations

Tableau N° 01 : « L'âge des enseignants »	36
Graphique N° 01	37
Tableau N° 02 : « Le sexe des enseignants »	37
Graphique N° 02	38
Tableau N° 03 : « Les années d'expérience »	38
Graphique N° 03	38
Tableau N° 04 : « Diplôme des enseignants »	39
Graphique N° 04	39
Tableau N° 05 : « Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ? »	40
Graphique N° 05	40
Tableau N° 06 : « Difficultés rencontrées dans le travail »	41
Graphique N° 06	41
Tableau N° 07 : « L'intérêt porté à la langue française par les élèves »	42
Graphique N° 07	42
Tableau N° 08 : « Le niveau des élèves »	43
Graphique N° 08	43
Tableau N° 09 : « Les difficultés des élèves envers le français »	44
Graphique N° 09	44
Tableau N° 10 : « Le niveau du programme »	45
Graphique N° 10	45
Tableau N° 11 : « L'amélioration de l'enseignement/ apprentissage du FLE en Algérie »	50
Graphique N° 11	47
Tableau N° 12 : « L'intégration des jeux dans la classe »	48
Graphique N° 12	48
Tableau N° 13 : « L'utilisation des activités ludiques »	49
Graphique N° 13	49
Tableau N° 14-a : « Les raisons qui empêchent l'utilisation des activités ludiques »	50
Graphique N° 14- a	50
Tableau N° 14-b : « Les motivations qui poussent les enseignants à utiliser ces activités »	51
Graphique N° 14- b	51
Tableau N° 15 : « Types des pratiques ludiques »	52
Graphique N° 15	52
Tableau N° 16 : « Les difficultés rencontrées dans les pratiques ludiques »	53
Graphique N° 16	53
Tableau N° 17 : « Les apprenants aiment-ils ces activités ? »	54
Graphique N° 17	55
Tableau N° 18 : « Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons »	55
Graphique N° 18	56
Tableau N° 19 : « Supports didactiques préférés »	56
Graphique N° 19	57

Introduction

Introduction

Est-il impossible d'avoir une école idéale ? une école où rayonne la joie de vivre, une école où l'apprentissage est accompagné du plaisir, où réside le désir d'apprendre et de comprendre. Où l'acquisition des compétences et du savoir devient plus important que la simple collecte des points. Sommes-nous loin de réaliser ce rêve dans nos écoles ?

Pour COMENIUS, un philosophe, grammairien et pédagogue tchèque : « *pour être efficace, un enseignement doit éveiller l'intérêt. Pour ce faire, tous les sens doivent être mis à profit et stimulés* »¹. Pour lui, le processus d'apprentissage doit pouvoir fonctionner rapidement de manière ludique et agréable. Il insiste également sur la façon dont l'élève apprend et aux modes d'apprentissage. De ce fait, nous devons mettre en considération les mécanismes et les méthodes de l'enseignement.

En effet, « *enseigner, ce n'est pas remplir un vase, c'est allumer un feu* »². Un enseignant doit consacrer le tout pour rendre ses apprenants habiles et compétents. Il doit être qualifié, capable et surtout créatif afin d'interpeller la curiosité de l'apprenant, ainsi d'éveiller son esprit tout en développant le plaisir d'apprendre. L'enseignant doit donc prendre conscience que son rôle n'est plus de transmettre des connaissances, mais d'amener les apprenants à acquérir des compétences en leur apportant des outils et non plus des savoirs, pour qu'ils puissent développer un esprit critique, créatif dans un amour de découverte.

L'apprentissage des langues étrangères surtout le français a perdu sa place avec le temps dans le cœur des apprenants. En effet, il faut une totale remise en question de l'enseignement des langues étrangères et surtout du français au sein de nos écoles. Dans ce mémoire, nous allons baser sur les raisons du désintérêt vécues à l'école moyenne, et les solutions à mettre en place afin de traiter ce problème.

Pour ce faire, notre recherche tente de répondre aux questions suivantes :

¹ Henri, BESSE. (2016, 5 avril). Comenius et sa « méthode d'enseignement graduée » - Persée. Récupéré 18 janvier, 2019, de https://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_2001_num_131_1_1033

² Rapport de Stage , 1891 Mots. (s.d.). Récupéré 12 décembre, 2018, de <https://www.etudier.com/dissertations/Citation/254864.html>

Quelles raisons empêchent les apprenants à apprendre le français ? est-ce que c'est dû à la matière elle-même ? à l'enseignant ? ou à la méthode suivie pour transmettre le savoir ?

- Comment peut-on résoudre ce problème ?
- Si nous considérons le jeu comme un facteur motivant pour les élèves, serait-il capable de contribuer à l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du FLE ?
- La créativité de l'enseignant favorise-t-elle l'apprentissage du FLE chez les apprenants ?

Notre but n'est pas seulement de trouver les raisons de détachement des apprenants avec le français mais de trouver une solution qui va nous aider à les attirer à nouveau et de les faire aimer cette matière.

Pour situer le problème nous sommes obligés de prendre en compte tous les intervenants ainsi que les facteurs de l'environnement de l'école.

À titre d'hypothèse, notre recherche porte sur l'importance de la créativité et des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage de français langue étrangère. Au cours de cette étude, nous allons voir comment aboutir à l'approfondissement des connaissances théoriques par des techniques d'enseignement modernes et recherchées.

Cette recherche sera donc élaborée afin d'atteindre certains objectifs :

- Développer et mettre la compétence ludique au service du domaine de l'enseignement/ apprentissage du FLE au cycle moyen.
- Mettre à la disposition de l'enseignant des outils qui lui permettent de développer facilement les différentes compétences (linguistiques, discursives, etc.) visées par le programme algérien tout en diversifiant les supports et les méthodes d'enseignement.
- Faire motiver et inciter les apprenants à l'apprentissage tout en s'amusant à l'aide de la créativité et aux activités ludiques.

Notre objectif est donc, de montrer la valeur et l'importance du ludique dans l'enseignement/apprentissage, afin d'inciter les enseignants à employer leur créativité pour favoriser l'apprentissage du FLE. De ce fait, le mode d'apprentissage doit être revu de façon contemporaine ainsi que les manières de transmission du savoir au sein de nos classes.

Notre motivation pour ce sujet a été suscitée autant pour le goût de l'enseignement que pour l'intérêt porté aux pratiques ludiques et à la langue française. Sans oublier le plaisir de faire un cours dans une classe dynamique et réceptive. Nous nous sommes inspirées d'une expérience personnelle dans laquelle nous avons donné des cours et où nous avons expérimenté de nouvelles méthodes comme les jeux.

Aussi, nous avons de la chance de connaître une enseignante créative de français qui nous a fait aimer cette langue, et qui nous a montré sa subtilité à l'aide de ces activités ludiques.

Tout en s'inscrivant à la frontière de la didactique, notre travail est subdivisé en trois chapitres :

Le premier chapitre, traite les deux notions, celle de la créativité et celle de l'enseignement de la langue française en Algérie. Et plus précisément au niveau de la 4^{ème} année moyenne. Par la suite, nous aborderons quelques méthodes d'enseignement.

Enfin, nous allons parler de la créativité, sa définition et ses utilités au cœur de l'enseignement. Pour ce faire, nous allons essayer de répondre aux questions suivantes ; la créativité, a-t-elle une place dans l'enseignement ? Et comment la créativité de l'enseignant devient-elle un facteur motivant pour les élèves en classe de FLE ?

Quant au deuxième chapitre, il évoque l'aspect ludique, son rôle dans le développement de l'enfant. En se basant sur les classifications des jeux selon certains spécialistes du domaine (R. Caillois, J. Piaget, H. Wallon, et A. Michelet).

Le troisième et le dernier chapitre, est une sorte d'évaluation de la réalité ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE à l'école moyenne en Algérie (étude de cas). Où nous allons essayer de répondre à notre problématique tout en s'appuyant sur trois techniques des recueils de données ; approche descriptive (l'observation de classes), quantitatif/analytique (questionnaire), et expérimentale (mise en application des pratiques ludiques).

Enfin, dans une conclusion, nous allons présenter les résultats obtenus afin de répondre aux questions de départ et de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

Chapitre 1. Le français et la créativité dans l'enseignement

1. L'enseignement en Algérie

Après l'indépendance en 1962, l'Algérie a restructuré son système éducatif en mettant l'accent sur des décisions qui consistent à : créer un comité de réforme de l'enseignement en mettant la réforme dans la mise en œuvre en 2003, renouveler le contenu des programmes, développer des mécanismes efficaces pour guider les apprenants et généraliser l'enseignement ³.

1.1. À quoi consiste l'enseignement ?

Pour MONTAIGNE, « *enseigner, ce n'est pas remplir un vase, c'est allumer un feu* »⁴. L'enseignement c'est là où un enseignant sollicite l'attention de ses apprenants, tente de les motiver, les influencer et d'implanter chez eux l'amour de l'apprentissage. Tout en créant des situations dans lesquels les élèves se sentent impliqués, en variant les supports pédagogiques, en suivant des stratégies facilitatrices de l'enseignement/apprentissage.

La citation de MONTAIGNE nous rappelle un vieux proverbe chinois qui dit qu'« *il vaut mieux apprendre à quelqu'un à pêcher que de lui offrir du poisson.* »⁵. Dans ce sens, l'enseignement consiste à ne pas donner aux élèves l'information directement, mais de les guider pour qu'ils seraient capable d'aboutir à l'information tout seuls car de cette façon ils vont la mémoriser mieux.

En résumant, enseigner n'est pas seulement transmettre un savoir, une connaissance ou une expérience, car l'enfant ou l'apprenant n'a pas seulement besoin du savoir, mais aussi du savoir-faire. Sans compter qu'il nécessite d'apprendre à vivre, à résoudre ses propres problèmes et à affronter le monde. En effet, ni les connaissances théoriques ni l'écoute seules suffisent, car l'enfant apprend en agissant :

Un enfant n'apprend pas en écoutant, il apprend en faisant [...]. C'est la raison pour laquelle nous adaptons la définition de Gagné : 'enseigner, c'est organiser des situations d'apprentissage doit tenir compte, bien sûr, des dimensions affectives, sociales, pédagogiques, psychologiques, didactiques, ..., mises en jeu dans l'acte d'enseignement-

³ T. ZERHOUNI. (2005). *Le statut de l'enseignement en Algérie pendant la première année du colonialisme : le grand défi* (التحدي الكبير) : وضعية التعليم في الجزائر أثناء السنة الأولى من الاستعمار trad. Récupéré à <http://www.hcla.dz/wp/wp-content/uploads/2017/12/pdf>

⁴ Rapport de Stage. op.cit. p 10.

⁵ [Traduction en français - exemples arabe | Reverso Context]. (s.d.). Récupéré 14 mars, 2019, de <https://context.reverso.net/traduction/arabe-francais>.

apprentissage. Enseigner c'est proposer à l'apprenant un certain nombre de situations qui visent à provoquer l'apprentissage visé.⁶

1.2. Le français dans le système éducatif algérien

Nul ne peut nier la forte présence de la langue française en Algérie. Que ce soit dans la communication, l'information ou bien évidemment l'enseignement.

Le système éducatif algérien est divisé en plusieurs niveaux :

Il commence par l'enseignement primaire qui dure 6 ans, si nous incluons la classe préparatoire à la première année du primaire. Il se termine par un examen de fin du cycle primaire « le cinquième ». Par la suite, vient le cycle moyen, avec 4 ans se terminant par un examen du brevet d'enseignement moyen (BEM). Puis, nous continuons avec l'enseignement secondaire qui dure 3 ans d'étude et qui se termine par un examen du baccalauréat (BAC). Enfin, l'enseignement supérieur qui s'étend entre 3 ans ou plus selon les spécialités.

Compte tenu de ce qui précède, l'enseignement de la langue française en Algérie commence depuis la 3^{ème} année primaire jusqu'à l'université (dans certaines spécialités). De plus, son impact est en constante progression vu qu'elle s'intègre de plus en plus à des matières enseignées au sein de l'école comme : les sciences exactes, l'informatique, les sciences médicales, la pharmacie, l'architecture, etc.

Malgré tout cela, le français reste une langue peu attractive pour les apprenants. Et cela est dû à la complexité de ses règles de conjugaison, règles de grammaire, règles d'orthographe, qui contiennent beaucoup d'exceptions et qui rendent la mémorisation de ces règles difficile.

L'enseignement du français en Algérie ne satisfait plus ni les enseignants ni les parents qui constatent une baisse remarquable du niveau général et affirment que les élèves ont de plus en plus de difficultés à communiquer (à l'oral comme à l'écrit) dans cette langue. C'est dans ce contexte que la notion de stratégie d'apprentissage a suscité notre intérêt afin de mieux comprendre et de bien montrer comment exploiter ces moyens dans le but de favoriser l'apprentissage du F.L.E.⁷

⁶ F. RAYNAL. Et A. RIEUNIER. (2009). *Pédagogie : dictionnaire des concepts clés-Apprentissage, formation, psychologie cognitive*, 7^e édition, Paris, ESF éditeur, p177.

⁷ Mémoire Sara, HAMZA. L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE « Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire » / Option : Didactique des langues-cultures, Université Mohamed Khider – Biskra, 2014 / 2015 p04.

D'après une question que nous avons posée aux élèves de la 4^{ème} année moyenne lors d'une séance d'observation, et dans laquelle nous avons demandé de citer les difficultés qu'ils ont envers cette langue (ce qui les empêche d'apprendre le français). Sur une classe d'une trentaine d'élèves, près de 60% ont répondu que c'est une matière difficile et ennuyeuse. Alors qu'une minorité de 40% a déclaré qu'elle rencontre des difficultés au niveau des règles de grammaire, de la conjugaison des verbes et de l'expression orale.

À cet égard, nous avons constaté que la majorité des élèves n'arrivent pas à mieux communiquer en français par rapport à l'anglais. Ils ont peur de parler en français, où s'expriment par réserve, pour eux : peu de paroles égale peu de fautes. C'est ce que nous appelons *l'insécurité linguistique*. Jean Calvet l'a définie comme suit : « *Il y a insécurité linguistique lorsque les locuteurs considèrent leur façon de parler comme peu valorisante et ont en tête un autre modèle plus prestigieux mais qu'ils ne pratiquent pas* ». ⁸

1.2.1. L'enseignement du français en 4^{ème} année moyenne

Au terme du cycle moyen, l'apprenant du français langue étrangère doit être capable de comprendre et de produire à l'oral et à l'écrit des textes de différents types : explicatifs, descriptifs, narratifs et argumentatifs.

En 4^{ème} AM, l'élève est face à la réalisation de trois projets qui lui permettent d'exercer et de mobiliser ses compétences dans le domaine de l'argumentation. Chaque projet se répartit en séquences ; dont le 1^{er} projet comporte 3 séquences et deux séquences dans le 2^{ème} et le 3^{ème}.

Son premier projet est de : produire une affiche publicitaire : concours de la meilleure affiche publicitaire ayant pour slogan : « Protégeons notre environnement ».

Dans la première séquence de ce premier projet, l'élève doit formuler un point de vue par des arguments illustrés d'exemples. Ensuite, il doit produire, reformuler ou résumer une argumentation structurée.

⁸ J. L. CALVET, *La sociolinguistique*, PUF, collection que sais-je ? Paris, 1993, p51.

Son deuxième projet est de jouer une pièce de théâtre, concours de la meilleure scène théâtrale sur les thèmes relatifs à des choix (métiers d'avenir, technologie de l'information et de la communication, etc.). Ce projet est divisé en deux séquences : justifier un choix et argumenter par le dialogue.

Le dernier projet : c'est à l'élève de réaliser un dépliant pour la découverte de sa région. Ce dernier, lui aussi contient deux séquences : décrire sa région pour inciter à sa découverte et présenter un patrimoine de sa région.

Le manuel scolaire de l'élève comporte des projets qui se répartissent en séquences, et chaque séquence inclut plusieurs rubriques qui permettent à l'apprenant de développer dans le cadre de l'argumentation ses capacités ;

- D'écoute et de compréhension de l'oral, à partir d'un document audio ou une vidéo, sous le titre « J'écoute et je comprends ».
- De prendre la parole et de s'exprimer autour d'un support visuel (dessin, photo, tableau, carte géographique, etc.). Titré par « Je m'exprime ».
- De lecture et de construction du sens à partir d'un énoncé lu. « Je lis et je comprends ».
- D'apprendre à construire les règles qui structurent la langue française (vocabulaire, conjugaison, grammaire, orthographe).
- De s'entraîner progressivement dans un atelier d'écriture, à la production écrite, tout en passant par deux étapes : « Je me prépare à l'écrit » et « J'écris ».
- Sous le titre « Je me prépare au brevet », sujet type brevet est proposé à la fin de chaque projet, afin de vérifier les acquis.
- De réaliser son projet à partir des « stations projets », à la fin de chaque séquence
- Et, dernièrement de se détendre en lisant dans une rubrique de : « lecture- plaisir ».

Donc, nous remarquons que l'aspect ludique est présent dans le manuel de la 4^{ème} AM. Mais est ce qu'il est présent dans les pratiques pédagogiques des enseignants ? c'est ce que nous allons vérifier par la suite dans le troisième chapitre à l'aide du questionnaire et de l'observation des classes.

1.3. Les méthodes d'enseignement

En vue d'avoir un enseignement efficace, l'enseignant doit solliciter l'attention de ses apprenants, de les motiver, les influencer et d'implanter chez eux l'amour de l'apprentissage. De ce fait, il a besoin de créer des situations dans lesquels les élèves se sentent impliqués, de varier ses supports pédagogiques, tout en suivant des méthodes facilitatrices de l'enseignement/apprentissage.

1.3.1. Méthodes et méthodologies d'enseignement

Les méthodes d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère en général et du français en particulier sont nombreuses et variées. Elles servent à accompagner l'apprentissage des apprenants, afin de le rendre plus efficace. En effet, le choix de l'enseignant concernant la méthode la plus adéquate a une importance capitale afin de bien transmettre ses connaissances et ses expériences.

Il est nécessaire de différencier le terme « *méthode* » du terme « *méthodologie* » dans le domaine de l'enseignement/apprentissage :

Une méthode est à la fois, une « *somme de démarches raisonnées, fondées sur un ensemble cohérent d'hypothèses ou de principes linguistiques, psychologiques, pédagogiques, et répondant à un objectif déterminé* »⁹. En d'autres termes, elle est ensemble des principes et des règles propres à faciliter l'apprentissage.

D'autre part elle est définie comme « *matériel didactique (manuel et éléments complémentaires éventuels tels que livre du maître, cahier d'exercices, enregistrements sonores, cassettes, vidéos, etc.* »¹⁰. Donc, ceux sont les outils pédagogiques mises en service de l'enseignant et de l'apprenant.

Quant à la méthodologie, elle désigne soit :

- L'étude des méthodes et la façon dont elles sont appliquées.

⁹ Dictionnaire Didactique des Langues. 1976, p 18.

¹⁰ J-P.CUQ. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris : ASDIFLE-CLE International. 2003, p 304.

- « *Un ensemble construit de procédés, de techniques, de méthodes, le tout articulé autour d'options et de discours théorisant ou théories d'origine diverses qui le sous-tendent* ». ¹¹ Elle englobe les manières, les techniques et les méthodes d'enseignement/ apprentissage.

Nous opterons pour l'appellation méthode pour désigner les techniques, les procédés, ainsi que le matériel didactique adapté par l'enseignant afin de transmettre les connaissances.

Il existe plusieurs méthodes d'enseignement, seulement nous allons traiter certaines brièvement parce que nous nous n'intéresserons pas à l'évolution de ces méthodes, mais au rôle de l'enseignant et aux stratégies pratiquées dans chacune d'elles.

1.3.1.1. *La méthodologie traditionnelle d'enseignement des langues étrangères*

La méthodologie traditionnelle appelée aussi « *classique* » ou « *grammaire-traduction* ». Selon PUREN, elle est héritée de l'enseignement des langues anciennes (latin et grec), basée sur les méthodes dites « *grammaire-traduction* » ou « *lecture-traduction* ». Elle englobe d'autres méthodes comme la méthode directe. Parmi les points que touche cette méthodologie nous citons :

C'est une méthodologie qui se base sur la traduction et qui favorise la grammaire à l'oral. L'enseignant domine la classe, il est le responsable de choix des textes, de la préparation et la correction des exercices de type *thème* (de langue 1 vers langue 2) et *version* (de L2 vers L1). Ce qui laisse un manque d'interaction entre lui et ses apprenants¹².

1.3.1.2. *La méthode directe*

La méthode directe a été officiellement imposée dans l'enseignement secondaire français par les instructions ministérielles de 1901. Elle progressera vers une méthodologie mixte : mi- directe, mi- traditionnelle. Dans un premier temps, l'élaboration de cette

¹¹ J-P. CUQ, I. GRUCA. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presse Universitaires de Grenoble*. 2002, p 234.

¹² Ibid. p 234.

méthode est en fonction de nouveaux besoins sociaux mis à jour par la révolution industrielle, et d'autre part, elle s'élabore en réaction à la méthodologie traditionnelle.

Dès le début de l'apprentissage, elle consiste à pratiquer la langue étrangère, et à interdire le recours à la langue maternelle, en se basant à la fois sur le non-verbal tel que les gestes et les mimiques. Et d'autre part, sur les dessins, les images, et surtout l'environnement immédiat de la classe.

La méthodologie directe se caractérise en premier lieu par l'apprentissage du vocabulaire courant : tout en commençant par les mots concrets puis les mots abstraits. L'enseignement de la grammaire est inductif et implicite, où l'enseignant commence par des exemples bien choisis, par la suite il conduit l'apprenant à découvrir les régularités. Elle permet l'interaction entre enseignant apprenant sous forme de question-réponse. Cette méthodologie vise la modernité dans l'apprentissage des langues.

1.3.1.3. *La méthode active*

Comme l'indique son nom, la méthode active se caractérise par la vivacité, tout en mettant son premier objectif d'éclairer l'esprit des élèves, de disposer tout ce qui peut susciter et maintenir l'activité de l'apprenant (choisir des documents intéressants, varier les supports et les activités, maintenir une forte présence physique en classe, faire s'écouter et s'interroger les apprenants, etc.)¹³.

1.3.1.4. *La méthode audio-orale et audio-visuelle*

Ces méthodes ont pour objectif de faire parler les apprenants en situations comme un natif (oral privilégié). Basées sur les supports audio-visuels (dialogues fabriqués, enregistrements, films, chansons, etc.). Elles ont comme contenus le vocabulaire concret. Elles traitent le thème de la vie quotidienne.

¹³ C. PUREN, *Histoire des méthodologies d'enseignement des langues vivantes*. Paris : Nathan, 1988, p 179.

2. La créativité

2.1. Définition

Il existe plusieurs définitions du concept de créativité et ceux selon les auteurs et les disciplines.

En général, la créativité est la « *Capacité, faculté d'invention, d'imagination ; pouvoir créateur* »¹⁴. Elle désigne une pratique innovante qui sert à embellir, à magnifier et à idéaliser les domaines : En psychologie positive ; « *est créatif un acte, une idée ou un produit qui modifie un domaine existant ou qui transforme en un nouveau domaine* »¹⁵. Dans la psychologie cognitive, Guilford la voit comme « *la complexité et la capacité à générer des idées nouvelles* »¹⁶. En d'autres termes, un créateur est celui qui se caractérise par la capacité d'éblouir les autres avec ses idées qui sont à la fois complexes et extraordinaires. Tout en s'épanouissant, il fait travailler son intelligence et son imagination.

2.2. La créativité au service de l'enseignement/apprentissage

La créativité, à notre époque, est devenue l'une des nécessités les plus importantes de la vie. C'est une qualité unique de l'intelligence humaine comme la qualifie Albert Einstein : « *La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse* »¹⁷. Cette qualité existe dans divers domaines et sous différentes formes. Elle ne se limite pas seulement aux domaines artistiques, mais elle touche également à l'enseignement.

Lorsque la créativité s'intègre dans le domaine de l'enseignement, elle améliore d'une façon ou d'une autre le produit éducatif et le niveau d'enseignement. Cela permet à la fois à l'enseignant de diversifier ses méthodes et stratégies d'enseignement, ainsi que de bien communiquer les informations. En outre, elle crée une atmosphère propice à l'étude tout en évitant une routine ennuyeuse. Donc c'est un apport vraiment bénéfique pour

¹⁴ *Dictionnaire de français Larousse*. Éditions Larousse. Récupéré le 8 janvier, 2019, de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français>.

¹⁵ CSIKSZENTMIHALYI M. *La créativité. Psychologie de la découverte et de l'invention*. Paris : Robert Laffont. ([1996] 2006), p32.

¹⁶ Revue : CAIRN.info : revue française de pédagogie 2016/4 n° 197, pages 5 à 12 : Créativité et apprentissage : dilemme et harmonie : Isabelle Capron Puozzo.

¹⁷ [Apprendre à éduquer]. (2015, 29 avril). Récupéré 10 février, 2019, de <https://apprendreaeducer.fr/creativite-cest-lintelligence-samuse/>

l'apprentissage puisque l'élève en se basant sur les concepts acquis va inventer de nouveaux chemins sans réciter ou reproduire machinalement les informations ou les actes d'autrui. Ce qui fait qu'il sera obligé de faire travailler sa volonté, sa créativité et son savoir-faire :

Apprendre, ce n'est pas seulement assimiler ce que l'enseignant dit ou montre ; ce n'est pas non plus se limiter à ne retenir que ce que l'on a soit même découvert ou créé. Ni la dépendance absolue à l'expérience d'autrui, ni la centration exclusive sur son propre point de vue. La transmission et la confrontation sont indispensables pour que l'acte créatif soit aussi un acte d'apprentissage. Et l'apprentissage n'est une réelle appropriation par l'élève que s'il y engage sa propre pensée et son initiative créative ¹⁸.

À l'ère des nouvelles technologies, la créativité dans l'enseignement ne manque pas d'inspiration. Sans parler du cinéma, des ateliers, du théâtre. Rien qu'avec la vidéo sur internet, l'enseignant peut chercher plusieurs méthodes appliquées dans le monde pour attirer les élèves, capter leurs attentions, leurs apprendre de nouvelles choses à travers le monde. Ce qui évidemment éveille la curiosité.

2.3. L'enseignant créatif

Le caractère de l'enseignant joue un rôle très important dans l'enseignement. C'est celui que les élèves voient comme un modèle à suivre, car il est à la fois, un guide, un assistant, une source de connaissance et un support.

Un enseignant passionné ne se limite pas à une seule définition car il est tellement aspiré par ce qu'il fait qu'il emploie de l'imaginaire, de l'intelligence, de l'inspiration, du plaisir, de l'innovation, de la motivation et de la curiosité dans sa pédagogie afin de solliciter l'intérêt de ses élèves et de bien partager ses connaissances.

Partons de l'idée que la passion est presque contagieuse, quand l'enseignant est passionné par ce qu'il fait, en tenant compte de l'état d'esprit et l'état d'âme de ses apprenants, il y'a de grandes chances pour qu'il leurs transmette sa passion. D'autre part, un enseignant qui fait bloquer ses élèves en demandant ce qui dépasse leurs efforts et leurs

¹⁸ M.GIGLIO et A. NELLY PERRET-Clermont université de Neuchâtel. (2009). *L'acte créatif au cœur de l'apprentissage* [Polycopié]. Repéré 10 mai, 2019, à http://doc.rero.ch/record/19949/files/Giglio_Marcelo_-_L_acte_cr_atif_au_coeur_de_l_apprentissage_20100721.pdf

capacités, ne devrait pas attendre leur attention et leur amour, car cela les frustre et les démoralise. Ce qui cause une détestation de l'enseignant, de la matière et de l'apprentissage en général.

Enfin, nous pouvons dire qu'un enseignant créatif est un aventurier qui amène ses élèves dans un voyage d'exploration, et de découverte, car le fait de présenter un cours ailleurs ou en plein air peut ouvrir l'esprit des élèves et éveiller leurs sens.

Chapitre 2. Jeu et activités ludiques

1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

1.1. Activité

Nous entendons par une activité :

- Faculté d'agir : exercice de cette faculté. (L'activité humaine, l'activité des hommes. Activité réflexe ; activité volontaire. L'activité de la mémoire, de l'imagination. L'activité créatrice.)¹⁹.
- Les activités au support utilisé pour apprendre (dialogue, actualités télévisées, chanson, exercice de grammaire, etc. L'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé (qu'apprend l'élève ?)²⁰

1.2. Ludique

Selon le Nouveau dictionnaire de français, Larousse le mot ludique est : Relatif au jeu. Activité ludique des enfants.

1.3. Activité ludique

D'après Jean Pierre Cuq

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants en collectant de l'information, problème de créativité, prise de décision. Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser leur façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative²¹.

Compte tenu de ce qui précède, une activité ludique est une activité basée sur des jeux pour améliorer et faciliter l'apprentissage tout en s'amusant. Elle permet l'échange d'information entre les apprenants et l'enseignant. De plus, elle sert à rendre la classe plus dynamique. Tout en créant un climat favorable pour l'apprentissage.

¹⁹ Académie Française. (1986). Récupéré 10 décembre, 2018, de <https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/activite>

²⁰ J-P. CUQ, I. GRUCA. Op. cit. p 19.

²¹ Ibid.

2. Le jeu

Selon le dictionnaire didactique « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »²².

Le jeu est chez l'enfant une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Jouer permet aux enfants d'acquérir des notions complémentaires au jeu, par le jeu. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences. Par le jeu, ils font l'expérience de la vie, par eux-mêmes et en compagnie de leurs pairs. Ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent.²³

En jouant, l'enfant commence à explorer son entourage, à découvrir le monde dans lequel il vit. Le jeu favorise donc la créativité et l'imagination chez l'enfant, où ce dernier invente un monde qui est un mélange entre la réalité et l'imagination. Autrement-dit c'est une assimilation de la réalité. Comme l'affirme PIAGET « *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* »²⁴.

Après avoir défini les deux termes : " jeu " et " activité ludique ", et selon G. BROUGERE : « *Jeu est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique* » »²⁵. Nous pourrions dire que les deux termes réfèrent à peu près à la même chose.

3. Apports du jeu dans le développement de l'enfant

Il est évident que l'enfant aime jouer, en étant actif, il a besoin de faire sortir son énergie en bougeant, en bavardant, etc. De ce fait, il sera mieux d'exploiter cette énergie dans l'apprentissage. Mais, que peut-on faire s'il déteste de rester passif et fixé dans une chaise ? Dans ce cas-là, les jeux seront le meilleur choix pour l'enseignant afin de rendre sa classe plus active, où ses élèves jouent et apprennent au même temps. Ils seront donc motivés et de plus le jeu va planter chez eux le désir d'apprendre.

²² Ibid.

²³ M-E. PARENT. *Formes et Jeux*. Disponible sur <http://www.imagineo.ca/Blogs/48/25/PDF>.

²⁴ J -N FOULIN, S. MOUCHON. *Psychologie de l'éducation*. Dépôt légal octobre 2001, p14.

²⁵ Le nouveau Petit Robert, 1993, p.1470.

3.1. Le jeu comme facteur de socialisation

« *Le jeu est un précieux instrument de socialisation et il présente une forte capacité de transmission culturelle.* »²⁶.

Le jeu construit un lien d'interaction entre l'enfant et son entourage, où ce dernier essaye de comprendre le milieu dans lequel il vit, en créant par son imagination un monde virtuel qui ressemble à la réalité.

Prenant par exemple les filles quand elles jouent avec les poupées, parfois elles prennent le rôle de la maman : préparer le diner, brosser les cheveux, et ainsi de suite. Et parfois ces filles se voient comme des modélistes, où elles commencent à détailler et à coudre des vêtements en choisissant ce qui convient pour leurs jouets. La réincarnation du rôle en jeu nous donne un regard futuriste sur ce que l'enfant veut être après.

3.2. Le rôle du jeu dans la construction de la personnalité

À l'aide de la joie, le divertissement et le plaisir, le jeu contribue à former la personnalité de l'enfant. Parce que, Selon D.W. WINNICOTT : « *un enfant qui ne joue pas est un enfant malade* »²⁷.

Et pour PIAGET, le développement cognitif de l'enfant passe par des étapes ou des stades selon son âge. Il expose une typologie de jeux en relation avec les différents stades d'intelligence que nous traiterons par la suite dans la classification des jeux.

3.3. Le jeu et la créativité

Le jeu éveille le côté créateur chez l'enfant, comme les jeux de constructions (LEGO) qui donnent à l'enfant un pouvoir d'une liberté créatrice. Tout en créant ce qu'il veut et ce qui a imaginé. Où à chaque fois et avec les mêmes pièces de jouets il crée une nouvelle forme, c'est une imagination sans limite.

3.4. Le jeu et la construction du savoir

Les jeux de réflexion, l'énigme ou la devinette par exemple se présentent en sorte d'un problème à résoudre ou d'une tâche à accomplir. Ce qui pousse le jeune apprenant à agir

²⁶ S. HAYDEE. *Le jeu en classe de langue*. Paris, CLE International. Juillet 2008, p 25.

²⁷ J-L. DUQUESNE. *Apprendre à jouer*. 2003. Récupéré le 3 mars 2019 [en ligne] <https://doi.org/10.3917/empa.051.0140>

en exploitant ses connaissances et ses expériences. Comme l'affirme J. PIAGET : « *C'est en agissant que l'on apprend* ». ²⁸

3.5. 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* » ²⁹. Le jeu satisfait chez le jeune enfant ce besoin biologique du plaisir.

En accompagnant l'apprentissage par le jeu, l'élève sera motivé, où sa volonté de jouer l'attire pour compléter le jeu et pour gagner. Où la vraie victoire ici est d'acquérir les connaissances. C'est une sorte d'apprentissage indirect.

4. Classification des jeux

Il existe plusieurs classifications des jeux, Où nous allons aborder certains d'entre eux dans ce mémoire. Ceux que nous pouvons intégrer dans le processus enseignement/apprentissage.

4.1. D'après CAILLOIS

Roger Caillois classifie les jeux d'après l'attitude du joueur selon 4 catégories que nous résumons ainsi :

Agôn : c'est une catégorie de jeux qui s'appuie sur la compétition, elle se termine soit par un gagnant ou par un perdant. Cela pousse le joueur à bien s'entraîner et à consacrer ses efforts afin d'être plus fort que son adversaire.

Ce type de jeu rend le joueur plus responsable car, afin d'atteindre son objectif qui est la victoire, il déploie tous ses efforts intellectuels comme les jeux culturels et physiques tels que le sport et les jeux de force (le handball, la natation, le judo, etc.), et en consacrant son intelligence dans les jeux d'échecs et les jeux de dames.

Aléa : (Ce qui signifie le dé en latin). C'est une catégorie fondée sur l'arbitraire, le hasard, la chance et la patience. D'où les gains dépendent du mérite, et du destin. Elle

²⁸ S. BOUCAULT. *Piaget et sa théorie de...* 1 août 2017. Récupéré 19 mars, 2019, de <https://nospen-sees.fr/piaget-theorie-de-lapprentissage>

²⁹ J. BODIN. *L'enfant, librairie Encyclopédique*, Bruxelles, 1975, p125.

s'oppose à l'agôn qui dépend de la responsabilité, de l'entraînement et des efforts fournis. Nous pouvons trouver ce type de jeu dans les loteries, le dé, la roulette, les jeux des cartes et les jeux de pile ou face.

Le Mimicry : Comprend les jeux de simulacre. Cette classe de jeux s'articule autour de l'imagination, de la fiction et de l'imitation. Le joueur prétend être quelqu'un d'autre qui ne le représente pas dans la vie réelle. Autrement dit, c'est une liberté donnée au joueur de suspendre la réalité et de vivre dans son imaginaire. L'un des avantages de cette catégorie est qu'elle n'est pas soumise à des règles obligatoires. Son but principal est de fasciner le spectateur. Les jeux de rôles, les jeux d'illusions, les poupées, le théâtre et d'autres sont présents dans cette catégorie.

L'Ilinx : ce type inclut les jeux de vertige. Ce sont les jeux qui stimulent l'adrénaline chez le joueur, et la perte de conscience. CAILLOIS les considère comme une « *Tentative de détruire pour un instant la perception de la stabilité et d'infliger à conscience lucide une sorte de transport voluptueux qui est en même temps un désarroi, tantôt organique, tantôt psychique.* ».

4.2. D'après J. PIAGET

Selon PIAGET, le jeu est un moyen d'exploration pour l'enfant, il lui permet de découvrir le monde qui l'entoure. Il accorde à chaque stade d'intelligence un jeu qui répond à un besoin précis.

Dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin, PIAGET répartit les jeux comme suit :

4.2.1. *Les jeux d'exercices avec le mouvement, appelés jeux de fonctionnement*

Ce type de jeu distingue le stade de l'intelligence sensori-motrice, où l'enfant commence à découvrir son corps et ses capacités, ainsi que le monde qui l'entoure, à l'aide d'un objet par le biais d'une activité physique. Cela lui permet de progresser au niveau moteur et cognitif. Ces jeux apparaissent dès les 18 premiers mois. Donnant l'exemple des jeux de formes géométriques qui consistent à faire entrer chaque forme (cercle, rectangle, triangle, etc.) à sa place dans une boîte.

4.2.2. *Les jeux de fictions, symboliques et de représentations*

Ils caractérisent le stade préopératoire (la période représentative). Ces jeux ont une importance dans l'amélioration du niveau psychologique. D'où l'enfant dépasse la période de jouer avec les objets et il accède au symbolisme à partir de 2 ans. Il commence à employer son imagination en jouant aux jeux de rôles, sa créativité en inventant des histoires, et sa capacité en représentant les choses.

4.2.3. *Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale)*

Ils correspondent au stade de l'intelligence logique (la période des opérations concrètes). Où l'aspect social du jeu contribue à la maturité intellectuelle et psychologique de l'enfant. Ce jeu consiste à respecter les règles imposées par les joueurs. Ces jeux sont destinés aux enfants âgés entre 4 et 7 ans et surtout entre 7 et 11 ans.³⁰

4.3. D'après H. WALLON

Henry WALLON considère le jeu comme un moyen de divertissement, d'amusement permettant d'échapper à la dure réalité, à l'aide de l'imagination. Pour lui, « *La fiction fait naturellement partie du jeu, puisqu'elle est ce qui s'oppose à la réalité pesante* ». ³¹ Selon WALLON, il existe différents stades de développement de l'enfant dont chaque stade comprend un certain type de jeu. Les jeux sont classés selon lui sous 4 catégories :

4.3.1. *Jeux fonctionnels*

Ce type de jeux apparaît dans les premiers mois c'est seulement pour le plaisir et l'exploration de l'entourage. Où il permet à l'enfant de découvrir ses sens en effectuant des mouvements simples ou en produisant des sons.

4.3.2. *Jeux de fictions*

Ceux sont les jeux qui stimulent l'imagination de l'enfant. En effet, quand il joue, il abandonne son monde réel en entrant dans un monde virtuel créé par lui-même. Où il rencontre des personnages fictifs inventés par son imagination. Prenant l'exemple des filles quand elles jouent ensemble ou même avec les poupées elles prennent le rôle de la maman presque tout le temps.

³⁰ S. MINET, et al. *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles, Fondation Rodin. 2004, p13.

³¹ H. WALLON. *L'évolution psychologique de l'enfant*. Paris : Armand, COLIN. 2012.

4.3.3. Jeux d'acquisition

Dans ces jeux, l'enfant fait appel à tous ses sens pour acquérir de nouvelles compétences, ce qui lui donne le goût d'apprendre afin de se développer pour accomplir le jeu. Un tel exemple des jeux de vidéo où le joueur doit avoir certaines capacités qui le qualifient pour passer à un autre niveau.

4.3.4. Jeux de fabrication

Ils permettent au joueur d'employer sa créativité en créant, construisant, des objets et en les démontant et en les réinstallant d'une autre manière, comme les jeux de construction LEGO.

4.4. D'après A. MICHELET

Selon André Michelet, il existe plusieurs types de jeux :

- Les jeux à règles et les jeux à fantaisies.
- Les jeux d'expérimentations (il s'agit des jeux éducatifs).
- Les jeux de structurations et de relations.

Chapitre 3. Pratiques ludiques en classe de FLE au cycle moyen

1. Les pratiques ludiques au cycle moyen

L'école moyen est considérée comme une étape supplémentaire pour le primaire et préparatoire pour le lycée. À ce stade, l'élève subit des changements psychologiques et physiques. Il est encore un enfant dont le jeu est considéré comme l'une de ses priorités. Ce qui nous mène à profiter de cette occasion en intégrant les jeux éducatifs dans l'enseignement du FLE.

Dans cette partie pratique, nous mettrons l'accent sur l'importance portée à la créativité de l'enseignant, sur l'adaptation des méthodes d'enseignement/apprentissage aux besoins de l'apprenant, notamment sur le recours aux activités ludiques.

2. Recueil de données et méthodes utilisées

Dans le but d'obtenir des résultats fiables, ainsi pour avoir une idée plus approfondie sur l'état actuel des pratiques ludiques (utilité, rôle, impact, etc.) au sein de l'enseignement/ apprentissage du FLE, notamment en classes de 4^{ème} année moyenne. Nous avons choisi de travailler avec trois méthodes : l'observation, le questionnaire et l'expérimentation.

Pour être au cœur de l'événement et afin d'obtenir des informations fiables sur l'état actuel du processus de l'enseignement / apprentissage que nous avons pénétré sur terrain tout en suivant et décrivant le plus objectivement que possible ce qui se passe en classe.

Nous avons opté aussi pour une approche quantitative analytique, dans laquelle nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants, où notre intention était de recueillir le maximum des informations concernant les avis, les attentes, les espoirs et les inquiétudes des enseignants de CEM, en analysant les résultats obtenus.

Grâce à l'expérimentation nous avons appris comment et en quoi les jeux aident les élèves à l'apprentissage des langues notamment le français. En d'autres termes, nous avons pu vérifier l'impact des pratiques ludiques sur les apprenants.

2.1. Observation des classes

Par l'observation, nous visons à la fois : la description objective de ce qui se passe en classe. Ainsi, la vérification de la créativité de l'enseignant lors du déroulement de la séance. Pour ce faire, nous avons assisté à quelques séances pour observer l'enseignant, les méthodes et les techniques qu'il suit, ses stratégies pour attirer les apprenants. Et

enfin, pour vérifier l'efficacité du jeu ludique dans l'enseignement / apprentissage du FLE et son impact sur les élèves.

Grâce aux collaborations de trois enseignants exerçant au CEM « Vieux Ksar » à El-Goléa Wilaya de Ghardaïa, qui nous ont permis d'assister à leurs séances, que nous avons pu réaliser cette tâche durant les deux mois : février et mars.

2.1.1. Description des séances assistées

2.1.1.1. Séance 01

Ce que nous avons remarqué lors du déroulement d'une activité de langue, celle de la grammaire, dont l'objectif était d'éviter les répétitions en employant des substituts lexicaux et grammaticaux, c'est l'efficacité de la créativité de l'enseignante afin de transmettre son message aux apprenants :

Un texte a été affiché au milieu du tableau dont le thème verse dans la nécessité de lutter contre un fléau social tout en argumentant et qui traite le sujet de la violence dans les établissements scolaires.

L'énoncé était plein d'expressions et de mots répétés. Le professeur pose des questions aux apprenants tout en visant l'objectif de son cours, éviter la répétition en remplaçant les mots répétés par des mots de sens proches (des substituts lexicaux) ou par des pronoms personnels, des pronoms possessifs, ... (des substituts grammaticaux).

Dans un tableau à gauche, l'enseignant colle un ensemble d'étiquettes portant différents pronoms, mots et expressions. Pour un premier moment, l'élève doit, tout d'abord classer dans le tableau tracé ces étiquettes selon qu'ils expriment des substituts lexicaux ou des substituts grammaticaux. Deuxièmement, il n'a qu'à jouer avec ces dernières tous en choisissant celle qui convient le mieux.

Les apprenants ont confronté quelques obstacles lors de la présentation de cette activité, en particulier, ce qui concerne l'emploi des pronoms possessifs.

2.1.1.2. Séance 02

Nous avons remarqué lors d'une séance de lecture-vocabulaire, la créativité de l'enseignante qui cherche d'une façon ou d'une autre à atteindre les objectifs visés de sa leçon.

En effet, tout en essayant de faire apprendre à ses élèves quelques verbes d'opinion, elle trace une liste de 6 à 7 verbes d'opinion sur le tableau tels que : penser, croire, estimer, trouver, sembler et juger. Puis, elle fait répéter à ses apprenants. Tout en répétant, l'enseignante commence à effacer mot après mot les verbes tracés, et c'est aux élèves de s'en rappeler. De cette façon les élèves arrivent à mémoriser ces verbes progressivement et facilement.

2.1.1.3. Séance 03

Dans une séance de travaux dirigés (TD) : la conjugaison des verbes au conditionnel présent.

L'enseignant cherche à remédier aux lacunes de ses apprenants. Il propose donc des radicaux de quelques verbes au conditionnel présent d'un côté et il colle des bouts de papiers qui contiennent leurs terminaisons de l'autre côté du tableau.

Et dans ce cas c'est aux élèves d'associer chaque terminaison avec son radical tout en respectant les sujets des verbes.

Ce qui crée une dynamique participative en classe, car ceci incite les élèves à interagir les uns avec les autres et à s'autocorriger au tableau.

2.1.2. Bilan de l'enquête

En somme de conclusion, nous disons que cette enquête nous a permis de suivre le processus d'enseignement/apprentissage. Où nous avons insisté à évaluer la performance et la compétence de l'enseignant, de savoir comment et avec quoi il arrive à transmettre ses savoirs et ses connaissances ? ainsi à savoir comment et à quel point les élèves interagissent avec lui ?

Ce que nous avons remarqué lors de l'observation, c'est la créativité des enseignants. Où ils essaient d'une façon ou d'une autre de faire comprendre leurs apprenants, à l'aide des activités qui contribuent à l'épanouissement et au développement de l'élève.

Quant aux élèves, ils étaient heureux d'apprendre à cette façon, car même les éléments faibles de la classe participent avec enthousiasme ce qui a rendu la classe plus dynamique.

Donc, nous constatons de cette expérience que la créativité est un apport bénéfique qui travaille l'enseignement/apprentissage.

2.2. Questionnaire : approche quantitative

2.2.1. Présentation du questionnaire

À l'aide de l'observation, nous avons obtenu une autre méthode de recueil de données, celle du questionnaire, où nous avons posé une série de 19 questions (des questions ouvertes, des questions fermées et des questions à choix multiples) aux enseignants du français de la 4^{ème} année moyenne, exerçant dans les écoles d'El-Goléa. Dans le but de connaître les avis des enseignants concernant l'apport des activités ludiques dans l'enseignement du français. Ainsi, pour savoir si ces pratiques sont applicables au sein des enseignants, si elles sont efficaces pour l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du français ou non. En d'autres termes, nous voulons vérifier l'influence et l'impact des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du français en basant sur les avis des enseignants.

Certains enseignants ont collaboré avec nous par contre d'autres qui n'ont même pas accepté de répondre au questionnaire. Alors que quelques-uns ont pris le questionnaire et ne nous l'ont pas renvoyé.

2.2.2. Analyse et interprétation des données

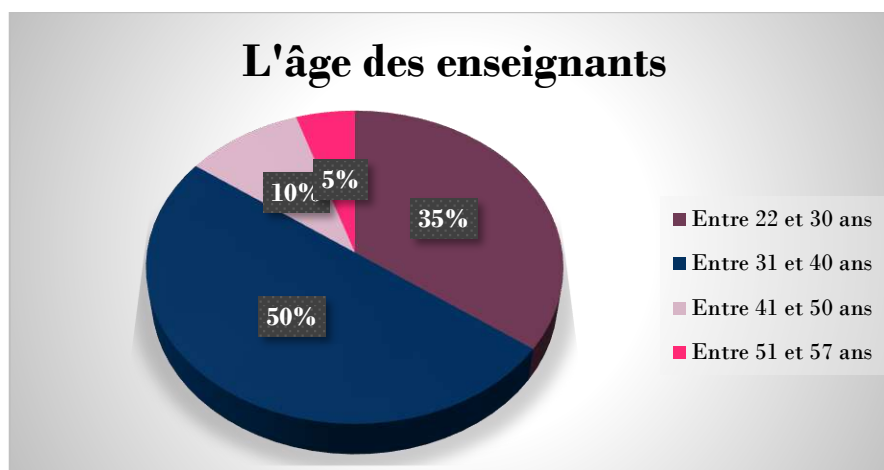
En ce qui concerne l'exploitation des résultats obtenus, nous avons en premier lieu élaboré des tableaux suivis par des graphiques afin de résumer les données présentées de chaque question.

Par la suite, nous avons engendrer des grilles de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

2.2.2.1. Question N° 01 : L'âge des enseignants.

Tableau N° 01 : « L'âge des enseignants ».

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Entre 22 et 30 ans	07	35%
Entre 31 et 40 ans	10	50%
Entre 41 et 50 ans	02	10%
Entre 51 et 57 ans	01	05%



Graphique N° 01

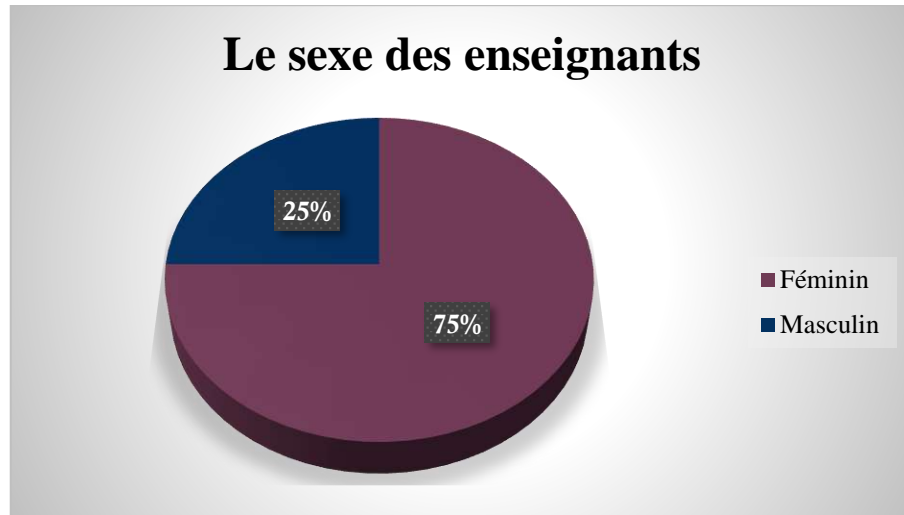
2.2.2.1.1. Présentation et analyse des résultats

Comme il est apparu dans le tableau au-dessus, l'âge des enseignants se situe entre 22 et 57 ans que nous l'avons divisé en quatre catégories : La première est celle des enseignants âgés entre 22 et 30 ans. Elle implique 07 jeunes enseignants et enseignantes qui sont au début de leurs carrière. La deuxième, englobe 10 enseignants âgés entre 31 et 40 ans, cette catégorie d'âge est la plus dominante, elle se caractérise par une combinaison d'un esprit jeune avec un peu de sagesse. Alors que la troisième (de 41 jusqu'à 50 ans) et la quatrième catégorie ne comprend qu'une minorité d'enseignants (deux pour la troisième et un pour la quatrième) qui ont de la patience, de la sagesse et de la connaissance.

2.2.2.2. Question N° 02 : Sexe.

Tableau N° 02 : « Le sexe des enseignants »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Féminin	15	75%
Masculin	05	25%



Graphique N° 02

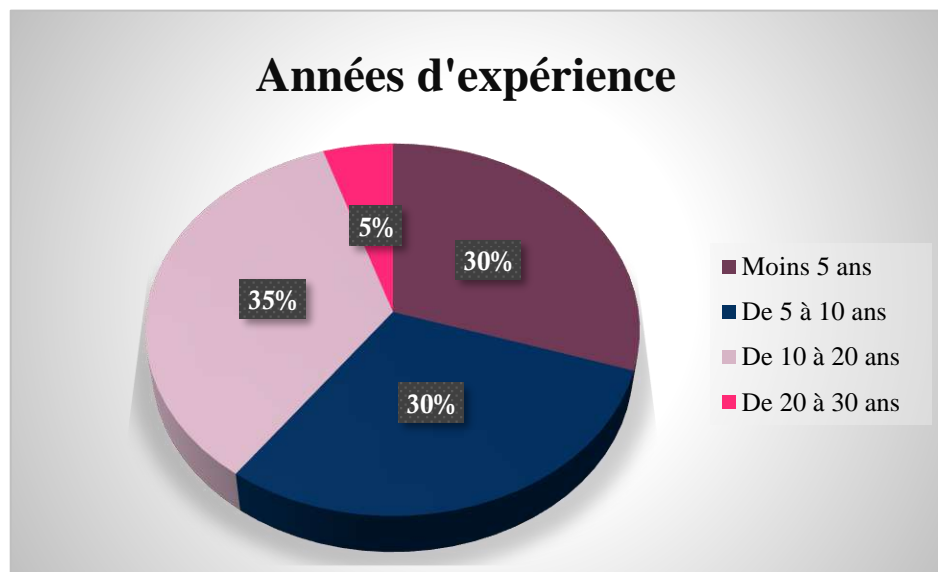
2.2.2.2.1. Présentation et analyse des résultats

Le graphique n°02 montre que la majorité des enseignants interrogés soit 75% sont des femmes, alors que seulement 25% sont des hommes. Donc, c'est le sexe féminin qui domine le cadre de l'enseignement.

2.2.2.3. Question N° 03 : Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

Tableau N° 03 : « Les années d'expérience ».

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Moins 5 ans	06	30%
De 5 à 10 ans	06	30%
De 10 à 20 ans	07	35%
De 20 à 30 ans	01	05%



Graphique N° 03

2.2.2.3.1. Présentation des résultats

Nous remarquons suite à l’observation du tableau et du graphique n°03, que sur 20 enseignants, 06 enseignants ont moins de 5 ans d’enseignement, soit un pourcentage de 30%, 06 autres ont de 5 à 10 ans avec 30%, 07 enseignants ont de 10 à 20 ans d’expérience soit 35%, et enfin un enseignant qui a plus de 20 ans dans l’enseignement avec un pourcentage de 05%.

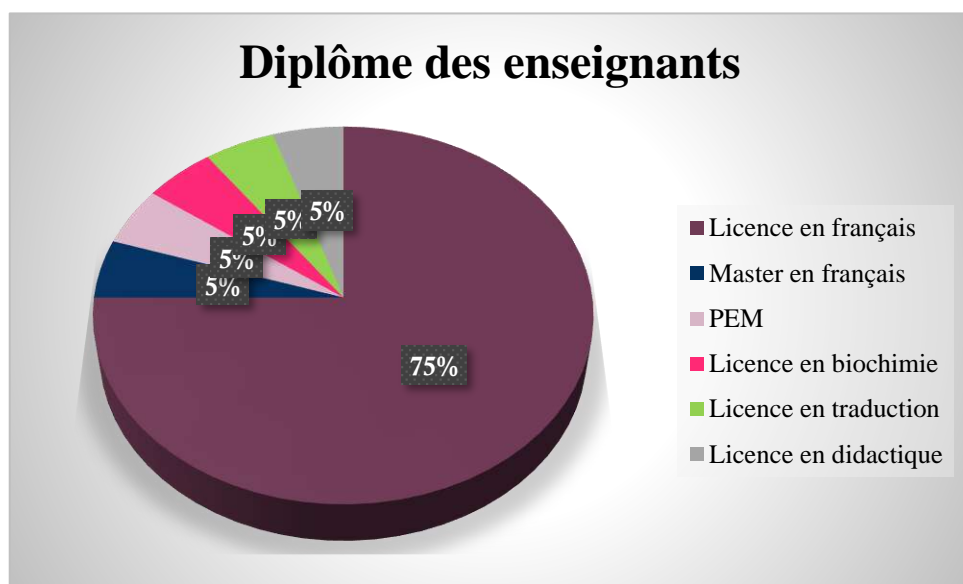
2.2.2.3.2. Analyse des résultats

À travers ces résultats nous observons qu’il y a une différence qui s’articule autour de l’ancienneté où nous trouvons des débutants (moins de 5 ans d’enseignement) et des experts (entre 5 et 30 ans). Où la majorité des enseignants ont enseigné entre 5 et 20 ans. Ils ont suffisamment d’expérience et ont donc une connaissance approfondie de la façon d’agir avec les élèves et comment leurs communiquer les informations. Alors qu’une minorité de 05% était dans sa fin de carrière.

2.2.2.4. Question N° 04 : Diplôme.

Tableau N° 04 : « Diplôme des enseignants ».

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Licence en français	15	75%
Master en français	01	05%
Professeur dans l’Enseignement Moyen	01	05%
Licence en biochimie	01	05%
Licence en traduction	01	05%
Licence en didactique	01	05%



Graphique N° 04

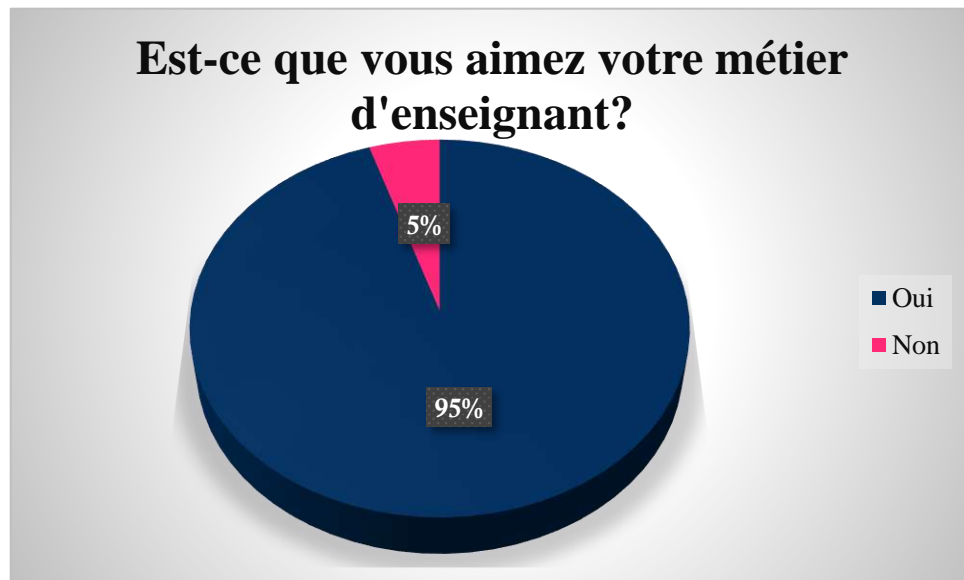
2.2.2.4.1. *Présentation et analyse des résultats*

D'après les résultats du tableau et ainsi celles du graphique, nous avons trouvé que les enseignants de français ne sont pas diplômés seulement en licence, master et PEM de français, mais aussi en d'autres domaines tels que la biochimie, la traduction et la didactique. Cela nous mène à s'interroger sur l'effet de cette diversité de domaines sur la valeur de l'enseignement.

2.2.2.5. *Question N° 05 : Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ? Justifiez.*

Tableau N° 05 : « Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ? »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	95%
Non	01	05%



Graphique N° 05

2.2.2.5.1. *Présentation des résultats*

Les résultats obtenus nous permettent de remarquer que presque tous les enseignants interrogés ont répondu positivement (19 réponses affirmatives contre une réponse négative, soit 95% versus 05%).

2.2.2.5.2. *Analyse et interprétation des résultats*

La majorité des réponses positives nous a montré d'abord que le choix des enseignants pour cette profession n'était pas accidentel, mais un choix raisonné. De plus les justifications données par ces enseignants nous expliquent ce choix. Certains enseignants ont justifié ce choix par l'amour apporté aux langues notamment à la langue française. La plupart des autres ont considéré l'enseignement comme un métier noble et c'est à eux de

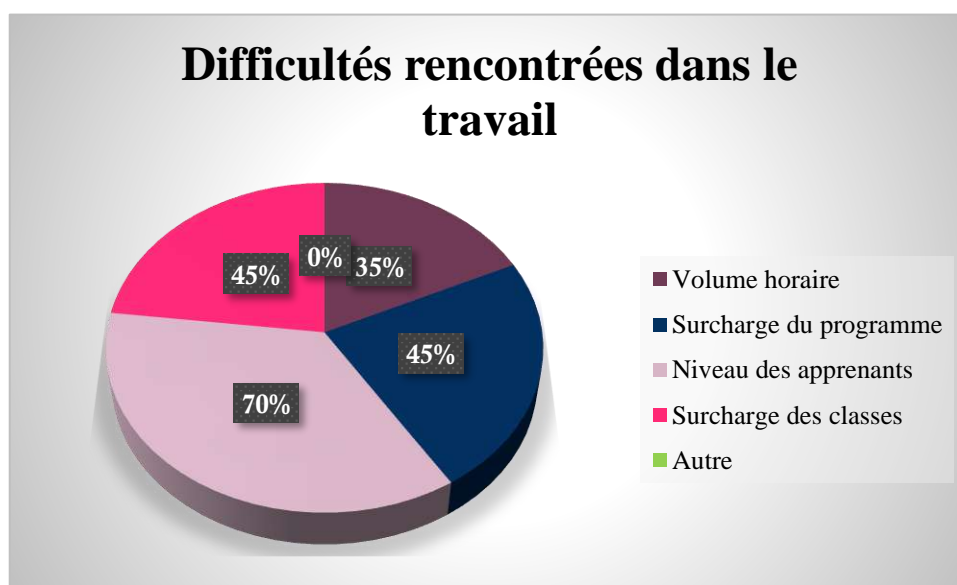
former la génération de demain. Ceux qui restent ont dit qu'ils aiment enseigner afin de donner aux élèves ce qu'ils ne savent pas. Alors que l'enseignant qui n'aime pas l'enseignement, il a justifié sa réponse en disant que c'est un métier trop fatiguant.

Enfin, nous pouvons dire que l'amour ou non de l'enseignement peut avoir une incidence positive ou négative sur les résultats des élèves et donc sur le niveau de l'enseignement.

2.2.2.6. Question N° 06 : Votre travail est difficile à cause de quoi ?

Tableau N° 06 : « Difficultés rencontrées dans le travail »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Volume horaire	07	35%
Surcharge du programme	09	45%
Niveau des apprenants	14	70%
Surcharge des classes	09	45%
Autre	00	00%



Graphique N° 06

2.2.2.6.1. Présentation des résultats

Par cette question nous voulons savoir ce qui empêche les enseignants à bien présenter leur cours, et bien livrer l'information. De ce fait nous avons suggéré des réponses telles que le volume horaire, la surcharge du programme, le niveau des apprenants et la surcharge des classes et nous avons laissé le choix libre aux enseignants en ajoutant la proposition autre.

À la lumière de ce tableau, nous avons constaté qu'une grande partie des enseignants (14 sur 20 enseignants) ont attribué la principale raison de la difficulté de leur travail au

niveau des apprenants. Alors que la surcharge du programme et celle des classes sont classé dans la deuxième place avec un pourcentage de 45%. Dans la troisième place, 07 enseignants trouvent comme véritable obstacle le volume horaire soit 35%. Dans la dernière place aucun enseignant n'a choisi la proposition autre.

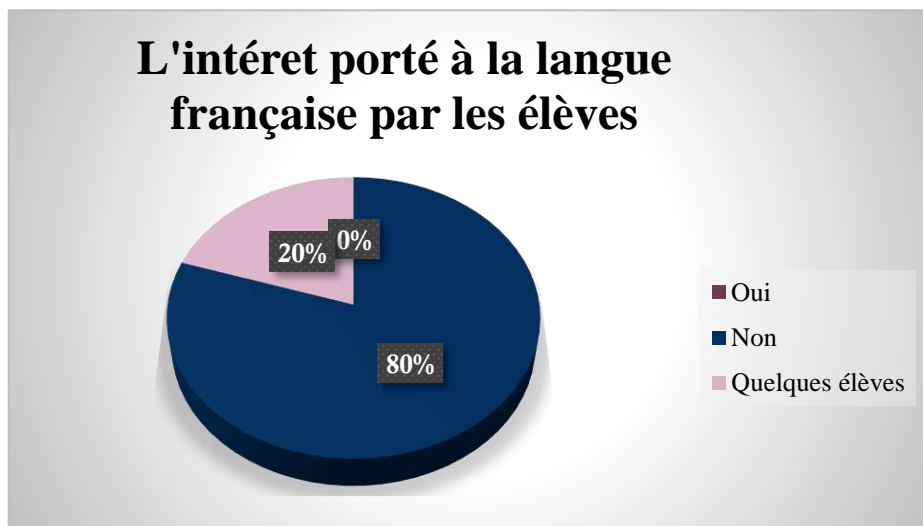
2.2.2.6.2. Analyse et interprétation des résultats

Nous concluons des résultats obtenus que le niveau des élèves constitue un obstacle majeur pour les enseignants, car la diffusion de l'information n'est pas lisse ni immédiate et que, par conséquent, les enseignants doivent à chaque fois reprendre leurs cours en changeant leurs méthodes. Ainsi, la surcharge des classes a donné presque les mêmes résultats : le manque de compréhension de tous les élèves et donc la fatigue de l'enseignant. Parfois, ce dernier est obligé de respecter le temps et le programme, ce qui l'empêche de réexpliquer la leçon pour ceux qui n'ont pas compris.

2.2.2.7. Question N° 07 : Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à la langue française ? Si non pourquoi ?

Tableau N° 07 : « L'intérêt porté à la langue française par les élèves »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	00	00%
Non	16	80%
Quelques élèves	04	20%



Graphique N° 07

2.2.2.7.1. Présentation des résultats

En ce qui concerne l'intérêt porté à la langue française par les élèves, aucun enseignant nous a affirmé que les élèves sont attachés avec le français. Mais une minorité des

enseignants soit 20% a répondu qu'il y a quelques élèves qui s'intéressent à cette langue. Enfin 14 enseignants avec un pourcentage de 80% ont répondu négativement.

2.2.2.7.2. *Commentaire et interprétation des résultats*

La grande majorité des enseignants dont leur réponse était « Non », ont expliqué pourquoi les élèves ne se soucient pas du français, affirmant que ceux-ci n'aiment pas la langue française à cause de ses difficultés et de sa complexité. Ils ont également ajouté que la société et l'entourage n'aident pas à apprendre cette langue. Pour d'autres, c'est dû au manque des moyens qui peuvent aider les élèves à l'apprentissage. Ainsi, au programme qui n'est pas assez attirant comme celui de l'anglais.

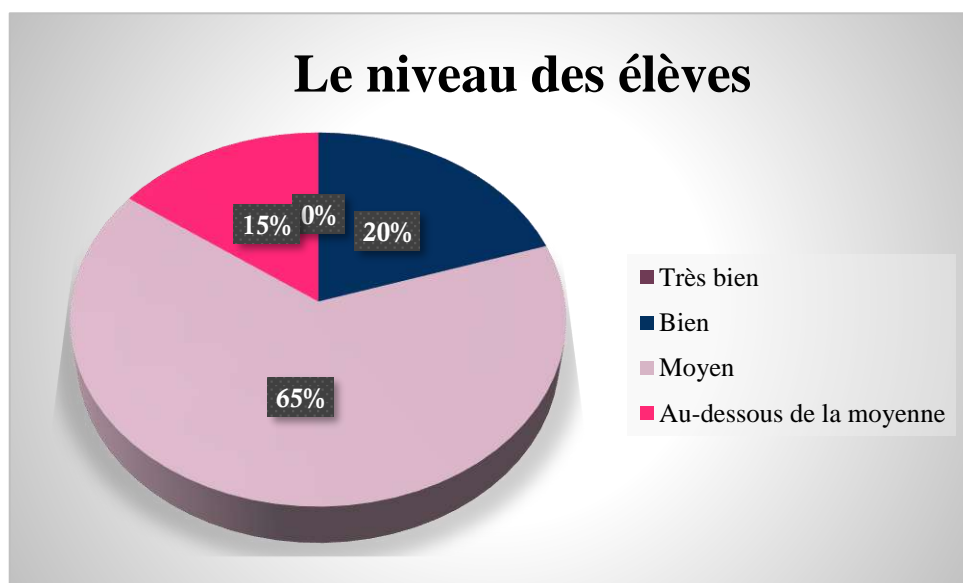
Les quelques élèves qui sont attachés avec cette langue selon les enseignants sont les bons éléments de la classe.

Les apprenants doivent être plus attentifs à cette langue car elle joue un rôle important dans leur parcours et leur carrière. C'est pour cette raison que nous avons proposée d'intégrer le jeu et les activités ludiques afin d'attirer leur attention et de les motiver pour l'apprendre.

2.2.2.8. *Question N° 08 : Quel est le niveau de vos élèves ?*

Tableau N° 08 : « Le niveau des élèves »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Très bien	00	00%
Bien	04	20%
Moyen	13	65%
Au-dessous de la moyenne	03	15%



Graphique N° 08

2.2.2.8.1. Présentation des résultats

De l'ensemble des enseignants questionnés, 13 ont évalué le niveau de leurs élèves par un niveau moyen. 04 l'ont qualifié de bien. Tandis que les 03 enseignants qui restent ont classé le niveau de leurs élèves au-dessous de la moyenne. Et personne n'a choisi le premier choix qui est très bien.

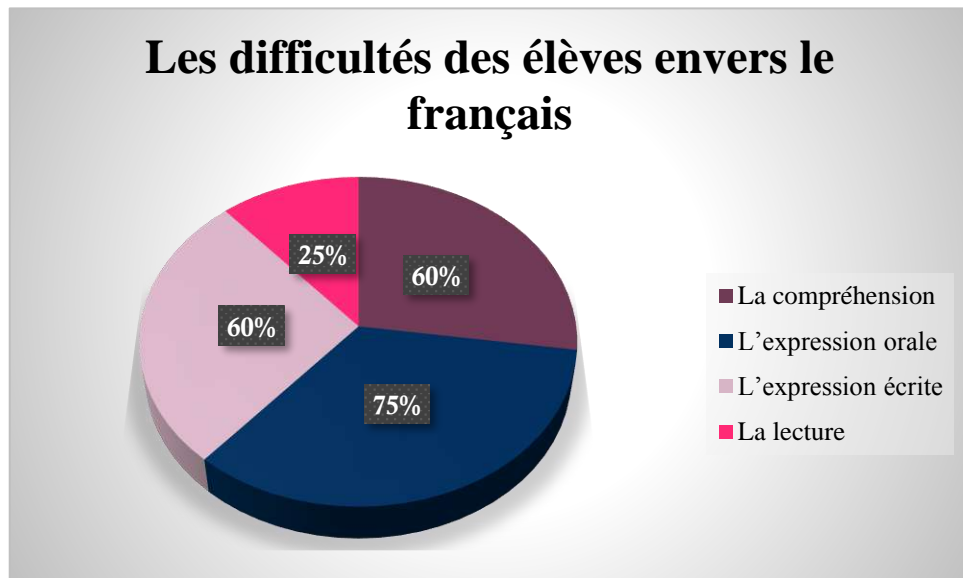
2.2.2.8.2. Analyse et interprétation

D'une manière générale nous pouvons constater à l'aide des résultats obtenus, qu'une bonne partie des enseignants trouve que le niveau de ses élèves est moyen. Ce qui nous amène à conclure que les élèves ont une certaine capacité d'apprendre il suffit juste de les guider, de mettre en disponible les moyens nécessaires qui les aident à apprendre et à inculquer chez eux le désir d'apprendre tels que les jeux éducatifs.

2.2.2.9. Question N° 09 : Où résident les difficultés de vos élèves ?

Tableau N° 09 : « Les difficultés des élèves envers le français »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
La compréhension	12	60%
L'expression orale	15	75%
L'expression écrite	12	60%
La lecture	05	25%



Graphique N° 09

2.2.2.9.1. Présentation des résultats

D'après le tableau n°09 nous pouvons observer que le premier obstacle qui entrave les élèves lors de l'apprentissage du français est l'expression orale avec un pourcentage de 75%. Bien que la compréhension et l'expression écrite se classent au deuxième rang avec 60%. Alors que l'écriture occupe le dernier rang avec 25%.

2.2.2.9.2. Analyse et interprétation des résultats

La Maîtrise d'une langue s'articule autour de la compréhension et de l'expression de cette langue. Par exemple, lorsque l'élève ne comprend pas ce que dit l'enseignant, les informations ne peuvent pas être reçues, et il n'arrive pas à répondre aux questions posées. Ce qui va entraver la communication entre lui et son enseignant. Pour cette raison, l'élève devint inactif en évitant la participation en classe.

Ce qu'on peut relever de ces réponses et les réponses des questions présidentes, c'est que les élèves détestent la langue française face aux difficultés rencontrées lors de l'apprentissage de cette langue. Cela est dû au manque de la compréhension et de l'expression que montrait le tableau ci-dessus.

2.2.2.10. Question N° 10 : Que pensez-vous du programme ? Et pourquoi ?

Tableau N° 10 : « Le niveau du programme »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Excellent	01	05%
Adéquat	14	70%
Sans valeur	05	25%



Graphique N° 10

2.2.2.10.1. Présentation des résultats

Nous voulons par cette question savoir si le programme du français aide vraiment à l’enseignement/ apprentissage de cette langue ?

En basant sur le point de vue des enseignants. Une bonne partie des enseignants trouve le programme adéquat, 05 l’ont qualifié par sans valeur, et seulement 01 le voit comme excellent : 70% pour adéquat, 25% sans valeur et 05% excellent.

2.2.2.10.2. Analyse et interprétation des résultats

Les enseignants qui trouvent que le programme est sans valeur. Ils ont justifié leurs réponses par la surcharge et volume du programme, pour eux, il reste très académique voire répulsif, ce qui fait que cela n’attire ni les élèves ni leur curiosité. Ils disent qu’il y a un fossé entre la réalité que vit les élèves et les programmes.

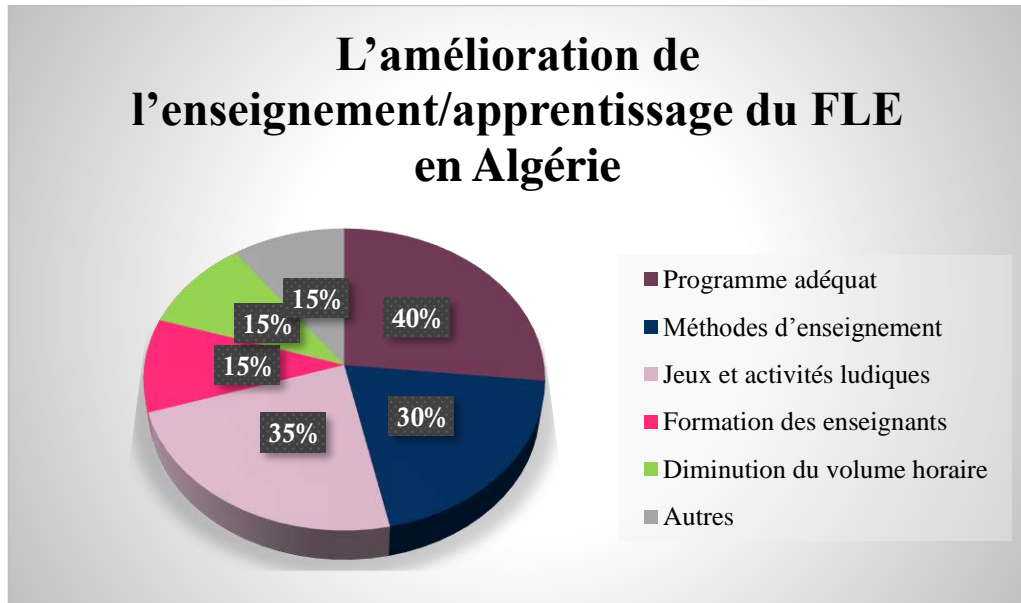
Ceux qui l’ont qualifié par adéquat ont déclaré qu’il est difficile pour le niveau des élèves et qu’il manque certaines démarches qui peuvent être au service de l’enseignement.

2.2.2.11. Question N° 11 : Selon vous, comment peut-on améliorer l’enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays ?

Tableau N° 11 : « L’amélioration de l’enseignement/apprentissage du FLE en Algérie »

Sur l’ensemble des réponses proposées par les enseignants, nous pouvons dégager les points suivants :

Réponses	Nombre des enseignants	Pourcentage
Construire un programme adéquat avec les besoins de l’élève	08	40%
Changer les méthodes d’enseignement et baser sur l’audio-visuel	06	30%
Multiplication des activités et l’intégration des jeux éducatifs	07	35%
Former les enseignants	03	15%
Diminuer le volume horaire	03	15%
Autres	03	15%



Graphique N° 11

2.2.2.11.1. Présentation des résultats

Par cette question nous voulons laisser le choix libre aux enseignants pour savoir leurs points de vue concernant l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays. Le tableau N°11 résume la plupart des réponses fournies par le questionnaire. 08 enseignants ont proposé de construire un programme adéquat avec les besoins de l'élève. 07 autres, voient que la multiplication des activités et l'intégration des jeux éducatifs serait une bonne solution. Tandis que 06 enseignants optent pour le changement des méthodes d'enseignement en se basant sur les méthodes audiovisuelles. 03 pour la formation des enseignants. 03 veulent diminuer le volume horaire. Ceux qui restent ont suggéré de baser sur la lecture et de réduire le nombre des élèves dans la classe.

2.2.2.11.2. Analyse et interprétation des résultats

Le programme chargé, le volume horaire fatigant, les classes volumineuses, la routine ennuyeuse, tout cela peut provoquer la démotivation et le désintérêt de l'apprentissage. Ce qui amène donc à un échappement scolaire.

D'après les propositions des enseignants pour l'amélioration de l'enseignement de français, nous concluons que le programme joue un rôle majeur dans l'amélioration ou la détérioration de l'enseignement dans notre pays. Où la plupart des enseignants le perçoivent comme étant intensif et ne correspondant pas au niveau de leurs élèves. Et donc il n'a pas abouti à des résultats positifs.

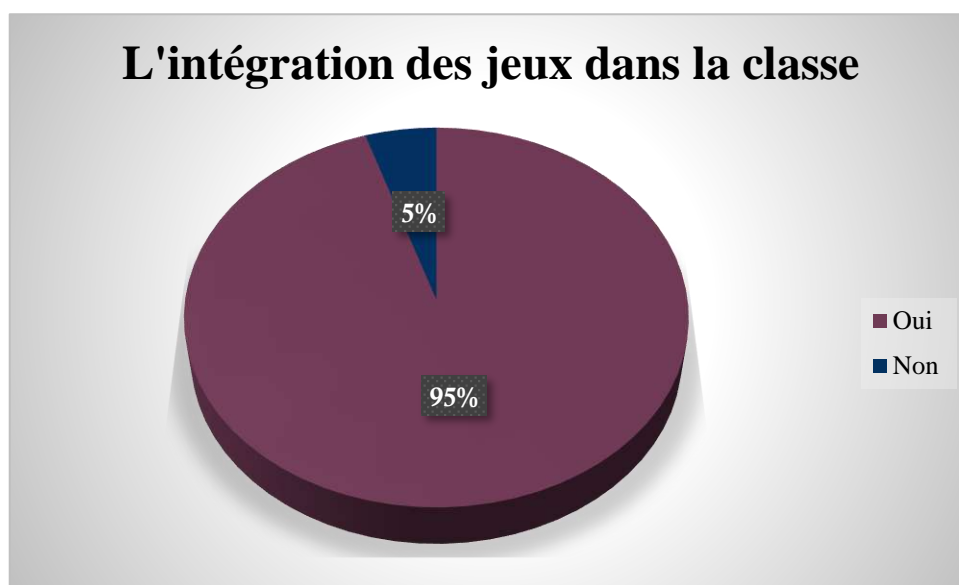
Pour certains, il faut centré sur les enseignants, en préparant des formations d'où ils apprennent comment adapter des méthodes plus adéquates avec les besoins des élèves afin de bien transmettre les informations.

Pour d'autres, nous pouvons améliorer l'enseignement à l'aide des activités ludiques, car à l'aide de ces derniers l'enfant va être motivé pour apprendre en s'épanouissant.

2.2.2.12. Question N° 12 : Êtes-vous d'accord avec l'intégration des jeux dans vos classes ? Pourquoi ?

Tableau N° 12 : « L'intégration des jeux dans la classe »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	95%
Non	01	05%



Graphique N° 12

2.2.2.12.1. Présentation des résultats

Une totalité de 19 enseignants sur 20 étaient d'accord avec l'intégration des jeux dans la classe. Tandis qu'un enseignant a refusé cette idée.

2.2.2.12.2. Analyse et interprétation des résultats

L'intégration des jeux était parmi les solutions proposées afin d'améliorer l'enseignement /apprentissage de notre pays. Ce qui a été approuvé par tous les enseignants sauf un qui a justifié sa réponse par le fait que les élèves adorent jouer, tout en basant sur le jeu et en ignorant ce qui est essentiel (l'apprentissage, le savoir et la leçon).

Les enseignants qui ont accepté d'introduire les jeux dans leur programme scolaire ont justifié cela en affirmant que les jeux aident les élèves à la compréhension, à attirer

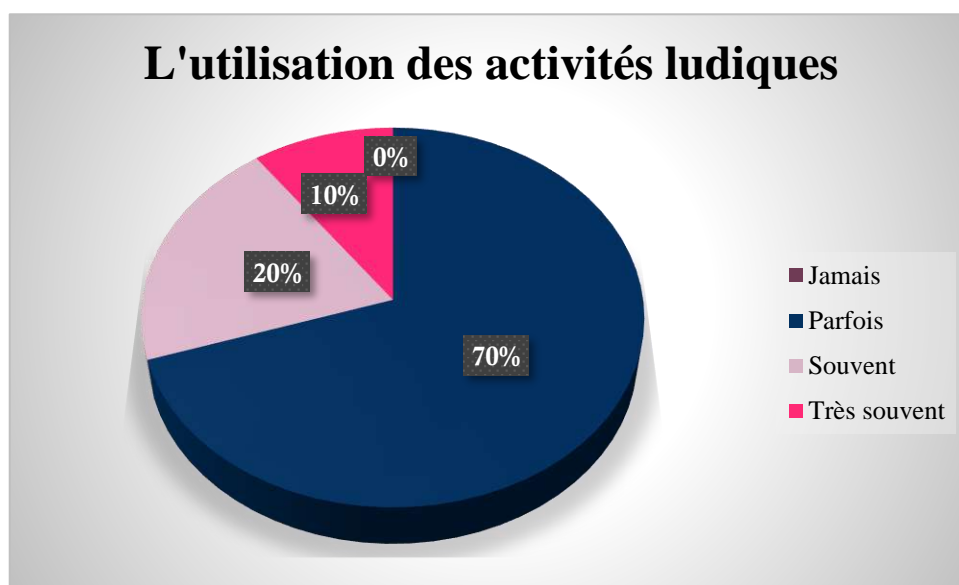
leur attention et de les motiver à recevoir les informations. De plus, les jeux donnent l'envie aux élèves d'aimer la matière car ils vont se distraire un peu de la charge du programme. De ce fait, la classe sera plus dynamique.

Donc, nous concluons que le ludique a un rôle assez important à attirer l'attention des élèves envers leurs cours car ils aiment jouer. Lorsque nous combinons les jeux avec l'étude, nous contribuons à améliorer les conditions de l'enseignement.

2.2.2.13. Question N° 13 : Dans la pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ?

Tableau N° 13 : « L'utilisation des activités ludiques »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Jamais	00	00%
Parfois	14	70%
Souvent	04	20%
Très souvent	02	10%



Graphique N° 13

2.2.2.13.1. Présentation des résultats

Dans cette question, nous voulons déterminer le degré d'utilisation des activités ludiques par les enseignants. Nous relevons du tableau que tous les enseignants recourent au ludique dans leurs pratiques pédagogiques. Toutefois cette utilisation varie selon le degré de compatibilité de chaque enseignant, puisque 14 enseignants sur 20 recourent parfois aux activités ludiques. Alors que 04 enseignants l'utilisent souvent et seulement 02 enseignants les pratiquent très souvent dans leurs classes. Enfin, il n'y a pas d'enseignant qui n'a jamais utilisé ces activités dans sa classe.

2.2.2.13.2. Analyse et interprétation des résultats

Sur l'ensemble des enseignants sondé, nous avons constaté qu'ils ont tous déjà pratiqué ces activités avec leurs élèves. Ce qui nous mène à déduire que l'utilisation de ces supports ludiques par les enseignants quelle que soit la manière ou le type de ces activités prouve que le jeu fait déjà partie des supports pédagogiques présents sur le terrain.

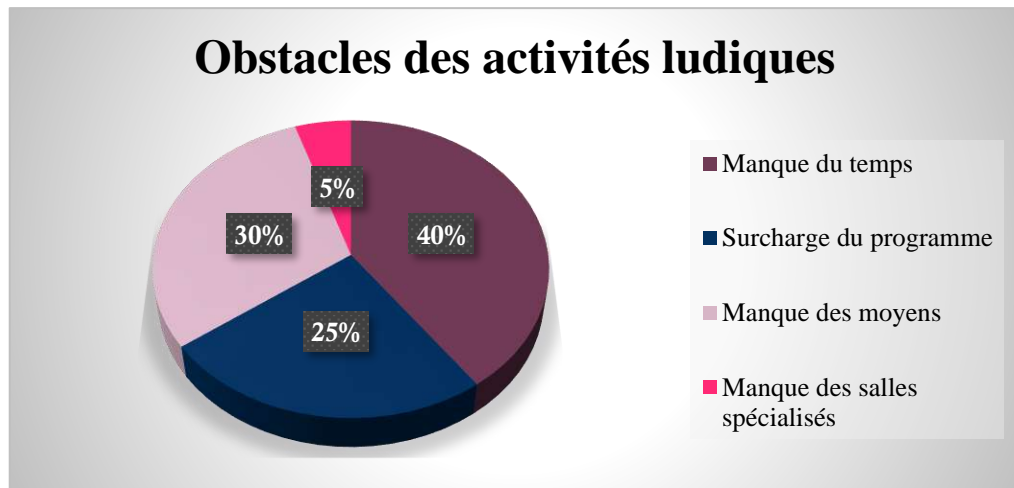
2.2.2.14. Question N° 14 : qu'est-ce qui vous empêche/pousse à utiliser ces activités ?

2.2.2.14.1. Présentations des résultats :

Selon les réponses collectées, nous avons développé deux tableaux résumant ces réponses. L'un résume les raisons qui empêchent l'utilisation de ces activités. Tandis que l'autre résume les causes qui poussent les enseignants à les utiliser.

Tableau N° 14-a : « Les raisons qui empêchent l'utilisation des activités ludiques »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Manque du temps	08	40%
Surcharge du programme	05	25%
Manque des moyens, équipements pédagogiques	06	30%
Manque des salles spécialisés	01	05%

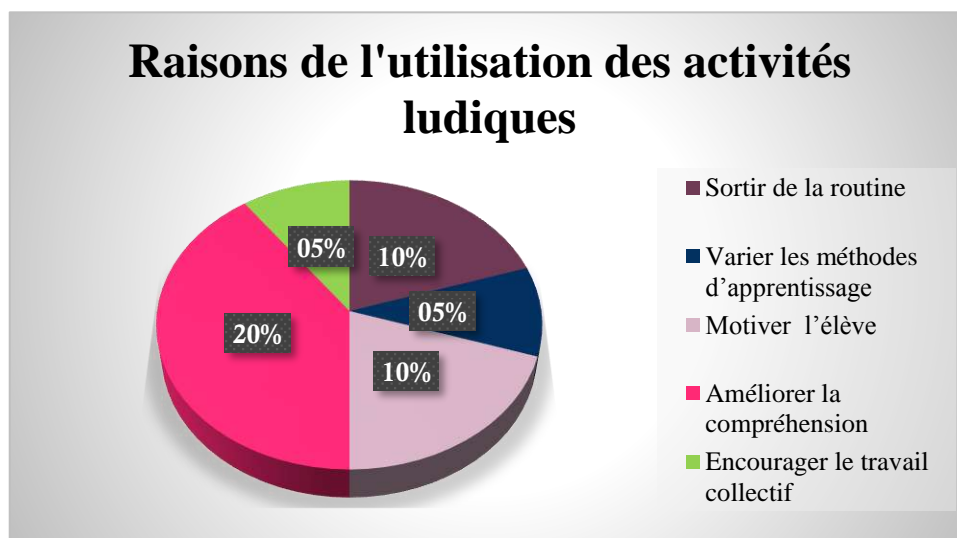


Graphique N° 14- a

D'un côté, la raison qui empêche la plupart des enseignants d'utiliser des jeux est due au manque du temps en premier lieu par un pourcentage de 40%, arrivant en deuxième lieu le l'absence des moyens et les équipements pédagogiques avec 30%, puis la surcharge du programme 25%, et enfin le manque des salles spécialisés avec 05%.

Tableau N° 14-b : « Les motivations qui poussent les enseignants à utiliser ces activités »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Sortir de la routine	02	10%
Variar les méthodes d'apprentissage	01	05%
Motiver et attirer l'attention de l'élève	02	10%
Améliorer la compréhension	04	20%
Encourager le travail collectif	01	05%

**Graphique N° 14- b**

De l'autre côté, il existe des motivations qui poussent les enseignants à recourir au jeu dans la classe. Parmi les nous citons ceux qui ont été répétés dans les réponses des enseignants. En premier lieu, 04 enseignants affirment qu'ils l'utilisent afin d'améliorer la compréhension des apprenants. Tandis que 02 enseignants déclarent que ces activités aident à motiver et attirer l'attention de l'élève, et 02 autres les voient comme un outil pour sortir de la routine. En dernier lieu, un enseignant les traite comme un moyen pour encourager le travail collectif et un autre pour varier les méthodes d'apprentissage.

2.2.2.14.2. Analyse et interprétation des résultats

D'après les résultats obtenus, nous concluons que les pratiques ludiques jouent un rôle très important dans l'enseignement, car ils aident les enseignants et les élèves en même temps. D'abord, ils aident l'enseignant à bien relier l'information et à rendre la matière plus attrayante pour l'élève.

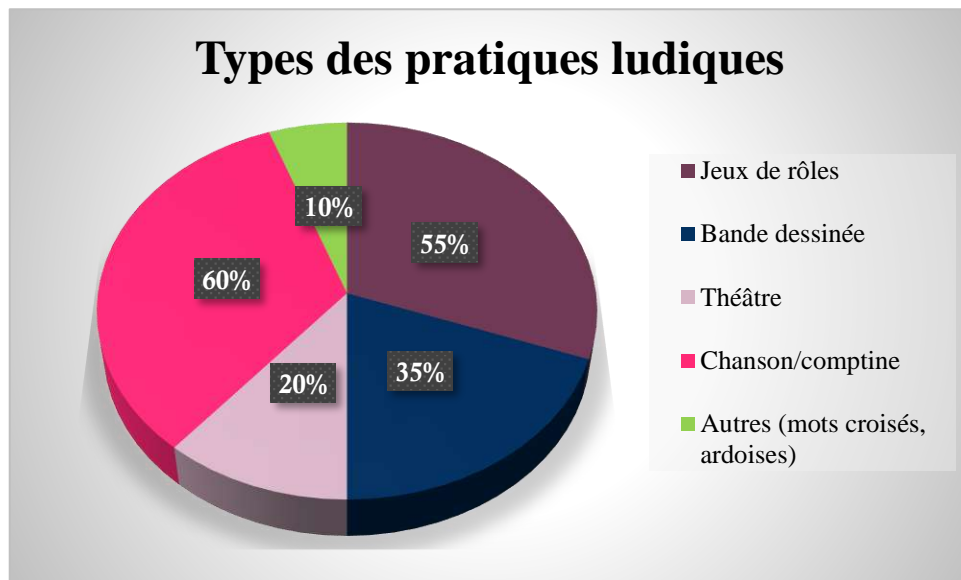
De plus, ils construisent un facteur important dans la diversification des méthodes de la diffusion de l'information afin de faire comprendre l'apprenant. Et enfin, pour créer un climat favorable dans la classe.

Pour atteindre les objectifs souhaités, nous devons consacrer du temps spécial à ces activités et les inclure dans le programme. Ainsi, le matériel et les outils nécessaires doivent être fournis autant que possible pour faciliter la tâche de l'enseignant.

2.2.2.15. Question N° 15 : Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? Pourquoi ?

Tableau N° 15 : « Types des pratiques ludiques »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Jeux de rôles	11	55%
Bande dessinée	7	35%
Théâtre	4	20%
Chanson/comptine	12	60%
Autres (mots croisés, ardoises)	2	10%



Graphique N° 15

2.2.2.15.1. Présentation des résultats

À la lumière du tableau n°15, nous pouvons noter que la majorité des enseignants ont recours aux chansons/comptines (12 enseignants). Alors que 11 ont eu recours aux jeux de rôles, 07 pour la bande dessinée, 04 ont préféré le théâtre, et enfin seulement 02 travaillent avec les autres pratiques ludiques comme les mots croisés et les ardoises.

2.2.2.15.2. Analyse et interprétation des résultats

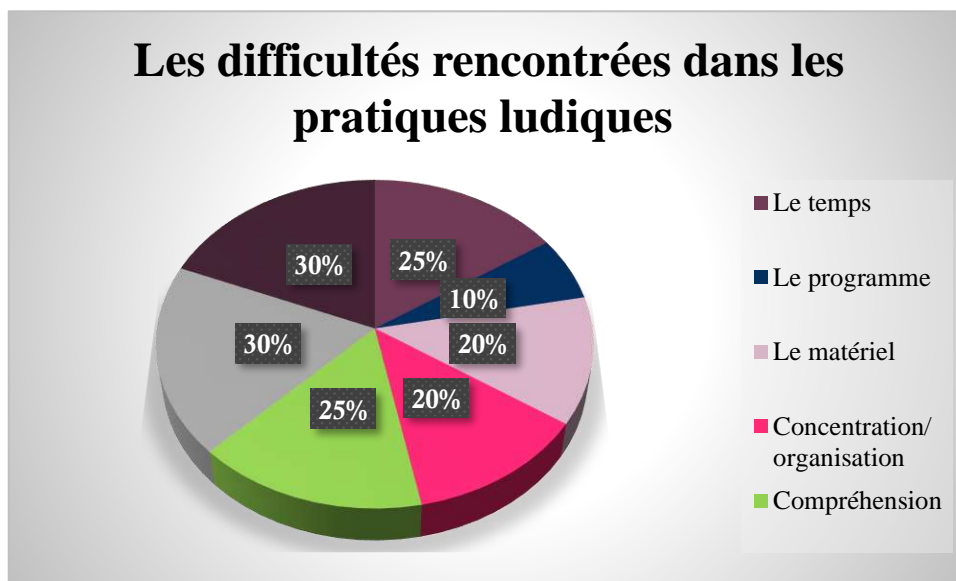
Ce que nous constatons de ce qui précède, c'est que nos enseignants varient leur choix d'activités en fonction des besoins de leurs élèves. Pour certains, ces activités servent à motiver les élèves et à les aider pour mieux comprendre, autrement dit, l'apprentissage sera plus facile et agréable. Pour d'autres, les jeux de rôles sont un outil qui enthousiasme

l'élève, ils offrent aux apprenants de vivre ce qu'ils veulent être dans le futur. Le théâtre permet aux apprenants de bien assimiler la langue en échangeant des propos oralement. De ce fait, l'enfant serait impliqué malgré lui. Vu que les élèves aiment la musique et les histoires, les chansons et les comptines seraient une bonne activité qui les permet de pratiquer les langues tout en bougeant et en s'amusant.

2.2.2.16. Question N° 16 : Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Tableau N° 16 : « Les difficultés rencontrées dans les pratiques ludiques »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
L'insuffisance du temps	05	25%
Surcharge du programme	02	10%
Matériels non disponible	04	20%
Pas de concentration/ d'organisation	04	20%
Manque de compréhension	05	25%
Autres	06	30%
Aucun	06	30%



Graphique N° 16

2.2.2.16.1. Présentation des résultats

En faisant diverses activités, certains enseignants font face à des difficultés qui peuvent les entraver. La plupart de ces difficultés sont dues au manque du temps et au manque de la compréhension des élèves avec un pourcentage de 25%. De plus, 20% des enseignants souffrent de l'absence des matériels et des salles spécialisées et 20% déclarent qu'il faut souvent surveiller les apprenants lors de l'activité si non ils ne concentreront

pas. 10% des enseignants ont rencontré autres obstacles tels que : la surcharge des classes, la peur des élèves et le manque de contact. Enfin, la majorité des enseignants, soit 30% ont déclaré qu'ils ne rencontrent aucun problème lors la réalisation de ces activités.

2.2.2.16.2. Analyse et interprétation des résultats

Afin de susciter le désir d'apprendre chez les élèves, les enseignants optent pour les pratiques ludiques dans la classe.

La surcharge du programme et l'insuffisance du temps, sont les principaux obstacles qui empêchent les enseignants à pratiquer ces activités, car l'enseignant est tenu de suivre le programme et de l'appliquer à un moment précis. Donc il est obligé de choisir entre ce qui est obligatoire et ce qui est optionnel.

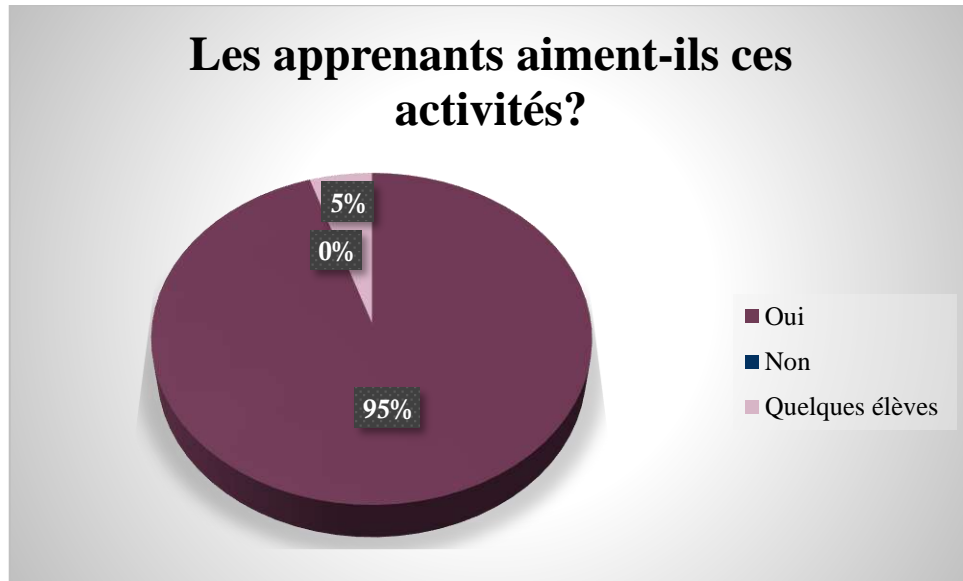
Même s'il est capable de consacrer du temps, il souffre de l'absence du matériel (les salles spécialisées, le data show, les ordinateurs, les baffes, etc.) Et d'organisation qui permettent de créer l'atmosphère propice à ce type d'activités.

C'est pour cette raison, il est préférable de fournir les ressources nécessaires pour aider les enseignants à mettre en œuvre ces activités au profit des élèves.

2.2.2.17. Question N° 17 : D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? Pourquoi ?

Tableau N° 17 : « Les apprenants aiment-ils ces activités ? »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	95%
Non	00	00%
Quelques élèves	01	05%



Graphique N° 17

2.2.2.17.1. Présentation des résultats :

Afin de voir si les élèves sont motivés par cette méthode d'enseignement, nous avons posé cette question aux enseignants. OÙ le résultat était très positif ; ils ont tous assuré que ses apprenants adorent ces activités sauf un qui déclare que seulement les bons éléments les aiment.

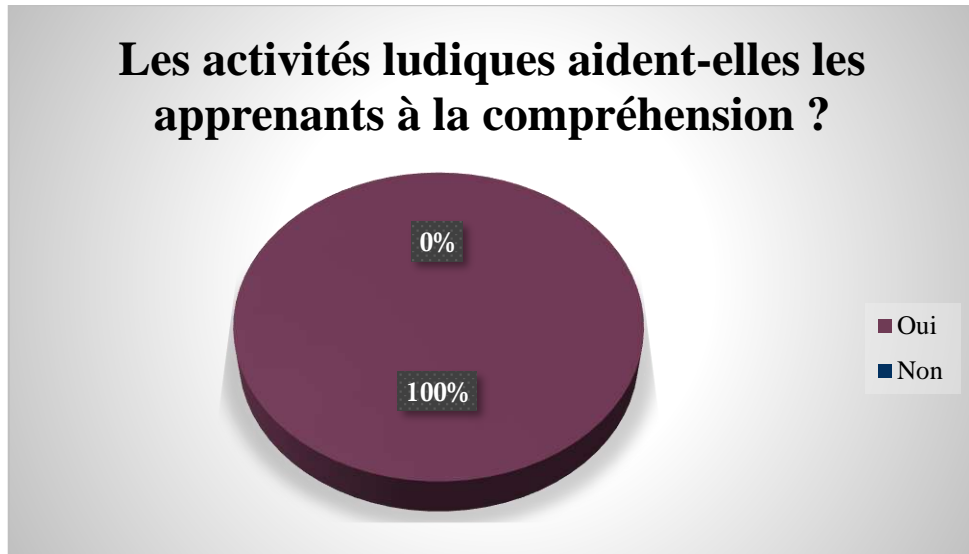
2.2.2.17.2. Analyse et interprétation des résultats

Ce que nous pouvons constater des réponses précédentes, c'est que ce genre de pratique est préféré par les apprenants, car ils préfèrent d'apprendre en agissant et en s'amusant que d'apprendre en écoutant seulement. De plus, en jouant, ils se sentent libres d'erreurs et d'un programme strict ennuyeux.

2.2.2.18. Question N° 18 : Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons ?

Tableau N° 18 : « Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%



Graphique N° 18

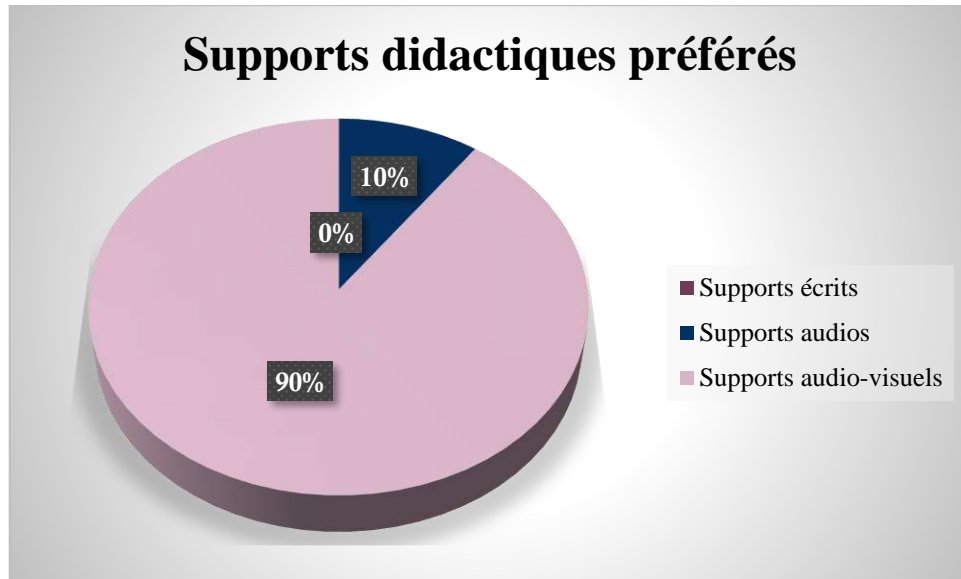
2.2.2.18.1. Présentation, analyse et interprétation des résultats

Sur l'ensemble des réponses, et comme il est apparu dans le graphique n°18, nous pouvons voir que la totalité des enseignants sondés (soit 100%) ont confirmé que ces pratiques à caractère ludique sont un réel avantage pour nos élèves. Quel que soit dans la grammaire, la phonétique, l'orthographe, le vocabulaire, etc.

2.2.2.19. Question N° 19 : Quels supports didactiques préférez-vous ?

Tableau N° 19 : « Supports didactiques préférés »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Supports écrits	0	0%
Supports audios	02	10%
Supports audio-visuels	18	90%



Graphique N° 19

2.2.2.19.1. Présentation des résultats

La lecture de ce tableau nous permet de constater qu'une totalité des enseignants favorisent les supports audio-visuels (soit 90%), alors que seulement 10% préfèrent les supports audios et personne n'a choisi de travailler avec les supports écrits.

2.2.2.19.2. Analyse et interprétation des résultats

Étant donné que les élèves aiment regarder la télévision, de ce fait le recours à l'audiovisuel est le meilleur moyen d'attirer leur attention. De plus, quand ils voient et entendent une information sur un vidéo, ils la conservent plus que de la lire au tableau ou dans un livre. L'exemple le plus frappant est que lorsqu'ils voient une histoire sous la forme d'un film, ils la comprennent mieux que de la lire dans un livre, car ils attendent impatiemment leurs détails. Cela les aide à entendre la prononciation correcte des mots, et à identifier les nouveaux termes.

2.2.3. Bilan de l'enquête

Afin de parvenir à une solution au problème posé par le fait que les élèves ne portent aucun intérêt à l'apprentissage du français et de vérifier l'hypothèse qui consiste à recourir au jeu pour l'amélioration de l'enseignement/apprentissage.

Le questionnaire nous a permis de situer auprès des enseignants afin de connaître leurs avis sur les activités ludiques et de savoir ce qui les empêchent à recourir à ce genre de pratiques. Il nous semble essentiel de citer quelques idées qui nous ont remarqué dans cette analyse ;

D'un côté, la majorité des enseignants affirment que les pratiques ludiques contribuent à l'amélioration des conditions de l'enseignement/apprentissage, tout en aidant l'enseignant et l'apprenant à la fois. Où ils servent à faciliter l'explication et la compréhension du cours, à motiver et influencer les apprenants, ainsi à implanter le désir d'apprentissage dans une classe dynamique.

De l'autre côté, un seul enseignant voit ce genre d'activité comme outil de distraire qui détourne les élèves des leçons.

Les enseignants ayant recours à ce genre d'activités souffrent de quelques empêchements tels que la surcharge du programme et le manque du temps, l'absence des outils et de matériels pédagogiques, la surcharge des classes et le niveau des apprenants.

Enfin, nous avons constaté que ces pratiques ludiques contribuent vraiment à l'amélioration de l'enseignement/apprentissage, il suffit juste de mettre en considération de résoudre les problèmes rencontrés par les enseignants.

2.3. Expérimentation des activités

Après les séances auxquelles nous avons assistés, et les recherches que nous avons faites sur les différents jeux éducatifs, nous avons eu l'intention de faire plusieurs activités dans presque tous les points de la langue : le vocabulaire, la grammaire, l'orthographe, la phonétique, l'oral, etc. Mais, faute de temps suffisant, de planning et d'organisation de rendez-vous avec les enseignants, ainsi que le niveau des élèves. Où nous n'avons réalisé que quelques activités qui se diffèrent selon le support et l'objectif.

Notre sélection du corps n'a pas été arbitraire, d'abord et avant tout, nous avons choisi de réaliser notre étude à l'école moyen, car il est facile de travailler avec eux et de les contrôler par rapport à ceux des écoles primaires et secondaires.

Ensuite le genre d'activités que nous voulons réaliser convient avec cette catégorie, car il nécessite un bagage linguistique que les élèves de primaires ne l'ont pas.

Enfin, le choix du niveau est dans le but d'aider les élèves de la 4^{ème} année de les faire sortir du cadre strict de l'enseignement de les préparer au BEM, tout en s'épanouissant.

2.3.1. *Activité 01 : Jeu des antonymes*

2.3.1.1. *Préparation de l'activité*

Au début, nous avons proposé un ensemble de paires de mots opposés. Ensuite, nous l'avons divisé en quatre séries. Chaque série contient une vingtaine de mots dont leur difficulté varie du plus facile au plus difficile.

2.3.1.2. *Règles à respecter*

Ce jeu consiste à rassembler chaque mot avec son antonyme. Le groupe gagnant est celui qui arrive à réunir correctement, avant les autres groupes, toutes ses paires.

2.3.1.3. *Mise en application*

Nous avons réalisé cette activité dans une séance de TD avec une classe de quatrième année moyenne. Les élèves ont été regroupés en quatre groupes (A, B, C, D). Pour chaque groupe une vingtaine d'étiquettes était distribuées, tout en expliquant les règles du jeu.

Au départ, l'action était si lente, mais au fur et à mesure, une ambiance à apprendre dans un air de compétition, jaillit dans la salle. Où les élèves de chaque groupe collaborent tout en demandant de l'aide et partageant les informations entre eux afin de gagner le jeu. À la fin, un petit cadeau symbolique est donné aux gagnants afin de les motiver.

2.3.1.4. *Objectif de l'activité*

Par ce jeu, l'élève sera capable de reconnaître les nouveaux mots à travers les mots qui s'y opposent. Il stimule également la curiosité chez lui pour connaître le sens des mots. De plus, il contribue à l'enrichissement du vocabulaire.

2.3.1.5. *Remarques*

Vu que les élèves étaient tous de sexe masculin, nous nous attendons à ce qu'ils n'aillent pas interagir avec nous, mais dès que nous avons prononcé le mot « jouer », ils étaient très enthousiastes à commencer le jeu.

Nous avons remarqué que les élèves ont beaucoup aimé cette activité. Ainsi, lorsque nous avons demandé ce qu'ils avaient appris de cette expérience, Ils ont répondu qu'ils avaient appris de nouveaux mots qu'ils n'avaient pas connu auparavant.

Les élèves ont tellement admiré cette activité, que le temps s'est coulé précipitamment. De plus, ils nous ont demandé à la fin de la séance de refaire une autre activité comme celle-ci.

2.3.2. *Activité 02 : Jeu de champ lexical*

Inspiré par un jeu anglais « run to the board » traduction de « courir au tableau ».

2.3.2.1. *Préparation*

D'abord, Nous avons regroupé les élèves en quatre groupes, et nous avons donné à chaque groupe un marqueur d'une couleur différente des autres. Puis, nous avons divisé le tableau en quatre parties, chaque partie correspond à un groupe. Comme ils ont étudié l'environnement (Projet I : Protégeons notre environnement), nous avons demandé aux élèves d'écrire le champ lexical de l'environnement. Le temps de l'activité est limité en 3 minutes. Les réponses similaires sont éliminées.

2.3.2.2. *Règle du jeu*

Chaque équipe choisit un élève pour écrire le mot dans sa partie au tableau. Au tour de rôle, les membres de chaque groupe se succèdent au tableau pour tracer le maximum de mots/ expressions du champ lexical de l'environnement avant la fin du temps consacré à cette activité.

2.3.2.3. *Objectif*

Le principe du jeu dépend de la vitesse de l'intuition, de la mémorisation et de la concentration. C'est une bonne méthode pour s'assurer que les élèves mémorisent les nouveaux mots, comment les écrire. Notamment apprendre le champ lexical.

2.3.2.4. *Remarque*

L'un des inconvénients que nous avons rencontrés dans l'application de ce jeu est le non-respect de tour de rôle. Où les élèves étaient très heureux de jouer et de se déplacer dans la salle. La concurrence entre les apprenants était tellement forte que chacun d'entre eux essaye d'une façon ou d'une autre de décrocher la première place.

2.3.3. *Activité 03 : La bataille navale des verbes*

La réalisation de ce jeu était pendant une heure, avec une classe de 4^{ème} année moyenne qui contient à peu près une trentaine d'élèves ; garçons et filles.

2.3.3.1. Objectif et préparation du jeu

Afin de réviser la conjugaison des verbes étudiés, nous avons fait une bataille navale des verbes, de Tiphanie MONTUS³². Où nous avons imprimé des tableaux et des formulaires de navires. Chaque tableau contient une ligne de pronoms personnels et une colonne de verbes ayant relation avec le projet II : protégeons notre environnement (être, avoir, aller, protéger, préserver, polluer, choisir, faire, jouer, lire, regarder et manger).

Nous avons regroupé les élèves en quatre groupes. Par la suite, nous avons fait une révision des terminaisons des verbes (du 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} groupe) au présent, au futur, à l'imparfait et au conditionnel présent. Après, nous avons nommé chaque groupe par un temps de verbe en désignant les adversaires (le présent vs le futur et l'imparfait contre le conditionnel présent). Puis, nous avons distribué les imprimés et les formulaires à chaque groupe tout en expliquant les règles du jeu.

2.3.3.2. Principe et mise en application du jeu

Ce jeu se joue en deux groupes adversaires. La règle du jeu consiste à trouver et à détruire les navires de l'adversaire. Tout en conjuguant les verbes donnés.

Tout d'abord, chaque groupe, va placer en cachette ses navires sur les cases du tableau de la fiche soit horizontalement ou verticalement : un porte-avions (5 cases), un croiseur (4 cases), un contre-torpilleur (3 cases), un sous-marin (3 cases) et un torpilleur (2 cases).

Chaque équipe cherche les navires de l'adversaire pour les détruire. Tout en utilisant la conjugaison pour déclarer les cases attaquées. Après chaque attaque ils cochent les cases attaquées afin de faciliter la tâche.

Si l'attaque est ratée l'adversaire dit : « pas touché ! », si un navire est touché il dit : « touché ! », et quand un navire est coulé, il l'annonce en disant : « navire coulé ! ».

2.3.3.3. Remarque

Lors de la réalisation de cette activité, nous avons rencontré des difficultés concernant la compréhension du jeu. Une bonne partie a demandé la ré-explication du jeu pour la deuxième, la troisième et la quatrième fois. Ce qui nous a pris beaucoup de temps (environ 40 minutes). Cela nous amène à conclure que la sélection de jeux n'a pas été

³² Tiphanie. (2018, 26 janvier). A1/B1- Bataille navale des verbes - Fle.mondolinguo.com. Récupéré 12 décembre, 2018, de <https://fle.mondolinguo.com/la-bataille-navale-des-verbes/>

aussi bonne que nous l'avions espéré, parce que le niveau du jeu a dépassé les capacités de compréhension de l'élève de la 4^{ème} AM, ceci s'explique par notre ignorance du niveau des élèves avec lesquels nous avons réalisé cette activité.

2.3.4. *Bilan de l'enquête*

En guise de conclusion, la période que nous avons passé à l'école en tant qu'enseignant, nous a permis de dévoiler l'impact et la valeur des activités ludiques chez les élèves.

Nous avons constaté que ces pratiques vont aider l'enseignant dans la transmission du savoir de façon spectaculaire. Toutefois, le jeu peut constituer un outil pédagogique qui rapproche les concepts et qui aide à la compréhension et à la motivation.

L'enseignant doit assurer une planification adéquate pour l'exploitation de ces jeux et activités afin de répondre aux objectifs éducatifs correspondants aux capacités et aux besoins de l'élève. Et pour éviter tout genre de problème qu'il pourrait rencontrer, comme c'est le cas dans la dernière activité.

Conclusion

À la lumière de notre humble travail qui est centré sur l'enseignement/apprentissage à travers les activités ludiques, nous tenons à faire rappeler notre principal objectif de départ qui était de vérifier la place et la fonction de la créativité et des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

En mettant l'accent sur l'idée que les élèves fuient le français. Dans ce travail, nous avons étudié les raisons sociales, psychologiques et éducatives. Où nous avons trouvé que la complexité des règles (grammaticales, d'orthographe, de vocabulaires, etc.), la difficulté de la compréhension, le manque de la motivation, le programme non attirant et même la société et l'entourage, ils ont tous intervenu dans l'évasion des apprenants du français.

C'est en raison d'une expérience personnelle réussie avec ce type d'apprentissage (apprendre en s'amusant) que nous avons proposé l'idée d'idéaliser le processus de l'enseignement/apprentissage, tout en mettant l'accent à la fois, sur le côté pédagogique de l'enseignement ; en incitant les enseignants à employer leur aspect créatif. Et sur le côté d'apprentissage ; en créant un climat stimulant propice pour les apprenants en intégrant l'aspect ludique.

Pour ce faire, nous avons réservé le premier et le deuxième chapitre aux aspects théoriques de notre thème où nous nous sommes basées à la fois sur le français dans le contexte algérien et sur tout ce qui peut travailler l'enseignement/apprentissage (système éducatif, méthodes d'enseignement, la créativité, les jeux et les activités ludiques.) en nous basant sur les théories de quelques spécialistes et théoriciens (PIAGET, WALLON, CUQ et GRUCA, etc.) à titre d'orientation et d'inspiration.

Tandis que, le troisième chapitre a été consacré aux pratiques ludiques en classe de FLE au cycle moyen, d'où nous avons effectué des enquêtes (observation, questionnaire et expérimentation) en se basant sur les connaissances théoriques que nous avons abordé dans les deux chapitres précédents.

En résumant les résultats obtenus, et à titre de résolution des problèmes posés, nous pouvons dire que le jeu, la créativité et les activités ludiques ont un apport bénéfique dans le perfectionnement de l'enseignement/apprentissage, car d'une part, ils constituent un facteur favorisant l'apprentissage des élèves et d'autre part, ils aident l'enseignant à la diffusion des informations et du savoir.

Avant tout, ils contribuent au développement des comportements et des capacités mentales, physiques et émotionnelles des élèves, tout en les permettant de se divertir.

Étant donné qu'en jouant l'enfant commence à découvrir et à explorer le monde dans lequel il vit. Le jeu construit donc un lien d'interaction entre l'enfant et son entourage, en favorisant chez lui la découverte, l'imagination et la créativité. De plus, le jeu contribue à la formation de la personnalité de l'enfant en lui donnant la liberté d'inventer et de créer les choses ce qui éveille chez lui le côté créateur.

En intégrant l'aspect ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues notamment le français nous poussons l'élève à travailler ces connaissances, ces compétences, et ces performances langagières. Le ludique offre donc à l'apprenant de nombreuses occasions pour se perfectionner et apprendre tout en jouant à des jeux éducatifs tels que : les jeux linguistiques, jeux d'imagination et jeux de rôle, jeux à règles, jeux de compétition, etc.

Pour les enseignants, la créativité et les pratiques ludiques jouent un rôle important dans la variation des méthodes d'enseignement. Où, la désaffection des élèves face à l'apprentissage du français est un véritable obstacle qui nécessite l'intervention d'un autre médiateur (le jeu). Ces pratiques vont donc, aider l'enseignant dans la transmission du savoir de façon spectaculaire. Cependant, le jeu peut constituer un outil pédagogique qui rapproche les concepts et qui aide à la compréhension et à la motivation.

Afin de faire comprendre les élèves et d'interpeller leur curiosité envers l'apprentissage du français, les enseignants ont fait recours à leur créativité en adoptant l'aspect ludique. Toutefois, ils souffrent d'obstacles tels que la surcharge du programme, le manque du temps, l'absence des outils et de matériels pédagogiques, la surcharge des classes et enfin, le niveau des apprenants.

De ce fait, nous pouvons dire que notre suggestion du jeu et de la créativité en tant que solution aux problèmes posés était convenable, car après les recherches, les enquêtes et les expériences menées, nous nous sommes assurés de l'efficacité des jeux en stimulant l'apprentissage des élèves, ainsi que de leur influence sur le développement des capacités mentales et intellectuelles.

Il suffit juste de mettre en considération de résoudre les problèmes rencontrés par les enseignants pour atteindre aux objectifs souhaités

Bibliographie

Ouvrages

1. BODIN, J. *L'enfant, librairie Encyclopédique*, Bruxelles, 1975.
2. CALVET, J. L. *la sociolinguistique*, PUF, collection que sais-je ? Paris, 1993.
3. CSIKSZENTMIHALYI M. *La créativité. Psychologie de la découverte et de l'invention*. Paris : Robert Laffont [1996] 2006.
4. CUQ, J-P, GRUCA, I. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presses Universitaires de Grenoble 2002.
5. FOULIN, J -N, MOUCHON, S : *Psychologie de l'éducation*. Dépôt légal octobre 2001.
6. HAYDEE, S. *Le jeu en classe de langue*. Juillet 2008.
7. MINET, S. *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles, Fondation Rodin.2004.
8. PUREN, C. *Histoire des méthodologies d'enseignement des langues vivantes* 1988.
9. RAYNAL, F. et RIEUNIER, A. *Pédagogie : dictionnaire des concepts clés-Apprentissage, formation, psychologie cognitive, 7^e édition*, Paris, ESF éditeur 2009.
10. WALLON, H. *L'évolution psychologique de l'enfant*. Armand, COLIN. 2012.

Dictionnaires

1. *Dictionnaire de français Larousse*. Éditions Larousse. Récupéré le 8 janvier, 2019, de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français>.
2. *Dictionnaire Didactique des Langues*. 1976.
3. J-P.CUQ. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : ASDIFLE-CLE International. 2003.
4. *Le nouveau Petit Robert*, 1993.

Mémoires

1. Mémoire HAMZA, Sara. *L'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE « cas des apprenants de 5^{ème} Anne primaire »* / option : didactique des langues-cultures, Université Mohamed Khider – Biskra, 2014 / 2015.

Articles, revus, sitographies

1. [Apprendre à éduquer]. (29 avril,2015). Récupéré 10 février, 2019, de <https://apprendreaeduquer.fr/creativite-cest-lintelligence-samuse/>
2. Académie Française. 1986. Récupéré 10 décembre, 2018, de <https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/activit>

3. BESSE, Henri. (5 avril, 2016). *Comenius et sa « méthode d'enseignement graduée »* - *Persée*. Récupéré 18 janvier, 2019, de https://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_2001_num_131_1_1033
4. BOUCAULT, Sarah. *Piaget et sa théorie de...* 1 août, 2017. Récupéré 19 mars, 2019, de <https://nospensees.fr/piaget-theorie-de-lapprentissage>
5. Cité dans *Dossier technique Animation Jeux de Société* - PDF. (s.d.). Récupéré 25 avril, 2019, de <http://docplayer.fr/360717-Dossier-technique-animation-jeux-de-societe.html>
6. DUQUESNE, Jean -Luc. *Apprendre à jouer*. 2003. Récupéré le 3 mars 2019 [en ligne] <https://doi.org/10.3917/empa.051.0140>
7. GIGLIO, M. et NELLY PERRET, A -Clermont université de Neuchâtel. 2009. *L'acte créatif au cœur de l'apprentissage* [Polycopié]. Repéré à http://doc.rero.ch/record/19949/files/Giglio_Marcelo_-_L'acte_creatif_au_coeur_de_l_apprentissage_20100721.pdf
8. Institut d'Eco-Pédagogie. (s.d.). Récupéré 16 avril, 2019, de <http://institut-ecopedagogie.be/spip/spip.php?article409>
9. MONTUS, Tiphanie. (26 janvier2018). A1/B1- Bataille navale des verbes - *Fle.mondolinguo.com*. Récupéré 12 décembre, 2018, de <https://fle.mondolinguo.com/la-bataille-navale-des-verbess/>
10. PARENT, Marie-Ève. *Formes et Jeux*. Disponible sur <http://www.imagineo.ca/Blogs/48/25/PDF>.
11. *Rapport de Stage*, 1891 Mots. (s.d.). Récupéré 12 décembre, 2018, de <https://www.etudier.com/dissertations/Citation/254864.html>
12. Revue : CAIRN.info : revue française de pédagogie 2016/4 n° 197, pages 5 à 12 : Créativité et apprentissage : dilemme et harmonie : Isabelle Capron Puozzo.
13. [Traduction en français - exemples arabe | Reverso Context]. (s.d.). Récupéré 14 mars, 2019, de <https://context.reverso.net/traduction/arabe-francais>.
14. ZERHOUNI, Tahar. (2005). *Le statut de l'enseignement en Algérie pendant la première année du colonialisme : le grand défi* trad. Récupéré à <http://www.hcla.dz/wp/wp-content/uploads/2017/12/pdf>

Annexes

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la « *Créativité et activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les élèves de la 4^{ème} A.M à El-Goléa* ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

Renseignements généraux :

1- Age :

2- Sexe : Féminin Masculin

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

➤ Moins 5 ans

➤ De 5 à 10 ans

➤ De 10 à 20 ans

➤ De 20 à 30 ans

4- Diplôme :

5- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ? Justifiez.

Oui :

Non :

6- Votre travail est difficile à cause du :

➤ Volume horaire

➤ Surcharge du programme

➤ Niveau des apprenants

➤ Surcharge des classes

➤ Autre.....

7- Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à la langue française ? Si non pourquoi ?

8- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au-dessous de la moyenne

9- Où résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

10- Que pensez-vous du programme ? Et pourquoi ?

- Excellent
- Adéquat
- Sans valeur

Justification :

.....

.....

11- Selon-vous comment peut-on améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays ?

.....

.....

12- Êtes-vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ? Pourquoi ?

.....

.....

13- Dans la pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

14- Qu'est-ce qui vous empêche/pousse à utiliser ces activités ?

.....

.....

15- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? Pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson/comptine
- Autres lesquelles ?.....

Justification :

.....

.....

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

.....

.....

17- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? Pourquoi ?

.....

.....

18- Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons ?

.....

.....

19-Quels supports didactiques préférez-vous ? Pourquoi ?

- Supports écrits
- Supports audios
- Supports audio-visuels

Justification :

.....

.....

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la « Créativité et activités ludiques dans l'enseignement du FLE cas du 4^{ème} A.M ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

Renseignements générales :

1- Age: 25 ans

2- Sexe : Féminin masculin

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- > Moins 5 ans
- > De 5 à 10 ans
- > De 10 à 20 ans
- > De 20 à 30 ans

4- Diplôme : PEM

5- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ? Justifier.

Oui : Oui, j'aime ce métier car il est très intéressant

Non :

6- Votre travail est difficile à cause du :

- > Volume horaire
- > Surcharge du programme
- > Niveau des apprenants
- > Surcharge des classes
- > Autre

7- Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à la langue française ? Si non pourquoi ?

Non, les élèves ne comprennent pas cette langue étrangère

8- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au-dessous de la moyenne

9- Où résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

10- Que pensez-vous du programme ? Et pourquoi ?

- Excellent
- Adéquat
- Sans valeur

Justification :

il est un peu difficile pour le niveau de nos élèves.

11- Selon-vous, comment peut-on améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays ?

Par l'utilisation des supports audio-visuels et la pratique

12- Etes-vous d'accord avec l'intégration des jeux dans vos classes ? Pourquoi ?

Oui bien sûr parce qu'ils s'intéressent aux jeux ludiques

13- Dans la pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

14- Qu'est-ce qui vous empêche/pousse à utiliser ces activités ?

Le programme est chargé, alors j'utilise les jeux ludiques seulement dans les TD.

15- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? Pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson/comptine
- Autres lesquelles ?

Justification : Les élèves préfèrent les chansons et les musiques et les images -- etc

16- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques

Les matériels ne sont pas disponibles

17- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? Pourquoi ?

Oui car ils sont très efficaces

18- Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons?

Oui sans doute

19- Quels supports didactiques préférez-vous? Pourquoi ?

- Supports écrits
- Supports audio
- Supports audio-visuels

Justification : Les apprenants aiment voir et écouter donc pour mieux comprendre la leçon il est bien d'utiliser les supports audio-visuels.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la « Créativité et activités ludiques dans l'enseignement du FLE cas du 4^{ème} A.M ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

Renseignements générales :

1- Age: 30

2- Sexe : Féminin masculin

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

4- Diplôme : Licence + Master (Français)

5- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ? Justifier.

Oui : Oui bien sûr, c'est un métier très noble

Non :

6- Votre travail est difficile à cause du :

- Volume horaire
- Surcharge du programme
- Niveau des apprenants
- Surcharge des classes
- Autre

7- Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à la langue française ? Si non pourquoi ?

La majorité des apprenants n'ont pas envie d'apprendre cette langue vu les difficultés et les obstacles rencontrés.

8- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au-dessous de la moyenne

9- Où résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

10- Que pensez-vous du programme ? Et pourquoi ?

- Excellent
- Adéquat
- Sans valeur

Justification :

11- Selon-vous, comment peut-on améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays ?

Par la pratique quotidienne

12- Etes-vous d'accord avec l'intégration des jeux dans vos classes ? Pourquoi ?

Oui, l'enfant a besoin de se distraire

13- Dans la pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

14- Qu'est-ce qui vous empêche/pousse à utiliser ces activités ?

Éviter la routine, c'est tout

15- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? Pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson/comptine
- Autres lesquelles ?.....

Justification : Le théâtre permet aux apprenants de bien assimiler la langue, en échangeant des paroles oralement.

16- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques

- Manque de contact
- Le trac (de la part des élèves)

17- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? Pourquoi ?

Oui, ces activités créent un climat de joie et d'ambiance totale.

18- Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons?

Évidemment!

19- Quels supports didactiques préférez-vous? Pourquoi ?

- Supports écrits
- Supports audio
- Supports audio-visuels

Justification : L'élève aise à voir et entendre ce qui lui permet de se concentrer et de s'adapter avec le support.

QUESTIONNAIRE

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur la « Créativité et activités ludiques dans l'enseignement du FLE cas du 4^{ème} A.M ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration.

Renseignements générales :

1- Age: 35...

2- Sexe : Féminin masculin

3- Combien d'années d'expérience en enseignement possédez-vous au total ?

- Moins 5 ans
- De 5 à 10 ans
- De 10 à 20 ans
- De 20 à 30 ans

4- Diplôme : licence Français.....

5- Est-ce que vous aimez votre métier d'enseignant ? Justifier.

Oui : Car c'est un métier noble

Non :

6- Votre travail est difficile à cause du :

- Volume horaire
- Surcharge du programme
- Niveau des apprenants
- Surcharge des classes
- Autre

7- Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à la langue française ? Si non pourquoi ?

La plupart d'eux ne s'intéressent pas à cette langue car, d'après eux, c'est la matière la plus difficile.

8- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au-dessous de la moyenne

9- Où résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

10- Que pensez-vous du programme ? Et pourquoi ?

- Excellent
- Adéquat
- Sans valeur

Justification : Car un élève en 4 AM doit être capable de convaincre une personne en donnant des arguments.

11- Selon-vous comment peut-on améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE dans notre pays ?

Par la lecture.
Par les médias : tout en écoutant des textes audios et en regardant des vidéos en français.

12- Etes-vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ? Pourquoi ?

Oui.
C'est la seule façon qui peut motiver les apprenants à apprendre une langue étrangère.

13- Dans la pratique pédagogique, utilisez-vous des activités ludiques ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

14- Qu'est-ce qui vous empêche/pousse à utiliser ces activités ?

C'est de varier les méthodes d'apprentissage.

15- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? Pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson/comptine
- Autres lesquelles ?... Un mélange de tout

Justification :

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

La gestion du temps : présentation du jeu / l'explication des règles à suivre / la pratique

17- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? Pourquoi ?

Oui, c'est une séance de détente pour les apprenants (Apprendre par le plaisir)

18- Les activités ludiques aident-elles les apprenants à comprendre les leçons ?

Oui, parfaitement

19- Quels supports didactiques préférez-vous ? Pourquoi ?

- Supports écrits
- Supports audio
- Supports audio-visuels

Justification : surtout l'audio-visuels parce que ces supports attirent l'attention des apprenants

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4AM2.	<u>Projet</u> : II	<u>Séquence</u> : 01
<p style="text-align: center;"><u>Activité 01</u> : Jeu des antonymes</p> <p style="text-align: center;">Travaux Dirigés</p>	<p style="text-align: center;"><u>Objectif(s)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Former des paires d'antonymes. -Découvrir de nouveaux mots opposés. 	<p style="text-align: center;"><u>Support(s)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Papier : Des étiquettes de mots opposés.</i>

Déroulement de l'activité

Démarche du professeur	Tâches des élèves
<p style="text-align: center;">I- Présentation du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le professeur distribue un ensemble de paire de mots opposés. <p style="text-align: center;">II- Explication des règles du jeu à suivre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -chaque groupe doit trouver les mots opposés. - le groupe gagnant est le premier qui arrive à réunir toutes ses paires. <p style="text-align: center;">III- Évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - exercice écrit. 	<ul style="list-style-type: none"> -Écouter attentivement le professeur. - Déterminer l'objectif de ce jeu. <ul style="list-style-type: none"> - Rassembler chaque mot à son antonyme. - Respecter le temps octroyé. <ul style="list-style-type: none"> - Emploi de quelques mots antonymes dans des phrases personnelles.

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4AM 1	<u>Projet</u> : II	<u>Séquence</u> : 01
<u>Activité 02</u> : jeu de champ lexical Rattrapage	<u>Objectif(s)</u> : - Mémoriser le champ lexical de l'environnement. - Apprendre de nouveaux mots.	<u>Support(s)</u> : - Le tableau.

Déroulement de l'activité

Démarche du professeur	Tâches des élèves
<p>I- Présentation du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le professeur divise les élèves en 4 groupes. <p>II- Explication des règles du jeu à suivre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le professeur explique le jeu en limitant le temps. - Le professeur élimine les termes qui se ressemblent entre les 4 groupes. <p>III- Évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - exercice oral. 	<ul style="list-style-type: none"> -Chaque groupe sélectionne un élève présentateur à chaque fois. -Au tour de rôle, les membres de chaque groupe se succèdent au tableau pour tracer le maximum de mots/ expressions du champ lexical de l'environnement. - Respecter le temps octroyé. - Emploi de quelques mots du champ lexical de l'environnement dans des phrases personnelles.

Fiche pédagogique

<u>Classe</u> : 4AM 3	<u>Projet</u> : II	<u>Séquence</u> : 01
<u>Activité 03</u> : la bataille navale des verbes Évaluation Bilan	<u>Objectif(s)</u> : - Réviser/mémoriser la conjugaison des verbes au présent, au futur simple, à l'imparfait et au conditionnel présent.	<u>Support(s)</u> : - Des tableaux imprimés ; - Des formulaires de navires.

Déroulement de l'activité

Démarche du professeur	Tâches des élèves
<p style="text-align: center;">I- Présentation du jeu :</p> <p>- le professeur divise les élèves en 4 groupes.</p> <p style="text-align: center;">II- Explication des règles du jeu à suivre :</p> <p>-le professeur explique le jeu tout en révisant la conjugaison des verbes au futur simple, à l'imparfait et au conditionnel présent.</p> <p>- Il distribue des feuilles où il a tracé des tableaux qui contiennent des pronoms personnels et quelques verbes usuels.</p> <p>- l'enseignant annonce le commencement du jeu en guidant les élèves.</p> <p style="text-align: center;">III- Évaluation :</p> <p>-il veille à vérifier et à corriger les fautes des élèves.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque membres de groupe se réunissent autour d'une table. - Écouter attentivement les instructions données. <ul style="list-style-type: none"> - Les terminaisons des verbes : P.S : e-es-e-ons-ez-ent. F.S : rai-ras-ra-rons-rez-ront. Imparfait : ais-ais-ait-ions-irez-aient. Condit. PR : rais-rais-rait-rions-riez-raient. - Ils Placent en cachette les navires sur le tableau. - Ils commencent à chercher et à détruire les navires de l'adversaire tout en conjuguant les verbes dans les colonnes avec les pronoms dans le temps du nom de l'adversaire.

Résumé

Notre recherche porte sur la créativité et les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du français langue étrangère chez les élèves de la 4^{ème} A.M. Suite au constat du désintérêt des élèves envers l'apprentissage du FLE. Nous avons proposé à titre d'hypothèse d'idéaliser l'enseignement/apprentissage en se basant sur la créativité de l'enseignant tout en intégrant les pratiques ludiques.

Le jeu pour l'enfant est un besoin biologique. Toutefois, les résultats obtenus et la réalisation des pratiques ludiques nous montrent que le jeu sert à stimuler les capacités mentales et à améliorer le talent créatif chez les enfants. De ce fait, la créativité et le bon usage du jeu constituent un outil d'apprentissage authentique.

يرتكز بحثنا على الإبداع وأنشطة الترفيهية في تعليم و تعلم اللغة الفرنسية لتلاميذ السنة الرابعة متوسط. بعد ملاحظة

عدم اهتمام الطلاب بتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. قمنا باقتراح تحسين التعليم و التعلم استنادًا إلى إبداع المعلم وذلك بدمج الممارسات الترفيهية

اللعبة من أجل الطفل هو حاجة بيولوجية. ومع ذلك ، فإن النتائج التي تم الحصول عليها و النشاطات الترفيهية المحققة تبين لنا أن اللعبة تعمل على تحفيز القدرات العقلية وتحسين المواهب الإبداعية في الأطفال ، ونتيجة لذلك ، فإن الإبداع والاستخدام الجيد للعبة يعتبر أداة تعليمية حقيقية

Our research focuses on creativity and fun activities in the teaching / learning of French as a foreign language among students in the 4th year in middle school. After observing of the lack of interest of students in learning FFL, we hypothetically proposed the idealization of teaching / learning which based on the creativity of the teacher through integrating fun practices.

Play for the child is considered as a biological need. However, the obtained results and the realization of the playful practices show us that the game can stimulate the mental capacities and improve the creative talent of the child. As a result, the creativity and good use of the game is a genuine tool for learning.