

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de L'Enseignement Supérieur et
De la Recherche Scientifique
Université Abderrahmane Mira – Bejaia-



Faculté des Lettres et des Langues
Département de français

Mémoire de master

Option : Didactique du FLE

L'exploitation des activités ludiques dans
l'enseignement/apprentissage du FLE : cas des élèves
de 5.A.P

Présenté par :

M^{elle} Birouchi Melissa

M^{elle} Berkani Dahia

Sous la direction de :

Mme Ait Moula Zakia

Les jurys :

Président : M. Abdelouhab Fatah

Directrice : Mme. Ait Moula Zakia

Examinatrice : Mme. Makhloufi Nacima

2022-2023

REMERCIEMENT

D'abord, nous devons remercier DIEU, qui nous a donné la santé, la patience, et la volonté durant toutes ces années d'études.

Nous tenons tout particulièrement à remercier notre promotrice M^{me} Ait Moula Zakia pour ses orientations tout au long de l'élaboration de ce mémoire.

Nous tenons également à remercier tous les membres de jury qui ont accepté d'examiner notre travail.

Enfin, Nous voudrions exprimer notre reconnaissance à nos familles et proches.

DÉDICACE

Avec toute fierté, je dédie ce travail :

A mes parents, pour leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices,

Que DIEU me les gardes.

A ma sœur et mon frère : Djejiya et Lakhdar

A celui qui me doit une grande reconnaissance : Bachir

A mes chères cousines : Siham et Yasmine

A ma très chère copine Souad

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

BERKANI DAHIA

DÉDICACE

Avec toute fierté, je dédie ce travail :

A mes parents, pour leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices,

Que DIEU me les gardes.

A mes sœurs : Ouarda, Lydia et Hassiba

A mon frère : Oualid

A celui qui me doit une grande reconnaissance : Adel

A mes princesses : Cirta et Céline

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

BIROUCHI MELISSA

Sommaire

Introduction générale	08
Chapitre 01 : Les activités ludiques en classe de FLE	
Introduction	12
1. Le jeu en classe de FLE	12
1.1 Définition du jeu	12
1.2 Le jeu et l'enfant	12
1.3 Les types de jeu	13
1.4 La pédagogie du jeu	14
2. Les activités ludiques	14
2.1 Définition de l'activité ludique	14
2.2 Les types d'activités ludiques	15
2.3. Quelques exemples d'activités ludiques	17
3. L'apport des activités ludiques en classe de FLE	19
3.1 Une source de motivation	19
3.2 Une stratégie d'enseignement	20
4. La réalisation des activités ludiques en classe	21
Conclusion	22
Chapitre 02 : Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants et dans le manuel scolaire	
Introduction	24
1. Le recours des enseignants aux activités ludiques	24
1.1 Le premier outil d'enquête : Le questionnaire	24
2. Les activités ludiques dans le manuel scolaire de français de 5A.P	37
2.1 Le deuxième outil d'enquête : L'analyse du manuel	37
Conclusion	48
Chapitre 03 :.La mise en œuvre des activités ludiques en classe de 5^{ème} A.P	
Introduction	50
1. Les pratiques réelles des activités ludiques dans la classe de 5A.P	50
1.1 La présentation de la grille d'observation	50

1.2 Le compte rendu des séances d'observation.....	51
1.3 La synthèse de la mise en œuvre des activités ludiques.....	57
2. Proposition des activités ludiques.....	58
3. Quelles suggestions pour une meilleure exploitation des activités ludiques en classe de FLE ?.....	62
Conclusion	63
Conclusion Générale	65
Références bibliographiques.....	68
Table des matières.....	69
Annexes	

Introduction générale

Introduction générale

En Algérie, le français est la première langue étrangère enseignée dans les établissements scolaires. La maîtrise de cette langue est devenue une nécessité dans le contexte algérien car elle est toujours présente dans tous les domaines, en parallèle avec la langue arabe.

L'apprentissage d'une langue étrangère en générale et le français en particulier, n'est pas une tâche facile pour un apprenant de cinquième année primaire, âgé de 10ans qui a plus envie de jouer que d'apprendre. A cet âge là, il commence à découvrir et à apprendre cette langue dans toutes les circonstances.

Le manque de motivation chez les élèves est l'une des difficultés la plus rencontrée dans le domaine de l'enseignement. Ces apprenants ne sont pas attirés par les contenus enseignés pour lesquels ils ne manifestent aucun intérêt. Ils se sentent ainsi ennuyés et démotivés en situation d'apprentissage.

C'est pourquoi, l'enseignant doit être la source de motivation pour les apprenants, et son rôle ne doit pas se limiter uniquement à transmettre du savoir, mais aussi à amener ses apprenants à acquérir des compétences, en leur apportant des outils nécessaires permettant de les rendre plus motivés et actifs, de développer chez eux le plaisir d'apprendre et de leur faire aimer ce qu'ils apprennent. « *Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie* »¹ et c'est en jouant qu'ils apprennent et qu'ils développent leurs habiletés.

C'est aux activités ludiques que nous portons notre intérêt dans ce présent travail comme un outil d'apprentissage efficace pour atteindre ces buts. Ces activités représentent un paquet d'avantages qui permet l'acquisition de la langue française chez l'enfant sans se sentir ennuyé. L'intégration du ludique dans l'enseignement du FLE peut aider les enfants à maîtriser et à acquérir les compétences qu'on leur enseigne à l'oral ainsi qu'à l'écrit.

Cela nous incite à poser les questions de recherche suivantes :

- Les enseignants du primaire recourent-ils aux activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE ?

¹ Kergomard. P (2009). La leçon de choses. Dans le grenier d'enfance & psy. Erés édition.

Introduction générale

- Si oui, quelles sont ces activités ? Quelle place occupent-elles dans le manuel de français de 5A.P ?

Comment les enseignants les exploitent-ils en classe?

Et quelles sont les difficultés que les enseignants rencontrent pendant leur réalisation ?

Pour répondre à cette problématique, nous pouvons émettre les hypothèses suivantes :

- Les enseignants recourent toujours aux activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de FLE parce qu'ils sont face à un public jeune. Les élèves de 5A.P sont encore des enfants qui ont besoin de jouer et d'apprendre au même temps.
- Nous supposons que les enseignants proposent essentiellement les comptines puisqu'elles renvoient à un genre que les élèves connaissent déjà avant la scolarisation c'est-à-dire ils sont habitués à écouter et à chanter des comptines à la maison.
- Quant à la place des activités ludiques dans le manuel scolaire de 5A.P, il nous semble que ce dernier ne les écarte pas mais il ne leur accorde pas, non plus, une grande importance, c'est-à-dire ces activités ne sont pas nombreuses mais elles sont variées et elles visent des différentes compétences.
- Si les enseignants rencontrent des difficultés pendant l'exploitation des activités ludiques en classe, ça serait à cause de manque de temps vu que les heures des cours de français sont limitées.

Pour infirmer ou confirmer nos hypothèses nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire qui sera destiné aux enseignants du FLE au primaire, en leur posant des questions par rapport à l'usage des activités ludiques et leurs objectifs dans la classe des 5A.P. Ensuite, nous allons analyser le manuel scolaire de 5A.P afin de déterminer la place que les activités ludiques y occupent. Enfin, nous allons assister à des séances de français dans le but de rendre compte de la manière dont les enseignants utilisent ces activités avec leurs apprenants.

Notre travail sera divisé en trois chapitres : le premier présente la partie théorique dans laquelle nous allons définir les éléments clés à savoir ; le jeu, la pédagogie de jeu et les activités ludiques ainsi que l'apport de ces activités dans l'enseignement de FLE.

Introduction générale

Le deuxième chapitre sera consacré à l'analyse du questionnaire dans lequel nous analyserons les réponses obtenues par les enseignants et nous présenterons les résultats de l'analyse du manuel scolaire de 5A.P.

Le dernier chapitre est réservé au compte rendu des séances d'observations et aux propositions de quelques activités ludiques à utiliser en classe.

Chapitre 1

Les activités ludiques en classe de FLE

Introduction

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre. » (Château 1967 : 8, cité par Makhloufi, 2015 : 28).

Le jeu est considéré parmi les besoins fondamentaux de la vie d'un enfant que ce soit dans sa vie quotidienne ou dans sa vie scolaire. C'est pour cela, les nouvelles méthodes d'enseignement ont intégré le ludique comme une stratégie d'enseignement pour faciliter aux élèves la tâche d'apprentissage.

Dans ce premier chapitre, nous allons d'abord définir le concept du jeu, la relation qu'existe entre le jeu et l'enfant ainsi que les types du jeu. Ensuite, nous allons aborder l'activité ludique, ses types et son apport dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les élèves du primaire.

1. Le jeu en classe de FLE

1.1. Définition du jeu

Selon le dictionnaire de français LAROUSSE : Le jeu vient du latin « *jocus* » qui signifie « *plaisanterie* ». Il est défini comme une « *activité physique ou intellectuelle non imposée et gratuite, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer du plaisir.* » (2011 : 767). Donc, le jeu est une pratique libre qui ne demande aucune condition pour la réaliser et qui a un seul objectif celui du plaisir. Il est considéré comme l'activité préférée de l'individu parce qu'elle le met en situation de joie et de plaisir au même temps elle l'aide à la construction de son savoir.

1.2. Le jeu et l'enfant

Le jeu fait partie de la vie quotidienne de l'enfant car il lui permet de construire ses connaissances du monde qui l'entoure. Il contribue au développement correct de l'enfant. Peu importe les jeux auxquels l'enfant participe, qu'ils soient individuels ou

en groupes, simples ou complexes, ils procurent du plaisir et ils favorisent l'acquisition de nouvelles habiletés,² compétences et performances chez l'enfant.

1.2. Les types du jeu en classe de FLE

Selon De GRANDMONT : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique (...), il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'interventions pédagogique de jeu : niveau ludique(...), niveau éducatif(...), niveau pédagogique(...)* ». (1997 :106, Cité par Makhloufi : 2015 :22). L'auteure distingue ainsi les trois niveaux du jeu : jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique.

1.2.1 Jeu ludique

« *Le jeu ludique est imbu de joie et de plaisir, deux caractéristiques indispensables à tout acte que l'on veut gratuit et spontané. Le jeu fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité* ». (De GRANDMONT : 1997 : 95)

Le jeu ludique est une activité qui a comme caractéristiques principales ; la joie, le plaisir et la spontanéité. Il fait appel à l'imagination et à la créativité qui peuvent aider les apprenants à se passer de leur stress et de leur timidité.

1.2.2. Jeu éducatif

Ce type de jeu ne se différencie pas beaucoup du jeu ludique sauf que le jeu éducatif est orienté vers un objectif précis qui est l'éducation et la formation de l'enfant. Le jeu éducatif permet d'évaluer les acquis et de favoriser l'apprentissage de nouvelles connaissances.

1.2.3 Jeu pédagogique

Nicole de GRANDMONT définit le jeu pédagogique comme une activité ou un outil qui sert à « *tester les apprentissages* ». (1997 : 70 cité par, Makhloufi : 2015 : 23)

²<https://agirtot.org/thematiques/le-jeu-1-de-3/>

Ce jeu a pour rôle de faire appel à des connaissances déjà acquises afin de les vérifier ou à des nouvelles pour les faire acquérir. Dans ce type de jeu, le facteur de plaisir est peu ou absent, on met l'accent sur l'apprentissage.

L'élève au primaire est encore un enfant qui a besoin de jouer et d'apprendre au même temps, c'est pourquoi la pédagogie du jeu a été introduite comme une méthode d'apprentissage.

1.4. La pédagogie du jeu

Nous parlons d'une pédagogie quand il est question de transmettre un savoir, un savoir faire et un savoir être à un enfant via la médiation de l'enseignant. Autrement dit, la pédagogie est l'ensemble des méthodes efficaces adoptées par l'enseignant pour s'occuper de l'éducation de l'enfant.

La pédagogie du jeu est une démarche pédagogique basée sur les jeux didactiques considérés comme un moyen d'apprentissage. La pédagogie du jeu favorise le recours à l'aspect ludique pour créer une ambiance chaleureuse en classe qui permet de faciliter l'apprentissage et de susciter l'intérêt des élèves.

2. Les activités ludiques

2.1 Définition de l'activité ludique

Avant d'aborder les différents types d'activité ludique, nous allons d'abord commencer par la définition de cette notion

« *Le mot ludique renvoyant à des activités joyeuses centrées sur la mobilisation de l'intérêt des enfants (...)* » (Tarantino Fraternali, 1997 : 134-135, cité par Makhloufi : 2015 :21). D'après cette citation, les leçons réalisées à travers l'activité ludique deviennent attirantes et amusantes pour l'élève, ce qui rend l'apprentissage du FLE plus intéressant.

L'activité ludique est définie dans le dictionnaire de la didactique du FLE comme

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenant (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. (CUQ : 2003 :160).

L'activité ludique est une pratique basée sur des règles à respecter, elle permet aux apprenants de développer leurs capacités et compétences tout en exploitant leurs pré requis.

CORD-MANNOURY (2004) insiste sur le plaisir et le divertissement qu'apportent les activités ludiques qui, par ses règles du jeu, elle désigne à la fin un gagnant ou un perdant « *activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* » (2003 cité par Pluies, 2004 : 24, Cité par Makhoulfi : 2015 :19)

A travers toutes ces définitions, nous pouvons dire qu'une activité ludique est un moyen motivant permettant d'apprendre avec plaisir une langue étrangère.

2.2 Les types d'activités ludiques

Jean Pierre CUQ et Isabelle GRUCA dans leur ouvrage intitulé « *Cours de didactique du FLE* » distinguent quatre types d'activités ludiques à savoir : les jeux linguistiques, jeux de créativité, jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre. (2005 : 457-458).

2.2.1. Jeux linguistiques

Comme les devinettes, les mots croisés ; ce type de jeu réunit la grammaire, la morphologie, le lexique et tout ce qui est en relation avec les composantes de la langue. Le but de ce jeu est de rendre l'élève capable de construire des mots, des phrases et des paragraphes.

2.2.2. Jeux de créativité

Il s'agit d'engager l'imagination et la créativité de l'élève dans la situation de jeu pour s'exprimer et améliorer ses propres capacités. Les charades, anagrammes, lipogrammes...appartiennent à ce type de jeu.

Selon Weiss : « *L'objectif principal des exercices de créativité est de permettre aux élèves de donner libre cours à leur imagination et de s'exprimer aussi spontanément que possible.* »(2002, 77).

2.2.3. Jeux culturels

« *Les jeux culturels, qui font d'avantages référence à la culture et aux connaissances des apprenants.* » (Cuq et Gruca : 2005 : 458).Ce jeu vise à tester le niveau et les connaissances culturelles des élèves c'est-à-dire développer son éveil aux autres cultures, comme le jeu de baccalauréat. Ce dernier est un jeu de lettre où on doit tracer des colonnes et chaque colonne appartient à une catégorie de notre choix. Un joueur doit choisir une lettre pour la réciter aux autres qui vont remplir toutes les cases avec des mots commençant par la lettre exigée. Le premier joueur qui terminera crie STOP et c'est le gagnant.

Ce jeu permet aux jeunes enfants d'apprendre de nouveaux mots ainsi que leurs orthographes.

2.2.4. Jeux dérivés du théâtre

Lors de la réalisation de ce jeu, l'apprenant devient un acteur qui est censé d'investir toutes ses connaissances dans la salle de classe qui sera transformée en scène de théâtre comme le jeu de rôle.

Les activités théâtrales varient selon ces trois principes :

- **L'improvisation** : dans laquelle l'élève est censé créer une certaine situation de communication selon la consigne demandée par l'enseignant, c'est une technique pédagogique qui permet le développement de la créativité de l'élève.
- **La directivité** : Elle renvoie à la production élaborée par les deux collaborateurs pédagogiques l'apprenant et son enseignant.
- **La dramatisation** : Il s'agit d'une reproduction des dialogues, des histoires, des débuts ou fins de conte...où les connaissances pragmatiques de l'apprenant doivent être mobilisées.

Selon CUQ et GRUCA :

Les jeux dérivés du théâtre, qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus au moins grande, soit sur la contrainte ; la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète. (2005 :458)

2.3. Quelques exemples d'activités ludiques à utiliser en classe de FLE

Il existe une grande variété de jeu que nous pouvons utiliser en classe de FLE et qui visent différentes compétences. Il existe des jeux qui travaillent la prononciation, la grammaire, le lexique, etc. L'intégration de ces jeux a un impact positif en permettant à l'apprenant de changer le climat habituel et ennuyeux de la classe et à l'enseignant de diversifier ses contenus et ses pratiques afin que les élèves trouvent toujours de nouveauté.

Nous allons citer quelques activités à caractère ludique qui peuvent être utilisés en classe de FLE :

2.3.1. Devinette : C'est un jeu qui sert à donner un ensemble des indices de quelque chose qui ne sont pas vraiment compréhensibles et qui demande de temps et de concentration pour y répondre. En didactique, la devinette est une activité que

l'enseignant propose à ses élèves pour développer leur esprit de curiosité afin d'améliorer leurs capacités à trouver des solutions.

2.3.2. Chanson : La chanson est un document authentique et un outil didactique qui visent plusieurs objectifs. Chanter est une activité qui permet de développer les capacités et les compétences orales chez l'apprenant. La comptine est un type particulier de la chanson, elle est utilisée souvent dans l'éducation primaire pour aider les enfants à être attentifs et à développer leur langage. Avec l'intégration de la comptine en classe, l'enseignant peut créer une ambiance et un moment de joie et de détente entre les apprenants.

2.3.3: Bande dessinée : Aussi appelé B.D, est une succession de dessins (vignettes) qui raconte les événements d'une histoire incluant les bulles de paroles des différents personnages. Ces dernières sont insérées dans une planche. La bande dessinée est parmi les supports d'apprentissage d'une langue étrangère qui plaisent les élèves et qui les poussent à apprendre le français.

2.3.4 Charade : Selon le dictionnaire Larousse « *devinette ou l'on doit retrouver un mot de plusieurs syllabes à partir de la définition d'un homonyme de chacune d'entre elles et de la définition du mot entier* » (2011,225). C'est-à-dire il s'agit de deviner un mot et les syllabes de ce dernier seront retrouvées à partir des définitions des objets donnés.

Exemple :
Mon premier est un animal qui aime le lait (chat)
Mon deuxième est le contraire de tard (tôt)
Mon tout est monument fortifié (château)

2.3.5 Mots croisés : est un jeu linguistique qui consiste à remplir une grille avec des mots d'après leurs définitions données dans les annexes et ces mots s'écrivent d'une façon verticale et horizontale.

2.3.6 Jeu de rôle : Larousse le définit « *jeu dans lequel chaque joueur incarnant un personnage* » (2011,768). Donc le jeu de rôle est une activité dans laquelle les

apprenants interprètent des différents rôles des personnages qui peuvent être réels ou fictifs dans le but de jouer une scène.

3. L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage

Le recours aux activités ludiques a des avantages sur le développement de l'élève ainsi que sur le rendement de l'enseignant :

3.1 L'activité ludique : une source de motivation en classe

3.1.1 La définition de la motivation scolaire

Etymologiquement parlant le mot « motivation » vient du latin « movere » qui signifie se déplacer ou être en mouvement³.

« Dans son sens le plus général, la motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme un principe de forces qui pousse les organismes à atteindre un but » (Cuq : 2005 : 170) c'est-à-dire est un ensemble de facteurs qui détermine un individu à s'engager dans une action où une activité précise.

La motivation est essentielle à la réussite des élèves, elle désigne un état où l'élève se sent à l'aise et capable de réaliser la tâche demandée, elle permet à l'apprenant d'être actif, d'apprendre rapidement et avec plaisir.

3.1.2 Les types de motivation

Il existe deux types de motivation que nous allons citer ci-dessous⁴ :

³www.etudier.com

⁴ Sinoir J. 2017. La motivation scolaire. Mémoire de master, ESPE-ACADEMIE DE ROUEN, Normandie.

3.1.2.1 La motivation intrinsèque

C'est la motivation où l'élève apprend parce qu'il a le plaisir d'apprendre, il est curieux et motivé pour lui-même. Cette motivation lui permet d'exercer une activité dans le but d'obtenir une satisfaction personnelle.

L'activité ludique joue un rôle très important dans le développement de cette motivation chez les élèves où elle les aide à être motivés encore plus et à aimer ce qu'ils apprennent.

3.1.2.2 La motivation extrinsèque

C'est le type de motivation que nous rencontrons le plus souvent chez l'élève, ce dernier n'est pas vraiment motivé, mais il apprend pour des facteurs externes afin d'obtenir une récompense ou des félicitations des autres, c'est-à-dire leurs faire plaisir.

L'intégration des activités ludiques en classe de FLE paraît un moyen très efficace pour mettre les élèves en action, car ces activités constituent une source de motivation qui procure du plaisir ce qui rend les apprenants plus actifs dans le processus d'apprentissage.

3.2 L'activité ludique comme stratégie d'enseignement

Le recours au ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE n'est pas considéré uniquement comme un moyen de divertissement et de plaisir, mais plutôt une méthode que l'enseignant utilise pour réaliser ses cours. « *C'est une stratégie qui l'aide à mieux contrôler sa classe surtout pour les élèves hyperactifs* »⁵, tant qu'ils ont une forte énergie, il vaut mieux l'exploiter pour quelque chose de productif c'est-à-dire dans l'apprentissage.

⁵<https://www.youtube.com/watch?v=D4JuxAdWkYI&t=344s&pp=ygUTbCdhY3Rpdml0w6kgbHVkaXF1ZQ%3D%3D>

4. La réalisation des activités ludiques en classe de FLE

Les activités ludiques sont considérées comme des supports pédagogiques, qui facilitent le processus enseignement/apprentissage. Pour réussir à réaliser ces activités en classe de FLE la présence de certains critères paraît obligatoire afin d'obtenir un bon résultat. Ces critères sont résumés ci-dessous :

4.1. Le cadre spatio-temporel : Après le choix de l'activité ludique qui convient, l'enseignant doit prendre en considération le temps et l'espace de la réalisation ; le temps est lié à la durée de la réalisation de l'activité ludique, c'est-à-dire, l'activité choisie peut prendre une longue ou une courte durée. L'espace est par rapport au lieu de la réalisation, c'est-à-dire, en classe ou en dehors de la classe par exemple la cour.

4.2. Le rôle de l'enseignant : Dans la réalisation d'une activité ludique, l'enseignant peut jouer plusieurs rôles. « *Créer des conditions et donner à vivre des moments ludiques et éducatifs aux enfants nécessite de la réflexion, des qualités d'observation et de re-médiation de la part de l'animateur* »⁶

Donc l'enseignant va préparer l'activité à ses apprenants en identifiant les objectifs qu'il veut atteindre selon le niveau et les besoins de ses apprenants. Au début, il va être un émetteur qui va transmettre les règles du jeu aux élèves. Pendant l'activité, l'enseignant peut interpréter plusieurs rôles ; il peut être un guide qui orientera les élèves dans leurs productions et un participant qui contribue à la réalisation de l'activité ludique. Il doit être un observateur qui va reconnaître où résident les difficultés et les lacunes de ses apprenants et d'essayer de les résoudre à travers sa méthode d'enseignement.

Pour éliminer la frustration, la peur de faire des erreurs et le complexe chez les élèves, il est préférable de les mettre en petits groupe pour créer une certaine interaction entre eux et de leur donner envie d'apprendre. « *Les jeux coopératifs vont aussi permettre de*

⁶ LE PLAN MERCREDI : une nouvelle approche des activités éducatives-Atelier n°7- Activités ludiques- 23 Avril 2018

construire cette dynamique de groupe », ⁷par conséquent, l'enseignant doit prendre en considération ce que les élèves préfèrent faire en classe.

4.3. Le rôle de l'apprenant : Pour assurer un bon déroulement d'une activité ludique, l'élève est un acteur principal qui peut contribuer à sa réussite. Pendant une activité ludique, il participe au jeu en répondant aux questions de l'enseignant et en respectant les règles exigées. Il est à signaler aussi que parmi les raisons qui motivent les apprenants et les poussent à travailler par volonté est le travail de groupe. « *L'activité ludique va être un médiateur dans l'entrée en relation avec autrui* »⁸. Le travail de groupe favorise l'interaction entre élève /élève et élève/enseignant où ils se sentent libres.

Conclusion

Pour conclure, nous pouvons dire que si le jeu a une place très importante dans la vie d'un enfant, il l'est encore plus dans ses apprentissages. C'est pourquoi, l'intégration des activités ludiques en classe devient indispensable. Ces dernières sont considérées comme une source de motivation pour les apprenants parce qu'elle éveille leurs intérêts. La variété d'activités ludiques permet de créer une nouvelle atmosphère pleine de positivité, de motivation et d'énergie en classe.

Si les activités ludiques sont considérées comme un outil indispensable dans l'enseignement/apprentissage de FLE, quelle place occupent-elles dans les pratiques des enseignants et dans le manuel scolaire de 5A.P ?

C'est ce que nous allons viser dans le chapitre suivant à travers l'analyse des questionnaires destinés aux enseignants du primaire et le manuel scolaire de 5A.P.

⁷ LE PLAN MERCREDI : une nouvelle approche des activités éducatives-Atelier n°7- Activités ludiques- 23 Avril 2018

⁸ *ibid.*

Chapitre 2

**Les activités ludiques dans les
pratiques des enseignants et dans
le manuel scolaire de 5A.P**

Introduction

Pour répondre à nos questions de recherche, nous avons opté pour le questionnaire suivi de l'analyse du manuel scolaire comme des outils d'enquête et de collecte de données. Avec le questionnaire, nous ciblons un échantillon plus large en collectant facilement et rapidement les informations. Il a pour objectif principal de savoir les représentations qu'ont les enseignants sur les activités ludiques ainsi que leurs utilisations et les difficultés qu'ils rencontrent en classe.

Ensuite, nous allons faire l'analyse du manuel scolaire de 5A.P dans le but de vérifier la place qu'occupent les activités ludiques dans le programme et les différents objectifs qu'elles visent.

1. Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants

Pour l'étude des pratiques des enseignants, nous allons commencer d'abord par les déclarations des enseignants recueillies par le questionnaire.

1.1 Le premier outil d'enquête: Le questionnaire

1.1.1 La présentation du questionnaire

Notre questionnaire est destiné aux enseignants de la 5 A.P de la wilaya de Bejaia, nous avons distribué 28 questionnaires et 20 seulement qui ont été récupérés.

Ce tableau contient les noms des écoles, leurs villes ou villages ainsi que le nombre d'enseignants enquêtés dans chaque établissement :

Noms des écoles primaires	Ville ou village	Nombre d'enseignants
Ecole ChouhadaHaffaf	Bejaia ville	2
Ecole ChouhadaChaalal	Bejaia ville	5
Ecole YerbahLaarbi	Bejaia ville	1
Ecole ChouhadaBensadi	Bejaia ville	2
Ecole ChouhadaBouaichi	El-Had Timezrit	2

Chapitre 2 Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants et dans le manuel scolaire de 5A.P

Ecole ChahidAmaoui	Iachouren Timezrit	3
Ecole ChouhadaFrèresLoundji	Akabiou Timezrit	1
Ecole ChouhadaBoutaghane	Tasga Timezrit	2
Ecole ChahidMahdaoui	Cité ideraken Timezrit	2

Ce questionnaire est composé de 14 questions qui sont classées en quatre sections :

- La section 1 porte sur les représentations qu'ont les enseignants des activités ludiques, elle contient deux questions.
- La section 2 traite la présence des activités ludiques dans le manuel de 5.A.P dans laquelle on veut savoir la place qu'occupent ces activités dans le manuel scolaire.
- La section 3 est consacrée aux pratiques des enseignants en classe, huit questions sont réservées à cette section par lesquelles nous visons si les enseignants utilisent les activités ludiques et dans quelle séance, les types d'activité, la manière de travailler ainsi que son importance dans l'enseignement/apprentissage du FLE
- La section 4 comporte une seule question qui traite les difficultés rencontrées pendant l'usage des activités ludiques.
- Et la dernière question est une question ouverte par laquelle nous avons laissé la liberté aux enquêtés de donner leurs avis personnels sur le sujet abordé.

1.1.2. Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants

Pour analyser les réponses obtenues des enseignants de français langue étrangère de la 5^{ème} année primaire, nous avons élaboré des tableaux représentant les résultats recueillis.

Section 01 : Les représentations des enseignants sur l'activité ludique

Question01 :

a) Première partie : Pensez-vous que vos élèves s'intéressent aux cours de français ?

Tableau n°01_a :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	17	85%
Non	3	15%

Commentaire

La première question contient deux parties, dans la première partie, nous remarquons que 85% des enseignants déclarent que les apprenants s'intéressent au cours de français. Si la majorité des élèves s'y'intéressent, c'est parce que le français occupe une place importante dans leurs cursus scolaires et dans leur vie quotidienne.

b) Deuxième partie : Si non, à votre avis pour quelles raisons ?

Tableau n°01_b :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Difficulté du programme	0	0%
Problèmes de compréhension de la langue	2	10%
Des activités peu Motivantes	1	5%
Autres	1	5%

Commentaire

Dans la deuxième partie de la question, d'après les enseignants, les raisons qui poussent les élèves à ne pas s'intéresser aux cours de français sont classées selon les pourcentages comme suit : Problèmes de compréhension de la langue 10%, Des activités peu motivantes 5%. Un seul enseignant ajoute que la charge du programme et le facteur de temps sont les raisons qui posent problèmes. Nous disons que la langue française est une langue étrangère que les élèves trouvent difficile à comprendre, de

Chapitre 2 Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants et dans le manuel scolaire de 5A.P

plus, les activités proposées dans le manuel ne suscitent pas leurs intérêts et ne facilitent pas leurs apprentissages.

Question 02 : Selon vous, l'activité ludique est une :

Tableau n°2 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Source de plaisir	11	55%
Source d'ennui	0	0%
Source de chahut en classe	0	0%
Source de motivation	17	85%
Moyen d'interaction entre les apprenants	14	70%
Moyen d'apprentissage facile	16	80%
Activité difficile à gérer	0	0%
Autres	1	5%

Commentaire

85% des enseignants affirment que l'activité ludique est une source de motivation, 80% d'entre eux le considèrent comme étant un moyen d'apprentissage facile, 70% d'entre eux comme un moyen d'interaction entre les apprenants. Pour 55% des enseignants interrogés, les activités ludiques sont une source de plaisir et 5% d'entre eux, pense qu'avec le jeu les élèves expriment leurs difficultés et leurs besoins. D'après le tableau aucun enseignant n'a une vision négative de l'activité ludique.

Cela veut dire que l'attitude des enseignants vis-à-vis des activités ludiques est positive et ces activités leur paraissent efficaces et utiles pour les pratiques de classe.

Section 02 : La présence des activités ludiques dans le manuel de 5A.P

Question 01 :

a) **Première partie :** les activités ludiques figurent-elles dans le programme de 5.A.P ?

Tableau n°1_a :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	12	60%
Non	8	40%

Commentaire

60% des enseignants trouvent que les activités ludiques figurent dans le programme et 40% disent le contraire. Nous pouvons constater une conception différente de l'activité ludique chez les enseignants. Cela s'expliquerait par le fait que certains enseignants de l'ancienne génération habitués à enseigner avec la méthode traditionnelle, ne font pas la différence entre une activité ludique et une activité ordinaire.

b) Deuxième partie : Si oui, sont-elles :

Tableau n°1_b :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Suffisantes	0	0%
Insuffisantes	12	60%

Commentaire

D'après le tableau, nous avons compté que 60% des enseignants qui ont répondu par « oui » affirment que les activités ludiques sont insuffisantes dans le programme.

Donc, nous pouvons annoncer que les activités ludiques occupent une place très restreinte dans le programme de 5.A.P

Question 02 : Les activités proposées dans le manuel de 5.A.P améliorent-elles les compétences communicatives des apprenants ?

Tableau n°2 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	14	70%
Non	6	30%

Commentaire

D'après les résultats, 70% des enseignants affirment que les activités proposées dans le manuel de 5.A.P améliorent les compétences communicatives des apprenants tandis que 30% d'entre eux voient que ces activités ne travaillent pas ce genre de compétence. Nous constatons que la majorité des activités proposées dans le programme aident les élèves à développer leurs capacités communicatives en langue française, certaines visent d'autres objectifs.

Section03 : Les pratiques des enseignants

Question 01 : Utilisez- vous les activités ludiques dans votre classe ?

Tableau n°1 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Souvent	5	25%
Des fois	14	70%
Rarement	1	5%
Jamais	0	0%

Commentaire

A travers ce tableau, nous avons pu identifier 70% des enseignants, qui représente la majorité, utilisent des fois les activités ludiques, 25% y recourt souvent tandis que la minorité (5%) les utilisent rarement. Ce résultat montre que ces activités ne se réalisent pas quotidiennement, donc nous pouvons dire que les enseignants les considèrent comme des activités facultatives à réaliser en classe et que leurs intégrations dans chaque cours n'est pas obligatoire.

Question 02 : Dans quelle séance réalisez-vous ces activités avec vos élèves ?

Tableau n°2 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Compréhension orale	13	65%
Production orale	18	90%
Points de langue	7	35%
Compréhension écrite	3	30%
Production écrite	7	35%

Commentaire

Nous remarquons que les enseignants réalisent les activités ludiques essentiellement dans la séance de la production orale (90%) et la compréhension orale (65%) et certains enseignants les utilisent dans les séances consacrées aux points de langue et la production écrite avec un taux de 35% pour chacune. Concernant la compréhension écrite, il y a que 30% des enseignants qui optent pour ces activités. Les enseignants recourent aux activités ludiques dans toutes les séances à des degrés différents selon les besoins de leurs apprenants.

Question 03 : Quels types d'activités proposez-vous à vos apprenants ?

Tableau n°3 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Les jeux de rôle	17	85%
Devinette	14	70%
Charade	2	10%
Poème	3	30%
Comptine	14	70%
Caricature	0	0%
Autres	2	10%

Commentaire

Pour cette question, nous avons eu des réponses différentes: 85% pour les jeux de rôle, 70% pour les devinettes et les comptines, 30% pour les poèmes, 10% pour les charades, à propos des caricatures on n'a obtenu aucune réponse. Deux autres enseignants ont proposé le coloriage parce qu'il développe la créativité des élèves et les mots fléchés pour enrichir leur vocabulaire comme d'autres activités à réaliser avec les apprenants.

A partir ces déclarations, nous constatons que les enseignants apportent plus d'intérêts aux jeux de rôle parce qu'ils seraient considérés comme étant les jeux les plus faciles à réaliser et les plus aimés par les élèves.

Question 04 : Utilisez-vous d'autres activités ludiques qui n'existent pas dans le programme pendant le cours ?

Tableau n°4

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	9	45%
Non	11	55%

Commentaire

D'après les résultats, 55% des enseignants comptent sur les activités proposées dans le manuel et 45%proposent d'autres activités ludiques mais qui s'adaptent au programme.

Nous avons demandé des exemples de ces activités et nous avons eu la liste suivante : les contes, un concours entre les apprenants, jeux de carte (pour la dictée et l'orthographe), le jeu linguistique, les devinettes, les mots croisés, le puzzle et la bande dessinée. La majorité des enseignants tirent ces activités des réseaux sociaux, dans les ouvrages, magazines...

Donc, si les enseignants exploitent les activités ludiques disponibles dans le manuel, c'est parce qu'elles facilitent la tâche d'enseignement.

Question 05 : Réalisez-vous les activités ludiques?

Tableau n°5_a

Réponses	Nombre	Pourcentage
En groupe	15	75%
Individuellement	8	40%

Commentaire

D'après les statistiques, nous trouvons que 75% des enseignants effectuent les activités ludiques en groupe alors que 40% les réalisent individuellement.

Les enseignants préfèrent le travail en groupe lors des activités ludiques vu qu'il favorise l'interaction entre enseignant/apprenant et apprenant/apprenant.

Tableau n°5_b

Réponses	Nombre	Pourcentage
En classe	20	100%
En dehors de la classe	0	0%

Commentaire

La totalité des enseignants optent pour la réalisation des activités ludiques en classe.

Faute du temps et le manque de moyens, la majorité des enseignants ont choisi de réaliser ces activités en classe.

Question 06 : Vous jugez que le recours à ce type d'activité vous aide à atteindre vos objectifs :

Tableau n°06

Réponses	Nombre	Pourcentage
Toujours	7	35%
Souvent	12	60%
Rarement	1	5%
Jamais	0	0%

Commentaire

Selon le tableau, 60% des enseignants trouvent que les activités ludiques les aident souvent à atteindre leurs objectifs, mais 5% seulement qui pensent que ce genre d'activités ne permet que rarement l'atteinte des objectifs.

Nous confirmons que l'activité ludique est un outil efficace dans l'enseignement apprentissage qui aide l'enseignant à atteindre ses objectifs.

Question 07 : D'après vous, les activités ludiques aident-elles les apprenants dans la production :

Tableau n°07_a

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%

Et dans la compréhension :

Tableau n°07_b

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100%
Non	0	0%

Commentaire

La totalité des enseignants affirme que les activités ludiques aident les apprenants dans la production et la compréhension. Cela confirme que ce type d'activités est un moyen efficace qui aide les élèves du primaire à apprendre une langue étrangère à l'oral ainsi qu'à l'écrit.

Question n°08 : Selon votre expérience professionnelle, le recours aux activités ludiques doit être:

Tableau n°8

Réponses	Nombre	Pourcentage
Obligatoire	10	50%
Facultatif	10	50%

Commentaire

Dans cette question les enseignants ne sont pas unanimes quant à la question de l'obligation des activités ludiques ; 50 % des enseignants disent que le recours aux activités ludique devrait être obligatoire et l'autre moitié trouve qu'il est facultatif.

Section 04 : Les difficultés rencontrées pendant l'usage des activités ludiques

Question 01:

a) Première partie : Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Tableau n°01_a

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	18	90%
Non	2	10%

b) Deuxième partie : Si oui, quel genre de difficultés :

Tableau n°01_b

Réponses	Nombre	Pourcentage
Absence de moyens techniques	16	80%
La surcharge des classes	13	65%
Manque d'activités ludiques dans les manuels scolaire	8	40%
Facteur de temps	15	75%
Autres	2	10%

Commentaire

Un grand nombre d'enseignants (90%) rencontre des difficultés lorsqu'ils réalisent les activités ludiques et (10%) d'entre eux y arrivent facilement. Ces difficultés sont dues

à : l'absence des moyens technique (80%), le facteur de temps(75%), la surcharge des classe (65%), le manque d'activités ludiques dans le manuel scolaire (40%) et d'autres abordent la charge du programme.

Les enseignants rencontrent des difficultés qui ne les aident pas à accomplir leurs tâches. D'abord, l'absence de moyens techniques est remarquable presque dans tous les établissements primaires. Ensuite, la surcharge des classes qui rend leur gestion difficile et enfin, le facteur de temps parce que les enseignants sont guidés par un programme qu'ils doivent terminer

Question n°2 : Quel avis personnel pouvez-vous donner sur le recours aux activités ludiques pour les élèves de 5.A.P ?

Premier avis : Les activités ludiques sont des supports facilitateurs, elles permettent aux apprenants d'évoluer afin qu'ils puissent acquérir de nouveaux savoir, développer leur créativité, capter l'attention et motiver le groupe.

Deuxième avis : Trop souvent considérés comme des activités secondaires. Les activités ludiques sont pourtant une formidable source de motivation, et permettent aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives.

Troisième avis : L'aspect ludique joue un rôle très important pour attirer l'attention de l'apprenant ça nous donne une bonne motivation qui nous mène au succès.

Quatrième avis : Les activités ludiques répondent à un besoin de découverte et d'exploration de l'individu, elles sont nécessaires pour rendre l'enseignement plus attractif et moins ennuyeux.

1.1.3 La synthèse des déclarations des enseignants

Les enseignants ont une bonne représentation sur les activités ludiques, que ce soit celles présentes dans le manuel ou d'autres qu'ils proposent eux-mêmes. Ils les considèrent comme un moyen très utile dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère qui motive les apprenants et qui suscite le désir d'apprendre.

Malgré son importance, les enseignants ont indiqué que ces activités sont insuffisantes dans le manuel scolaire. C'est ce que nous allons vérifier dans la partie qui suit qui est réservée à l'analyse du manuel.

1.1.4 Les difficultés rencontrées par les enseignants

La majorité des enseignants ne recourt pas toujours aux activités ludiques et cela est dû à un ensemble de difficultés qu'ils rencontrent. En effet, il existe différentes contraintes qui empêchent les enseignants à utiliser les activités ludiques et cela est dû à plusieurs facteurs :

- Le facteur de temps : les enseignants trouvent que les séances réservées au cours de français sont insuffisantes, pour cette raison ils ne trouvent pas la possibilité d'utiliser les activités ludiques dans leurs pratiques.
- La surcharge des classes : Un grand nombre d'élèves en une seule classe provoque le bruit difficile à gérer, c'est pourquoi les enseignants ne peuvent pas intégrer l'activité ludique au risque de perdre le contrôle de la classe.
- L'absence des moyens techniques : La majorité des primaires algériens n'ont pas assez de moyens techniques qui aident les enseignants à réaliser leurs cours tels que les baffles, le data show...
- Le manque d'activités ludiques dans le manuel : Malgré le programme de 5 A.P est très riche d'activités qui vise à développer plusieurs compétences chez les élèves, mais il ne porte pas assez d'activités ludiques pour encourager les enseignants à les travailler souvent.

2. Les activités ludiques dans le manuel scolaire de 5AP

2.1 Le deuxième outil d'enquête : L'analyse du manuel scolaire

2.1.1 Présentation du manuel de 5.A.P

Le manuel scolaire de 5.A.P, intitulé « Français », est réalisé par les auteurs :

Leila Medjahed PLL, Mouloud Ferhat IEP, Kahina Kedadouche PEP et l'équipe technique chargée de :

- **Montage et conception de la maquette** : Boubakriné Mezloug Nawel
- **Traitement des photos** : Mezloug Nawel
- **Illustration** : Bouhila née Medjadji Fadila
- **Coordination** : Boudali Zohra et Azouaoui Cherif

Ce moyen didactique est adressé essentiellement à l'élève afin de développer chez lui les quatre compétences d'apprentissage à savoir l'écrit (compréhension et production) et l'oral (compréhension et production), mais aussi à l'enseignant qui l'utilise comme outil pour réaliser ses enseignements en classe.

2.1.2. La structure du manuel scolaire

Le programme de français de 5.A.P adopte la démarche de projets.

Chaque projet se devise en deux séquences

Projet 01 : Au zoo !

Séquence 01 : Pauvre petite gazelle !

Séquence 02 : c'est un vrai fennec ?

Projet 02 : C'est un lieu exceptionnel

Séquence 01 : Nous allons au musée

Séquence 02 : J'aime voyager en famille

Projet 03 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Séquence 01 : Quand je serai grand

Séquence 02 : C'est une inondation

Projet 04 : Protégeons la nature

Séquence 01 : Pourquoi notre terre est-elle en danger ?

Séquence 02 : Ne gaspillons pas l'eau

Le déroulement d'une séquence dans chaque projet s'organise en sept activités :

- L'oral (compréhension/production) qui a pour objectif de construire du sens à partir d'un support écouté et de produire par la suite un petit énoncé en relation avec le thème abordé.
- Vocabulaire (je découvre les mots) a pour but d'enrichir le lexique de l'élève avec de nouveaux mots.
- Grammaire : découvrir la grammaire de la langue française.
- Conjugaison (je conjugue) conjugué correctement des verbes.
- Orthographe (je manipule les mots) sert à développer la compétence de l'écriture.
- Préparation à l'écrit (atelier d'écriture) : se préparer à la production écrite.
- Production écrite : réinvestir ses acquis de la séquence pour rédiger un texte répondant à une situation problème.

A la fin de la séquence, certaines activités se réalisent sous forme d'activités ludiques.

Dans cette analyse, nous nous intéressons à la présence des activités ludiques dans le manuel de 5.A.P ainsi que leurs objectifs.

2.1.3 La présence du ludique dans le manuel de 5.A.P

Pour analyser les activités ludiques présentes dans le manuel de 5.A.P, nous nous basons sur quatre critères :

- **Le type d'activité** : ce critère a été choisi pour distinguer les différents types d'activités ludiques qu'existent dans le manuel scolaire et vérifier s'il y a une variété de types ou non.

- **Le nombre d'activités** : ce critère vise à préciser le nombre d'activités ludiques dans chaque projet et séquence dans le but d'évaluer la place qu'elles occupent.
- **La compétence visée** : consiste à voir si les activités ludiques proposées visent plusieurs compétences c'est-à-dire, si les activités ludiques proposées permettent de développer la compétence orale ou écrite des élèves que se soit dans la compréhension ou dans la production.
- **La pertinence des activités** : Il s'agit de vérifier si les activités proposées dans le manuel travaillent les objectifs d'enseignement, plus précisément les objectifs liés à la thématique et les objectifs du projet.

Pour donner plus de détails, nous allons analyser dans ce qui suit, les activités ludiques qu'existent dans chaque projet.

2.1.3.1 Le projet 01 : « Au zoo ! »

Séquence 01 : « Pauvre petite gazelle »

Les activités de ce projet ont pour objectif d'inciter les élèves à associer des informations sur les animaux

Les activités du projet 01 :

Nombre d'activités ludique : Dans ce projet, il existe deux activités ludiques de type devinette dans les pages 21 et 22.

Compétences visées : L'élève sera capable de produire à l'écrit une devinette.

Activité 01 : Devinette « Qui suis-je »

1. Chante avec tes camarades. 

Qui suis-je ?

Je vis dans le grand désert,
Je porte des tentes,
Très grosses,
Sur mes deux bosses.
Sur le sable du désert,
Je transporte des habits
Et du riz.
Léger et rapide,
Je suis le ...



a) Qui est l'animal qui correspond à l'image ? **un chien** **un chameau** **un chat**

b) Recopie le poème dans ton cahier, puis souligne les verbes en vert et les compléments d'objet direct en rouge.

Dans la première activité en page 21, il a été question de deviner le nom d'un animal à partir des informations données sous forme d'une chanson accompagnée d'un support iconique qui représente la réponse de la devinette, et cela ne correspond pas aux principes de cette dernière. Les groupes d'élèves travaillent ensemble pour répondre aux consignes de l'activité.

Une fois la devinette est résolue les élèves chantent ensemble.

Activité 02 : Devinette

A l'issue des deux séquences, une deuxième activité ludique a été proposée :

NOTRE PROJET

Nous écrivons des devinettes pour décrire un animal.

1 En petits groupes, choisissez un animal qui vit dans le désert. Voici une liste.



un dromadaire **le lézard** **un serpent** **un scorpion**

Cherchez les informations sur l'animal choisi. Vous pouvez utiliser le dictionnaire.

2 En petits groupes, écris une fiche-devinette avec des indices pour décrire l'animal choisi.



Elle est un animal rapide. Elle est délicate. Elle se nourrit de plantes et de feuilles d'arbres. Elle a des cornes et des pattes fines.
C'est la gazelle du désert.

3 Jouez aux devinettes avec vos camarades.



Il est un animal.
Il chasse les animaux.
Il a quatre pattes avec des griffes.
Il a des rayures noires sur le dos.
C'est ...



Votez pour choisir la meilleure devinette. Vous la présenterez à la fête de la fin du trimestre.

Dans la page 22 du manuel de 5.A.P, le manuel propose une activité ludique pour la réalisation collective du projet. Pour réussir leur projet, les apprenants doivent réaliser un ensemble de tâches :

- La première tâche : Il est question de demander aux élèves de choisir leur animal préféré qui vit dans le désert parmi les quatre proposés dans les images. Ensuite, à l'aide d'un dictionnaire ils vont chercher des informations sur l'animal choisi.
- La deuxième tâche : Après avoir collecter les informations sur cet animal de manière collective, les élèves écrivent une fiche devinette en basant sur un exemple donné.
- La troisième tâche : Dans cette partie on demande aux élèves de jouer ensemble aux devinettes faites dans les tâches précédentes, puis voter pour la meilleure qui sera présenté à la fête de la fin de trimestre.

Cette activité de type devinette permet aux élèves d'apprendre un nouveau vocabulaire lié aux animaux et à leurs caractéristiques corporelles, de savoir réemployer leur pré requis mais aussi de favoriser le travail de groupe pour qu'il y ait une interaction entre les apprenants.

2.1.3.1.1 La pertinence des activités

Nous constatons que les activités ludiques proposées à la fin de la séquence 01 « Pauvre petite gazelle » sont une relation directe avec le projet 01 « au zoo », qui a pour objectif de réaliser des posters d'animaux sauvages.

Les devinettes proposées portent sur le thème global de la séquence 01 d'écrire des devinettes ce qui aide l'enseignant à mieux instaurer les informations liées aux animaux.

Il est à signaler que la séquence 2 qui s'intitule « c'est un vrai fennec », ne comporte aucune activité ludique.

2.1.3.2 Le projet 02 : « C'est un lieu exceptionnel »

Dans ce projet nous ne trouvons que des comptines qui ont pour objectif de faire plaisir aux élèves et d'améliorer leur prononciation.

Les activités du projet 02 :

Nombre d'activités ludique : Dans la séquence 01, il y a une seule comptine intitulée « Au grand musée ». La deuxième séquence comporte trois comptines « monsieur le cordonnier », « la petite étoile » et « le sifflement de train »

Compétences visées : Production orale en chantant les comptines et les points de langues en développant la compétence linguistique chez les élèves

Activité 01 : Comptine « Au grand musée »

Séquence 1
Je m'entraîne

1. Chante avec tes camarades. 😊



Au grand musée

Je visite au pas léger,
avec le guide et mon carnet,
le grand musée.
Le long des couloirs,
des tableaux et des gravures,
sont accrochés au mur.
Venez venez venez
visiter le grand musée.

Une comptine s'intitule « au grand musée » se trouve dans la page 44.

Cette comptine est illustrée d'une image qui représente un musée, dont la consigne est de la chanter tous ensemble. Elle décrit le musée à l'intérieur en incitant les gens à le visiter.

La comptine permet à l'enfant de lire avec plaisir en maîtrisant sa voix.

Activité 02 : Comptine « Le sifflement du train »

Je m'entraîne

1. Chante avec tes camarades. 🎵

Le sifflement du train
De la petite gare,
Démarre un petit train violet.
J'entends siffler le train,
Pas loin, tous les matins.
Les voyageurs sont heureux,
Ce train est toujours à l'heure.
Il va joyeusement du nord au sud dans mon pays.



La comptine se situe dans la séquence 2 du deuxième projet, s'intitule « Le sifflement de train ». La consigne demande de la chanter tous ensemble afin de créer un climat positif et motivant en classe. Cette comptine est accompagnée d'une image pour faciliter aux élèves la compréhension globale.

2.1.3.2.1 La pertinence des activités :

Dans le projet 02, il existe quatre comptines qui sont toutes pertinentes.

Les deux comptines suivantes sont en relation avec l'objectif de la séquence à laquelle elles appartiennent :

« Au grand musée » Cette comptine est liée au contenu de la séquence 01 dont le but est de permettre à l'élève de connaître un musée et de réaliser une brochure de ce dernier.

« Le sifflement du train » est une comptine proposée dans la séquence 02 dont l'objectif du texte est de permettre à l'élève d'avoir des connaissances générales sur le train et de réaliser un carnet de voyage pour présenter un lieu exceptionnel.

Concernant les deux autres comptines, « La petite étoile » et « Monsieur le cordonnier » (en annexe page 11) appartiennent aux jeux linguistiques vu qu'elles

Chapitre 2 Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants et dans le manuel scolaire de 5A.P

visent la conjugaison (passé composé) et l'infinif des verbes qui s'inscrivent dans la séquence.

2.1.3.3 Projet 03 : « Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ? »

Dans ce projet, nous trouvons deux séquences, la première est intitulée « Quand je serai grand » et la deuxième « C'est une inondation ». Les activités de ce projet visent des objectifs différents:

- La Comptine et le poème visent à enrichir le vocabulaire des élèves
- La bande dessinée vise à développer la compétence orale et écrite.

Les activités du projet 3 :

Nombre d'activités ludique : ». Il existe trois activités ludiques différentes. Dans la séquence 01, nous trouvons un poème intitulé « quand je serai grand » et dans la séquence 2, une comptine et une bande dessinée.

Compétences visées : Production écrite : l'élève sera capable d'utiliser les compétences déjà acquises telles que l'orthographe et la grammaire.

Production orale : l'élève sera capable d'améliorer sa prononciation et son intonation.

Activité 01 : Poème « Quand je serai grand »

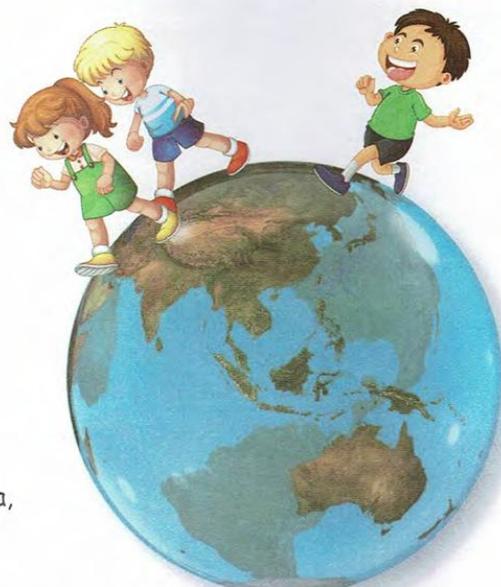
Séquence 1

Je m'entraîne

1. Lis le poème à haute voix. 🗨️

Quand je serai grand

Je m'appelle Zizou,
Quand je serai grand,
Je serai musicien,
chanteur ou comédien.
J'achèterai une guitare,
Je jouerai jour et soir.
Je n'oublierai jamais d'où je viens,
Mon quartier, ma ville natale.
Avec mes amis, Mohand, Zina et Nina,
Je mettrai les voiles,
Pour aller tout autour de la terre.



Ce poème s'intitule « Quand je serai grand ». Il est proposé dans la séquence 01 en page 66 qui porte le même titre.

Le titre de cette activité est écrit en bleu pour le distinguer du reste du poème. La consigne de ce dernier demande aux élèves de le lire à haute voix en le chantant tous ensemble. Ce poème est accompagné d'une image des enfants qui tournent autour de la terre dans le but d'attirer l'attention du public visé.

L'objectif de cette activité est de permettre aux élèves d'identifier les différents métiers qu'ils peuvent exercer quand ils seront grands ainsi que d'améliorer leur prononciation.

Activité 02 : Comptine « Gouttes, gouttelettes »



The illustration shows a girl with brown hair, wearing a purple hat, a blue coat, and brown boots, walking in the rain. She is holding a colorful umbrella with yellow, purple, and blue segments. Raindrops are falling around her. In the background, there are green hills and a small house. The text is written on a grid background. The title 'Séquence 2' is in green. The text 'Je m'entraîne' is in a pink box. The instruction '1. Chante avec tes camarades.' is in green. The poem is in black text. The source 'Rondes, chansons et comptines, Éd Scarabée, 2005.' is at the bottom.

Séquence 2

Je m'entraîne

1. Chante avec tes camarades.

Gouttes, gouttelettes de pluie,
Mon chapeau se mouille,
Gouttes, gouttelettes de pluie,
Mes souliers aussi.
Je marche dans la boue,
J'en ai même sur les joues
Et pourtant, je fais attention.
Mais derrière les nuages,
Le soleil s'est levé,
Il sèche le village.

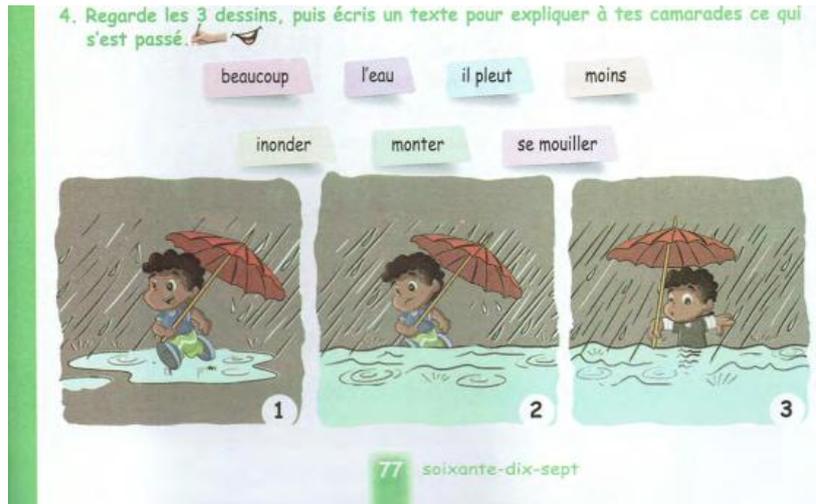
Rondes, chansons et comptines, Éd Scarabée, 2005.

Cette comptine se trouve dans la séquence 02 « c'est une inondation ».

Elle est accompagnée d'une image d'une fille souriante qui porte un parapluie. Cette image permet aux élèves d'avoir une idée sur le contenu avant même de lire la chanson.

La chanson parle d'un phénomène naturel (la pluie), elle vise à présenter aux élèves ce qui se passe quand il pleut.

Activité 03 : Bande dessinée



Cette activité a été classée dans le programme comme une bande dessinée qui se trouve dans la séquence 02 « C'est une inondation ».

Elle se compose de 3 images qui montrent aux élèves les étapes d'une inondation ; la première image représente un garçon qui marche sous la pluie en portant un parapluie, la deuxième montre que le niveau de l'eau a augmenté et l'enfant paraît mouillé. La dernière présente le début d'une inondation où le garçon est en train de se noyer.

Cette activité vise la compétence de la production écrite parce que sa consigne demande aux élèves de produire en regardant les dessins et à l'aide de la boîte à outil d'écrire un texte en expliquant le phénomène présenté dans les images.

Il est vrai que cette activité a été mentionnée comme étant une bande dessinée, mais en réalité elle ne porte pas tous les principes qui forment une vraie bande dessinée. En effet, la consigne de l'activité demande aux élèves uniquement d'écrire un simple texte qui représente un phénomène à travers un seul personnage présenté dans les vignettes. La B.D doit présenter plus d'un personnage pour qu'il y ait une discussion qui sera écrite dans des bulles de paroles.

2.1.3.3.1 La pertinence des activités

Les activités du projet 03 qui porte sur les différents phénomènes naturels sont toutes liées à la thématique et à l'objectif de chaque séquence de ce projet ; séquence 01 a pour but d'introduire la notion des métiers des sauveteurs afin de présenter un métier

Chapitre 2 Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants et dans le manuel scolaire de 5A.P

préférée et la séquence 02 permet aux élèves de connaître des informations liées à l'inondation pour fabriquer un panneau de dessin et de photos expliquant une catastrophe naturelle.

La première activité « quand je serai grand » traite sur les différents métiers ce qui crée un lien direct avec l'objectif de la séquence 01.

La deuxième « gouttes, gouttelettes » et la troisième activité « bande dessinée » de la séquence 02 sont également pertinentes autrement dit, ces activités sont en relation avec l'objectif de la séquence qui porte sur l'inondation comme catastrophe naturelle. Par contre, elles n'abordent aucune question qui traite les points de langue étudiés dans ce projet.

2.1.3.4 Projet 04 : S'intitule « Protégeons la nature »,

Dans ce projet, nous ne relevons aucune activité à caractère ludique.

Nous résumons dans ce tableau récapitulatif les activités ludiques présentes dans le manuel de 5.A.P :

Type d'activité	Nombre d'activité	Compétence visée
Devinette	2	Travailler la production écrite
Comptine/Poème	6	-Enrichir le vocabulaire -Améliorer la prononciation
Bande dessinée	1	Développer la compétence orale et écrite
Total	9	

D'après l'analyse du manuel, nous constatons que les activités ludiques présentes dans le manuel de 5.A.P sont insuffisantes. Ces activités ne sont pas variées car nous comptons seulement 3 types qui visent la compétence de la production écrite/orale ou les points de langues (conjugaison).

Nous avons recensé environ neuf activités ludiques. Ce qui montre qu'elles occupent une place restreinte. Cela a été signalé, comme nous l'avons vu par les enseignants malgré son rôle important dans l'apprentissage du français pour un élève du cycle primaire.

Conclusion

L'intégration des différentes activités à caractère ludique a un impact positif sur l'enseignement/apprentissage du FLE, surtout pour les apprenants du primaire parce qu'ils sont encore des enfants qui veulent jouer.

D'après l'étude analytique faite, nous disons que malgré le manque de temps, la surcharge des classes ainsi que l'absence des moyens dans les primaires algériens, il est important d'intégrer ce genre d'activités en classe parce que cela rend les élèves plus réceptifs à ce qu'ils apprennent. Mais malheureusement ces activités occupent une place très restreinte dans le manuel de 5.A.P où nous comptons des projets et des séquences qui ne contiennent aucune activité ludique. Les activités proposées ne sont pas variées, elles varient entre devinette, comptine et une bande dessinée.

La majorité des enseignants ont déclaré que le recours aux activités ludiques est bénéfique, c'est pour cette raison nous avons assisté à des séances de français pour suivre l'exploitation de ces activités en classe de 5A.P.

C'est ce que nous allons aborder dans le chapitre suivant avec la proposition de quelques activités ludiques.

Chapitre 3

**La mise en œuvre des activités
ludiques en classe de 5^{ème} AP**

Introduction

Pour rendre compte de la manière dont les enseignants réalisent les activités ludiques en classe de 5A.P, en d'autres termes, pour étudier les pratiques réelles des enseignants, nous avons assisté à des séances de français avec certains enseignants travaillant sur les activités ludiques.

Nous terminons par proposer quelques activités ludiques qui peuvent être exploitées avec les apprenants de 5 AP et quelques suggestions permettant de surmonter les difficultés rencontrées par les enseignants.

1. Les pratiques réelles des activités ludiques dans les classes de 5^{ème} année :

Pour rendre compte des réalisations des activités ludiques en classe, nous avons assisté à trois séances avec trois enseignantes différentes et dans deux écoles primaires en faisant trois activités différentes.

Avant d'assister aux séances d'observation, nous avons conçu une grille que nous allons présenter dans ce qui suit :

1.1. Présentation de la grille d'observation

Nous nous sommes basées sur certains critères qui sont classés en cinq sections :

- ✓ **Le cadre spatio-temporel :** Dans cette section, nous visons le lieu, le moment et la durée de la réalisation de l'activité ludique, ainsi que la disposition de la salle et les supports utilisés.
- ✓ **La manière de travailler :** C'est-à-dire la répartition des tâches en classe ; les enseignants regroupent-ils les élèves où ils les laissent travailler individuellement.
- ✓ **Le rôle de l'enseignant :** En pratiquant l'activité ludique; l'enseignant explique-t-il l'objectif, les règles et les limites du jeu ? Aide-t-il les élèves dans la réalisation de l'activité ? Est-il proche de ses apprenants pour les aider dans leur apprentissage ?

- ✓ **Le rôle des apprenants :** Les apprenants dans la réalisation de l'activité ludique jouent un rôle très important dans sa réussite : sont-ils actifs, motivés ? sont-ils intéressés par l'activité proposée ?

Un bon élève est celui qui est attentif et qui répond aux consignes de son enseignant.

- ✓ **La réussite de l'activité :** Cette section vise d'abord, le résultat de cette activité (les élèves trouvent la réponse complète ou partielle.), et son évaluation (la manière dont la correction est faite collective ou individuelle).

1.2. Le compte rendu des séances d'observations

1.2.1 La première séance : La devinette

Cette séance a été réalisée à l'école primaire Chouhada BOUAICHI à Timezrit le 17 avril 2023 avec une enseignante ayant 23ans d'expérience dans le domaine de l'enseignement.

Projet 01 : « Au zoo »

Séquence 01 : « Pauvre petite gazelle »

L'objectif de la séance : Développer leurs capacités de la production écrite en produisant leurs propres devinettes et les présenter au tableau.

Type d'activité : Dans cette séance, l'enseignante a choisi de faire des devinettes avec ses élèves.

1.2.1.1 Le déroulement de la séance

Consigne de l'activité : En vous basant sur les éléments étudiés auparavant, rédigez vos propres fiches de devinettes sur un animal de votre choix.

Cadre spatio-temporel : Au début de la séance, l'enseignante a choisi de réaliser des devinettes en classe avec ses élèves afin d'attirer leur attention. Ensuite, elle les a divisés en six groupes et chaque groupe contient cinq ou six élèves. L'enseignante a limité la durée de la réalisation de l'activité à 30min.

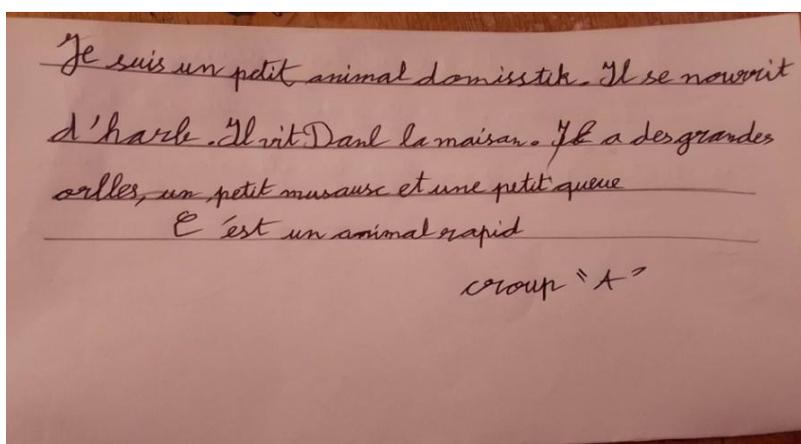
La manière de travailler : Au moment de la réalisation, les élèves travaillent ensemble ; un seul apprenant écrit et d'autres donnent leurs idées, ce qui a créé une ambiance et une motivation remarquable en classe.

Le rôle de l'enseignant : Les premières dix minutes, l'enseignante a expliqué la consigne du jeu aux élèves. Pendant la réalisation, elle contrôle les élèves et essaie de les guider et de répondre à leurs demandes en cas de besoin, et elle intervient juste au moment où les élèves font de bruit en leur demandant de se calmer.

Le rôle des apprenants : Les élèves participent à la réalisation de cette activité avec plaisir en partageant les tâches, ce qui a créé une interaction et un amusement entre eux.

La fin de l'activité : A la fin de l'activité, l'enseignante a annoncé que le temps est écoulé et qu'ils doivent poser leurs stylos. Chaque groupe monte au tableau pour lire son travail et les autres écoutent attentivement afin de trouver la bonne réponse, tout le monde participe et arrive à répondre correctement. Quand ils ont terminé, elle nous a demandé de choisir la meilleure devinette que ce soit au niveau d'écriture ou de la présentation et le groupe choisi va être récompensé.

Voici quelques exemples de devinettes faites par les élèves :



petis
l'ra
t

Groupe: (

Bonjour mes amis, Je suis un animal sauvage, Je vit dans la riviere, Je sais nager, J'ai une grande machoire, Je nourri les animeaux que passe dans la rivere

Qui suis-je?

La grille d'observation
L'acte de l'observation: A. 04. 2-23

Groupe (d)

Aiza Boudjenah	Bonjour mes amis Je suis un
Amine Mellouche	animal mammifere et sauvage Je vit
Rogyan Ben Helou	dans la savane d'afrique J'ai une tete
Kenzi	brise, un petite museau, des pattes
Massissa	mexées avec des griffes et une longe
	queque
	moi le roi des animaux
	qui suis je?

Nous disons que la séance à travers une activité ludique a été réalisée dans les meilleures conditions, telles que le travail de groupe comme le confirme Weiss « nous avons souvent mis l'accent sur le travail de groupe dans les différentes activités proposées pour instaurer un climat de confiance et faciliter la communication en classe » (2002, 12). La disposition des tables en travaillant en ilot ainsi que le rôle de l'enseignante qui s'est intéressée à ses élèves en essayant au maximum de les faire comprendre ce qu'elle leur enseigne. Ces derniers étaient très actifs et ils participent à la construction de leur savoir. L'enseignante était très satisfaite du résultat final parce qu'elle a réussi d'avoir créé un climat favorable en classe.

1.2.2 La deuxième séance : Jeu de cartes

Cette séance a été faite à l'école primaire Chouhada Boutaghane à Tasga la commune de Timezrit wilaya de Bejaia le 24.04.2023 avec une enseignante ayant 10 ans d'expérience dans l'enseignement.

Projet 03 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Séquence 02 : C'est une inondation

L'objectif de la séance : Permettre aux apprenants de maîtriser la conjugaison de différents temps et modes étudiés auparavant.

Type d'activité : Au cours de cette séance, l'enseignante a utilisé un jeu linguistique qui est le jeu de cartes.

1.2.2.1 Le déroulement de la séance

Vu que les compositions de 3^{ème} trimestre sont rapprochées, l'enseignante a décidé de faire des révisions sur la conjugaison en utilisant une activité ludique.

La consigne de l'activité : Choisissez une carte dans chacune de ces boîtes et conjuguez le verbe au temps pris.

Cadre spatio-temporel : Cette activité de jeu de carte a été réalisée en classe au début de la séance où l'enseignante a consacré une heure. L'enseignante n'a rien changé dans la disposition de la salle, elle a travaillé par rangée. Elle a utilisé le tableau et les cartes comme des supports pour réaliser l'activité.

Nous avons remarqué que l'enseignante a suivi une méthode traditionnelle parce qu'elle n'a pas apporté de nouveauté surtout concernant la disposition et les supports utilisés.

La manière de travailler : L'enseignante a choisi de réaliser cette activité avec ses élèves individuellement. Elle a pris deux boîtes ; dans la première, elle a mis une liste de verbes à l'infinitif et dans la deuxième une liste des temps et des modes, ensuite elle a choisi au hasard un élève qui va prendre une carte dans chaque boîte (un verbe+un temps) où il va conjuguer oralement le verbe pris au temps pris puis l'écrire au tableau.

Le rôle de l'enseignant : En commençant, l'enseignante donne la consigne et l'objectif de l'activité afin d'expliquer aux élèves son intérêt, elle participe à la réalisation de l'activité en corrigeant les erreurs de ses apprenants en cas de besoin.

Le rôle de l'apprenant : Certains élèves répondent aux questions de l'enseignante, ils arrivent à conjuguer les verbes correctement et certains d'autres ne prennent pas l'initiative de répondre par peur de faire des erreurs, mais l'enseignante essaie toujours de les encourager et de les faire participer et qu'elle était là pour les aider.

La fin de l'activité : En finissant l'activité, l'enseignante demande aux élèves quels sont les temps qui leur posent problème et si cette activité les a aidés à dépasser leurs difficultés en conjugaison.

Nous constatons que malgré la séance été faite à travers un jeu, mais son déroulement n'est pas réussi. Nous avons remarqué que les élèves n'étaient pas vraiment motivés, cela est à cause de cette manière de travailler (individuellement) ; c'est l'enseignante qui donne les boites pour prendre le verbe et le temps et elle n'implique pas les autres apprenants dans la réalisation de cette activité pour créer une certaine interaction entre eux. Donc, le déroulement de cette activité n'a pas mis les élèves à l'aise et ne les a pas aidés à dépasser leurs difficultés en conjugaison.

1.2.3 La troisième séance : la comptine

Cette séance a été réalisée à l'école primaire Chouhada BOUAICHI à Timezrit le 19 avril 2023 avec une enseignante ayant 7 ans d'expérience dans le domaine de l'enseignement.

Projet 03 : « Qu'est ce qu'une catastrophe naturelle ? »

Séquence 01 : « Quand je serai grand »

L'objectif de la séance : S'approprier la langue et enrichir le vocabulaire qui est en relation avec les différents métiers des sauveteurs.

Type d'activité : L'enseignante dans cette séance a choisi de faire une comptine avec ses apprenants.

1.2.3.1 Le déroulement de la séance

Au début de cette séance, l'enseignante a commencé par un petit rappel de la séance précédente dans le but de vérifier si les élèves ont acquis ce qu'ils ont étudié ou non.

Afin d'attirer les apprenants, l'enseignante a entamé la séance par une simple situation de départ dans laquelle elle leur a demandé de parler du métier qu'ils veulent exercer quand ils seront grands.

Consigne de l'activité : Ecoutez attentivement, puis chantez la comptine suivante.

Cadre spatio-temporel : Cette séance a été réalisée en classe en utilisant les baffles pour faire écouter aux élèves cette comptine en mélodie et en la suivant sur le livre scolaire en page 66.

L'enseignante a consacré une heure pour faire cette activité.

La manière de travailler : Après la situation problème, une lecture magistrale a été faite par l'enseignante, puis par quelques bons lecteurs en classe. Au fur et à mesure, l'enseignante sollicite les élèves de répondre aux consignes et aux questions simples qu'elle avait préparées sur le vocabulaire des métiers (soulignez des mots indiquant les métiers dans le texte).

Les éléments du vocabulaire ont été rapidement assimilés par les élèves grâce aux orientations de leur enseignante. Pour mémoriser la comptine et le vocabulaire des métiers, l'enseignante organise « le concours de lecture » qu'elle avait déjà l'habitude de faire (selon elle). Elle forme trois groupes d'élèves, chaque groupe chante à l'aide de la musique et le meilleur va être récompensé.

Le rôle de l'enseignant : L'enseignante était là pour orienter ses élèves par des consignes et des remarques très constructives. Elle était tantôt sévère et autoritaire pour assurer le calme en classe, tantôt indulgente pour permettre aux élèves de s'amuser. L'enseignante participe à la réalisation de cette activité en chantant avec ses élèves et en corrigeant leurs fautes en cas de blocage ou d'erreurs sans les blâmer.

Le rôle de l'apprenant : Les apprenants participent activement dans cette activité en posant des questions sur la signification de certains mots du texte, en demandant à l'enseignante à chaque fois de répéter les fragments et ils prennent l'initiative d'aider et de corriger les erreurs faites par leurs camarades.

Nous avons observé que la quasi-totalité des élèves était motivée par cette activité vu qu'il y avait de la musique.

La fin de l'activité : Lorsqu'ils ont terminé de chanter, Le résultat était très satisfaisant parce que tous les élèves ont appris correctement la comptine.

Nous avons remarqué que tous les élèves ont appris la comptine même ceux qui ont des difficultés que ce soit dans la prononciation ou dans d'autres problèmes liés à la timidité et au manque de confiance en soi.

1.3 Synthèse de la mise en œuvre des activités ludiques

Toutes les séances aux quelles nous avons assistées ont été réalisées en classe vu qu'elles ne demandent pas un autre espace pour les réaliser.

Pour qu'on tire profit des avantages des activités ludiques, il faut qu'elles soient exploitées en classe en tenant compte des critères et des conditions favorisant leur réussite, tels que le travail de groupe qui crée une interaction en classe, le choix de l'activité ludique qui aidera les élèves à dépasser leurs difficultés, ainsi que l'implication de l'apprenant qui doit respecter les règles du jeu exigées par l'enseignant.

Il faut également prendre en considération ce qu'il faut éviter pour ne pas perturber le bon déroulement de l'activité ludique comme le travail individuel qui ennue souvent les apprenants. Le choix de l'activité ludique est aussi important, il doit être défini selon le niveau, les besoins et l'intérêt des élèves.

Le recours au ludique favorise une certaine motivation chez les apprenants en classe de FLE ce qui leurs permet d'améliorer leurs compétences et de mieux se concentrer pendant les cours.

Pour enrichir le contenu du manuel de 5A.P, nous avons proposé des activités ludiques qui peuvent être au service de l'enseignement/apprentissage du FLE.

2. Proposition des activités ludiques

En plus des activités ludiques qui existent dans le manuel de 5.A.P, nous avons proposé d'autres activités ludiques qui travaillent la thématique et les objectifs linguistiques de chaque projet. Ces activités sont choisies en fonction du manque constaté des types d'activités ludiques dans le manuel.

Nous avons suggéré environ 7 activités ludiques que nous avons réparties dans 3 projets :

Commençant par le projet 01, vu que la séquence 2 de ce projet ne comporte aucune activité ludique, nous allons proposer 2 activités; une charade et les mots croisés.

Dans le troisième projet, 3 activités ont été suggéré ; jeu de rôle, une charade et les mots croisés dans le but de varier les types qui existent dans ce projet.

Concernant les deux séquences du projet 04, nous ne trouvons aucune activité ludique. Donc nous allons proposer une devinette pour la séquence 01 et un poème pour la séquence 02.

2.1 Projet 01

Activité 1 :

Type : Une charade sur le mot « léopard »⁹

Objectif : L'élève sera capable d'apprendre des nouveaux mots et noms des animaux.

Consigne : En petits groupes, trouvez la bonne réponse

Mon premier est le pluriel de « le » (les)

Mon deuxième sort du robinet (eau)

Mon troisième est le contraire de reviens (part)

Mon tout est un animal sauvage (léopard)

⁹<https://www.webjunior.net/blagues/animal-sauvage-820.php>

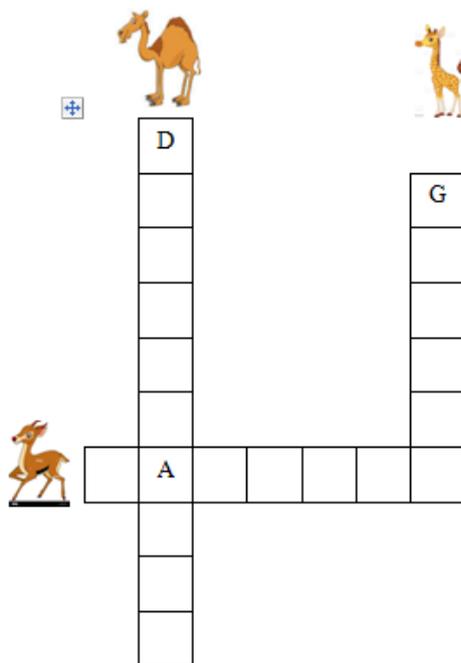
L'intérêt de cette activité est de permettre à l'élève de maîtriser les syllabes qu'existent dans chaque mot et de deviner à la fin le mot correcte.

Activité 2 :

Type : Les mots croisés

Objectif : Permettre aux élèves d'apprendre l'orthographe correcte de différents mots.

Consigne : Avec ton camarade, complétez la grille suivante :



L'intérêt de cette activité est de permettre à l'élève d'enrichir son vocabulaire lié aux animaux et de consolider les connaissances déjà acquises.

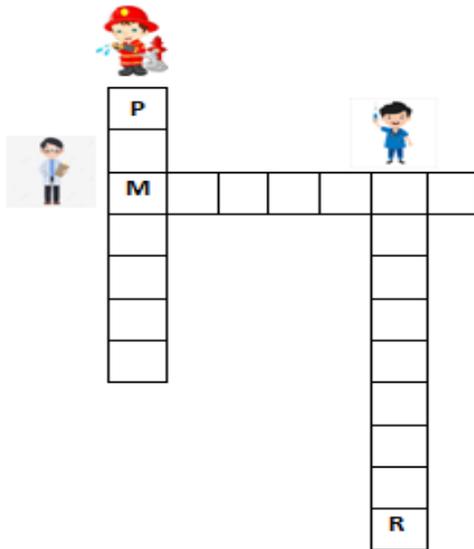
2.2 Projet 03

Activité 1 :

Type : Les mots croisés

Objectif : L'élève sera capable d'acquérir des noms des métiers ainsi que leur orthographe.

Consigne : En te basant sur tes prérequis, complète la grille suivante :



L'intérêt de cette activité est de rendre l'élève capable d'améliorer les compétences cognitives telles que la concentration et la mémoire tout en s'amusant.

Activité 02 :

Type : Jeu de rôle

Objectif : L'élève sera capable de dépasser sa timidité et d'avoir le courage de se présenter et de parler devant un public

Consigne : Jouez à la saynète suivante

Dans la première séquence 01 qui traite les métiers, nous proposons un jeu de rôle dans lequel l'enseignant explique la consigne aux élèves qui leur demande d'imaginer un tremblement de terre qui s'est provoqué et de jouer une scène en prenant les rôles des sauveteurs.

Un élève prend le rôle d'un médecin, l'autre le rôle d'un infirmier et ainsi de suite tout en se déguisant par des tenues professionnelles de ces métiers. Le reste de la classe joue le rôle des victimes de ce tremblement de terre.

A la fin de cette activité, les élèves seront capables de vivre des situations de divertissement tout en incarnant les différents personnages et d'expérimenter de nouvelles aventures.

Séquence 02

Activité 01

Type : Une charade sur l'inondation

Objectif : L'élève sera capable de découvrir l'un des phénomènes naturels

Consigne: Avec ton camarade, trouve la bonne réponse

Mon premier est « dans » en anglais

Mon deuxième est un pronom indéfini

Mon troisième est le premier de date

Mon quatrième est un suffixe

Mon tout est une catastrophe naturelle

L'intérêt de cette charade est de développer la créativité de l'élève et de créer une dynamique de groupe.

2.3 Projet 04 :

Séquence 01

Activité 1 :

Type : Devinette¹⁰

Objectif : Améliorer la capacité des élèves à trouver des solutions ainsi que l'esprit de groupe

Consigne : Avec tes camarades, jouez cette devinette

On me trouve souvent dans les cuisines.

Je ne sens pas très bon.

On me remplit d'ordures

Qui suis-je ?

¹⁰ www.jeuxetcompagnie.fr

L'intérêt de cette activité est de permettre à l'élève d'améliorer sa capacité à analyser les indices donnés et de se divertir avec ses camarades.

Séquence 02

Activité 2 :

Type : Poème¹¹

Objectif : Permettre d'améliorer la prononciation chez les élèves ainsi de développer leurs articulations.

Consigne : Lis le poème à haut voix

L'eau c'est de l'or, regarde le bien	Mais demain, comme par hasard
Y'en a encore, jusqu'à demain	Un beau matin, il sera trop tard
L'eau c'est de l'or, prend en bien soin	Et tu verras, ce que tu vas voir
C'est un trésor, entre tes mains	Quand on aura, plus rien à boire

L'intérêt du poème est de développer la compétence de la mémorisation et la prononciation des élèves.

3. Quelles suggestions pour une meilleure exploitation des activités ludiques en classe de FLE ?

Pour améliorer les pratiques des enseignants en classe, nous avançons quelques conseils et suggestions dans le but d'aider ces derniers à surmonter les difficultés qu'ils rencontrent et à améliorer leurs pratiques :

- Il faut que l'administration des établissements prenne en considération le nombre élevé d'élèves dans une seule classe parce que cela influence sur la gestion de la classe en situation d'apprentissage.

¹¹<https://www.youtube.com/watch?v=76wScBdzN8g>

- Les responsables de l'éducation nationale doivent donner plus d'importance aux cours de français et de consacrer plus de séances afin que l'enseignant puisse exploiter des activités qui plaisent les élèves (les activités ludiques).
- L'école algérienne n'offre pas beaucoup de moyens qui aident l'enseignant dans ses pratiques, donc, il est important de sensibiliser les autorités éducatives à l'importance des moyens techniques dans les écoles primaires (ordinateurs, tablettes et d'autres outils numériques) afin qu'ils puissent intégrer les activités ludiques dans leurs pratiques quotidiennes.
- Les concepteurs du manuel doivent penser à donner plus d'importance à l'utilisation des activités ludiques en classe afin d'aider les élèves à mieux comprendre les concepts enseignés.
- Pendant la réalisation d'une activité ludique, le travail individuel est à éviter parce que les élèves préfèrent travailler en petits groupe. Le travail collectif permet de partager les connaissances et les idées entre les apprenants.
- Il est important de sélectionner des activités qui suscitent l'intérêt des apprenants. Autrement dit, il faut les choisir en fonction de leurs préférences et de leurs besoins.
- La conception d'une activité ludique nécessite la présence de toutes les caractéristiques qui forment une vraie activité ludique.

Conclusion

Les apprenants s'intéressent, participent et comprennent mieux quand il s'agit du jeu et surtout quand c'était un jeu collectif où ils peuvent s'exprimer librement et les enseignants arrivent facilement à transmettre leurs messages en étant satisfaits de ce qu'ils font avec leurs apprenants. Cela a été clairement constaté pendant les séances d'observation.

Conclusion générale

Conclusion générale

Par cette étude qui porte sur « *L'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du français cas des élèves de 5A.P* », nous nous sommes intéressées à la place des activités ludiques dans le manuel de 5AP et aux pratiques des enseignants.

- Les enseignants du primaire recourent-ils aux activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE ?
- Si oui, quelles sont ces activités, quelle place occupent-elles dans le manuel de français du 5A.P ?

Comment les enseignants les exploitent-ils en classe ?

Et quelles sont les difficultés que les enseignants rencontrent pendant leur réalisation ?

Pour répondre à notre problématique, nous avons suivi une démarche méthodologique qui nous a aidées à vérifier les hypothèses de départ.

Dans un premier temps, nous avons commencé par des questionnaires destinés aux enseignants du français au cycle primaire, et ce dans le but de voir leurs représentations sur les activités ludiques en classe ainsi que les différentes difficultés qu'ils rencontrent lorsque ils réalisent ces activités.

Nous sommes parvenues à un ensemble de résultats où nous avons confirmé nos trois hypothèses de départ, concernant le recours des enseignants aux activités ludiques, les types d'activités ludiques les plus utilisés ainsi que les difficultés qu'ils rencontrent. En effet, certains enseignants recourent de temps en temps aux activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de FLE et dans certaines séances. Parmi ces activités nous trouvons les devinettes, les comptines et les jeux de rôles.

Pendant la réalisation d'une activité ludique, les enseignants rencontrent plusieurs difficultés telles que la surcharge des classes, le manque de temps ainsi que l'absence des moyens techniques. Ces dernières sont les principales raisons qui poussent certains enseignants à ne pas recourir carrément à ce type d'activité.

Dans un deuxième temps, nous avons analysé le manuel scolaire de 5A.P dans le but de recenser les activités ludiques qui existent et d'identifier la place qu'elles y occupent. Nous avons constaté qu'il n'y a pas assez d'activités ludiques dans ce manuel et celles qui existent visent la production orale et écrite ainsi que les points de langue (conjugaison).

Conclusion générale

Ce constat nous a aidées à confirmer la moitié de notre troisième hypothèse concernant le nombre insuffisant d'activités ludiques dans le manuel mais aussi les compétences ciblées par ces activités vu qu'elles visent la production orale et écrite et les points de langue. Par contre nous avons infirmé l'autre moitié à propos des types qui ne sont pas variés, nous trouvons que des devinettes, des comptines et une bande dessinée.

Dans un troisième temps, nous avons assisté à des séances avec les enseignants de français de 5A.P. Nous avons observé la façon dont ces derniers traitent les activités ludiques. Le constat n'est pas le même dans toutes les séances. En effet, nous avons remarqué que dans la première et la dernière séance les élèves étaient motivés et actifs, ce qui a rendu la classe dynamique. Par contre dans la deuxième séance les élèves étaient mal à l'aise et passifs parce qu'ils ne travaillent pas collectivement ce qui a marqué l'absence de l'interaction entre apprenant/apprenant.

Nous disons que la réussite de l'activité ludique dépend du rôle de l'enseignant, où il doit prendre en considération tous les facteurs qui mènent vers un bon déroulement de cette activité, c'est-à-dire il doit penser aux activités que ses élèves préfèrent mais aussi à la manière de les réaliser.

Il est à signaler que notre travail de recherche a présenté certaines limites relatives au nombre de séances. Nous aurions aimé assister à plus de séances de français avec différents enseignants mais malheureusement ces derniers étaient dans une période où ils devaient faire l'évaluation des acquisitions pour leurs élèves, c'est pour cela, ils n'ont pas pu nous accorder cette opportunité.

Quant aux activités ludiques proposées, il a été souhaitable de les expérimenter sur le terrain, mais malheureusement nous n'avons pas eu le temps pour le faire.

Enfin, nous espérons que notre travail de recherche pourrait servir à d'autres chercheurs qui souhaitent approfondir les études sur les activités ludiques.

Références bibliographiques

- Benhamimed .H et Benmehani .N. (2017), *L'utilisation pédagogique de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE*, mémoire de master, université de Bourdj Bou-Argeridj.
- Boulaincer .F et Bouhadj .T. (2016), *Le ludique et l'instauration des compétences linguistiques chez les apprenants de primaire cas de 5^{ème} année*, mémoire de master, université d'Aboudaou, Bejaia
- Cuq J-P. (2003). *Dictionnaire de didactique langue étrangère et seconde*, Paris, Asdifle, CLE international.
- Cuq .J-P et Gruca .I. (2003/2005). *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Presses universitaires de Grenoble.
- Kergomard. P (2009). *La leçon de choses*. Dans le grenier d'enfance & psy. Erés édition.
<https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2009-2-page-130.htm&wt.src=pdf>
- Le Plan mercredi : une nouvelle approche des activités éducatives- atelier n°7- activités ludiques- 23 avril 2018
<https://www.manche.gouv.fr/content/download/37791/268367/file/EDUCATION-Livret%207-V2.pdf>
- Makhloufi .N. (2015). *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie*, thèse de doctorat, université d'Aboudaou, Bejaia
- Rein-Nicolaev.N & Tamine.M. (2011). *Jeu, charade et jeu de rôle*. Dans le dictionnaire le Larousse Maxipoche.
- Sinoir .J. (2017). *La motivation scolaire*, mémoire de master, ESPE-Académie de Rouen, Normandie
<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01679197/document>
- Weiss .F (2002), *Jouer, communiquer et apprendre*. Paris, Hachette

Table des matières

Remerciement

Dédicace

Sommaire

Introduction générale 8

Chapitre1 : Les activités ludiques en classe de FLE

Introduction12

1. Le jeu en classe de FLE 12

1.1 Définition du jeu 12

1.2 Le jeu et l'enfant 12

1.3 Les types de jeu..... 13

1.3.1 Le jeu ludique..... 12

1.3.2 Le jeu éducatif..... 13

1.3.3 Le jeu pédagogique 13

1.4 La pédagogie du jeu 14

2. Les activités ludiques 14

2.1 Définition de l'activité ludique 14

2.2 Les types d'activité ludique 15

2.2.1 Les jeux linguistiques 16

2.2.2 Les jeux de créativité 16

2.2.3 Les jeux culturels..... 16

2.2.4 Les jeux dérivés du théâtre..... 17

2.3. Quelques exemples d'activités ludiques..... 17

3. L'apport des activités ludiques 19

3.1 Une source de motivation 19

3.1.1 Définition de motivation..... 19

3.1.2 Types de motivation 20

3.1.2.1 Motivation intrinsèque 20

3.1.2.2 Motivation extrinsèque..... 20

3.2. Une stratégie d'enseignement..... 20

4. La réalisation des activités ludique 21

4.1 Le cadre spatio-temporel.....	21
4.2 Le rôle de l'enseignant.....	21
4.3 Le rôle de l'apprenant	22
Conclusion.....	22
Chapitre 2 : Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants et dans le manuel scolaire de 5A.P	
Introduction.....	24
1. Les recours des enseignants aux activités ludique.....	24
1.1Le premier outil d'enquête : Le questionnaire.....	24
1.1.1 La présentation du questionnaire	24
1.1.2 Les activités ludiques dans les pratiques des enseignants.....	25
1.1.3 La synthèse des déclarations des enseignants.....	35
1.1.4 Les difficultés rencontrées par les enseignants.....	36
2. Les activités ludiques dans le manuel scolaire de 5.A.P.....	37
2.1 Le deuxième outil d'enquête : L'analyse du manuel scolaire.....	37
2.1.1 Présentation du manuel scolaire.....	37
2.1.2 La structure du manuel.....	37
2.1.3. La présence des activités ludiques dans le manuel.....	38
2.1.3.1Le projet 01.....	39
2.1.3.1.1 La pertinence des activités ludiques du projet 01.....	41
2.1.3.2 Le projet 02	42
2.1.3.2.1 La pertinence des activités ludiques du projet 02	43
2.1.3.3 Le projet 03	44
2.1.3.3.1 La pertinence des activités ludiques du projet 03	46
2.1.3.4 Le projet 04	47
Conclusion	48
Chapitre 3 : La mise en œuvre des activités ludiques en classe de 5^{ème} A.P	
Introduction.....	50
1. Les pratiques réelles des activités ludiques en classe de 5A.P.....	50
1.1 La présentation de la grille d'observation	50
1.2 Le compte rendu des séances d'observations.....	51

1.2.1 La première séance.....	51
1.2.1.1 Le déroulement de la séance	51
1.2.2. La deuxième séance.....	54
1.2.2.1 Le déroulement de la séance.....	54
1.2..3 La troisième séance	55
1.2.3.1 Le déroulement de la séance.....	56
1.3 La synthèse de la mise en œuvre des activités ludiques.....	57
2. Proposition des activités ludiques	58
2.1 Dans le projet 01.....	58
2.2 Dans le projet 03.....	59
2.3 Dans le projet 04.....	61
3. Quelles suggestions pour une meilleure exploitation des activités ludiques en classe de FLE ?	62
Conclusion	63
Conclusion générale.....	65
Références bibliographiques	
Annexes	

Annexes

Annexe n°1

QUESTIONNAIRE

Merci d'avance de répondre de manière anonyme à ce questionnaire dont les réponses contribueront à la réalisation d'un mémoire de fin de cycle universitaire : Master en didactique du FLE à l'université de Bejaia.
Notre travail s'intitule : *L'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage de FLE chez les apprenants de cinquième année primaire.*

Renseignements généraux :

• Age :

• Sexe : Féminin Masculin

• Combien d'année d'expérience en enseignement possédez-vous ?
.....

• Diplôme :

Licence Master ENS (école normale supérieure)

• Spécialité :

Sciences du langage Littérature et civilisation Didactique du FLE

LES QUESTIONS :

Section 01 : Les représentations des enseignants sur les activités ludiques

1) Pensez-vous que vos élèves s'intéressent aux cours de français?

Oui Non

Si non, à votre avis pour quelles raisons ?

Difficulté du programme

Problèmes de compréhension de la langue

Les activités peu motivantes

Autres :

2) Selon vous, l'activité ludique est une:

Source de plaisir Source d'ennui

Source de chahut en classe Source de motivation

Moyen d'interaction entre les apprenants

Moyen facile d'apprentissage Activité difficile à gérer

Autres :

.....

Section 02 : La présence des activités ludiques dans le manuel de 5.A.P

1) Les activités ludiques figurent-elles dans le manuel scolaire de 5.A.P ?

Oui Non

Si oui, sont-elles :

Suffisantes insuffisantes

2) Les activités proposées dans le manuel de 5.A.P améliorent-elles les compétences communicatives des apprenants ?

Oui Non

Section 03 : Les pratiques des enseignants

1) Utilisez - vous les activités ludiques dans votre classe ?

Souvent Des fois Rarement Jamais

2) Quels types d'activités proposez-vous à vos apprenants ?

Les jeux de rôle Devinettes Charades

Poèmes Comptines Caricature

Autres :

.....

3) Dans quelle séance réalisez-vous ces activités avec vos élèves ?

Compréhension orale Production orale Points de langue

Compréhension écrite Production écrite

4) Utilisez-vous d'autres activités ludiques qui n'existent pas dans le manuel pendant le cours :

Oui Non

Si oui, lesquelles ?

.....
.....

D'où tirez-vous ces activités ?

.....
.....

5) Réalisez-vous les activités ludiques:

• **Les modalités de travail :**

En groupe Individuellement

• **Le lieu de la réalisation :**

En classe En dehors de la classe

6) Vous jugez que le recours à ce type d'activité vous aide à atteindre vos objectifs :

Toujours Souvent Rarement Jamais

7) D'après vous, les activités ludiques aident-elles les apprenants dans la production :

Oui Non

Et dans la compréhension:

Oui Non

Si non, pourquoi ?
.....

8) Selon votre expérience professionnelle, le recours aux activités ludiques est :

Obligatoire facultatif

Section 04: Les difficultés rencontrées pendant l'usage des activités ludiques :

1) Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Oui Non

Si oui, quel genre de difficultés :

Absence de moyens techniques La surcharge des classes

Manque d'activités ludiques dans les manuels scolaires Facteur de temps

Autre :

2) Quel avis personnel pouvez-vous donner sur le recours aux activités ludiques pour les élèves de 5.A.P ?

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

Annexe n°2

La grille d'observation

La date de l'observation :

La classe observée :

L'enseignant observé :

Les informations générales :

- Compétence visée :
- Type d'activité :
- Source d'activité :
- Objectif de l'enseignant :

Critères	L'échelle				
Le cadre spatio-temporel					
Le lieu de la réalisation:	En classe		En dehors de la classe		
Le moment de la réalisation	Au début		Au milieu	A la fin	
La durée de la réalisation	30min		1h	1h30	
La disposition de la salle	En rangées	En U	En ilots	En cercle	
Les supports utilisés :	Ardoise	Tableau	Image	Vidéo	Audio

La manière de travailler				
Individuel	A deux		Plus de deux	
Le rôle de l'enseignant				
Critères	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
Explique l'objectif de l'activité				
Explique la consigne				
Explique les règles du jeu				
Explique les limites du jeu				
Annonce la durée du jeu				
Contrôle la classe				
Guide les apprenants dans la réalisation				
Interroge les apprenants				
Répond aux questions des apprenants				
Participe à la réalisation de l'activité				
Le rôle de l'apprenant				
Participe				
Répond aux questions de l'enseignant				
Interagit librement entre eux				
Se déplace librement en salle				
S'amuse en réalisant l'activité				
La fin de l'activité				
L'enseignant annonce la fin de l'activité	Oui		Non	
Les apprenants trouvent la réponse	Complète	Partielle	Aucune réponse	
La correction	Collective		Individuelle	

Annexe n°3

petit
l'vi
t.

Groupe: (

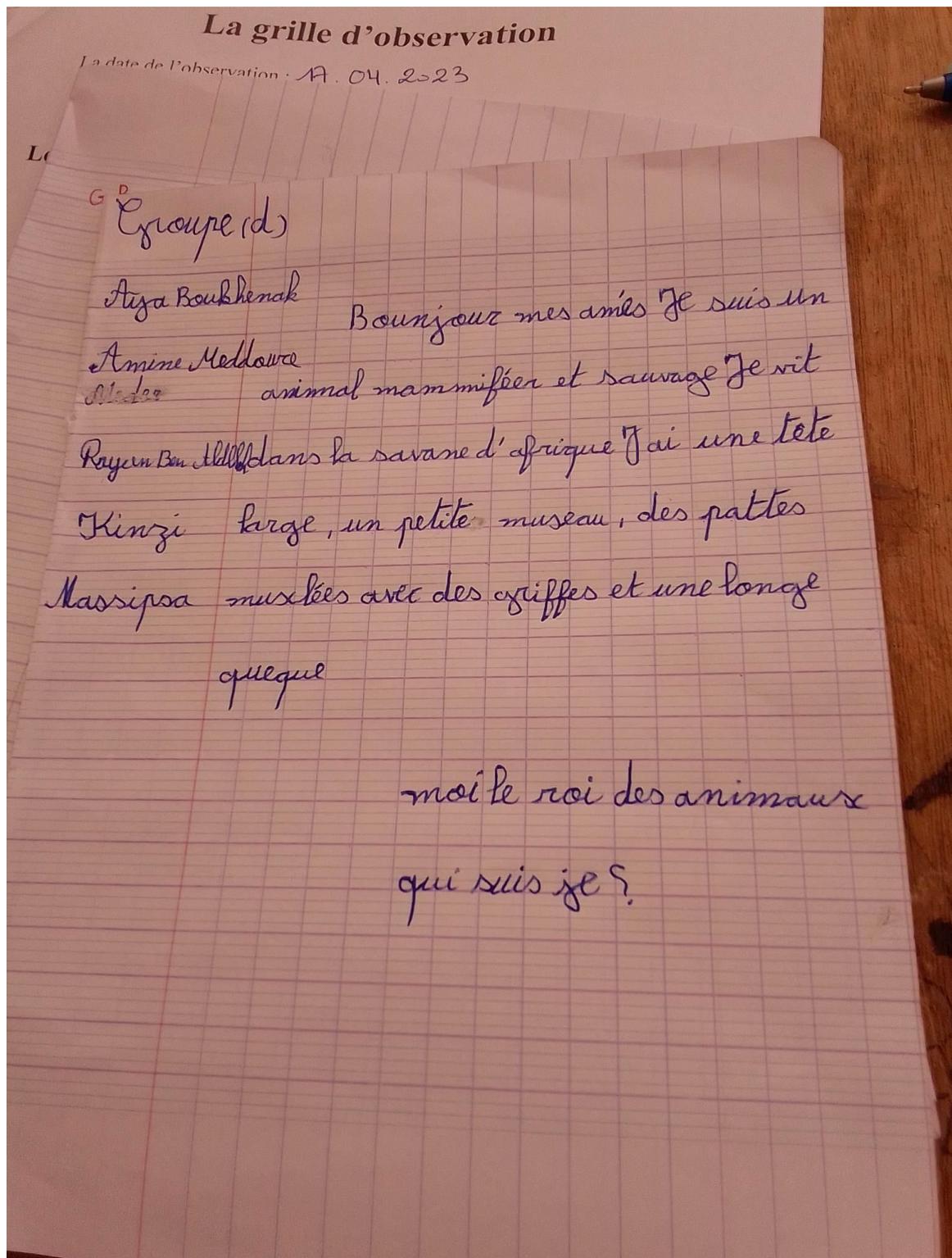
Bonjour mes amis, Je suis un animal
sauvage, Je vit dans la riviere, Je sais
nager, J'ai une grande mâchoire, Je
nourri les animaux que passe dans la rivere
Qui suis-je?

Annexe n°4

Je suis un petit animal domestik. Il se nourrit
d'herbe. Il vit Dans la maison. Il a des grandes
oreilles, un petit museau et une petit queue
C'est un animal rapid

group "A"

Annexe n°5



Annexe n°6



Annexe n°7



Annexe n°8

Lundi 24 avril 2023

<p><u>danser</u></p> <p>J'ai dansé</p> <p>Tu as dansé</p> <p>Il/Elle a dansé</p> <p>Nous avons dansé</p> <p>Vous avez dansé</p> <p>Ils/Elles ont dansé</p>	<p><u>chanter</u></p> <p>Je chanterai</p> <p>Tu chanteras</p> <p>Il/Elle chantera</p> <p>Nous chanterons</p> <p>Vous chanterez</p> <p>Ils/Elles chanteront</p>	<p><u>choisir</u></p> <p>Je choisirais</p> <p>Tu choisiras</p> <p>Il/Elle choisirait</p> <p>Nous choisirions</p> <p>Vous choisiriez</p> <p>Ils/Elle choisiraient</p>	<p><u>remplir</u></p> <p>J'emplirais</p> <p>Tu rempliras</p> <p>Il/Elle remplirait</p> <p>Nous remplirions</p> <p>Vous rempliriez</p> <p>Ils/Elles rempliraient</p>	<p><u>je mangerai</u></p> <p>Tu mangeras</p> <p>Il/Elle mangera</p> <p>Nous mangerons</p> <p>Vous mangerez</p> <p>Ils/Elles mangeront</p>
--	--	--	---	---

الفعل المنجز

هو الفعل الذي يتكون من حروف أصلية مثل خرج - قبل

الفعل المنزهد

هو الفعل الذي يزيد على أحرفه الأصلية حرفاً أو أكثر مثل استقبل - قبل

كان وأخواتها

تدخل على الجملة الاسمية فتدفع المشقة ويسمى اسمها وتصح الخبر ليسمى خبرها

أخواتها

هي الجملة الاسمية والجملة الفعلية ويسمى اسمها وخبر الخبر ويسمى خبرها

Annexe n°9

Je conjugue

1. Lis la comptine avec tes camarades. 🐦

Monsieur le cordonnier

Très tôt le matin,
le cordonnier a **fait** sa toilette,
il a **préparé**,
son plus beau gilet
son chapeau et sa jaquette.
Il a **choisi**,
ses souliers vernis.
Il a **pris** le train pour aller chanter,
au bal des petits cordonniers.



Nathalie Tournelle-Pierre - Comptines en liberté Paris Nathan 1984

Annexe n°10

Je joue avec les lettres et les sons

1. Chante la comptine avec tes camarades. 🐦

La petite étoile

Brille, brille petite étoile,
dans la nuit qui se dévoile,
tout là-haut au firmament.
Tu scintilles comme un diamant.
Brille, brille petite étoile,
veille sur ce garçon qui dort en bas.



Résumé :

Le jeu a un rôle capital dans le développement de l'enfant, il est considéré comme un moyen de divertissement et d'apprentissage de diverses compétences chez lui. A cet égard, nous nous sommes intéressées à « *L'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE : cas des élèves de 5A.P* », où nous avons montré que le recours aux activités ludiques en classe de FLE vise à susciter chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre, ainsi que pour l'enseignant à travailler dans un climat favorable et chaleureux plein de motivation.

Après l'étude menée, nous avons confirmé que l'activité ludique est un outil de divertissement et de détente susceptible d'effacer l'ennui et le malaise chez l'apprenant durant son apprentissage. Donc, l'intégration des activités ludiques en classe de FLE est une solution parfaite pour l'enrichissement et l'amélioration de l'enseignement/apprentissage du français.

Mots clés : Activité ludique, jeu, motivation, enseignement/apprentissage du FLE.

Abstract:

The game has a crucial role in the development of the child, it is considered as a means of entertainment and helping them to learn various skills. In this regard, we were interested to « The use of ludic activities in the teaching of French for the students of 5A.P », where we showed that the use of ludic activities in the FLL class aims to arouse an interest that can encourage them to learn, as well as for the teacher to work in favorable and warm climate full of motivation.

After the study carried out, we confirmed that the ludic activity is an entertainment and relaxation tool likely to erase boredom and discomfort in the learner during his learning. So, the integration of ludic activities in the FFL class is a perfect solution for enriching and improving the teaching of French.

Keywords: Ludic activities, game, motivation, teaching/learning French

تلخيص:

اللعبة له دورًا حاسمًا في نمو الطفل، فهي تعتبر وسيلة للترفيه وتعلم مختلف المهارات. في هذا الصدد، كنا مهتمين بـ"استخدام الأنشطة المرححة في تدريس الفرنسية لتلاميذ السنة الخامسة" حيث أظهرنا أن استخدام الأنشطة الترفيهية في فصل اللغة الفرنسية يهدف إلى إثارة اهتمام المتعلمين الذي يمكن أن يشجعهم على التعلم، وكذلك للمعلم للعمل في جو مناسب مليء بالتحفيز.

بعد إجراء الدراسة، أكدنا أن النشاط الترفيهي هو أداة استرخاء من المحتمل أن تمحو الملل وعدم الراحة لدى المتعلم أثناء تعلمه. لذلك، فإن دمج الأنشطة الترفيهية في فصل اللغة الفرنسية يعد حلاً مثاليًا لإثراء وتحسين تعليم وتعلم اللغة الفرنسية. **الكلمات المفتاحية:** نشاط ترفيهي، اللعب، تحفيز، تعلم/تدريس اللغة الفرنسية.

