



**Université Abderrahmane Mira-Béjaïa.  
Faculté des Lettres et des Langues  
Département de Français**

**Mémoire de Master Didactique**

**Intitulé du mémoire**

# **Analyse des activités ludiques dans L'enseignement et apprentissage du FLE**

**Chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire**

**Présenté par :**

ZEGGANE Habiba.

ZERRADI Tinhinane.

**Le jury**

Président : BOURKANI Hakim

Rapporteur : ABDELOUAHAB Fateh.

Examineur : KERBOUB Nassim

**Année Universitaire : 2022/2023**



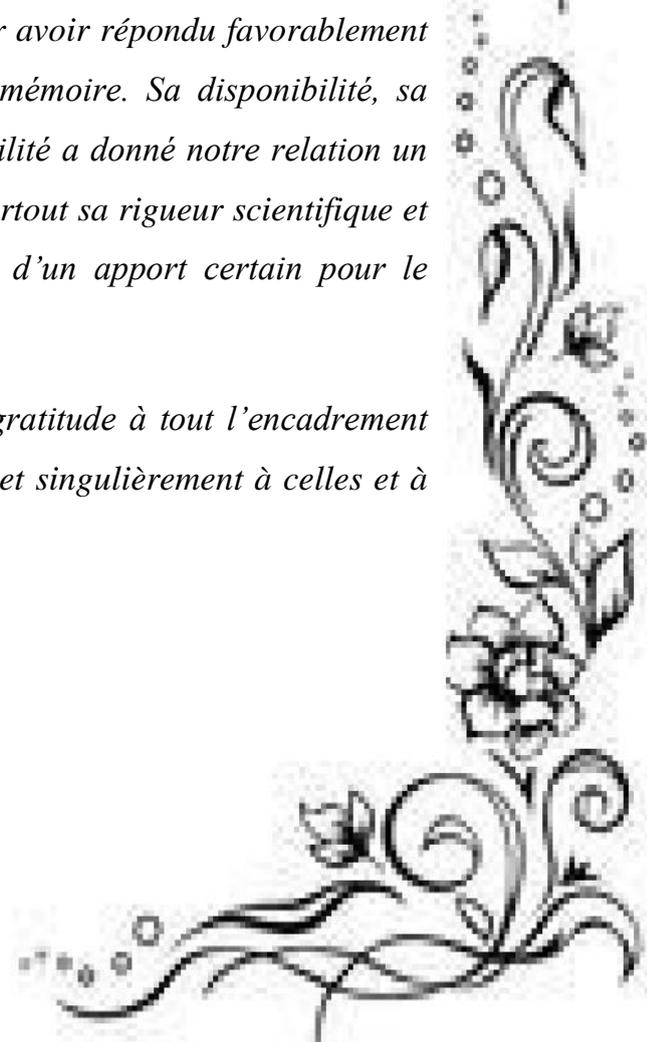
## Remerciements

*Avant tout, nous sommes reconnaissants envers dieu tout puissant de nous avoir accordé la force et la sagesse nécessaires pour entreprendre cette recherche. Au terme de ce modeste travail de recherche que nous menons dans le cadre de notre étude universitaire comptant pour le master en langue française qu'il nous soit permis de témoigner notre profond et sincère gratitude à toutes et à toutes.*

*Ceux qui ont contribué de près ou de loin à notre formation.*

*Nos remerciements vont d'abord à monsieur ABDELOUAHAB Fatah, notre directeur de recherche, pour avoir répondu favorablement à notre demande d'encadrement de ce mémoire. Sa disponibilité, sa patience, son ouverture d'esprit et sa facilité a donné notre relation un aspect presque convivial, mais aussi et surtout sa rigueur scientifique et ses remarques pertinentes nous ont été d'un apport certain pour le peaufinage de ce travail.*

*Nous adressons également notre gratitude à tout l'encadrement pédagogique du département en général et singulièrement à celles et à*



*ceux qui, tout au long de notre cursus universitaire, nous ont abreuvés  
de leurs connaissances et orientés nos pas.*



## Dédicaces

*C'est avec une profonde gratitude et de sincères mots que je dédie ce modeste travail de fin d'étude à mes chers parents, qui ont sacrifié leur vie pour ma réussite et ont éclairé mon chemin par leurs conseils judicieux.*

*J'espère qu'un jour je pourrai leur rendre un peu de ce qu'ils ont fait pour moi, que Dieu leur prête bonheur et longue vie.*

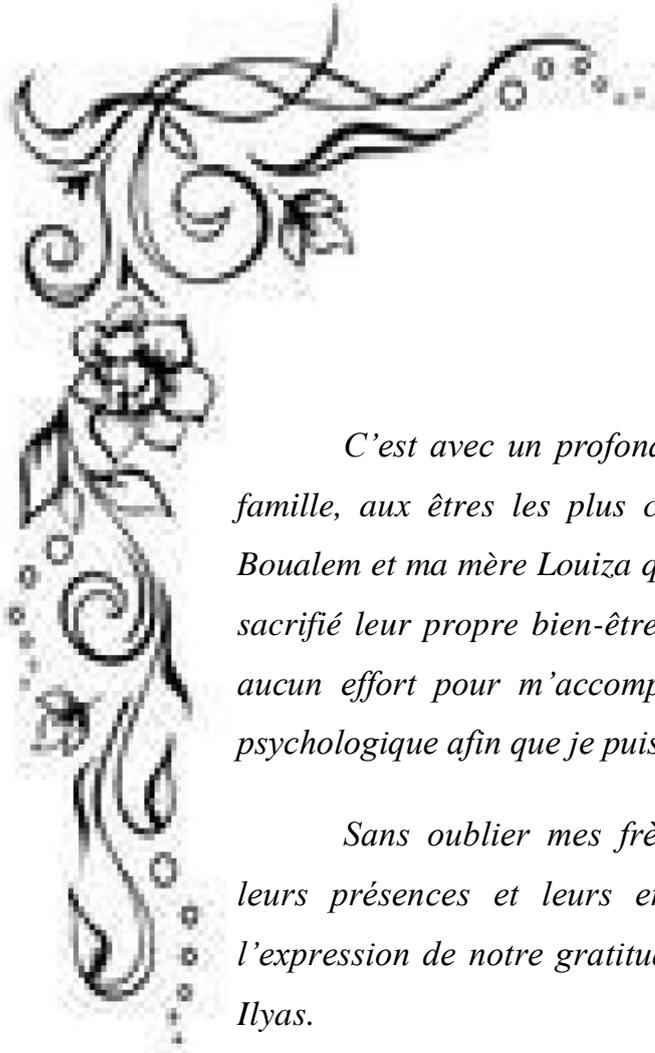
*J'adresse également cette dédicace à mes chers frères et sœurs, ainsi à mon beau-frère qui m'a soutenu pendant tout mon parcours scolaire à Sétif*

*Je le dédie aussi à mes chères copines qui étaient à mes côtés dans mes bons et mes mauvais moments ; Chahinaz.GH , Btitra, Mnana, Chahinez.A*

*Et à tous ceux qui me sont chers.*

**Habiba.Z**





## *Dédicaces*

*C'est avec un profond d'honneur que je dédie ce travail à ma famille, aux êtres les plus chers de ma vie, mes parents, mon père Boualem et ma mère Louiza qui symbolisent la tendresse et ont toujours sacrifié leur propre bien-être pour me voir réussir, qui m'ont ménagé aucun effort pour m'accompagner par leur aide tout matériels que psychologique afin que je puisse être là où je suis aujourd'hui.*

*Sans oublier mes frères et sœurs qui m'ont réconforter par leurs présences et leurs encouragements qu'ils trouvent tous ici l'expression de notre gratitude, ainsi que mes chers neveux ;Adam et Ilyas.*

*Je tiens à dédier ce travail tout, spécialement à mon fiancé, qui n'a jamais cessé de me conseiller, d'encourager et de soutenir tout au long de mes études. J'adresse également mes remerciements à ma future belle famille, en particulier à ma belle mère pour son soutien .*

***Tinhinane.Z***



# *Table des matières*

# Table des matières

---

---

**Remerciements**

**Dédicaces**

**Table des matières .....5**

**Introduction générale .....8**

## **PARTIE THÉORIQUE**

**Chapitre 01 : Approche conceptuelle du ludique pour l'apprentissage de FLE**

Introduction..... 13

1. Approche conceptuel du ludique..... .14

2. Définition des concepts ..... .15

2.1 Le jeu..... 15

2.2 L'activité ..... .16

2.3 Le ludique..... 17

2.4 Les activités ludiques..... .19

3. Les types d'activités ludiques.....

3.1 Les jeux de créativité ..... 21

3.2 Les jeux linguistiques ..... 21

3.3 Les jeux culturels ..... .21

3.4 Les jeux du théâtre ..... 22

4. L'importance des activités ludiques dans l'enseignement de FLE ..... 22

**Conclusion..... 24**

# Table des matières

---

---

## **PARTIE PRATIQUE**

<b>Chapitre 02 : Les activités ludiques chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année AP</b> .....	27
Introduction .....	28
1. La place du ludique dans le manuel scolaire.....	29
1.1. Présentation et la description du manuel scolaire .....	29
1.1.1. Les projets et les séquences .....	29
1.2. Les différentes catégories d'activités ludiques et leurs objectifs visés .....	30
2. L'analyse des activités ludiques dans le manuel scolaire .....	31
2.1. Comptines .....	31
2.2. Textes poétiques .....	34
2.3. Dialogue .....	36
2.4. Jeux de mots.....	37
3. Le ludique et non ludique.....	38
4. La perception des enseignants concernant le ludique; enquête par questionnaire....	39
4.1. Présentation de questionnaire .....	39
4.2. Analyse du questionnaire .....	39
5. Proposition d'activités ludiques de 3 <sup>ème</sup> année primaire .....	42
Conclusion .....	53
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>55</b>
<b>Références</b>	
<b>Bibliographiques</b>	
<b>Annexe</b>	

# *Introduction générale*

## Inroduction générale

---

---

Le niveau primaire en Algérie est la première étape où l'enfant débute son apprentissage son enseignement peut être délicat puisque c'est un niveau de base où l'enfant rentre en étant une feuille blanche.

Nous pouvons constater que chaque enseignant a sa propre méthode tout en suivant le plan pédagogique. Tout comme chaque enfant avec son comportement, sa participation et sa motivation en classe: ce n'est pas tous les élèves qui participaient en montant au tableau en répondant aux questions posées par l'enseignant, nous pouvons même dire que l'activité d'apprentissage présentée sur le plan pédagogique n'était pas satisfaisante. Lorsque l'enseignant utilise des activités ludiques, toute la classe était motivée, participait, même les élèves qui ont des difficultés à l'oral et les résultats d'apprentissage étaient satisfaits.

Selon certains didacticiens, les activités ludiques sont: « *des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elle sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec.* »<sup>1</sup> À travers cette définition, nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques signifient les activités du plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

Roger Caillois définit ces activités comme " *un moyen de divertissement, de déclassement qui repose et amuse* ".<sup>2</sup> Il confirme que les premières caractéristiques du jeu sont: plaisir, divertissement et amusement.

Nous avons choisissons" les activités ludiques" comme thème de notre recherche puisque il n'a pas été traité depuis trois ans vu le changement du manuel scolaire. Nous voulons faire une analyse sur ses différentes activités qui joue un rôle dans l'enseignement/apprentissage.

---

<sup>1</sup>Roger Caillois (1992 , p.3).

## Inroduction générale

---

---

Donc, nous essayerons de voir la position qu'occupent les activités ludiques dans le manuel scolaire algérien de troisième année primaire (3 AP).

Autrement, nous voudrions savoir comment analyser la consistance des activités ludiques dans le manuel de 3<sup>ème</sup> année primaire ?

Cependant, nous espérons répondre à cette interrogation à travers d'autres questions qui mettent en évidence le caractère principale de notre recherche :

- Quelle est l'importance des activités ludiques dans l'enseignement du FLE?
- Quelles sont les différents types des activités ludiques ?

Nous suggérons à ces questions, deux réponses provisoires qui seront vérifiées ultérieurement, à la suite de l'analyse et de l'interprétation des résultats de l'enquête que nous allons mener.

Première hypothèse : proposer une activité autour du jeu aux élèves, aussi, leur donner la possibilité de découvrir et avoir envie de vivre de nouvelles activités et expériences afin qu'ils puissent partager ce qu'ils aiment et s'exprimer.

Deuxième hypothèse : les activités ludiques sont considérées comme outils de classe, et un lien de diffusion des savoirs par le biais d'intervention ludiques, de loisir et de distraction. À partir de ce type d'apprentissage ; les apprenants améliorent leurs connaissances et s'appuient sur leurs enseignants.

## Inroduction générale

---

---

Afin de répondre aux questions que nous avons posée et de vérifier les réponses que nous avançons, nous allons mener une enquête au sein de l'établissement scolaire de la wilaya de Bejaïa par un questionnaire aux enseignants et l'analyser puis on analyse le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire (3AP).

Notre mémoire est scindé en deux chapitres :

- le premier chapitre qui est la partie théorique, dont lequel nous évoquerons l'explication des activités ludiques en classe de FLE en s'appuyant sur diverses recherches en didactique qui traitent ce sujet.
- Le deuxième chapitre est réservé pour la partie pratique, ce chapitre comprend en fait trois volets:
  1. Le premier volet consiste d'une présentation et descriptions du manuel scolaire et les différentes catégories d'activités ludiques et leurs objectifs.
  2. Le deuxième volet qui est l'analyse des activités ludiques et la présentation d'un questionnaire et son analyse par rapport aux réponses des enseignants de 3<sup>ème</sup> année primaire.
  3. Le troisième volet consiste d'une proposition des activités ludique à la 3<sup>ème</sup> année primaire.

Nous concluons par une conclusion générale qui résumera les points essentiels de ce travail.

# *Partie Théorique*

# ***Chapitre 01 :***

Cadre théorique : Approche conceptuelle du  
ludique pour l'apprentissage du FLE

### **Introduction**

Dans notre recherche, nous commencerons par établir des définitions précises des termes clés qui sont essentiels à notre étude. Nous nous pencherons sur la notion de jeu, d'activité, de ludique et sur ce qui caractérise spécifiquement les activités ludiques. Cette clarification conceptuelle nous permettra de poser des bases solides pour notre analyse ultérieure. Par la suite, nous aborderons les différents types d'activités ludiques dans le contexte de l'enseignement du français langue étrangère (FLE). Puis nous nous attarderons sur la distinction entre les activités ludiques et non ludiques. Nous soulignerons les différences fondamentales qui existent entre ces deux types d'activités.

### **1. Approche conceptuel de ludique**

Afin d'expliquer la raison du choix des différentes directions de notre recherche, il est important de clarifié le concept de « ludique » pour cela, il est nécessaire de se référer à des écrits théoriques qui abordent les définitions, les caractéristiques et les types des jeux liés aux besoins nécessaires de l'enfant.

Cependant, nous pourrions expliquer les traits fondamentaux de l'acte de jouer. La manière dont les jeux et les joueurs ont évolué à travers différentes époques et cultures est une étape cruciale pour comprendre comment ces activités ont été utilisées et mises à jour au fil du temps dans différentes sociétés.

Notre démarche actuelle vise à circonscrire le concept de jeu en proposant une définition fiable d'une part, et à élargir la portée du jeu pouvoir l'associer à d'autres domaines de la vie scolaire et sociale d'autre part.

### **2. Définition des concepts : jeu, ludique activité, les activités ludiques**

#### **2.1 Le jeu**

En apparence, tout le monde évoque le sujet du jeu ; bien que la notion de jeu soit couramment évoquée, il semble que personne ne soit en mesure du définir clairement. Il est difficile d'apporter une définition objective au jeu. Les conceptions du jeu sont très variables selon les époques et les sociétés, se transmettent d'un groupe à l'autre et se multiplient au fil du temps. Malgré l'utilisation courante de la notion de jeu les chercheurs, sa définition demeure particulièrement difficile à établir.

Les philosophes et les théoriciens s'intéressent au jeu depuis plusieurs siècles. Selon Roger Caillois, « *le jeu se distingue du travail en qu'il est une activité libre, divertissement et qui n'aboutit à aucune création de valeur d'un point de vue économique. En effet, au terme d'une partie d'échec de bridge ..... le joueur ne*

## **Chapitre 01: Approche conceptuelle du ludique pour l'apprentissage du FLE**

---

---

*possède pas plus de richesses qu'au début* »<sup>3</sup> veut dire que cette citation peut être interprétée dans un contexte spécifique, lié à la distinction entre le jeu et le travail dans n'importe quel domaine. Le jeu également être considéré comme une activité précieuse qui favorise l'apprentissage, la socialisation, la créativité et le bien-être.

Le concept du jeu englobe diverses définitions proposées par des auteurs différents, et certains d'entre eux ont souligné que l'activité peut être une perte ou un gain, voici un exemple :

Le Petit Robert décrit « *activité organisée par un système de règle définissant un succès et un échec, un gain et une perte* »<sup>4</sup>. Cette citation souligne que les activités ludiques sont organisées selon un système de règles qui détermine ce qui est considéré comme un succès ou un échec.

Il est compliqué de délimiter précisément le concept de jeu, car comme le note Nicolas de Grandemont : « *le jeu est un acte totale et globale de l'individu. Il ya de soi que sa définitions sera teintée des orientations de la personne qui le définit.* »<sup>5</sup>. Cette citation souligne que la définition du jeu est influencée par les orientations personnelles de chaque individu et que le jeu est une expérience totale et globale qui peut varier d'une personne à autre.

Le jeu est une activité qui est spécialement associée à l'enfant et qui peut revêtir une grande compétence à ses yeux en termes de signification. Lorsque l'enfant joue, il éprouve des sensations de plaisir et de satisfaction. Il ne comporte aucune exigence de performance ni l'obtention d'un résultat particulier, Puis il stimule les déférentes dimensions de l'enfant, à savoir physique, cognitive, affective et sociale.

---

<sup>3</sup>Roger Caillois, *les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1951, 374, p.42-43.

<sup>4</sup>Robert, *Pul* 1981, p.1046.

<sup>5</sup>DEGRANDMONT. N(01), *Pédagogie du jeu, Du normal au déficient*, coll. *Théorie et pratique dans l'enseignement*. Ed. Logiques, Montréal, 1995, p.51.

### **2.2. L'activité**

Le mot activité est définie par Jean Pierre Cuq comme des :« opérations cognitives, souvent inconscientes, auxquelles donne lieu tout processus mental(...) l'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves et l'objectif visé. »<sup>6</sup> (2003 :P14-15)

L'activité occupe une place centrale parmi les pratiques pédagogiques destinées aux enfants, car elle établit un lien étroit entre les tâches proposées aux élèves et les objectifs visés. En effet, l'activité permet de créer une combinaison harmonieuse entre le processus d'apprentissage et les actions concrètes effectuées par les enfants.

Cuq propose trois types d'activités : « les activités de découverte : elles permettent d'observer le fonctionnement du discours et d'en repérer certains éléments qui permettent à l'apprenant de construire son comportement aux plans linguistique, pragmatique, interactif, culturel, en compréhension et en production(...) les activités de systématisation : elles entraînent à réaliser un aspect particulier, sont fractionnées, répétées de façon à automatiser les procédures (...) les activités d'utilisation : elles sont situées communicativement et entraînent simultanément les différentes composantes du discours, en compréhension comme en expression. Ces activités servent de base à l'évaluation de la capacité à communiquer, et peuvent permettre d'éventuels retours en arrière vers des activités d'observation ou de systématisation. »<sup>7</sup> (Ibid. :P15)

Cette citation explique les différents types d'activités utilisées dans l'apprentissage linguistique. Elle souligne trois catégories d'activités : la découverte, la systématisation et l'utilisation.

---

<sup>6</sup>Cuq-Jean Pierre, 2003 dictionnaire du français langue étrangère et second, p.14-15.

<sup>7</sup>Ibid. :p.15.

### **2.3 Le ludique**

Le ludique est un concept qui se rapporte à l'univers du jeu, du divertissement et de l'amusement. Il englobe tout ce qui est lié à l'activité ludique, c'est-à-dire aux jeux, aux loisirs, aux activités récréatives et aux expériences interactives.

Le ludique a une place importante dans la vie humaine, que ce soit à travers les jeux de société, les sports, les jeux vidéo, les activités artistiques, les jouets ou même les jeux de rôle. Il apporte une dimension de plaisir, d'évasion et de créativité, permettant de s'épanouir.

Le dictionnaire le grand robert fournit l'explication suivante : « *ludique c'est relatif au jeu.* »<sup>8</sup>Cette citation fait référence à la nature ou aux caractéristiques d'une activité ou d'un élément qui est lié au jeu. Le terme "ludique" est dérivé du mot latin "ludus", qui signifie "jeu".

Lorsqu'on qualifie quelque chose de "ludique", cela indique qu'il comporte des aspects amusants, divertissants, ou liés à une forme de jeu. Cela peut inclure des éléments tels que des défis, des règles, des interactions ou des aspects compétitifs.

En d'autres mots, cela signifie que le jeu est considéré comme faisant partie intégrante du comportement humain. Par conséquent, tout ce qui est ludique doit comporter certains éléments du jeu.

D'après le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et second par J.P.Cuq « *le ludique est une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par les règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision...etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et*

---

<sup>8</sup>Dictionnaire le grand Robert, P.267.(consulté le20/02/2023).

## **Chapitre 01: Approche conceptuelle du ludique pour l'apprentissage du FLE**

---

*créative l'ensemble de leurs ressources verbales communicatives, activités, tâches.*  
»<sup>9</sup>(Cuq, 2003, p160).

Le ludique est une activité éducative de premier choix, qui est encadrée par des règles spécifiques visant à faciliter la communication entre les apprenants tout en leur permettant d'utiliser leurs connaissances.

La définition du terme "ludique" est ouverte, imprécise et difficile à définir avec précision, car chacun à sa propre perception du jeu. Lorsqu'on tente de clarifier ce concept, il se révèle extrêmement complexe car comme on le dit souvent, il est impossible de définir précisément ce qui constitue le jeu. Comme l'affirme Haydée Silva : *« le jeu, dûment problématisé, est un phénomène complexe, et tout parole sur le jeu doit être conçue comme un œuvre sociale de désignation et d'interprétation. »*<sup>10</sup>

Le concept de ludique est en évolution constante et il semble complexe, voire impossible, de le définir de manière précise à l'avance. Tout effort de définition ne peut être qu'une tentative d'étudier les caractéristiques d'une réalité aux contours incertains. Il convient tout d'abord de reconnaître que définir le concept de ludique est une tâche difficile. Ce terme, qui s'appuie sur des domaines de connaissances variées et dont la définition est contestée évasive et imprécise.

Le statut de la notion de ludique est problématique, étant donné sa nature ambiguë et mystérieuse. Le jeu est un phénomène complexe et captivant, et toute réflexion à son influence par les préjugés et les tendances des chercheurs et comme le note Gilles Brougere : *« le jeu paraît en conséquence différent selon les type de discours dans lequel il s'insère. »*<sup>11</sup>

Nous trouvons que Jacques Henriot pousse encore plus loin sa réflexion en suggérant de voir le jeu comme étant équivalent au temps. Pour lui dès que : *« nous tentions de les*

---

<sup>9</sup>J.P.Cuq, 2003 dictionnaire de didactique du français langue étrangère et second, p.160( consulté le 20/02/2023).

<sup>10</sup>Silva H.(01), Le jeu en classe, de langue, coll.Technique et pratique de classe, Ed.Pierre earpentier, Paris, 2008, p.14.

<sup>11</sup>Ibid, p.35.

*Saisir par la pensée, les notions confuses que nous formons à leur propos ne font que brouiller la claire conscience que nous en avons jusque là. »<sup>12</sup>*

La nature ludique est intrinsèquement liée à des réalités évasives et, par conséquent, le joueur évolue dans un environnement où cela se manifeste clairement.

### **2.4 Les activités ludiques**

Les activités ludiques sont largement reconnues comme des outils d'apprentissage extrêmement efficaces, en particulier lorsqu'il s'agit d'enseigner une langue étrangère aux enfants du primaire. Elles offrent de nombreux avantages pour le processus d'apprentissage, permettant aux enfants de trouver un équilibre et de favoriser leur développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social.

Les jeux ludiques peuvent être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants construisent progressivement leurs capacités et compétences, tout en acquérant une compréhension du fonctionnement du monde qui les entoure.

Dans le domaine de la pédagogie, les activités ludiques sont utilisées comme des supports didactiques et éducatifs, conformément aux propos de J-P QUC dans le dictionnaire de didactique : « *Activité d'apprentissage, dite ludique [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »<sup>13</sup>*

Lorsqu'on apprend de manière ludique, nous participerons à des activités amusantes avec des règles. Nous communiquons avec les autres apprenants, nous resouderons des problèmes, nous faisons preuve de créativité et de prendre des décisions.

---

<sup>12</sup>HENRIOTG.(01) , sous couleur de jouer, la métaphore ludique, Ed José Corti, Paris, 1989, p.10.

<sup>13</sup>J.P.Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et second, Paris, CLE, 2003, p.16.

## **Chapitre 01: Approche conceptuelle du ludique pour l'apprentissage du FLE**

---

---

L'objectif principal est d'apprendre tout en s'amusant, nous utilisons nos compétences de communication et de langage de manière collaborative pour atteindre nos objectifs d'apprentissage, en utilisant des jeux ludiques comme moyen d'enseignement, les enfants développent des compétences linguistiques tout en s'amusant. Ces activités offrent un environnement stimulant et motivant où les apprenants sont activement engagés, ce qui favorise leur participation et leur apprentissage.

Les jeux permettent de renforcer la mémorisation des mots, d'améliorer la prononciation, de développer la compréhension orale et écrite, ainsi que de favoriser l'interaction sociale et la confiance en soi.

Les activités ludiques offrent également un cadre propice à l'expression créative, à l'exploration.

D'autre part, Nicole De Grandmont précise, « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie.* »<sup>14</sup>

Le jeu et l'amusement offrent à chaque individu une opportunité constante d'exprimer sa créativité, en utilisant ses caractéristiques uniques héritées et acquises grâce à son environnement social.

### **3. Les types des activités ludiques :**

L'activité ludique est un outil pédagogique essentiel qui vise à stimuler la créativité et l'imagination chez l'apprenant. Elle est largement reconnue comme un moyen efficace de transmettre des connaissances en utilisant le jeu comme support.

Selon J.P.Cuq et I.Gruca, il existe quatre types d'activités ludiques :

---

<sup>14</sup>Nicole de Grandmont, pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, p.96.

### **3.1. Les jeux de créativité :**

Les jeux de créativité encouragent une réflexion plus personnelle de la partie de l'apprenant, que ce soit à l'oral ou à l'écrit. Ces jeux sollicitent davantage sa créativité et son imagination, c'est ce que J.P.Cuq et I.Gruca vient de confirmer dans leurs ouvrages : « *les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelles, orales ou écrites, de la par de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité son imagination.* »<sup>15</sup>

### **3.2. Les jeux linguistiques :**

Les jeux linguistiques ne sont pas simplement des activités ludiques pour divertir les apprenants en classe, mais ils constituent également une source de motivation essentielle qui rend l'environnement de classe vivant et encourage la participation des apprenants. En introduisant des éléments de jeu, les jeux linguistiques créent un sentiment d'excitation et d'engagement, ce qui aidera les apprenants à découvrir leurs difficultés linguistique.

### **3.3. Les jeux culturels :**

Selon de dictionnaire du français langue étrangère et seconde « *les jeux culturels qui font d'avantage références à la culture et aux connaissances des apprenants.* »<sup>16</sup> cette définition montre que les jeux culturels sont des jeux qui font appel à la culture et aux connaissances des apprenants de manière plus importante.

### **3.4. Les jeux dérivés du théâtre :**

Les jeux de théâtre ce sont : « *les jeux qui transforment la salle de la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation [...], la directivité [...].* »<sup>19</sup>Cette citation fait référence aux jeux qui sont

---

<sup>15</sup>Ibid.,p.457.

<sup>16</sup>CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, presses universitaires de Grenoble, 2008, p.458.

## **Chapitre 01: Approche conceptuelle du ludique pour l'apprentissage du FLE**

---

---

utilisés en classe pour transformer l'environnement d'apprentissage en une scène théâtrale.

Dans ces jeux, les apprenants endossent le rôle d'acteurs et participent à des activités axées sur l'improvisation, la dramatisation et la directivité.

### **4. L'importance des activités ludiques dans l'enseignement de FLE**

:

Selon les définitions précédentes, une activité dans le contexte de l'apprentissage se réfère à une situation d'apprentissage qui fait partie de l'enseignement et de l'apprentissage, et qui suit les règles et les principes pédagogiques. D'autre part, le terme ludique désigne une situation de jeu qui encourage l'imagination et la créativité, comme des jeux surprenants, des défis, des recherches, des énigmes ou des intrigues.

Avec l'émergence de nouvelles méthodes d'enseignement, telles que la pédagogie des jeux ou la pédagogie ludique, une nouvelle approche a été développée pour intégrer les jeux dans les situations d'apprentissage en didactique. Cela signifie qu'il existe maintenant une façon de combiner l'apprentissage et le jeu, en reconnaissant le potentiel des jeux pour motiver les élèves, les engager dans leur apprentissage et faciliter leur compréhension des concepts.

CUQ J-P et GRUCA I déclarent que « *Les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre* »<sup>17</sup>

Les activités ludiques sont utilisées en classe pour rendre l'apprentissage plus amusant et divertissant, favorisant ainsi la diffusion des connaissances. Les apprenants peuvent ainsi améliorer leurs compétences tout en bénéficiant de l'accompagnement de leurs enseignants. Dans un article sur les activités ludiques en classe de français langue étrangère, Christine Renard souligne les avantages de l'intégration de ces activités, en mettant en évidence la valeur des jeux collectifs.

---

<sup>17</sup>MEGUENNI LAHRECHE A, op.cit, p.416.

## **Chapitre 01: Approche conceptuelle du ludique pour l'apprentissage du FLE**

---

---

*«Un autre grand avantage des activités ludiques est qu'elles soudent le groupe [...] Instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] Elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants»<sup>18</sup>*

L'échange et l'interaction entre les apprenants établissent la relation, enrichissent leur langue et leurs connaissances culturelles, renforcent leur confiance en leurs acquis et créent une atmosphère de tolérance et de respect envers eux-mêmes.

---

<sup>18</sup><http://leludiquesenclasse.blogspot.com/2015/12/Les-activités-ludiques-enclasse-de.html>(consulté le 05/04/2023).

## **Conclusion**

En conclusion, nous avons consacré ce chapitre à souligner l'importance des jeux dans l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère(FLE) pour les élèves de 3ème année du primaire.

Nous avons exploré les différentes approches des jeux et mis en avant leur rôle essentiel à ce niveau scolaire. Nous avons également examiné les différents types de jeux et mis en évidence leur impact et leur pertinence dans l'apprentissage du français langue étrangère(FLE).

À la lumière de toutes ces considérations, il est indéniable que les jeux sont indispensables pour l'apprentissage, ce qui justifie leur pratique par les enseignants. Dans cette optique, il est essentiel pour les enseignants de trouver une méthode adaptée permettant aux élèves d'exprimer leurs pensées de manière efficace.

# *Partie pratique*

# ***Chapitre 2***

*Les activités ludiques en classe de 3<sup>ème</sup>  
Année AP*

**Introduction**

Dans ce chapitre, nous nous focaliserons sur l'analyse des activités ludiques présentes dans le manuel scolaire de la 3<sup>ème</sup> année primaire que compte notre échantillon d'enquête.

Nous avons comme objectif d'identifier les différents types des activités ludiques les plus utilisées par les enseignants interrogés. De plus, nous proposerons les autres activités manquantes dans le manuel scolaire.

Ces activités seront conçues de façon à améliorer les méthodes d'enseignement qui adaptent aux besoins des apprenants. Elles visent à fournir à ces derniers des opportunités d'apprentissage supplémentaires renforçant leur compétence.

## **1. La place du ludique dans le manuel scolaire**

### **1.1. Présentation et description du manuel scolaire**

Nous nous concentrons sur l'analyse de manuel de 3<sup>ème</sup> AP pour défini à quel point nous nous soucions des activités ludiques, et quel rôle ceci joue dans le développement des compétences.

Le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> AP crée par quatre auteurs de « l'office des publications scolaire ». Il contient 110 page avec des grands titres et des caractères gras et appellation écrites en arabes que nous avons interprété ainsi « La République Algérienne Démocratique et populaire » contenue avec « Ministre de l'éducation National » puis, dégradés est en grand format à retrouver « Français 3<sup>ème</sup> année primaire ».

La couverture et la décoration du manuel scolaire consiste plusieurs caractéristiques, premier regarde on voit : trois enfants, deux filles, une prend feuille avec la lettre « A » et l'autre fille avec la lettre « C » et le garçon avec la lettre « B » en souriant, elles s'installent près de la bibliothèque. Ceci à pour éléments apaisants qui fait attirer l'attention des élèves et éveillent leur curiosité.

#### **1.1.1. Projet et séquences**

Dans le manuel scolaire du 3<sup>ème</sup> AP, on trouve quatre projets qui sont écrivent en gras dans des colonnes avec des différents couleurs;

- Projet 01 : avec une couleur verte.
- Projet 02 : avec une couleur bleue.
- Projet 03 : avec une couleur orange.
- Projet 04 : avec une couleur rose violet.

Nous avons souligné aussi le site « Al [derasa.com](http://derasa.com) » qu'il est écrit n rouge, et chacun de ses projets comporte trois séquences reprise dans le tableau ci-dessous :

**Tableau 01 : Les projets et les séquences de 3<sup>ème</sup> AP**

<b>Projets :</b>	<b>Séquence:</b>
Projet 01 : Vive l'école !	Séquence 01 : bonjour ! au revoir ! Séquence 02 : je m'appelle Nadir. Séquence 03 : j'aime l'école.
Projet 02 : En famille !	Séquence 01 : Nous sommes une famille Séquence 02 : Qu'est ce que tu veux manger ? Séquence 03 : Tu as quel âge ?
Projet 03:Tu connais les animaux ?	Séquence 01 : A la ferme. Séquence 02 : Où est mon chien ? Séquence 03 : Qu'est ce que tu fais ?
Projet 04 : A la campagne !	Séquence 01 : je vais à la campagne. Séquence 02 : Nous planterons un arbre. Séquence 03 : Quelle belle journée à la campagne !

Chaque séquence de ces projets représente les différentes activités : activités lexicales, conjugaison, grammaticales, orthographiques, et des exercices proposés aux élèves pour vérifier leur maîtrise des séquences couvrent toutes les compétences langagières, à savoir les quatre compétences de compréhension orale et écrite, la production orale et écrite.

## **1.2. Les différentes catégories d'activités ludiques et les objectifs visés proposées dans le manuel du 3<sup>ème</sup> AP**

Dans le tableau suivant, nous présentons les différentes catégories d'activités ludiques disponibles dans le manuel, ainsi que leurs objectifs spécifique, il leur offre une base solide pour choisir les activités appropriées en fonction des besoins et des objectifs d'apprentissage des élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire.

**Tableau 02 : les différentes catégories d'activités ludique et les objectifs visés.**

<b>Types d'activités ludiques :</b>	<b>Nombre d'activité :</b>	<b>Objectifs visés:</b>
Comptines	08	Restituer une comptine
Textes poétiques	05	Vise à évoquer des émotions profondes, à exprimer des complexes.
Dialogues	04	Donner à l'apprenant la chance d'exprimer et changer des informations.
Jeux de mots	02	Donner l'esprit aux apprenants pour bien savoir le contenu du cours.

En examinant le tableau, nous pouvons constater que les activités ludiques présentes dans le manuel scolaire de 3ème année primaire sont regroupées en quatre catégories en fonction du support utilisé : comptines, textes poétiques, dialogues, jeux de mots.

## **2. Analyse des activités ludiques**

### **2.1. Comptines**

La comptine représente la première catégorie. Nous avons identifié huit comptines abordant différents thèmes qui commencent par « c'est demain jeudi ». Cette référence se trouve en page 25 (voir annexe N° 01 page62) du livre "Comptine en liberté" de Jacqueline Pierre, publié chez Nathan en 1984, page 15.

La première comptine est accompagnée d'une image d'une souris en train de nettoyer. Elle est répétitive et aidera les enfants à apprendre les rimes en "i". Elle raconte l'histoire d'un homme qui nettoie son écurie et y découvre une petite souris.

La deuxième comptine, intitulée « Bonjour madame ! Bonjour monsieur ! » Est située en page 32 (voir annexe N°01 page62). Cette comptine est accompagnée d'une image représentant des fruits, le soleil et la lune. Elle propose des réponses enfantines à des questions sur la lune et le soleil.

Cette comptine, chantée comme une berceuse, offre une expérience apaisante aux enfants avant de s'endormir. Elle les transporte dans un univers poétique et enchanteur où ils peuvent exprimer leur curiosité à travers les questions et les réponses

Présentes dans la comptine. Les paroles simples et répétitives créent une ambiance rassurante et familière, aidant ainsi les enfants à se détendre.

La troisième comptine est « La famille tortue » et se trouve en page 40 (voir annexe N°01 page 63), dans le livre "Mes comptines" d'Elsa Fouquier, publié chez Gallimard en 2013, page 4. Elle est accompagnée d'une image d'un rat et de tortues. Cette comptine souligne le fait que la famille tortue avance toujours à son propre rythme, sans se soucier des autres animaux plus rapides tels que les rats. La morale de cette comptine est que chaque individu a son propre rythme de vie et que l'important est de continuer à avancer, peu importe la vitesse à laquelle on progresse.

La quatrième comptine, « Nous allons au bois », se trouve en page 55 (voir annexe N°01 page 63) du livre "Comptine en liberté" de Jacqueline Pierre, publié chez Nathan en 1984, page 15. Elle est accompagnée d'une image d'une fille marchant dans un jardin, portant des vêtements rouges et tenant un panier de la même couleur. C'est une comptine pour apprendre à compter et les tout-petits l'écoutent avec attention pour reconnaître les chiffres Amusante.

La cinquième comptine propose une activité ludique de «les cinq sens »en page 84(voir annexe N°01 page 64) de Sophie Arnould pour aider les enfants à prendre conscience de leurs cinq sens et à les identifier. Elle peut être utilisée comme un outil d'apprentissage interactif où les enfants peuvent toucher leurs mains, écouter avec leurs oreilles, sentir avec leur nez, goûter avec leur bouche et regarder avec leurs yeux. En développant la conscience des cinq sens à travers cette comptine, les enfants peuvent explorer et interagir avec le monde qui les entoure de manière plus complète.

Cela leur permet de développer leur compréhension sensorielle et leur capacité à percevoir et interpréter les stimuli de leur environnement. De plus, cette activité peut encourager l'expression créative et imaginative des enfants lorsqu'ils explorent les différentes sensations associées à chaque sens.

La sixième comptine, intitulée "Le jardinier", se trouve en page 93 (voir annexe N°01 page 64) du livre "Jeux de doigts" de Solange Sanchis. Cette comptine évoque la nature et la croissance des plantes. Elle met en avant le fait que les fleurs se ferment la

nuit et s'ouvrent le jour, tandis que le jardinier plante différentes variétés de plantes pour en profiter à différentes saisons.

La comptine souligne l'importance pour le jardinier d'attendre que les plantes grandissent à leur rythme naturel. De même, dans la vie, il est essentiel de prendre le temps de planifier nos projets et de leur accorder le temps nécessaire pour se développer, sans rechercher des résultats immédiats.

La septième comptine, intitulée "Ran, Plan, Plan", se trouve en page 96 (voir annexe N°01 page 65) du livre "Comptines en liberté" de Jacqueline Pierre, publié par Nathan en 1984. Cette comptine est accompagnée d'une image représentant quatre enfants qui forment un cercle et chantent.

La comptine débute en évoquant des objets perdus tels que des gants, une baguette en or et un flacon d'argent. Ces éléments peuvent être perçus comme des objets précieux ou symboliques dans le contexte de la comptine. La mère dans la comptine exprime sa soif, ce qui peut être interprété comme une demande basique et fondamentale pour satisfaire ses besoins.

Le chaton de la mère demande probablement de la nourriture, tandis que sa petite fille joue au billet et que son fils joue du violon, impliquant ainsi des activités artistiques et musicales.

Cette comptine semble présenter une série d'éléments qui disparaissent, mais ils sont tous liés à des besoins, des activités ou des objets de la vie quotidienne. La comptine peut être considérée comme une manière ludique d'introduire ces éléments dans une séquence poétique.

La huitième comptine, intitulée "Dans les buissons", se trouve en page 99 (voir annexe N°01 page 65). Cette comptine est accompagnée d'une image d'un arbre entouré de papillons. Elle évoque différentes activités telles que attraper des papillons, des hérissons et qui se cache dans les buissons. Elle met en avant le plaisir de découvrir de nouvelles choses et de vivre des expériences excitantes.

L'expression "Les épines ça pique, tu t'y frottes tu t'y piques" souligne que nos actions peuvent avoir des conséquences, parfois négatives et elle rappelle l'importance d'être prudent et réfléchi dans nos choix et actions.

Le but de cette comptine c'est de transmettre un message de prudence et de réflexion, en rappelant aux enfants l'importance d'être conscient des conséquences de leurs actes. Son objectif est d'encourager l'imagination et la créativité en invitant les auditeurs à imaginer des situations ludiques.

## **2.2. Les textes poétiques**

Le texte poétique représente la deuxième catégorie. Nous avons relevé cinq textes qui abordent des thèmes différents commençant par le texte « à la campagne » en page 85 (voir annexe N°01 page 66) accompagné d'une image dans une forêt, une famille nombreuse, deux enfants avec des parents et des grands-parents qui s'amuse. Cette image montre une famille qui se prépare pour une journée à la campagne, où les enfants jouent et explorent leur environnement et finissent par partager un diner en plein air ensemble qui vise à déterminer l'importance de passer du temps en famille et dans la nature. L'autre but de ce texte, c'est mettre également en valeur l'importance de la nourriture saine et naturelle représentée par le panier de beignets remplis de fruit et du lait ainsi la dégustation de raisons frais dans le verger. Ces aspects mettent l'importance de vivre en toute simplicité, de profiter des petits moments de la vie et d'avoir des souvenirs précieux avec ses proches.

Le deuxième texte « Tu connais le pommier ? » En page 92 (voir annexe N°01 page 66) accompagné d'une image d'un arbre de pommiers. Ce texte décrit un jardin où se trouve un arbre de fruitiers appelé « pommier » est décrit comme un arbre fruitier. Il est précisé que ses feuilles sont vertes et que ses fleurs sont de couleur blanche et rose. Cette description évoque l'apparence esthétique de l'arbre et met en valeur sa floraison colorée. Le texte mentionne que « La pomme » est un fruit à pépins. Cela indique que l'arbre produit des pommes, qui sont des fruits classiques associés aux arbres fruitiers. Cette description permet de créer une image du jardin et de l'arbre lui-même.

La morale c'est que la nature dans notre jardin est un trésor précieux. Les pommiers, avec leurs feuilles vertes et leurs fleurs blanches et roses, nous rappellent la splendeur de la nature.

Le troisième texte « Petit arbre deviendra grand » en page 94 (voir annexe N°01 page 67) Accompagné d'une image à l'école dans un jardin une maîtresse distribue des plantes aux élèves et planteront des arbres.

Le 21 mars est mentionné comme étant la journée de l'arbre, une journée dédiée à la sensibilisation à l'importance des arbres et leur préservation.

Les élèves participent activement en plantant des arbres dans le jardin de leur école. Le texte décrit plusieurs actions et personnages impliqués dans l'activité de plantation d'arbres .Il dégage une atmosphère positive et optimiste, évoquant un « beau printemps ».Il met en valeur la beauté de la nature et le renouveau qu'accompagne cette saison.

L'objectif principal de cette scène est de sensibiliser les élèves à l'importance des arbres, à la préservation de l'environnement et à leur rôle actif dans cette préservation. En participant à l'activité de plantation d'arbres, les élèves développent également des compétences pratiques, renforcent leur connexion avec la nature et apprennent à travailler en équipe

Le quatrième texte consiste de « je marche » en page 102 (voir annexe N°01.page 67) de Rachid BOUDJEDRA, pour ne plus rêver GNA, 1955.p13. C'est une activité accompagné d'une image d'une fille qui marche dont son objectif de célébration de la lenteur et la simplicité dans la vie, et une initiation à apprendre le temps de respirer profondément, et de s'imprégner pleinement de notre environnement.

Le cinquième texte « Chez mes grands parents » en page 103(voir annexe N° 01 page 68) est une activité accompagné d'une image d'une famille des grands parents entourés autour de la table dans un salon et la grand-mère raconte une histoire pour des enfants.

Le texte met en avant la figure de la grand-mère qui sert un repas comprenant des plats spécifiques cela peut souligner l'importance de perpétuer les traditions culinaires familiales et de les transmettre de génération en génération, le personnage de Yacine débarrasse la table et transporte les assiettes et la corbeille de pain, ce qui met en évidence l'importance de participer aux tâches domestiques et d'aider les membres de la famille, Cela peut encourager les enfants à apprendre des responsabilités et à contribuer à la vie quotidienne de la famille.

Narimane se rapproche de sa grand-mère pour écouter une jolie histoire souligne l'importance de l'écoute, de l'attention et du partage de moments intimes. Cela peut encourager les enfants à être attentifs aux récits des aînés et à renforcer les liens intergénérationnels .La morale de ce texte pourrait être l'importance de la famille et des moments partagés.

### **2.3. Dialogues**

Nous avons relevé quatre dialogues le premier est « Bonjour ! Au revoir ! » En page 12 (voir annexe N°01 page 69) accompagne d'une image semble une simple salutation et présentation entre des enfants qui se dirigent vers l'école dont l'importance de la curiosité et de la politesse dans les interactions sociales, même les plus simples, ainsi que l'importance de la présentation de soi et de la communication claire pour établir des relations positives avec les autres. En outre, ce dialogue peut également refléter la diversité et l'inclusion car les enfants se présentent avec des noms différents, mais ils sont toujours accueillis et salues avec amabilité et le respect.

Le deuxième dialogue est « J'aime l'école » en page 26 (voir annexe N°01 page 70) accompagné par une image à l'école dans une classe se trouve des enfants entourent autour de la table en discutant et regardant et en admirant les images sur le mur de leur classe. Le dialogue montre que les enfants ont un intérêt pour l'apprentissage et la découverte, en aimant la lecture, l'écriture et en admirant les images sur les murs de leur classe. Il souligne également l'importance de l'appréciation de leur environnement et d'apprentissage car les enfants trouvent leur chose belle et agréable. La morale de ce dialogue pourrait être l'importance de l'éducation, de la lecture et de l'écriture ainsi que l'appréciation de l'environnement

scolaire. Cela peut favoriser un environnement d'apprentissage positif et stimulant où les élèves apprennent mutuellement et se développent.

Le troisième dialogue « Nous sommes une famille » en page 34 (voir annexe N°01 page 71) Cette activité est une activité accompagnée d'une image d'une famille nombreuse qui montre les membres de la famille. Ce dialogue présente une situation familiale où plusieurs membres de la famille sont présents et interagissent les uns avec les autres. Mounir le locuteur principal, qui se présente lui-même et mentionne son frère Moustapha et sa sœur Batoul. Ce dialogue met en scène une situation familiale où les membres de la famille se rencontrent et interagissent. Il crée une atmosphère de convivialité et de proximité familiale, où les membres de la famille partagent des moments et des échanges courants.

Le quatrième dialogue est « Qu'est ce que tu veux manger ? » en page 41 (voir annexe N°01 page 72) accompagné de deux images. La première d'une famille à table entrain de manger et conseille la petit fille de manger pour bien grandir et l'autre imagine, un père et deux cousins dans un restaurant discutent de ce qu'ils veulent manger. Le dialogue met en évidence la préférence de Farida pour la confiture, qu'est souvent considéré comme un aliment sucré et peu nutritif.

Cependant, l'adulte lui rappelle qu'il est important de manger plus de fruit pour bien grandir. En outre l'adulte mentionne également l'importance de limiter la consommation de gâteaux, qui sont souvent riche en sucre et en matière grasse, pour préserver une alimentation équilibrée. La morale de ce dialogue pourrait être l'importance d'une alimentation saine et équilibrée pour maintenir une bonne santé et favoriser la croissance chez les enfants, tout en éduquant les enfants sur les choix alimentaires sains et les habitudes de vie qui favorisent une bonne santé à long terme.

#### **2.4. Les jeux de mots**

La quatrième catégorie d'activités ludiques est constituée des jeux de mots, dont nous avons recensé deux exemples sous forme de devinettes.

Le premier jeu consiste à deviner le mot désiré à partir des définitions données, comme l'exemple du chameau avec sa couleur marron et ses deux bosses.

Le deuxième jeu propose de deviner le mot dérivé à partir des indices donnés, comme l'exemple du chat qui boit du lait et fait "miaou". Ces jeux de mots visent à mesurer l'intelligence et la dimension socioculturelle des élèves.

L'analyse du manuel scolaire de français de la 3<sup>ème</sup> AP révèle que les activités ludiques ont pour objectif de favoriser le développement cognitif, social et émotionnel des enfants, tout en renforçant leurs compétences académiques de base. Elles permettent également de développer la motricité fine et la coordination des enfants, tout en leur offrant détente et divertissement. Cependant, les activités ludiques sont moins présentes dans le programme pédagogique que les activités non ludiques.

Elles servent des objectifs spécifiques tels que les objectifs socioculturels. Elles sont souvent utilisées pour renforcer les connaissances et les compétences acquises dans les leçons académiques, en offrant aux élèves une occasion pratique et amusante de les appliquer.

### **3. Le ludique et non ludique**

Les activités ludiques et les activités non-ludiques se distinguent par leur nature et leur objectif.

Les activités ludiques ont pour principal but d'offrir du divertissement, du plaisir et de l'amusement. Elles stimulent la créativité, encouragent l'exploration et procurent du plaisir. Ces activités sont volontaires et non contraignantes, choisies librement comme une source d'évasion et de détente. Elles se déroulent sans règles strictes ni exigences de performance spécifiques, laissant une plus grande liberté d'expression et d'exploration.

D'un autre côté, les activités non-ludiques sont orientées vers la réalisation d'objectifs pratiques ou fonctionnels. Elles visent à atteindre un résultat précis, à résoudre un problème, à acquérir des connaissances ou à répondre à des obligations. Souvent obligatoires, ces activités sont imposées par des contraintes extérieures telles que des responsabilités professionnelles ou des tâches ménagères. Elles sont caractérisées par des règles, des procédures ou des normes à suivre, et les résultats sont souvent mesurables et concrets.

Les activités non-ludiques sont souvent plus formelles, structurées et suivent un cadre ou un processus spécifique pour atteindre l'objectif souhaité.

Il est important de noter que la frontière entre les activités ludiques et non-ludiques n'est pas toujours clairement définie, et certaines activités peuvent présenter des éléments des deux catégories. Cependant, la distinction fondamentale réside dans l'orientation vers le divertissement et le plaisir d'un côté, et vers l'accomplissement d'objectifs pratiques de l'autre.

## **4 Perception des enseignants concernant le ludique : enquête par questionnaire**

### **4.1. Présentations du questionnaire**

Le questionnaire élaboré est destiné aux enseignants du français au primaire. Nous avons distribué vingt cinq exemplaires de la wilaya de Bejaïa de différentes régions (Tazmalt, Timezrit, Béni maouche, Seddouk) et la wilaya de Bouira (Ait Hamdoune) cependant, nous avons, malheureusement, pu récupérer que quatorze questionnaires. Ce dernier (annexe N° 02 page 73) début par le sujet de recherche, il est suivi de treize questions de nature ouverte dont l'objectif est de favoriser l'opinion des enseignants sur l'utilisation des activités ludiques et leur de pertinence en classe de FLE.

### **4.2. Analyse du questionnaire**

Nous préférons analyser question par question puisque chaque enseignant a un avis différent de l'autre.

#### **1-2- Présentation des enquêtes**

Les deux premières questions consistent sur le renseignement du niveau des enquêtes, ainsi leurs années d'expérience, les résultats montrent que les enseignants enquêtes sont diplômés en licence ou en master ou autre. Aussi leurs années d'expérience sont entre quatre ans et vingt-sept ans.

**3-Enseignement du français : une activité facile ou compliquée ?**

La troisième question que nous avons posée à pour but d'avoir l'avis des enseignants de primaire concernant la complexité de l'enseignement de la langue française en classe.

Selon les réponses données, nous constatons que 6 sur 14 des enseignants interrogés trouvent que l'enseignement du français devient de plus en plus compliqué. Les différentes causes de sa difficulté sont :

- l'absence des activités ludiques, manque du matériel didactique.
- traitement de la langue comme un savoir théorique qu'un savoir pratique.
- La charge des programmes avec le volume horaire qui dépasse les capacités des résistances des apprenants, par contre 8 enseignants sur 14 qui trouvent que l'enseignement du français devient plus accessible grâce à l'utilisation des nouvelles technologies et des outils didactiques qui facilitent l'apprentissage de la langue.

**4-Niveau des apprenants**

La quatrième question posée consiste sur le niveau des apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire, les données sont dans le tableau ci-dessous :

Le niveau des élèves	Nombre de réponses	Pourcentages
Bon	08	57,1%
Très bon	00	00,0%
Moyen	06	42,8%
Faible	00	00,0%
Totale	14	100%

D'après le nombre de répondants sur le tableau ci-dessus, nous trouvons 8 enseignants sur 14 considèrent que le niveau de leurs apprenants est bon puisque l'enfant de nature curieux, il est motivé d'apprendre quelques chose de nouveau qui est une langue, 6 sur 14 disent que l'enseignement de la langue française est moyen à cause du programme chargé et qui dépasse la capacité des apprenants.

**5- Compétences des élèves en classe de FLE**

La cinquième question vise les compétences sur lesquelles les enseignants mettent l'accent durant les cours. La majorité des réponses des enseignants interrogés s'appuient sur les quatre compétences de la langue puisque c'est la base essentielle pour le développement de l'élève dans son apprentissage.

Ainsi, il ya ceux qui ont coché sur l'état psychologique tout en cachant les quatre compétences. Mais il ya un seul enseignant qui s'est concentré sur la psychologie de l'apprenant, il explique que l'élève doit être concentré et conscient pour suivre son enseignement en classe (voire annexe n°01 page 76).

**6- Utilisation des activités ludiques en classe**

La sixième question avait pour objectif de déterminer si l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE de 3<sup>ème</sup> année primaire est courante ou non. Les résultats de cette question sont présentés dans le tableau ci-dessous :

<b>Utilisez-vous des activités ludiques dans votre enseignement</b>	<b>Nombre de réponses</b>	<b>pourcentage</b>
Oui	13	92,8%
Non	01	7,01%
Totale	14	100%

Selon le nombre des réponses des enseignants interrogés sur l'usage des activités ludiques en classe, nous remarquons que la majorité est pour ces activités, 13 sur 14 parce que cela facilite et développe la compétence de l'élève en classe ainsi cela les motive et attire leur attention stimule leurs mémoire afin de les rendre actifs en classe puisque l'enfant préfère apprendre en jouant.

À l'exception d'un seul enseignant qui n'utilise pas ces activités en classe, selon sa réponse il explique qu'il devrait suivre les progressions du ministère (voir annexe n° 02 page 80).

**7- Les moments consacrés aux activités ludiques**

La septième question a pour objectif de savoir les différents moments auxquels les enseignants interrogés proposent l'usage des activités ludiques en classe de FLE.

Les réponses données sont dans le tableau ci- dessous :

<b>Auquel moment proposez-vous les activités ludiques ?</b>	<b>Nombre de réponses</b>	<b>Pourcentage</b>
Au début de la séance	02	14,2%
Au milieu de la séance	02	14,2%
À fin de la séance	08	57,1%
Toutes les cases	02	14,2%
Totale	14	100%

Selon ce tableau, nous avons eu comme résultats des réponses différentes et personnelles.

8 sur 14 des enseignants proposent l'application des activités ludiques à la fin de la séance afin de vérifier les acquis de l'apprenant c'est-à-dire pour voir si l'élève a bien compris son cours. 2 sur 14 des enseignants préfèrent débiter leurs séances par les activités ludiques, ils ont pour tout mettre les apprenants dans le bain pour réussir et essayer de transmettre les informations par ces activités pour bien réussir leurs cours.

Sur un groupe de 14 enseignants seuls deux enseignants d'entre eux préfèrent inclure les activités ludiques au milieu de leurs séances d'enseignement afin de permettre aux apprenants de faire une pause dans leur apprentissage et de ne pas sentir la fatigue, et deux autres enseignants proposent les appliquer tout au long de la séance sans donner sa raison.

**8- Propositions des activités ludiques**

La huitième question a pour objectif de déterminer les différents types d'activités ludiques utilisées en classe de FLE. En posant cette question, le questionnaire vise à recueillir des informations sur les activités et les supports qui sont les plus utilisés pour favoriser l'apprentissage du français de manière ludique.

Les réponses de cette question pourraient inclure des exemples d'activités tels que ; les jeux de mots, les comptines, les bandes dessinées, les devinettes et les poèmes.

7 enseignants sur 14 se sont basés sur les activités suivantes : les jeux de mots, comptines et devinettes. Tandis qu'il ya un seul enseignant qui a proposé les jeux de mots seulement et 2 sur 14 qui proposent les bandes dessinées. 2 sur 14 proposent les poèmes.

Cependant, nous voyons que 3 sur 14 enseignants ajoutent d'autres activités ludiques comme les pièces théâtrales, les jeux de rôles, les jeux de lecture et la marelle.

**9- Pertinence pédagogique des activités ludiques**

Le questionnaire sur la valeur pédagogique des activités ludiques dans l'enseignement du français aux élèves de troisième année primaire a révélé des réponses variées parmi les enseignants interrogés.

Sur les 14 enseignants, 6 /14 ont répondu positivement en faveur des activités ludiques, tandis que 7/14 ont souligné que les activités ludiques et non-ludiques ne possèdent pas la même valeur, mais ont favorisé le ludique.

Un enseignant n'a pas répondu directement, mais son explication suggère une préférence pour les activités ludiques. Certains enseignants justifient le choix des activités ludiques en soulignant leur caractère amusant et leur facilité d'acquisition de la langue, tandis que d'autres mettent en avant l'attrait naturel des enfants pour le ludique et son impact positif sur l'apprentissage.

**10- L'âge adéquat des activités ludiques en classe de FLE**

La dixième question du questionnaire a pour but de déterminer le moment adéquat pour introduire les activités ludiques dans l'enseignement de FLE en fonction des niveaux d'apprentissage des élèves.

8 sur 14 des enseignants qui ont coché sur les deux niveaux préscolaire et primaire parce que l'acte de jouer fait partie de l'enfance, ainsi, cela aide l'élève au développement de sa personnalité sociale affective et son imagination.

Sans oublier que l'enfant a toujours besoin d'exprimer son énergie, sa volonté de jouer, alors il est préférable de lui apprendre en jouant.

4 sur 14 des enseignants préfèrent introduire les activités ludiques au primaire parce qu'à ce stade l'enfant aime jouer et les activités ludiques veut-dire, mettre en pratique des connaissances et s'entraîner en jouant.

1 sur 14 des enseignants favorisent les utiliser au niveau préscolaire. Selon cet enseignant, il explique qu'étant petit ou jeune, tu seras plus touché. (Annexe n°2 page81).

1 sur 14 des enseignants a coché tous les niveaux (préscolaire, primaire, collège) puisque la pratique des activités ludiques est motivante et encourageante.

**11- L'échelle éducative**

La onzième question, nous trouvons certains enseignants ont répondu de manière optimiste en affirmant que les activités ludiques devraient être présentes tout au long des moments d'apprentissage. Ils reconnaissent la valeur de l'élément ludique dans l'engagement et la motivation des élèves.

D'autres enseignants expriment un sentiment de frustration ou d'impossibilité d'intégrer pleinement les activités ludiques dans le programme scolaire. Ils soulignent le manque de connaissances et de recherche sur l'importance du jeu dans nos sociétés, ainsi que les contraintes matérielles et les limites du système éducatif.

Certains enseignants appellent à une intensification des activités ludiques à l'échelle du primaire, reconnaissant le potentiel éducatif de ces approches. Ils espèrent une évolution du programme scolaire pour accorder plus de temps et de ressources à ces activités jugées essentielles.

Un enseignant souligne le décalage entre les réformes éducatives mises en place, notamment l'approche par compétence et la pédagogie de projet, et la réalité de l'école algérienne. Il critique le maintien d'une méthode d'enseignement traditionnelle et archaïque qui entrave l'introduction des activités ludiques dans le système éducatif.

Certains enseignants n'ayant pas répondu à la question peuvent exprimer différentes raisons pour cette non-réponse. Cela peut être dû à un manque de clarté dans la formulation de la question

## **12- Les difficultés rencontrées lors de l'apprentissage de langue**

Dans la douzième question, selon les enseignants interrogés, ils disent qu'il existe plusieurs difficultés à enseigner une langue aux élèves, notamment,;

- L'absence de la langue maternelle.
- Manque de moyens visuels et audiovisuels.
- La compréhension orale et écrite, la production orale et écrite à cause d'un vocabulaire qui n'est pas riche, la lecture (établir la correspondance phonie/ graphie)
- Le milieu social de l'enfant et ses capacités morales et mentales.
- La prononciation.

## **13- Les mesures d'évaluation**

La treizième question, nous trouvons 12 sur 14 des enseignants interrogés qui ont répondu par un oui, ont souligné plusieurs raisons justifiant l'évaluation lors des activités ludiques. Ils estiment qu'elle favorise la confiance en soi, la motivation déconnectée de l'apprentissage, la participation de tous les élèves et permet de vérifier le travail et la réussite de l'élève. De plus, l'évaluation est considérée comme un moyen de vérifier l'acquisition des compétences et des apprentissages chez l'élève, ce qui peut permettre d'envisager des séances de remédiation si nécessaire. Elle est également

perçue comme un moyen de montrer les capacités et les limitations de l'élève, et de l'accompagner dans le développement de ses propres compétences.

Tandis qu'un seul enseignant a répondu non considère que l'évaluation est un élément stressant, et que les activités ludiques servent à libérer l'élève et lui permettre d'apprendre de manière amusante, sans pression. (Voir annexe n° 02 page 78)

Un autre enseignant a choisi de laisser toutes les cases vides, sans donner de réponse spécifique à la question (voire annexe n°02 page 84).

### **Commentaire**

Nous avons élaboré un questionnaire dans lequel nous avons sollicité l'opinion des enseignants sur les méthodes d'enseignement adaptées aux activités ludiques. Nous avons reçu diverses réponses, notamment concernant l'enseignement de la langue française et sa difficulté.

En effet, la complexité de la langue et les règles qui lui sont propres rendent sa compréhension ardue. De plus, il est difficile pour les enseignants de transmettre les informations aux élèves, étant donné que le français est une langue nouvelle pour eux, différente de leur langue maternelle, le kabyle.

Cette situation ajoute une charge supplémentaire à l'élève, qui a du mal à résister et à se concentrer tout au long de sa scolarité. Chaque élève étant unique, l'enseignant joue un rôle crucial en comprenant les besoins individuels et en utilisant différentes méthodes pour expliquer les leçons aux élèves.

Nous avons également observé que l'un des enseignants a souligné l'importance de l'état psychologique de l'élève parmi les compétences en classe. Bien que la psychologie soit effectivement un facteur clé dans l'éducation, il est essentiel de se concentrer en premier lieu sur les bases de l'élève, en étant un enseignant de la langue française et en fournissant un enseignement approprié.

L'utilisation d'activités ludiques en classe est essentielle, car elle représente la méthode la plus motivante. Les enfants sont naturellement attirés par le jeu, ce qui

permet à l'enseignant de gagner leur attention et de les engager davantage dans le processus d'apprentissage, quel que soit leur niveau scolaire.

Concernant les activités ludiques et les non ludiques, nous pouvons dire qu'elles n'ont pas la même valeur, chacune joue un rôle important dans l'enseignement du FLE et cela diffère selon la leçon donnée.

Quant à l'échelle, il est évident de dire que nous n'avons pas tous cette culture d'enseigner par des jeux et laisser nos enfants étudier et apprendre en s'amusant.

Nous n'avons pas à évaluer les élèves en classe quand il s'agit de l'usage de ces activités pour ne pas créer un climat de pression et compétitif puisque l'élève participera juste pour la note et non pas pour le savoir.

### **5. Proposition des types d'activités**

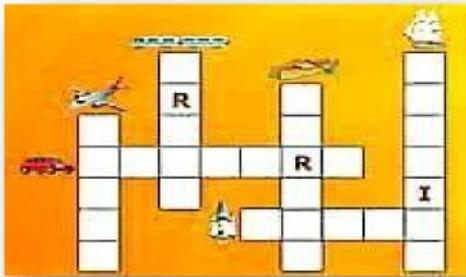
Nous avons identifié certaines lacunes dans le manuel scolaire destiné aux élèves de troisième année primaire. Afin de combler ces lacunes et d'enrichir l'expérience éducative, nous avons proposé une série d'activités manquantes, accompagnées d'illustrations appropriées. Ces activités sont assorties de consignes claires, mettant en évidence les compétences visées. Notre objectif est de fournir aux enseignants des ressources complémentaires pour diversifier leurs pratiques pédagogiques et favoriser l'engagement actif des élèves dans leur apprentissage.

• Jeu de mots croisés éducatifs

**Activité 1 :** Jeu de mots croisés éducatifs.

**Consigne :** Sous les cases vides, veuillez inscrire les mots qui correspondent aux dessins illustrés.

**Image :**



**Compétences visées :** L'activité de mots croisés éducatifs vise à renforcer le vocabulaire des élèves et à améliorer leur compréhension des mots, en les mettant au défi d'utiliser des définitions ou des indices pour résoudre les mots croisés.

• **Jeu de construction**

**Activité 2 :** Jeu de construction.

**Consigne :** Utilisez les blocs de construction fournis pour construire une tour aussi haute que possible en temps donné.

**Image :**



**Compétences visées :** La pratique du jeu de construction favorise le développement de la coordination œil-main, la résolution de problèmes, les compétences en mathématique liées aux concepts de taille et de mesure, ainsi que les compétences en communication et en collaboration.

- Jeu de rôle

**Activité 3 : Jeu de rôle**

**Consigne :** Jouez le rôle d'un personnage dans une situation donnée et interagissez avec d'autres joueurs pour résoudre des problèmes, prendre des décisions et développer une narration collaborative.

**Image :**



**Compétences visées :** La participation à des élèves à des activités sportive encourage le développement de l'empathie de la créativité, de la résolution de problèmes, des compétences en communication de la prise de décision, de la coopération et de la pensée critique offrant aux individus une multitude d'opportunités pour cultiver ces compétences essentielles.

- **Courses à relais**

**Activité 4 : Courses à relais**

**Consigne :** Formez des équipes de 4 à 6 élèves. Chaque équipe se place en ligne derrière une ligne de départ. A tour de rôle, chaque élève court jusqu'à une ligne d'arrivée située à une distance déterminée, puis revient pour toucher la main du prochain coureur qui partira à son tour. L'équipe qui termine la course en premier remporte le relais.

**Image :**

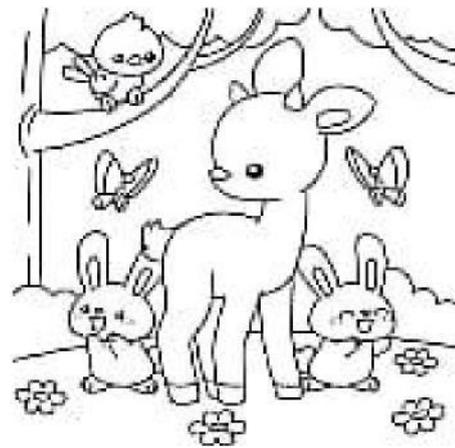
**Compétences visées :** La pratique de la course à relais favorise le développement de la coordination motrice de la vitesse de l'endurance, de la collaboration et de la compétition amicale, offrant aux participants une expérience sportive dynamique et enrichissante.

- **Coloriage collaboratif**

**Activité 5 :** Coloriage collaboratif.

**Consigne :** Chaque élève, en se regroupant par des petits groupes peut colorier une partie du dessin en utilisant des différentes couleurs favorisant ainsi la collaboration artistique et l'expression individuelle.

**Image :**



**Compétences visées :** Le coloriage collaboratif favorise le développement social émotionnel, artistique et cognitif des élèves en les encourageant en expression créative, la communication interpersonnelle, la coordination Visio-motrice et la stimulation cognitive.

## **Conclusion**

En conclusion, la partie pratique a commencé par la présentation et la distribution d'un questionnaire auprès des enseignants de troisième année primaire. Il visait à satisfaire leurs opinions et leurs expériences concernant les activités ludiques utilisées dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE).

Nous avons ensuite analysé les réponses obtenues, ce qui nous a permis d'obtenir un aperçu des perceptions des enseignants quant à la valeur pédagogique des activités ludiques.

La majorité des enseignants interrogés ont exprimé leur conviction quant à l'efficacité de ces activités comme outil d'enseignement et d'apprentissage du FLE. En poursuivant notre étude, nous avons examiné les activités ludiques déjà présentes dans notre corpus. Nous les avons analysées en termes de pertinence et d'adéquation par rapport aux objectifs d'apprentissage. Cette analyse a mis en évidence certaines lacunes et nous a permis d'identifier des activités manquantes qui pourraient être ajoutées pour améliorer l'apprentissage des apprenants.

## *Conclusion générale*

## Conclusion générale

---

---

Au cours de cette étude, nous avons mené des recherches approfondies pour répondre à la problématique suivante à savoir comment analyser la consistance des activités ludiques dans le manuel scolaire de 3<sup>ème</sup> année primaire ?

Nous avons décidé de cibler les élèves et le niveau de troisième année primaire, car leur première année d'étude du français nécessite une approche ludique afin d'acquérir les bases de l'écriture et de se familiariser avec cette nouvelle langue.

Notre objectif de recherche est de déterminer en quoi la position qu'occupe les activités ludiques dans le manuel scolaire algérien de 3<sup>ème</sup> année primaire et de savoir comment analyser ces activités ?

Pour répondre à notre question de recherche nous avons cherché à confirmer et à infirmer les hypothèses suivantes :

- Proposer une activité autour du jeu aux élèves, aussi leurs donner la possibilité de découvrir et avoir envie de vivre de nouvelles activités et expériences afin qu'ils puissent partager ce qu'ils aiment et s'exprimer.
- Les activités ludiques sont considérées comme outils de classe, et un lien de diffusion des savoirs par le biais d'intervention ludique, de loisir et de distraction. À partir de ce type d'apprentissage ; les apprenants améliorent leurs connaissances et s'appuient sur leurs enseignants.
- Les activités ludiques et les activités non ludiques se distinguent par leur nature et leur objectif ; les activités ludiques pour principale but d'offrir du divertissement du plaisir et de l'amusement ; les activités non ludiques sont orientées vers la réalisation d'objectifs pratiques ou fonctionnels.

Dans notre étude, nous avons suivi une méthodologie qui nous a permis d'obtenir des réponses à nos questions initiales.

Dans la partie pratique de notre travail consistait à analyser les questionnaires que nous avons distribué aux enseignants de 3<sup>ème</sup> année primaire, ces analyses ont confirmé nos hypothèses.

## Conclusion générale

---

---

En résumé nous avons constaté que les activités ludiques peuvent être une excellente façon d'encourager les élèves à s'exprimer et à participer activement. Ces activités favorisent l'expression personnelle, l'ouverture d'esprit et la découverte de nouveaux intérêts avec leurs camarades.

Nos résultats confirment que les activités ludiques sont un outil pédagogique efficace pour transmettre des connaissances en utilisant des interventions ludiques, réactives et divertissement. Les apprenants améliorent ainsi leurs connaissances et s'appuient sur leurs enseignants pour soutenir leur progression.

Ces activités offrent du divertissement du plaisir et l'amusement, stimulant ainsi l'engagement actif la créativité et la coopération. En revanche, les activités non ludiques sont plus orientées vers l'atteinte d'objectifs pratiques ou fonctionnels, développant des compétences spécifiques et transmettent des connaissances. Bien que ces différents types d'activités jouent un rôle important dans l'apprentissage de l'éducation. Les résultats de notre étude confirment nos trois hypothèses initiales et soulignent l'importance de ces activités dans le processus d'apprentissage et l'éducation.

Pour terminer, nous espérons que cette étude a mis en évidence l'importance des activités dans l'enseignement de FLE. Nous souhaitons également que les enseignants accordent l'avantage de cette approche et que le programme de 3<sup>ème</sup> année primaire intègre l'avantage du jeu, en mettant l'accent sur la pédagogie ludique dans l'apprentissage de FLE. Cette approche ludique et pédagogique plongent l'enfant dans un monde qu'il apprécie où il prend plaisir à apprendre et ce qui facilite sa mémorisation et favorise son développement psychologique et pédagogique.

*Références  
bibliographiques*

### Ouvrages théoriques :

- Roger Caillos (1992,p.03)
- Roger Caillos *.les yeux et les hommes, Paris, Gallimade, 1991, p.42-43.*
- DEGRANDMONT. (N01), *pédagogie du jeu, du normal au déficient, coll. Théorie et pratique dans l'enseignement. Ed. Logique, Montréal 1995, p.51.*
- Silva H. (01) . *Le jeu en classe, de langue, coll. Technique et pratique de classe, Ed. Pierre earpentie, Paris, 2008, p.14*
- HENRIOTG. (01). *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique, Ed Jose corti, Paris, 1989, p.10.*
- J.P.Cuq. *Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p. 16.*
- Nicole de Grandmont. *Pédagogie de jeu ; jouer pour apprendre, Boeck, Paris, p.96.*
- MEGUENNI LAHRECHE. , p.461.

### Dictionnaires :

- Robert, Pull 1981, p.1046.
- Cuq. Jean Pierre, 2003 *dictionnaire du français langue étrangère et second, p.14-15.*
- Dictionnaire le grand robert, p.267.(consulté le 20/02/2023)
- CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle. *Cours de didactiques de français étrangère et seconde, presses universitaire de Grenoble, 2008, p.416.*

### Thèses et mémoires :

- S MAIDA Aida, 2013/2014, *l'impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit, Mémoire, MASTER MOHAMED KHEIDER, BISKRA.*
- MAKHLOUFI Nassima, 2014/2015, *le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, thèse de doctorat, A.MIRA- BEJAIA.*
- SOFIANE HARRACHE, 2019/2020, *fondements et perspectives du ludique dans l'enseignement/ apprentissage de FLE au cycle primaire algérien : Analyse des manuels pratiques pédagogiques, thèse de doctorat, KASDI MARBAH OUARGLA.*

### **Documents pédagogiques :**

-Manuel scolaire de 3AP.

### **Sitographie :**

[www.edufrance.com](http://www.edufrance.com)( consulté le 15/01/2023).

<http://dictionnaire.lerobertcom/definition/enseigner> (consulté le 20/02/2023).

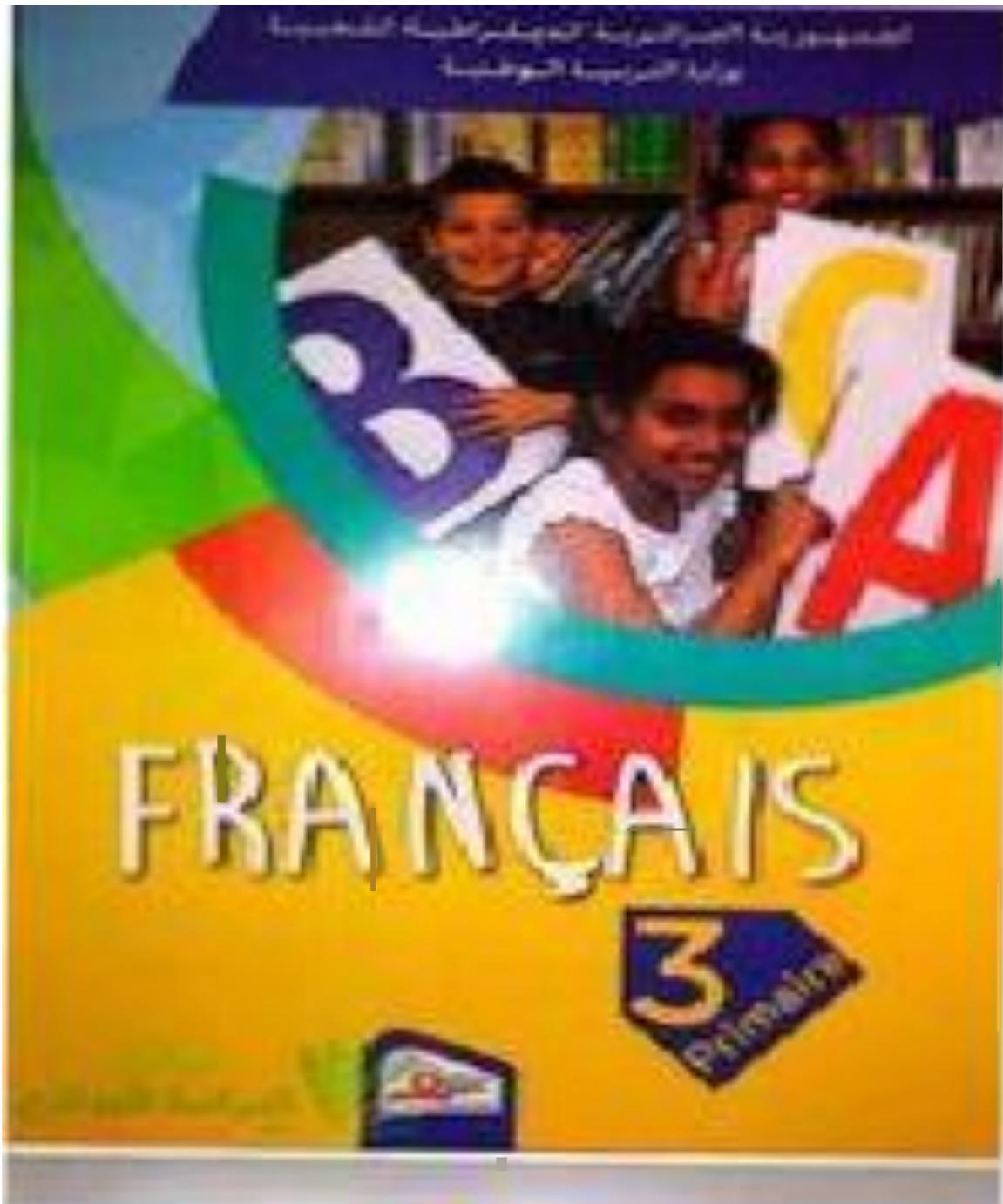
<http://www.academia.edu/download/34802552/jeuxcommunicatifs.pdf> (consulté le 20/01/2023).

<http://ludiqueenclasse.blogspot.com/2015/12/Lesactivit sludiques-enclasse-de.html>  
(consult  le 05/04/2023).

# ***ANNEXES***

## Annexes

Annexe n°01 : La couverture du manuel scolaire 3<sup>o</sup> année primaire :



Annexe n°01 :



**Bonjour Madame! Bonjour Monsieur'**

**Bonjour Madame la Lune !**

**Que faites-vous donc là ?**

**Je fais mûrir des prunes,**

**Pour tous ces enfants-là.**

**Bonjour Monsieur le Soleil !**

**Que faites-vous donc là ?**

**Je fais murir des groseilles,**

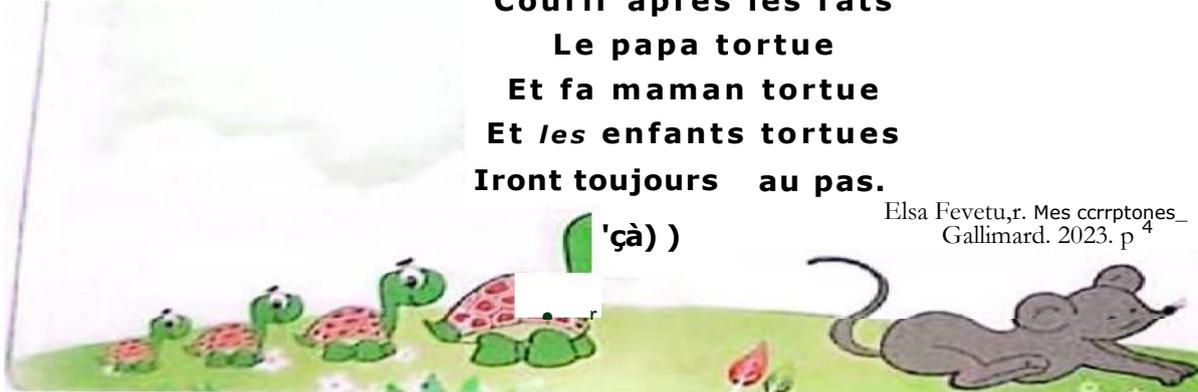
**Pour tous ces enfirts-là\ -\_\_ ` 1**



La famille tortue

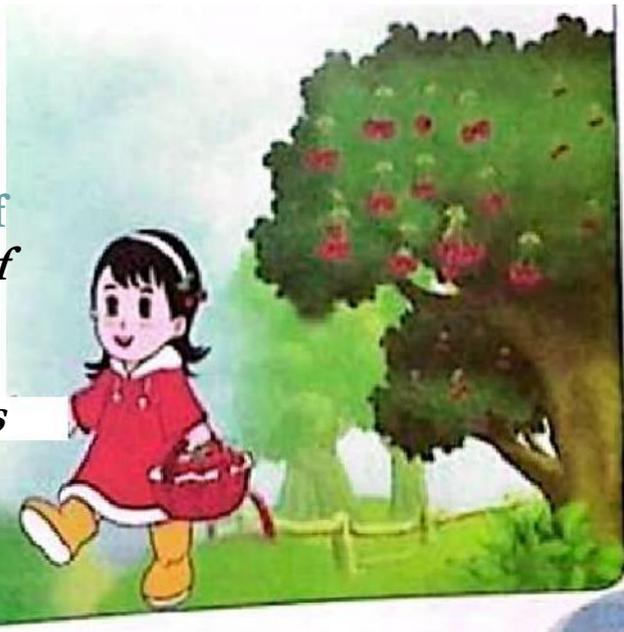
Jamais on n'a vu  
Jamais on ne verra  
La famille tortue  
Courir après les rats  
Le papa tortue  
Et fa maman tortue  
Et les enfants tortues  
Iront toujours au pas.

Elsa Fevetu, r. Mes crrptones\_ Gallimard. 2023. p 4



*Nous allons au bois*

*1, 2, 3  
lin, deux, trois  
Nous allons au bois  
4, 5, 6  
Quatre, cinq, six  
cueillir des cerises  
7, 8, 9  
Sept, huit, neuf  
dans un panier neuf  
10, 11, 12  
Dix, onze, douze  
Elles seront toutes  
rouges. c*



hociudine P•erre. corTtp1InC5 en  
liberté. N. thon, 1984. Po<sup>15</sup>

onquanw•cing

*eddirasamm*

# Annexes

€? Écoute. puis ris k poème. Recopie les mots qui se terminent par "C". "é",

"ez".

Les cprq sens



Deux yeux pour regarder.



Une bouche pour goûter.

Deux oreilles pour écouter.



Un nez pour humer,

Et deux mains pour toucher.

Ce n'est pas très compliqué.,

50P.t  
tees Je i. fera<

2006

Inn. it !LI

4..

I !IL nid I

,e1

... 1.41111111 10 Mill elii ila. 211,1•61

**I**

Illdà Ln 1.! il .r4P1111 li

ii<sup>e</sup>it .

°jldir<sup>d</sup>i.rij li. faibli: **fi.** °Mi tier4°

ol

**O**

:11211. :oi. rand, '11;7,illiffià.

llettià 'rifle **nfant.**, /pat kat  
i i

lb **datifidr,** 41 vit:, itciiLL.

(PD tint



(

## Annexes

### *pinn, plein*

J'ai perdu nies gants,  
Ma baguette en or,  
Mon flocon d'argent,  
Maman,  
Demandait à boire,  
Son petit chaton,  
Demandait du son,  
Sa petite fille,  
Joue aux billes,  
Son petit garçon,  
Joue du **violon**.



Jacqueline P.erre. *Comptines* tr  
liber, é. Nathan. 1984. p

lis lo comptine.



bans les buissons  
il y a toujours quelque chose à foire,  
Attraper des papillons ou des hérissons,  
Se cocher dans les buissons,  
Les épines, ça pique.  
Tu t'y frottes tu t'y piques.  
Ces? comme ci,  
Cest COUACÇA



SÉQUENCE 1

**JE M'ENTRAÎNE**

① Lis le texte.

A la campagne

Aujourd'hui, les enfants se préparent pour aller à la campagne. Maman remplit le panier de beignets à la confiture de pêches, de lait et de fruits. Ils arrivent l'après-midi. Le trajet est magnifique. Les enfants courent entre les vignes pour une partie de cache-cache. A la fin de la journée, grand-père emmène sa famille pour dîner dans le verger. Les raisins sont délicieux.



① Lis le texte.

Tu connais le pommier ?

Dans le jardin de notre maison, nous avons des pommiers. Le pommier est un arbre fruitier. Ses feuilles sont ovales. Ses fleurs sont blanches et roses. La pomme est un fruit à pépins.

② Ta/ ton camarade montre l'image, tu dis, puis tu écris le mot du texte.




SEQUENCE 2

'1111P JE AA'ENTRA.L.r'tc

o Regarde le dessin, puis lis le texte.

Pe st arbre\_ . dc\_viendra lroria

C'est le 21 mars, la journée de Cabre\_ Les élèves planteront des arbres dans le jardin de récole. D'abord. la maîtresse distribuera les petits plants aux élèves Ensuite. Amine creusera un trou avec la pelle. Puis Sonia plantera le petit arbre: Enfin. Omar arrosera les petits plants. Quel beau printemps I



SEQUENCE 3

J'ÉCRIS ET JE LIS

US le poème. People les frets eu se terinvext par 'tuer"

Je marche lentement,
Je respire doucement
TOUT lentement,
Tout doucement ( )
Je marche calmement
Je respire profondément
L'air de la rue.

noch.oliteejecn Pte nt xa Pive-
ENA j9k :3



# JE M'ENTRAÎNE

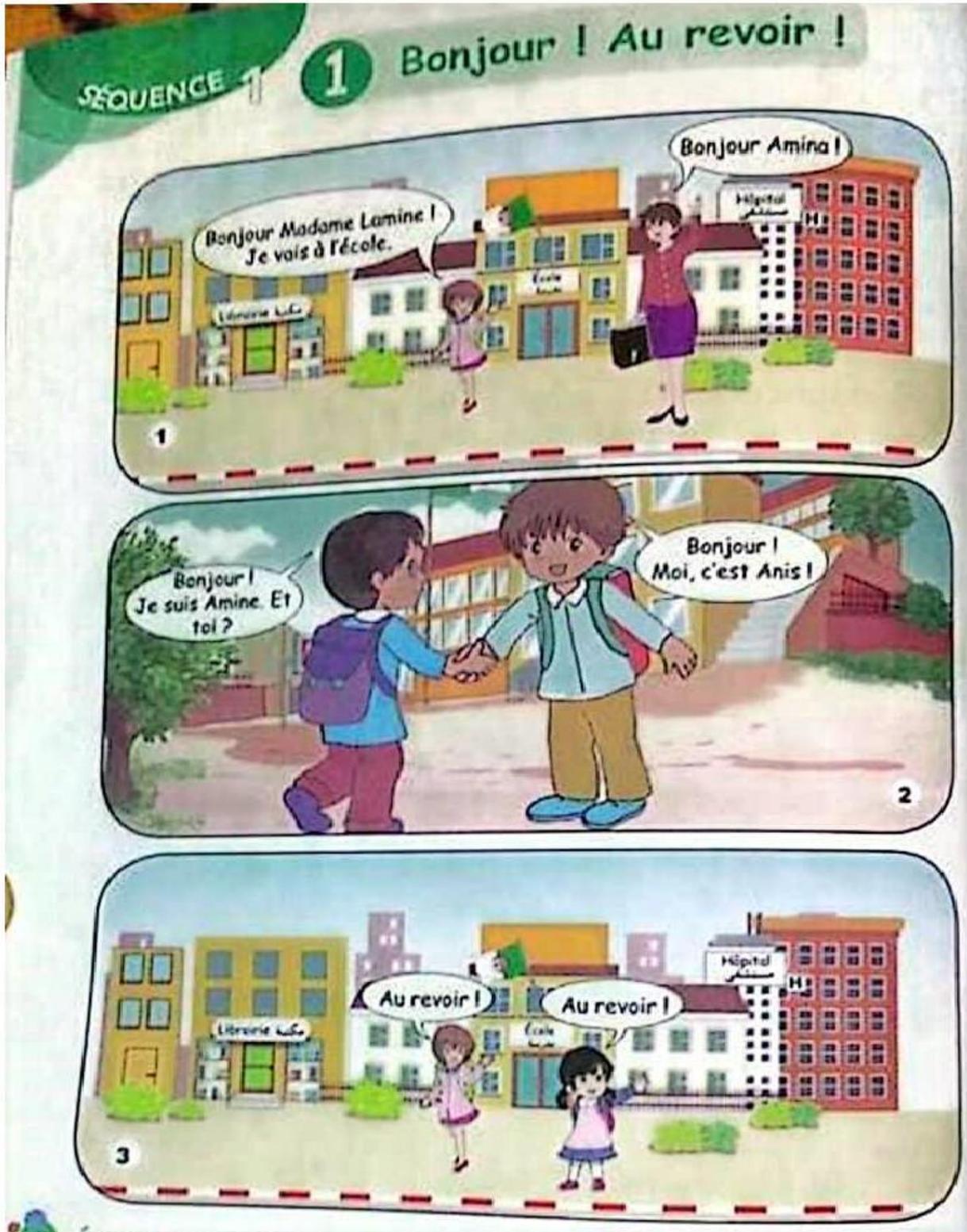
SÉQUENCE 3

Lis le texte.

## Chez mes grands-parents

C'est le soir, grand-mère a servi des nouilles au fromage et une soupe de fenouil. Mais voici aussi la crème à la vanille au dessert ! Bébé gazouille dans son berceau. Yacine débarrasse la table. Il porte les assiettes et la corbeille de pain. Maintenant, Narimane se rapproche du fauteuil de sa grand-mère pour écouter une jolie histoire.









2

2

) Ou est-ce-que tu veux manger ?

1311 -

Qu'est-ce que tu veux manger, Fonda ?

Je veux manger de la confiture de coing.

groner comme ta tante

1

Oui, surtout maniez-vous bien de 93teouk, le soir

2

Qu'est-ce que tu veux boire, Pte ?

Je veux boire un jus de fraise Et toi Moustapho ?

Je veux une &ai', Io vanille. Merci oncle Nabi' )

Écoute. puis dès cc qu'il faut manger pour bien grandir. >Zn

Écoute et répète le dialogue avec tes camarades



beiiiiid,,se r

eddireatom

,war.inieut un





Pourquoi? .....

...

7- Auquel moment proposez-vous les activités ludiques ?

- Au début de la séance
- Au milieu de la séance
- À la fin de la séance

Comment ?

8- Qu'est ce que vous proposez comme activités ludiques à vos apprenants ?

Les bandes dessinées

Les comptines

Les jeux de mots

Les devinettes

Le poème

Autres .....

9- Est-ce que les activités ludiques ont la même valeur pédagogique que les activités non-ludiques pour l'enseignement du français de l'élève, du 3<sup>ème</sup> AP ?

O u i  N o n

Justifier.....

10- La pratique des activités ludiques simules-t-il les apprenants ? •

Au préscolaire

Au primaire

Au collège

Pourquoi ? .....

11- Dans quelle échelle sommes-nous enclins à faire introduire les activités

ludiques ? L

## Annexes

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

12- Quelles sont les difficultés de faire apprendre une langue aux élèves ?

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

13- Est-ce que les mesures d'évaluation sont prises pendant la mise en place des activités ludiques ?

Oui  Non

Si c'est oui dans quel but réalisez-vous l'évaluation ?

- Vérifier le travail de l'élève
- > Vérifier les erreurs de l'élève
- Montrer les capacités de l'élève **D**

Autres.....  
.....  
.....

Si c'est non dites pourquoi ? .....

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

## Annexes

Bon

Faible



### Questionnaire sur l'analyse des activités ludiques

Dans le cadre de notre travail qui portant sur < L'analyse des activités ludiques chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> AP > nous vous proposons ce questionnaire :

1-Formation :

Licence

Master



Doctorat

Autre...

2-Durée de pratique dans un domaine spécifique .....

3-L'enseignement du français est-il en train de se complexifier ou de devenir plus accessible ? Dites pourquoi ? ....

*Ordeerfezezedre,,a4".•••••*  
(,974025ez..e3•  
,,elw.ae.,eteue-liettete;e2.)u-âji<sup>420</sup>;  
—e/celeaenderzes *longs*.j.,ezdA,..ei••  
*langue*.1F3.L/e2(.02Ae; tîleUtbneeiLd.e.  
*langue*./ent/vint M.I.AttenA)I44;52..;) le."..17.kvlet2J

4-Comment évaluez-vous le niveau de vos élèves en général ? Le considérez-vous comme :

Très bon

Moyen

1/1

5- Quelles sont les compétences sur lesquelles les enseignants mettent l'accent durant les cours ?

- Ecouté et compréhension
- Expression orale
- Lecture et compréhension
- Rédaction et expression écrite
- Etat psychologique

Justifier votre réponse (*i4ez.e,..el-"e-ebiGereeeneyeeke 6-*

Utilisez-vous des activités ludiques dans votre enseignement français ?

Oui 1/1

Non

9

## Annexes

Pourquoi ? ... iten. nrearet n Jeig-42-1

, a.aq,élékrid>eeler-ea-

/erryele" a'he.....

7- Auquel moment proposez-vous les activités ludiques ?

- Au début de la séance
- Au milieu de la séance
- À la fin de la séance

Comment ?

8- Qu'est ce que vous proposez comme activités ludiques à vos apprenants ?

Les bandes dessinées

Les comptines 171

Les jeux de mots **E**

Les devinettes

Le poème Z

Autres

te&

9- Est-ce que les activités ludiques ont la même valeur pédagogique que les activités non-ludiques pour l'enseignement du français de l'élève, du 3<sup>ème</sup> AP ?

Oui **C**

Non **n**

.,Zp14.4.....

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

10- La pratique des activités ludiques emules-t-il les apprenants ?

Au préscolaire

Au primaire **∠**

Au collège



Pourquoi ?... 1.e-et..e7teed;:\*Vie4"1

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

11- Dans qu'elle échelle sommes-nous enclins à faire introduire les activités ludiques ?

*De* ..... 71 eident:frfeeele .....

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

12- Quelles sont les difficultés de faire apprendre une langue aux élèves ? d.4.e.,•ge.«. • •

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

13- Est-ce que les mesures d'évaluation sont prises pendant la mise en place des activités ludiques ?

Oui **D** Non **2**

Si c'est oui dans quel but réalisez-vous l'évaluation ?

Vérifier le travail de l'élève **D**  
↳ Vérifier les erreurs de l'élève **E**  
Autres Montrer les capacités de l'élève **EI**

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

Si c'est non dites pourquoi ? •

,fej/ke744neAe 4(YeAhinglileeve  
!neer»

• -"A 11444444 .....

.....  
.....

Questionnaire sur l'analyse des activités ludiques

Dans le cadre de notre travail qui portant sur « L'analyse des activités ludiques chez les apprenants de 3<sup>e</sup>me AP » nous vous proposons ce questionnaire :

1-Formation :

Licence  Autre... Master  Doctorat

2-Durée de pratique dans un domaine spécifique ..... 4 ans

3-L'enseignement du français est-il en train de se complexifier ou de devenir plus accessible ? Dites pourquoi ?

Non, se complexifie parce ... 4yl.e.ukuletes.19.f

9<sup>e</sup> en reM 6914fatetb.

élèves du 4<sup>e</sup> lit ce que enseignant marche et se qui ne marche avec les petits

4-Comment évaluez-vous le niveau de vos élèves en général ? Le considérez-vous

comme : Très bon D Moyen  Bon D Faible

5- Quelles sont les compétences sur lesquelles les enseignants mettent l'accent durant les cours ?

> Ecouté et compréhension E
> Expression orale 111
> Lecture et compréhension E
Rédaction et expression écrite E
D

Justifier votre réponse ? ..té ..itfee.J ele i•e/L.e.3

6-Utilisez-vous des activités ludiques dans votre enseignement français ?

Oui D Non

Pourquoi? COM... eet...A.A... r i da..

ea]e .,434,,;u):Les.....efea.

7- Auquel moment proposez-vous les activités ludiques ?

- Au début de la séance
- Au milieu de la séance
- la fin de la séance

Comment ?

8- Qu'est ce que vous proposez comme activités ludiques à vos apprenants ?

- Les bandes dessinées  Les comptines
- Les jeux de mots  Les devinettes
- Le poème

Autres .....egizzaaa-e-441-es --11411.-

-fieuet413 ,1121.41f. de. CRSéTtu

9- Est-ce que les activités ludiques ont la même valeur pédagogique que les activités non-ludiques pour l'enseignement du français de l'élève, du 3ème AP ?

- Oui  Non

Justifier.:

*activités ludique aura plus de fruits chez l'apprenant (le résultat sera +), mais on ne travaille*

44/4

8- La pratique des activités ludiques simules-t-il les apprenants ?

- Au préscolaire  Ki  Au primaire  1111  Au collège  El

Pourquoi ? COLer,L. .... 214

.....te' tet ... sit \54—ta" etc,et.teace.

..... ci) I .....  
.....  
.....

9- Dans qu'elle échelle sommes-nous enclins à faire introduire les activités ludiques

a n

..... çî-

.....  
L 41.°1C. ... .NPie . 12..4,  
.....  
.....  
.....

12- Quelles sont les difficultés de faire apprendre une langue aux élèves ?

*Les  
de . 2 4 t a t i ,  
lang  
trav*

-ro-44

ield-

*de  
des  
hauts*

*kee 11444*

*J. Ate.*

13- Est-ce que les mesures d'évaluation sont prises pendant la mise en place des activités ludiques ?

Oui

Non D

Si c'est oui dans quel but réalisez-vous l'évaluation ?

- Vérifier le travail de l'élève
- Vérifier les erreurs de l'élève Ki
- Montrer les capacités de l'élève D

eies.....

--a.rifete.41e1.14-te

Si c'est non dites pourquoi ?

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

**Questionnaire sur l'analyse des activités ludiques**

Dans le cadre de notre travail qui portant sur 'g I :analyse des nrtivIIION ludiques chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> Ai'» nous VOIIN proposons et questionnaire

1-Formation :

Licence **EI** Master notiorat  
Autre... ..

2-Durée de pratique dans un domaine spécifique.....

3-L'enseignement du français est-il en train de se complexifier ou de devenir plus accessible ? Dites pourquoi ?.....

.....  
"Laye:14d

..... at.....944t ...dA2-amst

4-Comment évaluez-vous le niveau de vos élèves en général ? Le considérez-vous comme :

Très bon **D** Moyen  
Bon **D** Faible **D**

5- Quelles sont les compétences sur lesquelles les enseignants mettent l'accent durant les cours ?

- > Ecouté et compréhension Er
- » Expression orale **D**
- > Lecture et compréhension **R**
- > Rédaction et expression écrite
- > Etat psychologique

Justifier votre réponse ? .....

6-Utilisez-vous des activités ludiques dans votre enseignement *français*?

Oui Non **D**

pourquoi ? ... lik/ ..... ColfluLeA4..da.....  
.... ret ..... rnal.ecnie)

7- Auquel moment proposez-vous les activités ludiques ?

Au début de la séance	<input type="checkbox"/>
Au milieu de la séance	<input checked="" type="checkbox"/>
À la fin de la séance	<input type="checkbox"/>

Comment ?

8- Qu'est ce que vous proposez comme activités ludiques à vos apprenants ?

Les bandes dessinées  Les comptines

Les jeux de mots  Les devinettes

Le poème

Autres .....  
.....  
.....

9- Est-ce que les activités ludiques ont la même valeur pédagogique que les activités non-ludiques pour l'enseignement du français de l'élève, du 3<sup>ème</sup> AP ?

Oui  Non

Justifier... *des activités ludiques* ... 1.2,c)1444.

"T etuter...q . i:-.t,C.,\_.Piv, CIG tet5.-Mg.. 41,01 ;14,GL:cf t,fA .  
...a/14,la... C.!.ak> OS..... a..01,..e.);-,Q.  
.1...e(A.914-

Au préscolaire  Au primaire  Au collège

Pourquoi ?... *car que les élèves aime apprendre*

*en j'ettekit* ..  Ce Yven  
quin. *est* 1 e. 1e/4 .02:tee/Le VII. *histoire des*

• •C49144,ta/WeetAt J.f.7 I

11- Dans Dans qu'elle échelle sommes-nous enclins à faire introduire les activités ludiques ?

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

**12- Quelles sont les difficultés de faire apprendre une langue aux élèves ?**.....

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

**13- Est-ce que les mesures d'évaluation sont prises pendant la mise en place des activités ludiques ?**

O u i  N o n

Si c'est oui dans quel but réalisez-vous l'évaluation ?

- r Vérifier le travail de l'élève  D
- r Vérifier les erreurs de l'élève
- Montrer les capacités de l'élève  D

Autres.....  
.....  
.....

Si c'est non dites pourquoi ? .....

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



## Résumé

Notre travail s'inscrit dans le domaine de la recherche en didactique des langues, plus spécifiquement dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE). Notre étude se concentre sur l'importance des activités ludiques et leur utilisation accrue dans l'enseignement primaire, en particulier pour les élèves de la 3ème année.

Dans le cadre de cette étude, nous avons sélectionné plusieurs activités du manuel scolaire afin de les analyser et d'évaluer leur contribution à l'enseignement et à l'apprentissage du FLE. Notre objectif est également de proposer de nouvelles activités qui pourraient être intégrées dans le manuel de la 3ème année primaire, dans le but d'offrir une variété d'activités ludiques pour faciliter l'apprentissage des apprenants.

**Mots clés :** Enseignement, apprentissage, FLE, activité ludique, cycle primaire, motivation .

## ملخص

عملنا يندرج ضمن مجال البحث في تعليم اللغات، وتحديداً تعليم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية . تتركز دراستنا على أهمية الأنشطة الترفيهية وزيادة استخدامها في التعليم الابتدائي، وخاصة لتلاميذ السنة الثالثة ، في إطار هذه الدراسة، قمنا باختيار عدة أنشطة من الكتاب المدرسي لتحليلها وتقييم مساهمتها في تعليم اللغة الفرنسية وتسهيل مناقشتها، هدفنا أيضاً هو تقديم أنشطة جديدة يمكن أن تُدمج في الكتاب المدرسي للسنة الثالثة ابتدائي بهدف تقديم مجموعة متنوعة من الأنشطة الترفيهية لتسهيل عملية التعلم للتلاميذ.

باختصار، يندرج عملنا في سياق بحثي يهدف إلى فهم أهمية الأنشطة الترفيهية في التعليم الابتدائي وتعزيز استخدامها، وذلك من خلال تحليل الأنشطة الموجودة في الكتاب المدرسي واقتراح أنشطة جديدة لتنوع وتسهيل عملية تعلم التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: التدريس، التعلم، الألعاب الترفيهية، الطور الابتدائي، التحفيز.

## Abstract

Our work falls within the field of language education research, specifically in the teaching of French as a foreign language (FLE). Our study focuses on the importance of recreational activities and their increased use in primary education, particularly for third-grade learners.

Within this study, we have selected several activities from the textbook to analyze and evaluate their contribution to the teaching and learning of FLE. Our objective is also to propose new activities that could be integrated into the third-grade textbook, with the aim of providing a variety of recreational activities to facilitate the learning of the learners.

**Keywords :** teaching, learning , games, tasks and activities, motivation .