

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur  
Et de la recherche scientifique  
Université Abderrahmane Mira – Béjaïa  
Faculté des Lettres et des Langues  
Département de français



وزارة التعليم العالي و البحث العلمي  
جامعة عبد الرحمان ميرة - بجاية  
كلية الآداب واللغات  
قسم اللغة الفرنسية

# Mémoire

Pour l'obtention de Master en Français Langue Etrangère

*Option* : Didactique

**Le ludique et l'instauration des compétences  
linguistique chez les apprenants du primaire  
cas de 5ème année**

**Présenté par :**

BOULAINCER Fahima  
&  
BOUHADJ Taklit

**Sous la direction de :**

MAKHLOUFI Nassima

2015 - 2016

## Remerciements

Nous tenons à remercier d'abord notre bon Dieu qui nous a donné le courage afin de terminer ce modeste travail. Nous tenons à remercier aussi toute personne qui nous a aidées de près ou de loin à réaliser ce mémoire, particulièrement nos familles qui nous ont toujours encouragées et soutenues durant toutes nos études.

Nous tenons à adresser nos remerciements et exprimer notre reconnaissance à notre promotrice M<sup>elle</sup> Makhloufi, pour son aide précieuse, ses conseils et son grand contribution à réaliser notre recherche.

Nous remercions également les membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail de recherche.

Comme nous tenons à remercier les deux classes de la 5<sup>ème</sup> année primaire ainsi leurs enseignants pour leur énorme collaboration.

## Dédicaces

Je dédie ce mémoire aux personnes les plus proches de moi : à mon cher père que Dieu le garde et ma très chère mère qui a été toujours à mes côtés, mes frères Allaoua, Dadou et Hichem et mes sœurs Sabrina et Sylia, qui ont toujours été présents pour me soutenir dans les moments les plus difficiles.

Mes deux grands parents et surtout ma grand-mère paternelle Hedjila que dieu l'accueille dans son vaste paradis. Pour mon fiancé Loucif qui m'a encouragé tout au long de mon parcours universitaire.

Je le dédie aussi à ma future belle-famille, à tous mes amis surtout Kenza et Linda et à tous mes proches.

ROUHADJ TAKLIT

## Dédicaces

Je dédie ce mémoire aux personnes les plus chères de ma vie : mon cher père que dieu me le garde, ma très chère mère qui a été toujours à mes côtés, elle m'a soutenu durant toutes mes études, et mes agréables grands parents, à ma sœur Sylia et à mon frère Kaci.

Je le dédie aussi et plus particulièrement à mon mari Nacer qui a été très patient avec moi, qui m'a conseillé, encouragé dans les moments de fatigue et de désespoir et mon futur enfant que j'attends avec impatience.

Je le dédie encore à ma belle-famille, tous mes amis sans exception et tous mes proches.

BOULAINCER      FAHIMA



## Sommaire :

<b>Introduction générale :</b> .....	<b>07</b>
<b>Chapitre 1 : Le ludique pour l'apprentissage du français</b> .....	<b>11</b>
Introduction.....	11
1.1. Définition des concepts : jeu, activité ludique, compétence linguistique et communicative .....	11
1.2. Les jeux, les activités et les supports ludiques pour l'apprentissage du FLE au primaire.....	13
1.3. Apport des activités ludiques dans l'enseignement du FLE.....	17
1.4. Les contraintes des activités ludiques .....	19
Conclusion partielle .....	19
<b>Chapitre 2 : Les activités ludiques en classe de 5<sup>ème</sup> A.P.</b> .....	<b>22</b>
2.1. Place du ludique dans le manuel scolaire.....	22
2.2. Représentation des enseignants du ludique : enquête par questionnaire.....	28
2.3. Les pratiques ludiques en classe de 5 <sup>ème</sup> AP.....	35
Conclusion partielle .....	45
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>47</b>
<b>Bibliographie</b>	
<b>Annexes</b>	

# **Introduction générale**

---

L'enseignement/apprentissage du FLE est l'une des principales préoccupations dans le domaine de la formation scolaire. Selon le programme de la 5<sup>ème</sup> année « *L'enseignement du français à l'école primaire a pour but de développer chez le jeune apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral (écouter/parler) et à l'écrit (lire/écrire) dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif* ». (MEN, 2011 : 03). Nous comprenons par cette citation que les quatre habilités sont visées dans l'enseignement du FLE au primaire.

Ce domaine a aussi d'autres objectifs comme l'affirme Morsly « *l'enseignement d'une langue étrangère permet généralement de répondre à deux types de besoins : un besoin culturel et un besoin communicatif au sens large* » (1988 :201, cité par Berkane, 2012 :11). D'après cette citation nous saisissons que l'enseignement du FLE permet à l'élève de connaître différentes cultures qui le conduisent vers une vaste ouverture sur le monde et lui permet de s'exprimer dans différentes situations de communications.

Cependant, cet enseignement est un « défi » à tous les niveaux scolaires à cause du manque de moyens pédagogiques qui empêche l'apprenant de construire ses savoirs. Il serait intéressant de combler ce manque par l'intégration des outils pédagogiques adéquats et mettre en pratique des supports et des activités attractifs dans une situation pédagogique dans le but d'attirer l'attention des élèves et de faciliter l'enseignement/apprentissage du français (Makhloufi, 2015 : 10-11).

Notre mémoire, qui s'inscrit dans le cadre de la didactique du FLE a pour thème « le ludique et l'instauration des compétences linguistiques chez les apprenants du primaire ». Nous nous sommes intéressées à cet aspect car il a été démontré que le ludique facilite la tâche à l'enseignant en lui permettant de transmettre son message et à l'apprenant en développant ses compétences et ses connaissances. Comme tout apprentissage commence à l'école primaire qui est le pilier principal de la plate-forme commune, nous l'avons choisi pour effectuer notre étude sur la mise en place des activités ludiques à ce cycle. L'objectif de notre recherche est de montrer la place et le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les apprenants de la 5<sup>ème</sup> année primaire. C'est pourquoi nous posons les questions suivantes :

- Quelle place occupent les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en classe de 5<sup>ème</sup> A.P ?
- Quelles sont les compétences visées par les activités ludiques proposées ?
- Comment le ludique peut-il instaurer les compétences linguistique et communicative chez les apprenants du primaire ?

Pour répondre à ces questions nous avons émis trois hypothèses :

- Les activités ludiques auraient une place primordiale au cycle primaire, en les considérant comme un facteur suscitant la motivation chez l'apprenant qui se sent en sécurité ;
- Les compétences visées par les activités ludiques seraient : la mémorisation, la communication, l'orthographe des mots, la production et la maîtrise du lexique ;
- Le ludique pourrait rendre les apprenants actifs et les amènerait à participer dans les différents moments d'apprentissage (interaction entre apprenant/apprenant et apprenant/enseignant) ce qui facilite l'instauration des compétences linguistique et communicative.

Dans le but de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses, nous entamerons dans un premier temps, l'analyse du manuel scolaire de la 5<sup>ème</sup> AP pour déterminer la place du ludique. Dans un deuxième temps, une enquête par questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au primaire afin de savoir l'utilité des activités ludiques et leurs objectifs dans la classe de la 5<sup>ème</sup> année primaire. Dans un troisième temps, nous assisterons à des séances d'observation pour voir la mise en œuvre de ce genre de pratiques et leur intérêt pédagogique.

Notre travail de recherche s'articule autour de deux parties : la première partie est le cadre où nous devrions rendre compte et cernerons tout ce qui concerne le champ théorique en touchant quelques définitions des concepts clés qui figurent dans notre thème : jeu, activité ludique et compétence linguistique et communicative. Puis nous citerons les types d'activités ludiques que nous mettrons en œuvre et enfin l'apport

qu'apportent les activités ludiques et les contraintes rencontrées. Quant à la deuxième partie qui est pratique, elle sera consacrée à l'analyse des données collectées par les séances d'observation et les questionnaires destinés aux enseignants pour étudier les différentes activités ludiques utilisées en classe. En outre nous essayerons de découvrir l'utilité et l'apport des activités ludiques pour l'enseignement/apprentissage du FLE en assistant à la mise en pratique de quelques-unes de ces activités.

# **Premier chapitre**

## **Le ludique pour l'apprentissage du français**

---

Dans ce premier chapitre nous aborderons d'abord la définition des concepts clefs de notre travail de recherche qui sont le jeu, activité ludique et compétence linguistique et communicative, ensuite, nous indiquons les activités et les supports ludiques en classe de FLE et enfin l'apport de ces activités et leur contraintes.

## **1.1-définition des concepts : jeu, activité ludique et compétence linguistique et communicative**

### **1.1.1 Jeu**

D'après les lectures effectuées, le jeu est considéré comme un moyen primordial dans l'éducation de l'enfant, en développant l'aspect physique, mental et le travail collaboratif avec plaisir comme l'affirment Lester et Russel « *Les spécialistes de l'éducation, du développement de l'enfant, les pédiatres s'entendent pour dire que le jeu procure à l'enfant des expériences de mouvement, de créativité, d'amitié dans un contexte qui favorise le plaisir* » (2010 cité par Dugas et Point, 2012 : 15).

Le concept jeu porte plusieurs définitions données par différents auteurs, grâce à son apport positif pour le développement de l'enfant, nous citerons quelques-unes. Le Petit Robert décrit le jeu comme une « *activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure* » (1983 : 1046). A partir de cette définition nous saisissons que le jeu est considéré comme une tâche physique et un effort mental où celui qui la pratique ne se rend pas compte ni du temps qu'il lui consacre ni de l'espace où il la pratique, ce qui produit du plaisir.

Château définit le jeu comme suit « *Qui dit jeu dit à la fois effort et liberté, et une éducation par le jeu doit être source de peine physique autant que de joie morale* » (1967 : 183). Selon cette définition nous comprenons que le jeu et le travail sont deux activités inséparables puisqu'elles comportent les mêmes capacités réalisées par l'enfant à savoir la réflexion, le divertissement, la liberté et l'effort.

### **1.1.2 Les activités ludiques**

Dans le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde, nous relevons la définition suivante :« *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre 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 créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives* ». (Cuq, 2003:160). A la lumière de cette définition nous retenons que l'activité ludique développe la communication entre les apprenants par le travail en groupe et améliore leur imagination en veillant à susciter leur plaisir.

D'après les didacticiens Cuq et Gruca« *les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre : la pédagogie des jeux n'est plus à faire et tous s'accordent à en reconnaître les enjeux pédagogiques s'il supprime l'aspect pénalisant que peut avoir l'exercice ou s'il efface l'aspect rébarbatif que peut avoir quelquefois tout apprentissage* »(2005:457). Cette définition montre que les activités ludiques ont une importance dans les situations pédagogiques lorsqu'on élimine toute forme de punition pendant l'apprentissage.

Les deux concepts clefs résument que l'enseignement/apprentissage par les activités ludiques offre à l'enfant le plaisir d'apprendre en développant son imagination, son esprit de travailler en groupe et une motivation de s'exprimer et de communiquer en langue étrangère.

### **1.1.3 La compétence linguistique et communicative**

La compétence est toute capacité qu'un locuteur a acquis dans un domaine précis et pour mieux comprendre, le *Dictionnaire du français langue étrangère et seconde* la subdivise en deux types, la compétence linguistique



qui est une capacité d'apprendre les règles les plus simples d'une langue pour qu'il puisse communiquer et saisir des phrases de la langue, comme l'affirme Cuq en disant qu'elle est un ensemble des « *connaissances intuitives des règles grammaticales sous-jacentes à la parole qu'un locuteur natif idéal a de sa langue et qui le rendent capable de produire et de reconnaître les phrases correctes. Ces connaissances concernent les unités, les structures et le fonctionnement du code interne de la langue - phonologie, morphologie et syntaxe – dont l'étude sera décontextualisée, dissociée des conditions sociales de production de la parole* » (2003 :48).

La compétence communicative est définie comme étant « *la capacité d'un locuteur de produire et interpréter des énoncés de façon appropriée, d'adapter son discours à la situation de communication en prenant en compte les facteurs externes qui le conditionnent* » (ibid.). D'après cette définition nous saisissons que la compétence communicative c'est le fait d'être capable de produire des énoncés dans différentes situations de communications.

## **1.2. Jeux, activités et supports ludiques en classe de FLE**

Afin de faciliter l'enseignement/apprentissage du FLE, l'enseignant doit disposer pour ses cours de supports audio, audio-visuels et visuels qui jouent un rôle très important dans l'apprentissage, comme le montre Tardy « *l'essentiel de l'activité de l'enseignement sera de stimuler, d'encourager, d'aider à effectuer les bons choix d'activités, d'utiliser l'image pour faciliter la compréhension* » (1966 :25, cité par Amoura, 2010 :1).

### **1.2.1. Jeux de mots et devinettes**

La notion de jeu de mots signifie jouer avec les mots de la langue en créant plus d'un mot ou phrase qui doit être homophone opposé par le sens, tels que "sans son sont" et au même temps humoristique comme l'affirme le *Nouveau petit robert* dans sa définition de jeu de mots « *Allusion plaisante fondée sur l'équivoque de mots qui ont une ressemblance phonétique mais contrastent par le sens.* » (2007 :1389)

Les devinettes sont des jeux de mots divertissants où le joueur doit deviner ce qui se cache derrière une ou des phrase(s) proposée(s), comme déclare le *Petit*

larousse : « question plaisante dont on demande à quelqu'un, par jeu, de trouver la réponse » (2013 :340).

Nous avons trouvé aussi sur le site de Wikipédia qu'« une devinette est plus drôle quand celui qui l'a posée donne la réponse. De plus, la réponse à une devinette est souvent un jeu de mots, ce qui renforce l'effet comique. Celui qui pose la devinette peut renforcer la tension en sous-entendant que la réponse est évidente »<sup>1</sup>. La devinette est généralement un jeu de mots ludique, mais elle devienne plus plaisante quand on donne la réponse à la question posée, et ce qui la rend comique c'est en donnant des inspirations aux joueurs.

### **1.2.2. Ecriture créative**

Selon Cuq l'écriture est « une manifestation particulière du langage caractérisée par l'inscription, sur un support, d'une trace graphique matérialisant la langue et susceptible d'être lue » (2003 :78). Nous comprenons que l'écriture est un ensemble de signes oraux transcrits sous forme de signes graphiques en respectant les règles de la langue pour pouvoir lire un passage ayant du sens.

Le mot créativité renvoie à une activité d'invention et de création des énoncés qui sont illimités en respectant les règles déterminées de la langue comme le souligne Cuq « dans la théorie standard de Chomsky, la créativité est la capacité de fabriquer des énoncés en nombre infini à partir de règles finies et intériorisées » (2003 :60).

Selon Vanderheyde « l'écriture créative est une approche pédagogique abordant l'écriture sous une forme ludique, déliée dans un premier temps des contingences grammaticales, destinée à susciter chez l'apprenant, en y incluant la notion de plaisir, un réel désir d'écrire et d'être lu » (cité par Tardieu et Van Hoorne, 2003 :11). L'écriture créative est primordiale en classe du FLE parce qu'elle ne prend pas seulement en considération les habiletés de l'écriture fonctionnelle mais, elle s'intéresse au plaisir d'écrire. Les activités de rédaction qui focalisent sur des jeux d'écriture déclenchent la motivation des enfants, permettent d'avoir le désir, le goût d'écrire et d'être créatif ; elles permettent également l'instauration des

---

<sup>1</sup> Wikipédia, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Blague#L.27histoire\\_dr.C3.B4le](https://fr.wikipedia.org/wiki/Blague#L.27histoire_dr.C3.B4le)  
Le 13/04/2016

compétences linguistiques telles que la grammaire, la phonologie, le vocabulaire et le discours. Ceci stimule la création d'écrire chez les enfants.

En outre, ce moyen créatif aide l'enfant à prendre confiance en lui, en développant la capacité de ce dernier à exprimer ses opinions et ses désirs. Grâce à cette stratégie l'enfant maîtrise la compétence rédactionnelle

### **1.2.3. Texte à caractère ludique**

Le texte est « ...*l'ensemble des énoncés oraux ou écrits produits par un sujet dans le but de constituer une unité de communication* » (Bronckart et Fayol, cité par Cuq, 2003 :236). Cela veut dire que le texte est une réunion de plusieurs expressions orales ou écrites portant sur un thème afin de former une unité de communication.

Lajeunesse précise que « *toute la magie rattachée au texte ludique n'éclate vraiment que dans un contexte de communication et doit être pensé autant pour le plaisir de l'oreille que pour celui de l'œil* » (1981:48). Nous comprenons que le secret d'un texte ludique est de le mettre dans une situation de communication bien précise qui rend le plaisir d'entendre avant celui de l'œil.

Certains spécialistes précisent que « *La pratique du texte ludique au primaire est avant tout une expérience de jeu qui se fait par le support de la lecture ou de l'écoute. Puis l'enfant peut prendre plaisir à répéter, transformer, chanter, écrire d'autres textes ludiques. Lire, écouter, chanter le texte ludique nous apparaît tout aussi important que de travailler plusieurs sujets thématiques avec l'enfant afin de lui donner le matériel nécessaire à la reproduction de ces jeux de mots, de ces jeux de sonorités, de ces jeux rythmiques* » (ibid. :46)

L'utilisation des textes à caractère ludique au primaire est avant tout une mise en pratique de jeu véhiculé par un support écrit ou oral qui aide au développement du langage et de la personnalité de l'enfant. Lors de la lecture d'un texte ludique, l'enfant s'amuse et se détend parce qu'il a l'occasion de lire pour se divertir et pour rêver puisque ce type de lecture fait appel à son imagination et développe ses capacités de lectures qui le rendent capable de parler avec plus de confiance et d'efficacité. La lecture de ces supports ludiques rend ces enfants plus motivés et stimulés. Donc c'est un meilleur procédé d'apprendre.

### 1.2.3.1. Le poème

Pour définir le poème, Barthes écrit : « *Toute poésie n'est alors que l'équation décorative, allusive ou chargée, d'une prose virtuelle qui gît en essence et en puissance dans n'importe quelle façon de s'exprimer* » (cité par Kadiatou Kouadio-Bouadou, 1987 :33-34). La poésie serait donc une prose avec des attributs décoratifs et ornementaux chargés émotionnellement et traduisant l'état d'esprit du locuteur.

Cela est précisé encore par Barthes qui soutient : « *Dans la poétique moderne, les mots produisent une sorte de contenu formel dont émane peu à peu une densité intellectuelle ou sentimentale impossible sans eux ; la parole est alors le temps épais d'une gestation plus spirituelle pendant laquelle la pensée est préparée, installée peu à peu par le hasard des mots* »(ibid.), la "poétique" évoquent souvent le sentiment que procure une perception inhabituelle et touchante du monde.

Tout texte poétique a un rapport avec la chanson car ces textes doivent être chantés. Leuthereau affirme qu' « *une petite chanson simple à structure répétitive bâtie sur un éventail restreint de notes courtes, phrases rythmiques accompagnées de gestes* » (cité par Merazka, 2008 :36). Cela veut dire que la lecture des textes poétiques est une lecture dont on doit respecter les rythmes et utiliser différents gestes pour exprimer les sentiments que portent ces textes.

### 1.2.3.2. Histoire drôle :

Le dictionnaire *Larousse* définit l'histoire drôle comme étant un « *Récit portant sur des événements ou des personnages réels ou imaginaires, et qui n'obéit à aucune règle fixe ; anecdote visant à amuser, à divertir : Raconter une histoire. Histoires drôles, scabreuses* »<sup>2</sup>. Cette définition affirme que l'histoire drôle est un texte élaboré à partir de faits et de personnages réels ou fictifs dans l'objectif d'amuser les lecteurs. D'après ces histoires amusantes, l'enfant connaîtrait une autre culture et apprendrait à narrer différentes histoires en respectant l'emploi des temps et des règles avec des expressions acquises pendant son apprentissage « *L'objectif poursuivi est double : définir les compétences que l'apprenant doit mobiliser pour comprendre l'histoire,*

---

<sup>2</sup> Le dictionnaire Larousse consulté sur <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/histoire/40070>

*mais également déterminer en quoi cela l'aidera à en apprendre plus sur la culture de son pays d'accueil* »(Gasperi, 2014).

En outre, dans une situation pédagogique l'enseignant cherche à suivre des démarches qui lui permettront de transmettre facilement des savoirs linguistiques mais en même temps portés sur des thèmes divertissants et humoristiques que d'aborder des sujets culturels « *En classe, l'enseignant a l'opportunité de la travailler de diverses manières, c'est-à-dire d'aborder des points tant linguistiques que culturels (d'où la richesse d'un enseignement basé sur l'humour et l'ironie)* »(ibid.).

### **1.3. Apport des activités ludiques dans l'enseignement du FLE**

Le jeu ludique contient de nombreux avantages dans le cadre pédagogique nous les énumérons ci-dessous :

- **Un moyen d'apprentissage :** Le jeu est considéré comme un moyen efficace dans l'apprentissage du français puisqu'il permet à l'enfant d'apprendre cette langue en s'amusant et en éliminant les barrières rencontrées pour devenir un acteur principal de son apprentissage Cuq et Gruca écrivent « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions dynamiser les échanges verbaux entre les participants, dépoliariser les relations maitre-élève, etc.* » (2005:457).
- **Un vecteur de motivation :** Weiss note que le jeu « *peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement* » (1983 : 08 citer par Ameur, 2015 : 22), cette

citation montre que le jeu est considéré comme un moyen de motivation car il rend la classe de langue active et la situation pédagogique sera dédramatisée et, il permet à l'apprenant d'apprendre avec plaisir les différentes structures de langue avec les textes qu'il produit lui-même ou avec ses camarades.

- **Un facteur pour améliorer la prononciation** :selon Pécheux - Grimm « *Le jeu offre des situations très diverses pour aider au développement du langage, soit en expression personnelle (jeux d'imitation, jeux de situation...) soit en expression plus « technique » (jeux de langage, jeux de structuration, jeux de phonologie...)* » (2004 :17). Nous saisissons que le jeu est considéré comme un facteur qui améliore la prononciation parce qu'il met l'apprenant dans différentes situations de communication soit familières et simples soit soutenues et complexes.

En outre en demandant à l'apprenant de produire des phrases bien précises et exigeantes par l'enseignant tout en respectant les règles de syntaxe, ce qui développe le langage et la prononciation par exemple en jouant à monsieur "NON" : « l'enseignant énonce une phrase que l'enfant doit répliquer sous forme négative, mimique à l'appui. « As-tu fait [ceci] ? - Non, je n'ai pas fait [ceci] »...Le premier qui se trompe laisse la place au suivant... » (Ibid. :19).

- **Un vecteur de communication** :le jeu est considéré comme un instrument communicatif plus réel répondant à plusieurs objectifs portant sur les quatre compétences (lire, écrire, écouter et parler). En outre, le jeu ludique libère la prise de parole des apprenants donc, c'est un cadre parfait pour toute forme de communication. Pour Lotman« *le jeu ne s'oppose jamais à la connaissance au contraire, il est un des moyens les plus importants d'acquisition des différentes situations vitales,*

*d'apprentissage de types de comportement* » (1977 : 34). Les activités ludiques encouragent la participation des apprenants des plus timides aux plus osés, ce qui éclaircit les cours et rend les leçons attirantes devant les élèves et facilite ainsi la tâche aux enseignants.

#### **1.4. Les contraintes rencontrées**

La mise en place du jeu en classe de FLE rencontre aussi des contraintes qui sont subdivisées en trois : la première est d'ordre psychologique, où l'enfant rencontre des difficultés intellectuelles dans l'acquisition des règles, il trouve des difficultés à s'exprimer devant les autres élèves parce qu'il a peur de commettre des erreurs et cette timidité l'empêche à développer son imagination. La deuxième est d'ordre matériel, où le manque de matériels pose des problèmes pour l'enseignement/apprentissage de FLE à titre d'exemple : le temps consacré au jeu est insuffisant, le bruit dans les classes provoqué par le jeu empêche le déroulement de la séance et la concentration des élèves donc, la situation convenable dans une classe est dépourvue. Enfin l'ordre didactique dont l'enseignant trouve une difficulté d'évaluer les apprenants et de renouveler le jeu à chaque séance ce qui fait perdre les objectifs visés et sauvegarder la notion de plaisir. (Julien, 1988 : 12)

#### **Conclusion partielle**

Nous concluons à partir des informations exposées dans cette partie que les activités ludiques sont un moyen d'apprentissage très efficace au cycle primaire parce qu'elles sont des activités indispensables pour les enfants de 7 à 11 ans vu les avantages qu'elles offrent. En effet, elles sont considérées comme une source de joie et de détente. Elles servent au développement psychologique et pédagogique de l'enfant. Le développement psychologique revient à la motivation et le plaisir qu'elles procurent, ce qui rend l'enfant actif durant son apprentissage, et le développement pédagogique qui consiste en l'instauration des compétences linguistiques et communicative chez

l'apprenant. Ces aspects positifs montrent l'intérêt de les intégrer dans l'enseignement/apprentissage du FLE, ce que nous essayerons d'observer dans la partie pratique.



# **Deuxième Chapitre**

**Les activités ludiques en classe de la 5<sup>ème</sup> A.P**

---

Dans cette partie, nous analyserons notre corpus constitué des activités ludiques recensées du manuel scolaire, des données collectées par le moyen d'un questionnaire destiné aux enseignants de français du primaire et des séances d'observation de pratiques pédagogiques réalisées au primaire afin de vérifier la place du ludique, les représentations des enseignants concernant cet aspect et la mise en pratique et l'apport des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE.

## **2.1. Place du ludique dans le manuel scolaire**

### **2.1.1. Présentation et Description du manuel scolaire**

Nous nous sommes focalisées sur l'analyse du manuel scolaire de la 5<sup>ème</sup> A.P. pour déterminer la place qu'occupent les activités ludiques et le rôle joué par celles-ci dans le développement des compétences linguistiques.

Le manuel de la 5<sup>ème</sup> année primaire sous le titre « mon livre de français » est réalisé par plusieurs auteurs édité par l' « office nationale de la presse scolaire ». Il contient 144 pages avec un entête qui représente la dénomination écrite en grand caractère, en gras et en arabe que nous avons interprété ainsi « la République Algérienne Démocratique et Populaire » suivie de celle de « Ministère de l'Education Nationale », puis en dégradation et en grand format on trouve « mon premier livre de français ».

La couverture du manuel est décorée par une gravure de trois enfants, deux garçons l'un est sur le chiffre 5 de la 5<sup>ème</sup> A.P prenant un livre en souriant et l'autre en train de courir avec son cartable, et une fille qui lit un ouvrage en s'installant par terre. Ceci a pour fonction d'attirer l'attention des élèves et d'interpeler leur curiosité.

#### **2.1.1.1. Projets et séquences**

Il existe dans le manuel scolaire de la 5<sup>ème</sup> A.P. quatre projets qui sont accompagnés par une même image d'un lapin bleu avec une tenue rouge et jaune, qui prend sur son épaule gauche un livre en souriant représentant le projet en mettant son bassin sous forme d'un arc. Chacun de ces projets compte trois séquences, nous les reprenons dans le tableau ci-dessous :

<b>Projets</b>	<b>Séquences</b>
Projet 01 : Faire connaître des métiers	-présenter un métier -décrire les différentes actions relatives à un métier -découvrir l'utilité des métiers
Projet 02 : lire et écrire un conte	-identifier la structure narrative -identifier les particularités d'un conte -faire parler les personnages d'un conte
Projet 03 : lire et écrire un texte documentaire	-identifier le thème d'un texte documentaire -repérer les informations essentielles dans un texte documentaire -retrouver un processus de fabrication
Projet 04 : lire et écrire un texte prescriptif	-identifier un texte qui présente des conseils -identifier un mode de fabrication -identifier une recette

**Tableau n°1 : les projets et les séquences de la 5<sup>ème</sup> AP**

Chaque séquence de ces projets comporte diverses activités : activités de lecture, de vocabulaire, de grammaire, d'orthographe, de conjugaison et enfin d'évaluation : « *une évaluation à travers laquelle tu feras le point sur ce que tu as appris* » (MEN, 2010 : 03). Des exercices proposés aux élèves pour examiner leur maîtrise de la séquence, traitent toutes les compétences linguistiques à savoir les quatre habilités : la compréhension orale et écrite, la production orale et écrite.

### **2.1.2. Les différentes catégories d'activités ludiques et les objectifs visés**

Lors de notre analyse, nous avons recensé seize activités et supports ludiques dans le manuel scolaire, qui sont subdivisées en quatre catégories que nous présenterons et décrirons ci-après :

#### **a. Textes poétiques**

Le texte poétique représente la 1<sup>ère</sup> catégorie. Nous avons recensé sept textes poétiques qui traitent différents thématiques commençant par « la cigale et la fourmi » en page 41 ( voir annexe n°1, page1) dont son objectif est de montrer aux élèves la morale qu'apporte cette fable, qui est « il vaut mieux travailler dur que de passer le temps

dans le vide » parce que c'est en travaillant qu'on réussit dans la vie. A travers cet objectif qui est d'ordre socioculturel, on vise à inculquer aux apprenants les valeurs sociales.

« ...l'hiver montre son nez... », « ...et son ventre crie : « j'ai faim... » », « ...pleurer pour avoir un peu de farine... », « ...va voir ailleurs, paresseuse ».

Le deuxième poème c'est « les beaux métiers » en page 42 (voir annexe n°1, page2), qui a comme but de faire aimer tous les métiers aux élèves à savoir : marin, ramasseur de bruyère, cosmonaute...etc. Car chacun a une valeur dans la vie alors nous devrions jamais exiger à quelqu'un de faire un tel ou tel travail. L'autre but de ce poème c'est apprendre le vocabulaire qui consiste à amener les apprenants à apprendre les noms des métiers. Ce qui montre l'aspect ludique est : « ...apprendre aux singes l'orthographe... », « ...peigner la girafe ! »...etc.

Le troisième poème « Ménagerie » en pages 75-76 (voir annexe n°1, page3), où nous avons remarqué qu'il est donné sous forme d'une devinette comme le montre cet extrait : « Oh !papa !toi qui sais tout, toi qui lis dans tous les livres...oh !papa !devine !devine ! ...».

Dont un enfant demande à son père de deviner le nom des personnages décrits, dans le but de faire reconnaître aux élèves les caractéristiques spécifiques de chaque personnage par exemple l'éléphant : « ses yeux sont deux billes de verre. Ses oreilles, feuilles de chou... »

Le quatrième texte « pour ma mère » en page 109,(voir annexe n°1, page4), vise à déterminer la valeur de la maman dans la vie de l'enfant dont il exprime ses sentiments envers de différentes manières par exemple de lui offrir des cadeaux simples mais significatifs tel que les fleurs, merles rieurs et des baisers. Le but de ce poème c'est faire apprendre aux apprenants des adjectifs tel que les merles, les rieurs...etc.

Le cinquième texte « j'aime l'âne » en page 110, (voir annexe n°1, page5), où l'auteur décrit les caractéristiques de l'âne : « ...si doux, marchant le long des houx...ses yeux sont en velours...etc. », en montrant son avantage qu'il travaille dur « *du matin jusqu'au soir* » dans la même page un sixième texte qui est « la chenille et le papillon » prouve que seulement le travail mène à la richesse : «...la chenille, en peinant sans cesse, devient le riche papillon».

Le sixième texte « les hiboux » en page 143, (voir annexe n°1, page6), détermine le rôle des mères des hiboux et leurs sacrifices pour satisfaire leurs petits, ce texte est imaginaire « ...pas de tout : c'était chez les fous ». L'objectif de ce poème est de développer l'imagination des apprenants à travers la particularité de ce poème, ils ont utilisé la personnification comme moyen de caractérisation tel que : « ... qui désiraient chercher les poux de leurs enfants, leurs petits choux,..., en les tenant sur les genoux, ... »

Le septième texte « Pour faire le portrait d'un oiseau » en page 144, (voir annexe n°1, page7), vise à donner quelques détails sur l'entourage et le mode de vie d'un oiseau : « peindre d'abord une cage, avec une porte ouverte...placer ensuite la toile contre un arbre ...etc ».Pour faire apprendre aux élèves comment peut-on dessiner un portrait d'un personnage en utilisant quelques adjectifs : joli, simple, beau.

#### **b. Jeux de mots**

Concernant la 2<sup>ème</sup> catégorie, il s'agit des jeux de mots. Nous avons relevé quatre activités sous forme de devinettes. Le premier jeu proposé en page 70 (voir annexe n°1, page 8). Est présenté sous forme d'un dialogue entre cinq animaux où chaque animal essaye de montrer ses avantages et les apprenants vont deviner le nom de celui qui parle. L'objectif de cet exercice est de découvrir les caractéristiques qui permettent d'identifier chaque animal.

Le deuxième est proposé en page 84, (voir annexe n°1, page9), où nous trouverons deux exercices de devinette, le premier consiste à trouver le mot désiré par l'auteur à partir des définitions données à titre d'exemple : « je suis un rongeur – je mange de l'herbe – mes petits s'appellent les lapereaux. Qui suis-je » donc le mot qu'on cherche c'est le lapin.Quant au deuxième, il s'agit de distinguer chaque thème proposé pour chaque texte.

Le troisième proposé en page 100, est un exercice dont la consigne est de trouver le mot qui correspond à chaque définition en suivant la consigne donnée : lis les devinettes et retrouve la bonne réponse parmi les mots suivants : punaise, règle, café.

1. Je sers à tirer des traits. Je suis aussi ce que tu dois apprendre.....
2. Je suis une boisson chaude. Je suis aussi l'endroit où on me boit.....
3. Je suis un insecte. Je sers aussi à accrocher des dessins au mur.....

Le quatrième jeu est l'exercice N°01 en page 107, il s'agit de trouver la bonne réponse à partir des définitions données dans cet extrait en respectant la consigne suivante : lis les devinettes et trouve la bonne réponse :

1. Je suis un bon sport pour la santé. / On me trouve dans l'escalier.
2. Elle fait cuire les aliments. / Elle prépare de bons plats.
3. Je couvre le corps des oiseaux. / Je sers à écrire.

Ces quatre exercices visent les mêmes objectifs qui sont de tester l'intelligence et l'aspect socioculturel des élèves.

### **c. Autres textes à caractère ludique**

Nous avons recensé, en plus des textes poétiques, trois textes à caractère ludiques, le premier texte en page 113, (voir annexe n°1, page 10), intitulé « Gribouille ne prend pas soin de lui », accompagné par trois images significatives, la première image représente le gribouille en train de brosser ses dents en souriant, la deuxième une savonnette sur un tabouret en se nettoyant et la troisième l'enfant dans un binoir prenant une savonnette. Ce qui fait de ce texte un texte ludique est que les organes du corps lui parlent en donnant des conseils. L'objectif visé est d'apprendre aux élèves à prendre soin de leur santé en protégeant chaque organe de leur corps en utilisant un langage courant qui les aide à comprendre le passage facilement et faire développer l'imagination des apprenants par l'utilisation de la personnification.

Le deuxième texte à caractère ludique est recensé dans le manuel qui est une longue histoire drôle répartie tout au long du manuel dans plusieurs pages (18-86 et 140) qu'on retrouve du début jusqu'à la fin intitulé « le cross impossible » de M.Rebillard. Cependant, nous avons choisi une partie qui est plus drôle, en page 18 (voir annexe n°1, page 11), par ses expressions qui provoquent le rire pour les lecteurs, attirent leur attention et appellent leur curiosité à lire la suite de l'histoire telle que « ... *elles se croisent, s'emmêlent, fond des spaghettis...on m'appelle pattes de spaghettis...le champion de la dernière place, c'est moi...* ». L'objectif de ce genre de texte est de faire aimer la lecture aux élèves ainsi de pratiquer son habileté et faciliter la compréhension de ces textes.

Le troisième texte en page 64, (voir annexe n°1, page 12), intitulé « c'était un loup si bête », ce texte est un conte avec un langage courant pour faciliter la compréhension, il contient des dialogues entre le loup avec le mouton puis avec le cheval :

- Où cours-tu donc, mouton ? Crie le loup. Arrête-toi je vais te manger.

- Tu ne pas choisir un autre animal pour tes repas ? dit le mouton...

... « Cheval, je te mange tout de suite.

- D'accord, répond le cheval. Mais tu dois d'abord lire ce qui est écrit sur mon dos...

Le but de ce dialogue c'est rendre l'histoire plus vivante afin de séduire et émerveiller l'enfant. Ils ont choisi dans ce texte, un loup bête pour partager avec les enfants leur caractère d'innocence et de naïveté.

#### **d. Ecriture créative**

Nous avons repéré deux exercices de l'écriture créative. Le premier est sous forme d'un conte intitulé « La chèvre de monsieur Seguin » en page 61, (voir annexe n°1, page 13), accompagné par l'image d'une chèvre cette activité consiste à demander aux élèves d'imaginer la suite de cette histoire en écrivant ce qui s'est passé entre la chèvre et le loup d'après la lecture du texte. Le but de cet exercice est de donner l'occasion aux élèves d'écrire avec plaisir tout en suscitant leur créativité et leur imagination.

Le deuxième est en page 71, (voir annexe n°1, page 14), il s'agit de compléter un dialogue tiré de l'histoire drôle « la chèvre de monsieur Seguin » par les réponses de « Blanquette » qui est l'un des personnages de cette histoire pour donner plus de vie à cette dernière. L'élève soumis à des consignes qu'il doit respecter durant sa rédaction afin de lui faire apprendre l'utilisation correcte de la ponctuation, la conjugaison des verbes au présent de l'indicatif et l'emploi de la première personne du singulier.

Nous concluons à partir de l'analyse du manuel scolaire de la 5<sup>ème</sup> A.P que les activités ludiques occupent une place restreinte dans le programme pédagogique du français par rapports au nombre des activités non ludique, dont nous avons remarqué que les activités ludiques visent des objectifs précis tels que les objectifs socioculturel, linguistique et communicatif.

Afin de compléter les données de notre premier corpus, nous avons opté pour une deuxième démarche en distribuant un questionnaire aux enseignants du français

pour avoir leurs avis sur les activités ludiques et pour vérifier les apports de ces dernières en classe de FLE.

## **2.2.Représentation des enseignants du ludique : enquête par questionnaire**

### **2.2.1. Présentation et description du questionnaire,**

Le questionnaire que nous avons élaboré est distribué en vingt exemplaires destinés aux enseignants du français au primaire qui travaillent dans différentes régions de la wilaya de Bejaia : Boualoun, Smaoun, Tizi, Tizi-Adjissa, El-kseur, Tawririth-Alouache, Tasgha, Bejaia, Sidi-Aich, El-hed, Maala, et la CNEP. Cependant, nous n'avons pu récupérer que quinze. Ce questionnaire (voir annexe n°2, page 15), commence par un entête précisant notre sujet de recherche, il est suivi de quatorze questions de nature ouvertes dont l'objectif est d'avoir l'avis des enseignants sur les activités ludiques ainsi leur degré d'efficacité en classe de FLE.

### **2.2.1. Analyse du questionnaire**

Nous avons préféré analyser question par question parce que chacune d'elles a un but hétérogène à l'autre.

#### **Présentation des enquêtés**

Les deux premières questions ont été posées afin de savoir la formation ainsi le nombre d'années d'expérience des enquêtés. Les résultats obtenus de la première et la deuxième question montrent que les enquêtés sont diplômés d'une licence ou d'un master et leurs années d'expérience varient entre deux ans et vingt-neuf ans.

#### **Enseignement du français : tâche facile ou difficile ?**

La troisième question posée a pour but de savoir si l'enseignement du français devient de plus en plus facile ou difficile.

D'après les réponses données, nous remarquons que 14 sur 15 des enseignants interrogés estiment que l'enseignement du français devient difficile et cela, selon leurs propos, revient à différentes raisons que nous résumons comme suit :

1. le programme n'est pas adapté aux niveaux des élèves ;
2. le volume horaire accordé à l'enseignement de la langue française est insuffisant ;
3. il n'y a pas un suivi de la part des parents.



Il y'a seulement l'enseignant sur 15 qui trouve que l'enseignement de cette langue devient facile vu son utilisation courante et fréquente par les enfants et grâce aux moyens technologiques qui leur permettent de bien l'acquérir.

### **Niveau des apprenants**

La quatrième question a été posée dans le but de voir le niveau des apprenants au primaire. Les réponses données sont rassemblées dans le tableau ci-dessous :

<b>Pensez-vous que le niveau de vos élèves est :</b>	<b>Nombre des répondants</b>	<b>Pourcentage</b>
Très bon ?	0	0.0%
Bon ?	3	20%
Moyen ?	12	80%
Au-dessous de la moyenne ?	0	0.0%
Faible ?	0	0.0%
Totale	15	100%

**Tableau n° 2 : le niveau des apprenants**

12 enseignants sur 15 considèrent que le niveau de leurs élèves est moyen parce que la langue française n'est pas pratiquée à l'extérieure de l'école, la surcharge des classes ne permet pas de suivre tous les élèves, et les compétences de base ne sont pas installées en 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> années primaire. Voire une partie des élèves n'ont pas le profil d'entrée en 5<sup>ème</sup> A.P, surtout en matière de lecture. 3 sur 15 des enseignants disent que le niveau est bon mais sans qu'ils justifient leurs réponses.

### **Compétences visées en classe**

Le but de la cinquième question, formulée ainsi : quelles sont les compétences travaillées en classe ? C'est de vérifier les différentes compétences visées par les enseignants en classe de FLE.

Les quinze enseignants interrogés ont répondu que les quatre compétences à savoir la compréhension orale et écrite ainsi la production orale et écrite sont visées en classe. Toutefois, nous avons remarqué que chaque enseignant vise d'autres compétences : neuf travaillent la compétence linguistique, trois s'intéressent à la compétence sociolinguistique et les trois derniers font recours à la compétence

culturelle. Les quinze enseignants se basent sur les quatre compétences parce que ce sont les compétences qu'on travaille le plus en classe. Ces matières : la compréhension orale/écrite et la production orale/écrite, restent la base essentielle pour l'essor de l'apprenant et dans chaque séance orale ou écrite on doit procéder ainsi : (oral : réception/ production) écrit : (réception/production) pour ceux qui visent les autres compétences expliquent qu'elles sont indissociables, il y'a une relation de complémentarité entre les compétences.

### **Recours aux pratiques ludiques**

La sixième question a été posée pour déterminer le recours ou non aux activités ludiques en classe du primaire. Les réponses obtenues sont données dans le tableau ci-dessous :

<b>Faites-vous recours aux activités ludiques lors de votre enseignement du français ?</b>	<b>Nombre des répondants</b>	<b>pourcentage</b>
Oui	14	93.33%
Non	1	6.66%
Totale	15	100%

**Tableau n° 3recours aux pratiques ludiques**

D'après les chiffres observés dans le tableau ci-dessus, nous constatons que la majorité des enseignants, à savoir 14 sur 15 de ces derniers, font recours aux activités ludiques car cela, selon leurs propos, développe la compétence phonétique, sémantique, culturelle et aide l'élève à se concentrer plus sur le sujet. De plus, ces pratiques encouragent à la prise de parole, ce qui assure l'interaction et stimule la motivation dans la classe et surtout elles facilitent l'acquisition d'une langue étrangère. A l'exception d'un seul enseignant, qui n'a pas recours (voir annexe 2, page19), il justifie cela par le manque de temps et de moyen.

### **Les moments consacrés aux activités ludiques**

L'objectif de la septième question est de distinguer les différents moments auxquels l'enseignant peut utiliser les activités ludiques pendant le cours de français. Les réponses données sont reprises dans le tableau qui suit :

<b>A quel moment proposez-vous les activités ludiques ?</b>	<b>Nombre des répondants</b>	<b>Pourcentage</b>
Au début de la séance	3	20%
Au milieu de la séance	2	13.33%
A la fin de la séance	1	6.66%
Tout au long de la séance	8	53.33%
Ne fait rien	1	6.66%
Totale	15	100%

**Tableau n° 4 : les moments du recours aux pratiques ludiques**

D'après ce tableau nous avons obtenu diverses réponses. 8 sur 15 des enseignants enquêtés proposent les activités ludiques en plein cours car cela, d'après ces enseignants, développe la compétence de lecture et la transposition en version écrite, décompresse, soulage l'apprenant, et lui permet de s'éloigner de la routine, de rafraîchir sa mémoire et enfin cela donne plus de vie aux séances d'apprentissage ce qui favorise l'assimilation des cours. 3 sur 15 des enseignants préfèrent commencer leurs cours par les activités ludiques afin de motiver les élèves et attirer leur attention avant d'entamer le cours et les mettre dans un contexte agréable et favorable à l'apprentissage. 2 enseignants sur 15 préfèrent aborder les activités ludiques au milieu de la séance vu que l'apprenant a besoin d'une pause au cours de son apprentissage pour qu'il ne se fatigue pas et pour que la séance ne devienne pas lourde. Seulement 1 enseignant sur 15 propose les activités à la fin de la séance parce que les apprenants, selon lui, ont assimilé le cours, alors ils peuvent répéter sous forme d'un jeu de rôle.

### **Activités et supports ludiques proposés**

La huitième question donnée dans le questionnaire a pour but de déterminer le genre d'activités et supports ludiques proposés en classe de FLE.

D'après les réponses données nous constatons que les enseignants proposent plusieurs activités et supports ludiques dont 7 sur 15 enseignants proposent les bandes dessinées, 3 sur 15 proposent les chansons, 11 sur 15 proposent les comptines, 10 sur 15 proposent les jeux de rôles, 7 sur 15 proposent les jeux de mots et 6 sur 15 proposent les devinettes. Cependant, nous constatons que 2 sur 15 enseignants

interrogés ajoutent d'autres activités et supports ludiques, le premier enseignant propose les dessins et les contes, le deuxième propose de présenter toutes sortes d'images aux élèves et leur demander de les décrire et, de demander aux élèves de raconter des histoires connues en langue française.

### **L'intérêt pédagogique des activités ludiques**

La neuvième question a été posée pour savoir l'intérêt de l'activité ludique dans l'acquisition du français au cycle primaire.

<b>Pensez-vous que les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludique dan l'acquisition du français chez les élèves du primaire ?</b>	<b>Nombre des répondants</b>	<b>Pourcentage</b>
Oui	9	60%
Non	5	33.33%
Aucune réponse	1	6.66%
Totale	15	100%

**Tableau n° 5 : l'importance du ludique en classe de FLE**

Nous observons dans ce tableau les résultats suivants : 9 sur 15 des enseignants interrogés voient que les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludiques parce que, selon leur déclaration, l'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère. Le jeu autant qu'activité ludique place l'enfant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire, elle pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour maîtriser l'usage et, il reste toujours que le meilleur apprentissage est celui acquis par le jeu et où l'élève le fait avec envie et par distraction. 5 enseignants sur 15 pensent qu'elles n'ont pas la même importance car les activités non ludiques permettent l'acquisition des règles de base de la langue française, alors que les activités ludiques permettent la fixation et l'application des connaissances acquises. Et seulement 1 enseignant sur 15 ne propose pas les activités ludiques.

## L'âge adéquat aux activités ludiques en classe de FLE

La dixième question a été posée afin de savoir le niveau adéquat à introduire les activités ludiques, les résultats obtenus sont résumés dans le tableau ci-dessous

A quel niveau convient-il d'introduire les activités ludiques ?	Nombre des répondants	Pourcentage
Au prés-scolaire	7	46.66%
Primaire	5	33.33%
Collège	2	13.33%
Lycée	0	00.00%
Université	0	00.00%
Ne fait rien	1	6.66%
Totale	15	100%

**Tableau n° 6 : Niveau adéquat pour introduire les activités ludiques**

D'après ce tableau nous constatons que l'utilisation des activités ludiques est réservée au cycle primaire, premièrement le prés-scolaire avec le résultat de 7 sur 15 enseignants qui préfèrent introduire ces activités à ce niveau parce que plus on habitue l'élève à ces mêmes activités plus on aura de bon résultat à l'avenir et on remarque sûrement cet esprit de créativité se développer avec l'âge de 5 ans. Deuxièmement avec le résultat de 5 sur 15 des enseignants qui introduisent les activités ludiques au primaire parce que le penchant des élèves à l'école primaire est de jouer, c'est à ce niveau que les apprenants ont besoin de ce genre d'activité pour leur faciliter la compréhension et l'acquisition de la langue française et, enrichir leur stock lexical et leur donner une chance de prendre acte dans des situations de communication. Quant à 2 sur 15 des enseignants interrogés, ils préfèrent introduire les activités ludiques au collège parce qu'elles doivent être introduites avant la maîtrise totale de la langue française des élèves en installant chez lui une compétence langagière.

## L'apport des activités ludiques

La onzième question est venue pour repérer les objectifs linguistiques et communicatifs visés par le moyen des activités ludiques.

D'après les réponses données nous remarquons que les enseignants ont séparé les objectifs visés à travers les activités ludiques en deux catégories : la première représente les objectifs communicatifs par les activités de jeu de rôle, jeu de mots et les bandes dessinées. L'élève, selon les enquêtés sera inscrit dans des situations de communication où il prendra place pour s'exprimer de façon appropriée tout en l'aidant à remédier aux difficultés rencontrées lors de la prise de parole comme l'illustrent les déclarations suivantes des enseignants « *les objectifs linguistiques : la réception et la production et la communication non verbale (gestes)* », « *faciliter la compréhension chez l'apprenant, la correction de la prononciation et une bonne communication* », « *les enfants vont apprendre à s'exprimer et à communiquer avec leurs camarades sur des situations de communication* ». La deuxième catégorie correspond aux objectifs linguistiques par les activités de lectures des textes à caractère ludique, les poèmes et l'écriture créative. Il s'agit pour cette catégorie, d'amener l'apprenant à prendre progressivement conscience du fonctionnement de la langue française et de lui offrir une bonne compréhension. Les explications données précisent cette idée : « *Répondre couramment aux questions posées et enrichir le lexique de l'apprenant* », « *développer les compétences linguistiques chez l'apprenant (vocabulaire, grammaire)* », « *le jeu ne permet pas seulement le divertissement qui rend la classe vivante, mais aussi c'est un moyen de mémorisation, de créativité et de la jonglerie linguistique. Les moyens sont complémentaires puisque chacun d'eux a l'information que l'autre en a besoin* ».

### **La motivation et les activités ludiques**

La douzième question est insérée dans le but de vérifier si les apprenants sont motivés pendant le déroulement des activités ludiques.

Suite aux données collectées, nous remarquons que la majorité des enseignants, à savoir 14 sur 15, estiment que les apprenants sont motivés par les activités ludiques. Ce qui le montre, selon leurs dires, c'est l'intérêt qu'ils portent aux activités ludiques, leur participation, l'interaction, l'enthousiasme et leur dynamisme ; l'engagement prouvé à vouloir apprendre une langue étrangère et la joie et l'intention qui se lit dans leurs yeux et toute l'énergie qu'ils dépensent à y participer ce qui rend la compréhension facile.

## **Evaluation des activités ludiques**

La treizième question donnée pour savoir si les enseignants font de l'évaluation lors de la mise en place des activités ludiques.

Les réponses obtenues montrent que 14 sur 15 des enseignants interrogés font recours à l'évaluation en justifiant leurs réponses par des objectifs proposés dans le questionnaire qui sont : vérifier la compréhension de l'élève, initier l'élève à la prise de parole, vérifier la production de l'élève, vérifier ses émotions, remédier à ses lacunes puis ils ont ajouté d'autres objectifs qui sont : orienter davantage les élèves et les pousser à la participation, intégrer en mieux les élèves à la pratique, situer le niveau de la classe et vérifier les acquis de l'élève.

## **Contraintes rencontrées**

La quatorzième question a été posée pour identifier les contraintes rencontrées par les apprenants et les enseignants lors de la mise en œuvre des activités ludiques.

Les réponses données montrent que 14 sur 15 des enseignants interrogés précisent que le programme est la première difficulté rencontrée car, il n'est pas adopté au niveau des élèves, de plus, le volume horaire reste toujours réduit et insuffisant (cinq heures par semaine pour les cinquièmes années), ajoutons à cela la surcharge des classes qui ne permet pas de faire participer l'ensemble de la classe et enfin le manque de moyens techniques qui favorisent la variété des pratiques ludiques.

En guise de conclusion, nous dirons que l'analyse de ce questionnaire montre que la majorité des enseignants voient que les activités ludiques sont un moyen primordial dans l'instauration des compétences linguistique et communicatives dans l'apprentissage du français chez les jeunes apprenants dont l'âge varie entre 11 et 13 ans.

La troisième étape méthodologique suivie pour savoir la mise en pratique des activités ludiques, c'est l'observation des séances en classes de 5<sup>ème</sup> année primaire.

### **2.3. Les pratiques ludiques en classe de 5<sup>ème</sup> A.P.**

#### **2.3.1. Description des séances de classe observées, (voir annexe n°3, page 23)**

Nous avons mené une enquête sur le terrain en appuyant sur une grille d'observation des séances de français en classe de 5<sup>ème</sup> A.P. Car c'est une aide à l'analyse de comportement des élèves dans une classe. Au niveau de deux

établissements de la wilaya de Bejaia, le choix de deux établissements différents, n'est pas fait dans le but de faire la comparaison mais pour enrichir notre corpus. Le premier est le primaire d'El -Kseur dont le groupe classe concerné par notre enquête contient vingt ( 20 ) élèves, douze ( 12 ) du sexe masculin et huit ( 08 ) du sexe féminin âgés entre onze ( 11 ) et treize ( 13 ) ans et le deuxième est celui d'el-hed dont le groupe classe contient vingt-six ( 26 ) élèves dont dix-huit « 18 » sont du sexe féminin et huit ( 08 ) du sexe masculin âgés entre onze ( 11 ) et treize ( 13 ) ans. Nous avons assistés à cinq séances de français dans ces deux établissements afin de voir la mise en pratique des activités ludiques et, les moyens utilisés par l'enseignant pendant le cours.

### **2.3.2. Analyse des pratiques ludiques**

Notre corpus se compose de sur cinq séances d'observation directe des activités ludiques disposées en classes que nous présentons et décrivons dans cette partie.

#### **Séance n°1**

Nous avons assisté à la première séance qui porte sur la lecture expressive en page 41 dans le manuel scolaire qui figure dans le premier projet intitulé « faire connaître des métiers », dans la troisième séquence « découvrir l'utilité des métiers », en utilisant un support écrit qui est un texte poétique sur « la cigale et la fourmi » (voir annexe n°1, page 1).

La classe dans laquelle nous avons assisté à cette séance est composée de vingt élèves toutes les conditions nécessaire pour le bon déroulement du cours sont garanties (nombre d'élèves réduit, ambiance détendue, salle aérée...etc.)

Au début de la séance, l'enseignante fait un petit rappel sur la séance précédente, ensuite elle passe à la présentation du cours à aborder pendant cette séance. Elle demande aux élèves d'ouvrir leurs livres à la page 41 où figure un texte poétique intitulé « la cigale et la fourmi ».D'abord l'enseignante a posé des questions aux élèves sur le sujet avant la lecture du texte pour pouvoir comprendre le thème abordé. Les questions posées sont comme suit :

Ens<sup>3</sup> : *Comment s'appelle ce genre de texte ?*

---

<sup>3</sup>Ens : Enseignant.



La plupart des élèves ont levé les doigts pour répondre, puis l'enseignante a donné la parole à un élève qui a répondu juste en disant que

E1<sup>4</sup> : *ce genre de texte s'appelle un poème*

Ensuite elle a demandé à tous les élèves de répéter la réponse obtenue et au même temps elle corrige les erreurs commises par les élèves lors de leurs productions, tel que :

E2 : *ce genre de texte appelle un poème.*

Ens : *ce genre de texte s'appelle un poème.*

E3 : *un poème.*

Ens : *oui, mais fait une phrase complète à partir de la question posée.*

E3 : *ce genre de texte s'appelle un poème.*

Cette méthode est suivie par l'enseignante tout au long du cours. Nous donnons ci-dessous une séquence interactive entre enseignant/apprenant.

Ens : *Quel est le titre de ce poème ?*

E2 : *le titre de ce poème est la cigale et la fourmi*

Ens : *Que voyez-vous sur ces deux images ?*

E3 : *je vois dans la première image une cigale en train de chanter*

Ens : *comment s'appelle l'instrument de musique que prend la cigale ?*

Tous les élèves répondent : *c'est un violant*

Ens : *et la deuxième image ?*

E2 : *je vois une fourmi en train de travailler.*

Ens : *Quelle est la source de ce texte ?*

L'enseignante a expliqué d'abord le contenu de la source en disant aux enfants que « *c'est un texte adapté ça veut-dire celui qu'il l'a écrit il n'a pas écrit comme ça donc on l'a changé, ce genre de texte s'appelle une fable qui a une morale* » puis elle pose la question suivante :

Ens : *qui a écrit ce texte ?*

E4 : *De Jean de La FONTAINE.*

Ens : *donc la source est : adapté de la fable-la cigale et la fourmi- De Jean de La FONTAINE*

---

<sup>4</sup> E : élève, E1, E2,...E<sub>n</sub> : désigne les élèves qui répondent.

L'objectif de la question qui concerne la source est de donner aux élèves une nouvelle information que chaque fable a une morale.

Nous constatons d'après ces questions qu'il y a un échange entre l'enseignante et ses élèves.

Après ces questions, elle a demandé aux élèves de faire une lecture silencieuse pendant cinq minutes, puis l'enseignante a fait une première lecture magistrale en respectant les règles de la lecture poétique pour permettre une lecture individuelle à quelques élèves.

L'objectif de la lecture individuelle est de faire connaître aux élèves, en corrigeant leurs erreurs, les règles phonologiques, les principes de la lecture expressive en respectant le rythme, l'intonation et la ponctuation.

### **Séance n°2**

La deuxième séance à laquelle nous avons assisté s'inscrit dans le deuxième projet « lire et écrire un conte », en troisième séquence « faire parler les personnages d'un conte ». Les activités proposées au cours de cette séance sont un jeu de mot, pour la première et un jeu de rôle pour la deuxième. La première activité figure à la page 70 (voir annexe n°1, page 8), du manuel scolaire et la deuxième, elle est proposée par l'enseignant.

Cette deuxième séance s'est déroulée dans une classe composée de vingt-six élèves. Au début, et afin de déterminer les connaissances antérieures des apprenants, l'enseignant leur demande de citer les animaux sauvages et domestiques qu'ils connaissent, en commençant par les animaux sauvages, comme le montre l'extrait ci-dessous :

Ens : *quels sont les animaux sauvages que vous connaissez ?*

E1 : *le lion, la girafe...*

E5 : *le lion, le serpent, le loup...*

E6 : *le crocodile, le tigre...*

Ens : *quels sont les animaux domestiques ?*

E3 : *le chat, le mouton, la tortue...*

E2 : *le lapin, le perroquet, la chèvre...*

Pendant le déroulement de cette discussion, nous avons remarqué que la moitié des élèves répondent spontanément sans aucune crainte et l'autre moitié est incitée par l'enseignant à y répondre car ils ont peur de se tromper et confondre entre les deux types d'animaux.

Concernant le premier jeu, l'élève doit lire le dialogue pour retrouver le personnage qui parle à l'aide des images accompagnées qui sont le lion, la tortue, la girafe, le perroquet et le serpent, dans cette activité les élèves ont réussi à trouver facilement le lion et le perroquet concernant les autres animaux ils ont fait une confusion entre eux, les apprenants ont besoin plus de réflexion et d'aide par l'enseignant pour trouver la bonne réponse. A la fin de la séance l'enseignant subdivise la classe en cinq groupe de cinq éléments afin de jouer les rôles des animaux, ce qui aide les apprenants à dialoguer entre eux en partageant les rôles selon la liste représentée par ces animaux où chaque élève interprète un animal en s'amusant comme suit :

*E1 : c'est moi le roi des animaux, tout le monde le sait. Je ne vois pas pourquoi il faudrait changer les choses.*

*E2 : tu vis moins longtemps que moi, et ma "caparace" l'enseignant corrige "carapace" l'élève reprend : carapace me protège de toutes les attaques.*

*E3 : avec mon très long cou, c'est pourtant moi qui domine tous les animaux.*

*E4 : aucun de vous ne peut voler dans le ciel, et je suis l'un des seuls oiseaux qui peuvent apprendre à parler. Je dois être roi.*

*E5 : taisez-vous, mon [vənin] l'enseignant dit [vəné] l'élève reprend : venin est si puissant que je pourrais tuer chacun d'entre vous, et je deviendrais le roi !*

Nous constatons, après le passage de trois groupes en scène, qu'à chaque fois qu'un groupe passe, les autres ont en traine d'écouter et de rigoler. Le but de cette activité est d'offrir la chance aux élèves de dialoguer entre eux, elle améliore l'expression libre de l'élève, enrichit la compréhension orale et le vocabulaire de l'enfant parce que l'enseignant lui corrige ses erreurs de prononciation.

### **Séance n°3**

La troisième séance à laquelle nous avons assisté porte sur un cours d'orthographe, « les mots invariables », présenté dans une demi-heure pour passer à

l'exercice réalisé sous forme de jeu de mots en page 84, c'est un jeu de devinette qui consiste à amener les élèves à deviner les réponses à partir des définitions données, (voir l'extrait ci-dessous). Cette activité nous a donné l'occasion de vérifier la réaction et l'interaction des élèves. L'enseignante invite d'abord les élèves à lire attentivement les phrases, ensuite, à souligner les mots difficiles pour qu'elle les définisse pendant dix minutes, en ce moment-là et d'un seul coup l'enseignante coupe la lecture des élèves pour donner et expliquer la consigne suivante : « trouve ce qui se cache derrière les définitions suivantes : », ensuite les élèves cherchent avec curiosité à trouver la solution à partir des phrases suivantes :

*-Je suis un rongeur – je mange de l'herbe – mes petits s'appellent les lapereaux.*

*Qui suis-je ?*

*-Je suis le roi des animaux. Je vis dans la savane. Tout le monde a peur de moi.*

*Qui suis-je ?*

*-Je suis un mammifère volant. Je ressemble à une souris avec des ailes.*

*Qui suis-je ?*

*-Je suis une planète. Mes habitants sont les terriens.*

*Qui suis-je ?*

Pendant la réalisation de ce travail par les élèves, l'enseignante passe dans les rangs, repère les erreurs d'orthographe par exemple au lieu d'écrire « la tortue » ils écrivent « le tortue », les erreurs de syntaxe comme « suis-je un lion » à la place de mettre « je suis un lion » et porte aide aux élèves moins habiles en corrigeant leurs erreurs. A la fin des dix minutes, elle demande aux élèves de poser leurs crayons afin de corriger l'exercice. Elle les fait passer un par un

*E1 : je suis la tortue*

*Ens : non, ce n'est pas la tortue, un autre ?*

*E2 : je suis le lapin*

*Ens : très bien, la deuxième phrase ?*

*E3 : je suis un lion*

*Ens : on passe à la troisième phrase ?*

E4 : *je suis le hibou*

Ens : *mais le hibou ne ressemble pas à la souri*

E5 : *je connais la réponse mais en arabe c'est 'elkhoufache'*

Ens : *il y'a quelqu'un qui le connaît en français ?*

Aucun élève n'a répondu puis l'enseignante donne la réponse « *on l'appelle une chauve-souris* » et la quatrième phrase ?

E4 : *je suis la planète terre.*

Pendant le déroulement de la discussion chaque élève note sa bonne réponse au tableau puis l'enseignante corrige les erreurs d'orthographe.

L'intérêt de cet exercice est d'améliorer la prononciation, et l'orthographe des apprenants, d'enrichir leur lexique en langue française

#### **Séance n°4**

Nous avons assisté à une quatrième séance portant sur la lecture d'un récit « le cross impossible » proposé en page 62 (voir annexe n°3, page 23). Ce genre textuel s'inscrit dans le deuxième projet « lire et écrire un conte » et de la deuxième séquence « identifier les particularités d'un conte ». .

Cette séance était consacrée, comme nous l'avons déjà souligné, à la lecture d'une longue histoire drôle intitulée « le cross impossible » qui s'est subdivisée en douze parties réparties tout au long du manuel mais nous avons assisté à celle de la page 62.

L'enseignant, en premier lieu, a fait un rappel sur la partie précédente qui a été déjà étudiée et qui se trouve en page 52, pour qu'ils puissent poursuivre l'histoire sans difficultés, et en deuxième lieu, il a demandé à un élève de faire un petit résumé oral de ce qu'il a appris sur l'histoire dans la partie précédente. Nous avons remarqué que les élèves sont très contents et expriment leur désir à lire la suite de cette histoire..

L'enseignant a invité les élèves à ouvrir leurs livres à la page 62 et à faire une lecture silencieuse pendant cinq minutes, en ce moment-là, l'enseignant passe dans les rangs, il remarque que les enfants sont entrain de rigoler, de faire des gestes entre eux, ensuite il a commencé à poser des questions sur l'image du texte :

Ens : *Que voyez-vous sur cette image ?*

E1 : *je vois un élève qui pense à une personne en train de courir.*

E2 : *moi, je vois sur cette image un garçon avec un crayon à la main et il est choqué.*

Ens : *Comment est-il le garçon ?*

E3 : *le garçon est en train de réfléchir.*

Ens : *oui, mais comment est son caractère ?*

E3 : *le garçon est « ikhlaa » ; E2 :lui corrige en donnant le mot en français« le garçon est choqué »*

Ens : *très bien, à votre avis, pourquoi ?*

E4 : *parce qu'il a peur de quelque chose.*

E5 : *parce qu'il est stressé.*

Ens : *on vira à partir de la lecture du texte. A quoi renvoie la boule bleue ?*

E1 : *à ce qui pense le garçon*

Ens : *très bien*

D'après les questions posées nous avons remarqué, qu'il y'a une interaction entre enseignant/élève, ce qui rend la classe active avec un mouvement positif même parfois les élèves font recours à la langue maternelle (le kabyle), et l'enseignant à son tour fait une lecture à haute voix, après, il a donné la chance à quelques apprenants de lire le texte.

Après avoir lu le texte par ces élèves, l'enseignant a expliqué les mots difficiles, puis il a posé des questions de compréhension du texte :

Ens : *Comment est-il Ramzi en classe ?*

E1 : *Ramzi ne capte que des bruits de la leçon de conjugaison et il ne comprend rien au texte de lecture.*

Ens : *Pourquoi ?*

E2 : *parce qu'il est incapable de penser à une autre chose qu'à la course.*

E3 : *parce qu'il est stressé par la course.*

Ens : *Que lui dit la maitresse ?*

E4 : *je sais ce qui te tracasse.*

Ens : *et encore ?*

E5 : *je sais ce qui te tracasse, tu as tort de penser tout le temps à ce cross. Ce qui compte, c'est de participer et de s'y amuser. Les places n'ont aucune importance.*

Ens : *Que fait-elle alors ? -elle l'ordonne de faire quelque chose.*

*-elle lui conseille.*

*-elle lui donne un devoir.*

E1 : *elle l'ordonne de faire quelque chose.*

Ens : *non, c'est faux.*

E6 : *elle lui conseille.*

Ens : *oui, c'est juste. Est-ce que Farid a été méchant avec Ramzi ?*

E7 : *non, il n'est pas méchant, mais il essaye de calmer Ramzi.*

Nous constatons d'après les réponses obtenues que les élèves ont mieux saisi le contenu de cette histoire. A partir de cette séance nous avons remarqué que les élèves ont développé leurs compétences de lecture.

### **Séance n°5**

La cinquième séance, qui s'inscrit aussi dans la troisième séquence du deuxième projet était consacrée à une lecture expressive. Le support utilisé était un texte poétique intitulé « ménagerie » en page 75-76 (voir annexe n°1, page 3).

Cette séance était consacrée à la lecture d'un texte poétique où l'enseignant a débuté sa séance en posant les questions suivantes :

Ens : *Visitez-vous des places touristiques pendant vos vacances ?*

La majorité des élèves répond par oui

Ens : *quelles sont ces places ?*

E1 : *moi, j'ai parti à la plage*

E2 : *J'ai parti à la plage et au parc des animaux*

E3 : *Moi, j'ai allé à YemmaGouraya*

E4 : *Madame ! Moi, j'ai visité un payé étranger, j'ai allé avec ma famille Chicago*

Ens : *c'est vrais ?!*

E4 : *Oui, je vous jure.*

Ens : *Aimez-vous aller à la ménagerie? L'enseignant n'a reçu aucune réponse puis il explique ce qui veut dire la ménagerie « c'est le zoo »*

La majorité répond par oui.

Ens : *Quels sont les animaux que vous avez vu ?*

E5 : *un grand éléphant, les singes, les oiseaux, le perroquet...*

Ens : *ça se fait, oui toi* (destinant un autre élève)

E6 : *les chevaux, les singes, les canards.*

E7 : *les oiseaux, le lion, les canards, « el naama »*

Ens : *on l'appelle l'autruche.*

Après ces questions posées, l'enseignant a demandé d'aller sur les pages 75/76, pour une lecture silencieuse pendant dix minutes, du texte accompagné par des images de différents animaux : l'éléphant, un singe, la tortue, le crocodile et le perroquet, ensuite, l'enseignant fait une lecture magistrale. Afin d'amener les apprenants à comprendre le texte l'enseignant a lancé ces questions :

Ens : *Que voyez-vous sur ces images?*

E1 : *je vois un père qui prend un bébé, un éléphant, un chien*

Ens : *mais non, ce n'est pas un chien, c'est un type des singes qu'on appelle l'orang-outang, quoi d'autre*

E2 : *une tortu, un crocodile, un perroquet et un enfant.*

Ens : *oui merci, on passe à l'autre question, Quel est le titre de ce texte ?*

E3 : *le titre de ce texte est ménagerie*

L'enseignant fait répéter la réponse par quelques élèves puis continue à poser des questions

Ens : *Quelle est la source ?*

E4 : *la source de ce texte est George Duhamel. Voix du vieux monde.*

Ens : *Qui en est l'auteur ?*

E5 : *George Duhamel.*

La réponse a été répétée par tous les élèves

Ens : *De quoi parle ce poème ?*

E6 : *ce poème parle des animaux.*

E7 : *ce poème parle des animaux qui vivent dans la ménagerie.*

E8 : *ce poème décrit les animaux qui vivent dans la ménagerie.*

D'après les réponses données par les élèves et leur intervention, nous constatons que la classe est active et l'interaction entre les élèves et l'enseignant est prédominante ce qui rend le déroulement de la séance plus pratique. L'enseignant écrit les strophes une par une au tableau et utilise la méthode d'effacement pour faire



mémoriser le poème aux élèves afin de le réciter tout, au cours de la récitation, l'enseignant corrige la prononciation des élèves en mettant l'accent sur le ton, le rythme et la liaison.

Nous concluons à partir de l'analyse de notre corpus que les pratiques ludiques en classe suscitent l'interaction entre enseignant/apprenant et apprenant/apprenant ce qui rend la classe plus vivante, elles permettent aux apprenants de développer leurs compréhension orale et écrite et enrichir le lexique en langue française.

### **Conclusion partielle**

En guise de conclusion, nous dirons que les activités ludiques ont une place très importante dans l'enseignement/apprentissage du FLE, grâce aux apports positifs qu'elles offrent aux enfants du primaire tels que l'acquisition des compétences linguistiques, communicatives et interactives ; l'amélioration de la prise de parole ; l'enrichissement lexical et la maîtrise de l'orthographe. Nous remarquons que la mise en pratique des activités ludiques en classe du français langue étrangère est très fréquente parce qu'elles permettent aux élèves d'apprendre avec plaisir cette langue.

# **Conclusion générale**

---

Au cours de notre recherche, nous avons voulu démontrer si les pratiques ludiques jouent un rôle important dans l'instauration des compétences linguistiques et communicatives chez les apprenants débutants et si le ludique peut faciliter la tâche à l'enseignant de FLE pour atteindre les objectifs pédagogiques visés.

Afin de répondre à notre question de recherche, nous avons essayé de confirmer ou d'infirmer les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques auraient une place primordiale au cycle primaire, en les considérant comme un facteur suscitant la motivation chez l'apprenant qui se sent en sécurité ;
- Les compétences visées par les activités ludiques seraient : la mémorisation, la communication, l'orthographe des mots, la production et la maîtrise du lexique ;
- Le ludique pourrait rendre les apprenants actifs et les amènerait à participer dans les différents moments d'apprentissage (interaction entre apprenant/apprenant et apprenant/enseignant) ce qui faciliterait l'instauration des compétences linguistique et communicative.

Dans notre travail, nous avons suivi une démarche méthodologique qui nous a aidées à obtenir des réponses à nos questions de recherche posées au départ.

Dans un premier temps nous avons consacré notre étude à l'analyse du manuel afin de repérer les activités ludiques, les recenser et préciser les compétences ciblées et les objectifs visés à travers ces activités. Suite à cela, nous avons constaté que ces activités visent à développer les compétences linguistique et communicative, faire apprendre aux élèves l'orthographe des mots, enrichir leur lexique, développer leur mécanisme de lecture et, améliorer leur prononciation pour réussir à s'exprimer correctement en langue française dans différentes situations de communications. D'après ce résultat nous pouvons dire que la deuxième hypothèse est confirmée.

Dans un second temps, nous avons analysé les données collectées par le moyen d'un questionnaire destiné aux enseignants du français au primaire, afin de voir les représentations qu'ont ces enseignants des pratiques ludiques et afin de vérifier l'apport de ce genre d'activités suite à leur mise en œuvre en classe. Nous sommes parvenues à un ensemble de résultats. Premièrement nous avons confirmé que les

activités et les supports ludiques sont un facteur de motivation puisqu'ils permettent de mettre l'élève dans un état de réception à l'écoute. un élément important à l'apprentissage dont elles facilitent l'acquisition d'une langue étrangère, deuxièmement ces pratiques ludiques placent l'enfant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire, et elles l'aident beaucoup l'enfant à bien travailler en le divertissant et facilite la compréhension. Ces résultats obtenus montrent que la première et la troisième hypothèse sont confirmées.

Dans un troisième temps, nous avons assisté à des séances de français au cycle primaire dans le but de vérifier la mise en pratique des activités ludiques. Nous avons constaté lors de la mise en place de ces pratiques une forte interaction entre enseignant/élève et élève/élève ce qui rend la classe active. Les activités ludiques travaillées en classes permettent aux élèves d'apprendre les règles phonologiques, syntaxiques et morphologiques. Elles améliorent la prononciation et l'expression libre de l'élève, facilitent la compréhension orale et enrichissent le vocabulaire de l'enfant, développent leurs compétences en lecture autonome. Les résultats obtenus suite à notre enquête et à l'analyse de notre corpus confirment les trois hypothèses.

L'activité ludique est considérée comme un outil pédagogique favorable à l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire vu qu'elle permet l'instauration des compétences linguistiques et communicatives chez les apprenants. Cette approche ludique et pédagogique met l'enfant dans un monde qu'il aime, où il trouve le plaisir d'apprendre ce qui facilite sa mémorisation et son développement psychologique et pédagogique.

# Références Bibliographiques

Ameur M. (2015), *Le jeu de l'oie comme activité de motivation à l'expression orale et l'enrichissement du vocabulaire dans une classe du FLE. Cas des élèves de la 5ème année primaire*. École 1er novembre 54. Magra – Msila [En ligne] [http://virtuelcampus.univmsila.dz/facultell/images/fll\\_doc/documents/memoire/fr/master/2015/ameur%20meriem%20master%20msila%202015.pdf](http://virtuelcampus.univmsila.dz/facultell/images/fll_doc/documents/memoire/fr/master/2015/ameur%20meriem%20master%20msila%202015.pdf)

Amoura S. (2010), *L'enseignement du français par le manuel de 3<sup>ème</sup> année primaire*, mémoire de master [En ligne] <http://bu.umc.edu.dz/theses/francais/AMO1276.pdf>

Berkane M. (2012), *L'enseignement de français en Algérie : « Analyse d'une pratique en troisième année de l'école primaire »*, mémoire de Magister [En ligne] <http://bu.umc.edu.dz/theses/francais/BER1311.pdf>

Château j. (1979), « L'enfant et le jeu, Approches théoriques et applications pédagogiques », Paris (France) [En ligne] <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134046fo.pdf>

Cuq J-P. (2003), *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, Asdifle, CLE International

Cuq J-P. et Gruca I. (2003/2005), *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Presses universitaires de Grenoble.

Dugas C. et Point M. (2012), « Porterai du développement moteur et de l'activité physique au Québec chez les enfants de 0 à 9 ans » [En ligne] [https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/GSC996/F142972850\\_Rapport\\_final\\_VersionF\\_vrier\\_2012final.pdf](https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/GSC996/F142972850_Rapport_final_VersionF_vrier_2012final.pdf)

Gasperi D. (2014), « L'enseignement de l'implicite du langage en classe de FLE à travers l'humour et l'ironie : pourquoi et comment ? » In Blog de Luc Collés, [En ligne] <http://luccolles.canalblog.com/archives/2014/07/06/30204368.html>

Julien P. (1988), « *Peut-on vraiment apprendre avec des jeux? - Oui, et peut-être mieux qu'en s'ennuyant* », [En ligne] [https://is.muni.cz/th/54169/pedf\\_m/BombaDIP.txt](https://is.muni.cz/th/54169/pedf_m/BombaDIP.txt)

Kadiatou K-B. (1987), « Le pouvoir du mot, un prélude à la didactique du texte poétique d'expression française » [En ligne] <http://gerflint.fr/Base/Afriqueouest1/Pouvoirmot.pdf>

Lajeunesse M-P. (1981), « L'enfant et le texte ludique », Québec, français [en ligne] <https://www.erudit.org/culture/qf1076656/qf1203658/57185ac.pdf> CONSULT2

*Le Dictionnaire Larousse* [En ligne]

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/histoire/40070>.

*Le petit Larousse illustré*(2013), Paris, Cedex 06.

Lotman L. (1977), « *La structure de texte artistique* », Gallimard, Paris, in. *Le jeu dramatique en milieux scolaire*, de Ryngaert J-P. (1977), CEDIC, Paris.

Makhloufi N. (2015), *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie*. Thèse de doctorat, université d'Aboudaou, Bejaia.

MEN. (2011), *Programme de français de la 5<sup>ème</sup> année primaire*, [En ligne] [http://www.oasisfle.com/doc\\_pdf/allegement\\_du\\_programme\\_de\\_la\\_5eme\\_annee\\_primaire.pdf](http://www.oasisfle.com/doc_pdf/allegement_du_programme_de_la_5eme_annee_primaire.pdf)

Merazka H. (2008), *La comptine autre moyen de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère*, mémoire de magister, [En ligne] <http://bu.umc.edu.dz/theses/francais/MER989.pdf>.

Pécheux – Grimm M. (2014), *Je joue, donc j'apprends ! Capsais US 2 option E, Le jeu, médiateur des apprentissages dans les aides spécialisées à dominante pédagogique*, [En ligne] <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5TSPumWTXgJ:dcalin.fr/publications/grimm.doc+&cd=1&hl=fr&ct=clnk>

*Petit Robert* (1983), *dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris.

Robert P. (2007), *Le nouveau petit robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris.

Tardieu E. et Van Hoorne N. (2003), *Les ateliers d'écriture créative*. [En ligne] [http://elisabeth.tardieu.free.fr/ateliers\\_ecrit\\_creative\\_en\\_cl\\_de\\_fle.pdf](http://elisabeth.tardieu.free.fr/ateliers_ecrit_creative_en_cl_de_fle.pdf)

Wikipédia [En ligne] [https://fr.wikipedia.org/wiki/Blague#L.27histoire\\_dr.C3.B4le](https://fr.wikipedia.org/wiki/Blague#L.27histoire_dr.C3.B4le).

# **Table des matières**

---



## Table des matières

**Remerciement**

**Dédicace**

**Sommaire**

<b>Introduction générale</b> .....	01
<b>Chapitre 1</b> : Le ludique pour l'apprentissage du français .....	04
Introduction.....	04
1.1. Définition des concepts : jeu, activité ludique, compétence linguistique et communicative .....	04
1.2. Les jeux, les activités et les supports ludiques pour l'apprentissage du FLE au primaire.....	06
1.2.1. Jeu de mots et devinette.....	06
1.2.2. Ecriture créative .....	07
1.2.3. Textes à caractère ludique.....	08
1.2.3.1. Poème.....	09
1.2.3.2. Histoire drôle.....	09
1.3. Apport des activités ludiques dans l'enseignement du FLE.....	10
1.4. Les contraintes des activités ludiques .....	12
Conclusion partielle .....	13
<b>Chapitre 2</b> : Les activités ludiques en classe de 5eme A.P.....	14
2.1. Place du ludique dans le manuel scolaire.....	14
2.1.1. Présentation et description du manuel scolaire :.....	14
2.1.1.1. Projets et séquences.....	14
2.1.2. Les différentes catégories d'activités ludiques et les objectifs visés :.....	15
a. Les textes poétiques.....	16
b. Jeu de mots.....	17

c. Autres textes à caractère ludique.....	18
d. Ecriture créative.....	19
2.2 Représentation des enseignants du ludique : enquête par questionnaire.....	20
2.2.1. Présentation et description du questionnaire.....	20
2.2.2. Analyse du questionnaire.....	21
2.3 Les pratiques ludiques en classe de 5ème AP.....	29
2.3.1. Description des séances de classe.....	29
2.3.2. Analyse des pratiques ludiques.....	29
Conclusion partielle .....	40
<b>Conclusion générale .....</b>	<b>42</b>

## **Bibliographie**

## **Annexes**

# **Annexes**

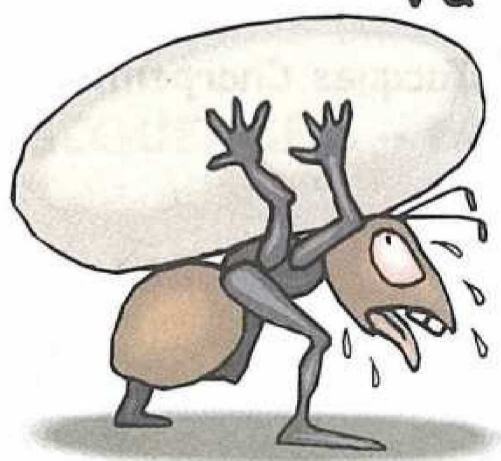
---



## La cigale et la fourmi



La cigale chante tout l'été  
Et quand l'hiver montre son nez,  
Elle se retrouve avec rien  
Et son ventre crie: « J'ai faim».  
Elle va chez la fourmi, sa voisine  
Pleurer pour avoir un peu de farine.  
La fourmi, elle, n'aime pas chanter,  
Elle préfère plutôt travailler.  
Elle demande à la cigale :  
-Que faisais-tu en été?  
-J'allais de bal en bal  
Je m'amusais, je chantais.  
-Et bien chanteuse,  
Il vaut mieux être travailleuse.  
Va voir ailleurs, paresseuse.



Adapté de la Fable -La cigale et la fourmi  
De Jean de La FONTAINE

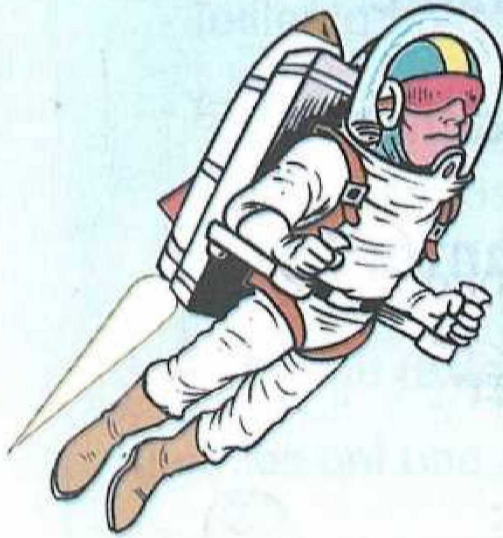




## Les beaux métiers



Certains veulent être marins,  
D'autres ramasseurs de bruyère,  
Explorateurs de souterrains,  
Perceurs de trous dans le gruyère,



Cosmonautes, ou, pourquoi pas,  
Goûteurs de tartes à la crème,  
De chocolat et de babas :  
Les beaux métiers sont ceux qu'on aime.

L'un veut nourrir un petit faon,  
Apprendre aux singes l'orthographe,  
Un autre bercer l'éléphant. ...  
Moi, je veux peigner la girafe!



Jacques Charpentreau.

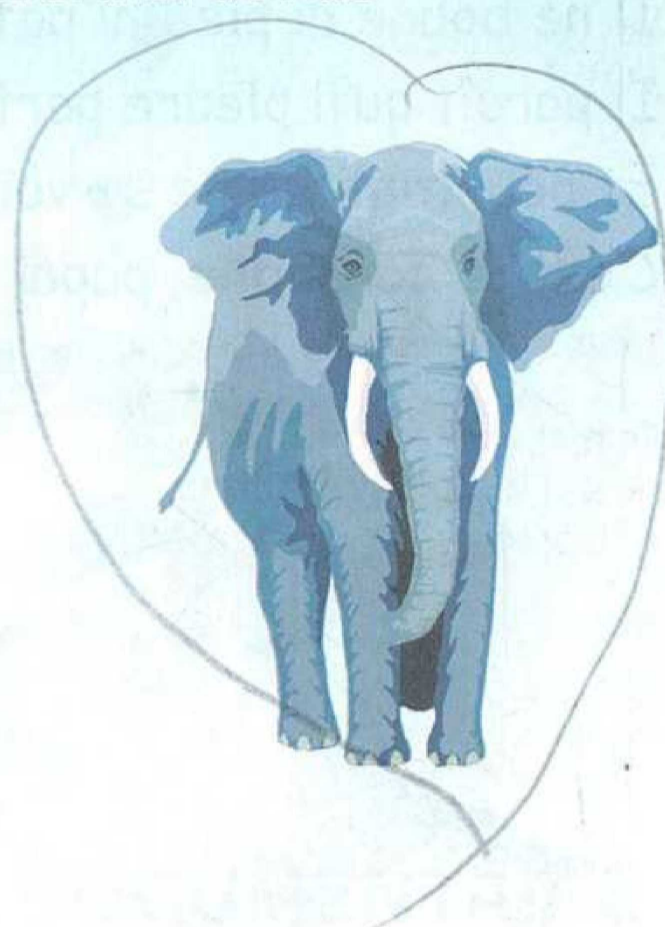


## Ménagerie



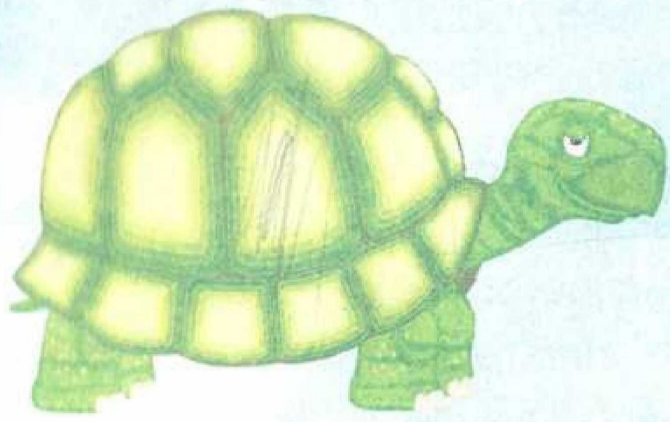
Oh ! papa! toi qui sais tout,  
Toi qui lis dans tous les livres,  
Et même dans le journal  
Où les lettres sont si fines,  
Oh! papa ! devine! devine

Ses yeux sont deux billes de verre.  
Ses oreilles, feuilles de chou,  
Il a mis la peau de son père,  
Avec son nez de caoutchouc.  
Il fait peur aux petits enfants !  
Qu'est-ce que c'est? C'est l'éléphant!



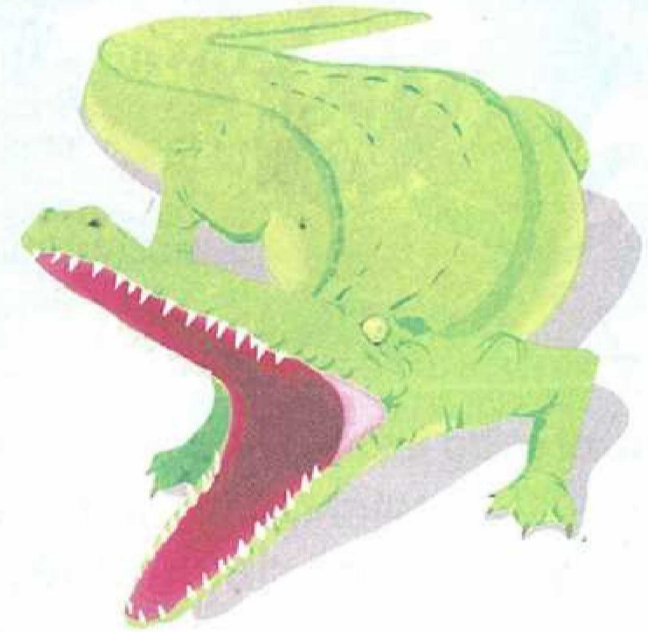
Il ne va jamais à l'école,  
Il se met les doigts dans le nez,  
Et quand il se gratte la tête,  
C'est avec ses ongles de pied.  
Il n'a pas l'air très bien portant.  
Devine! C'est l'orang-outang !





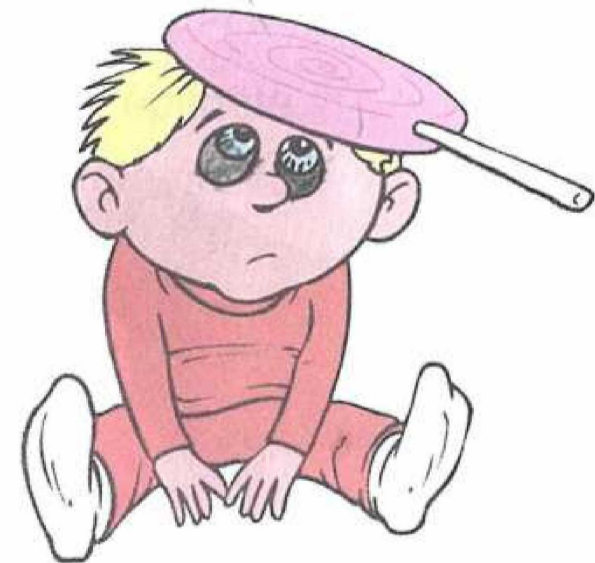
Elle dort dès qu'on la regarde,  
Dès qu'on s'éloigne, elle a marché.  
C'est comme une pierre malade,  
Elle s'amuse à s'ennuyer.  
Petit père, devines-tu?  
C'est la T.O.R.T.U.-Tu !

On nous a dit qu'il est en bête,  
Mais nous croyons qu'il est en bois.  
Il ne bouge ni pied ni patte,  
Il paraît qu'il pleure parfois,  
Et pourtant, ça ne se voit pas.  
C'est le **corcodile**, papa!



Il dit tout ce qu'on lui fait dire,  
Il est vert. Il parle du nez.  
Il nous demande avec colère  
Si nous avons bien déjeuné.  
Oh! Père, tu le reconnais !  
C'est un père, le perroquet!

Il mange, il boit, il crie, il pleure.  
Il se mouche dans son habit.  
Il se roule dans la poussière.  
Il ne fait pas ce qu'on lui dit.  
Celui-là, tu l'aimes pourtant !  
Petit père. C'est ton enfant !



GEORGES DUHAMEL. Voix du vieux monde.

NB : L'orthographe des mots en gras est volontaire de la part de l'auteur,





## Pour ma mère



Il y a plus de fleurs  
Pour ma mère, en mon cœur,  
Que dans tous les vergers ;



Plus de merles rieurs  
Pour ma mère, en mon cœur,  
Que dans le monde entier ;

Et bien plus de baisers  
Pour ma mère, en mon cœur,  
Qu'on en pourrait donner.



Maurice Carême





## J'aime l'âne



**J'aime l'âne si doux,  
Marchant le long des houx.**

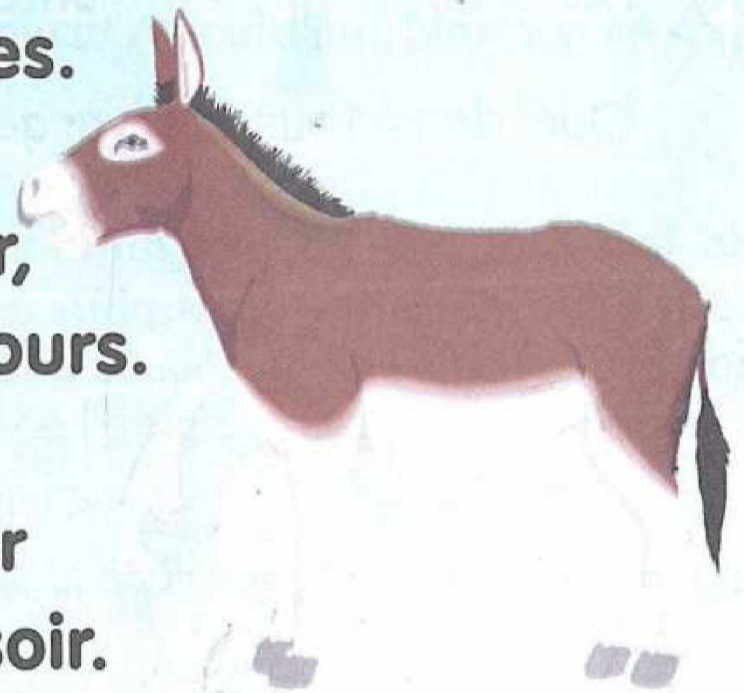
**Il prend garde aux abeilles,  
Et bouge ses oreilles.**



**Il a fait son devoir,  
Ses yeux sont en velours.**



**Il a fait son devoir  
Du matin jusqu'au soir.**



Francis Jammes

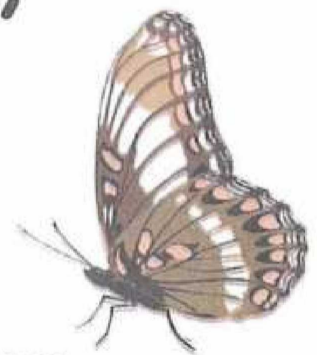
## La chenille et le papillon

**« le travail mène à la richesse,**

**Pauvres poètes, travaillons !**

**La chenille, en peinant sans cesse,**

**Devient le riche papillon. »**



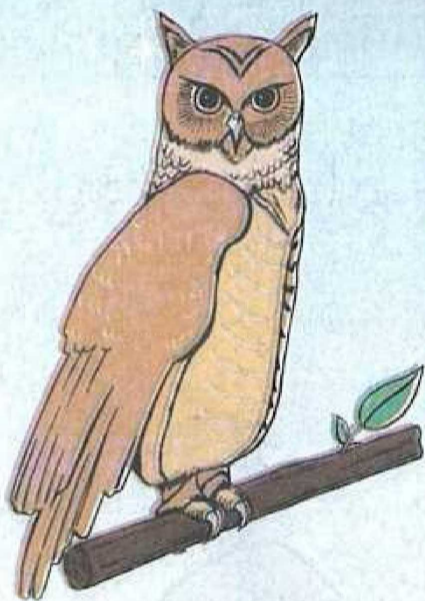
Guillaume Apollinaire





## Les Hiboux

Ce sont les mères des hiboux  
Qui désiraient chercher les poux  
De leurs enfants, leurs petits choux,  
En les tenant sur les genoux.



Les yeux d'or valent des bijoux  
Leur bec est dur comme cailloux,  
Ils sont doux comme des joujoux.  
Mais aux hiboux point de genoux!



(.....)

Votre histoire se passait où ?

Au Pérou ou chez les Mandchous?

Hou! Hou!

Pas du tout: c'était chez les fous.

R. Desnos







## Pour faire le portrait d'un oiseau

Peindre d'abord une cage

avec une porte ouverte

peindre ensuite

quelque chose de joli

quelque chose de simple

quelque chose de beau

quelque chose d'utile

pour l'oiseau

placer ensuite la toile contre un arbre

dans un jardin

dans un bois

ou dans une forêt

se cacher derrière l'arbre

sans rien dire

sans bouger ...

Parfois l'oiseau arrive vite

mais il peut aussi bien mettre de longues années

avant de se décider

Ne pas se décourager

attendre [ ... ]



Jacques Prévert, Paroles, Éd. Gallimard. >>





## Séquence 3 - faire parler les personnages d'un conte

### Je m'entraîne à ... écrire

P  
R  
O  
J  
E  
T  
2

#### Exercice 1 :

1) Réécris le dialogue en suivant le modèle :

Un bûcheron avait trois fèves. A l'heure du déjeuner, il s'installe près d'un puits pour manger. Une de ses fèves tombe dans le puits.

Le bûcheron parle au puits :

Le bûcheron : Ô puits rends-moi ma fève.

Soudain, un géant sort du puits.

Le géant : Arrête de crier. Tu vas réveiller mon maître !

Le bûcheron : mais j'ai faim. Je n'ai rien à manger.

#### Modèle

- Ô puits ! dit le bûcheron, rends-moi ma fève.

#### Exercice 2 :

Dans le dialogue suivant, retrouve celui qui parle.

Ce soir, les animaux se sont réunis pour choisir un nouveau roi. Chacun essaie de prouver qu'il faut voter pour lui.

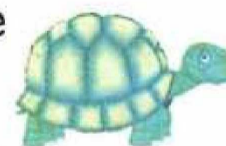
- C'est moi le roi des animaux, tout le monde le sait. Je ne vois pas pourquoi il faudrait changer les choses, s'exclame .....

- Tu vis moins longtemps que moi, et ma carapace me protège de toutes les attaques, proteste.....

- Avec mon très long cou, c'est pourtant moi qui domine tous les animaux, dit .....

- Aucun de vous ne peut voler dans le ciel, et je suis l'un des seuls oiseaux qui peuvent apprendre à parler. Je dois être roi, affirme.....

- Taisez-vous, chuchote..... . Mon venin est si puissant que je pourrais tuer chacun d'entre vous, et je deviendrais le roi !



Jacqueline Moreau.



## Séquence 1 - identifier le thème d'un texte documentaire

Je m'entraîne à ... écrire

P  
R  
O  
J  
E  
T



### Exercice 1 :

Trouve ce qui se cache derrière les définitions suivantes :

- Je suis un rongeur – Je mange de l'herbe. Mes petits s'appellent les lapereaux.

Qui suis-je ?

*un lapin*

- Je suis le roi des animaux. Je vis dans la savane. Tout le monde a peur de moi.

Qui suis-je ?

*le lion*

- Je suis un mammifère volant. Je ressemble à une souris avec des ailes.

Qui suis-je ?

*Le chauve-souris*

- Je suis une planète. Mes habitants sont les terriens.

Qui suis-je ?

*la Terre*

### Exercice 2 :

Choisis le thème qui correspond à chacun des textes suivants :

La pollution - Le désert - Les animaux - les arbres fruitier - L'hiver.

1- <sup>3</sup>Le palmier est un <sup>2</sup>arbre fruitier. Il donne des dattes. Il pousse au Sahara.

2- Le tigre est le plus gros des felins. Il est apparu sur terre depuis environ un million d'années . C'est un animal solitaire.

3- Quand du pétrole se répand dans la mer, cela cause une marée noire qui pollue les côtes. Les oiseaux et les animaux qui y vivent sont aussi touchés.



## Séquence 1 - identifier un texte qui présente des conseils

LECTURE :

### Gribouille ne prend pas soin de lui

Gribouille n'est pas en bonne santé. Une nuit, il fait un rêve.

Dans celui-ci, les parties de son corps parlent.

Les cheveux disent : « prends plus soin de nous, lave nous deux fois par semaine. »

Les yeux disent : « prends plus soin de nous, regarde la télévision moins longtemps. »

Le nez dit : « arrête de renifler. Mouche-toi. »

Les oreilles disent : « lave-nous avec un gant de toilette. »

Les dents disent : « brosse-nous avant d'aller au lit. »

Les mains disent : « lave-nous avant chaque repas. »

Les pieds disent : « change de chaussettes tous les jours. »

Le matin, Gribouille se réveille. Il prend un bain. Les parties de son corps sont bien contentes.



Prendre soin de sa santé.

Bulletin de l'hygiène scolaire Paris 2000

### QUESTIONS :

- 1) En t'aidant de l'image et du titre, dis de quoi parle le texte.
- 2) Lis le texte, quelle ponctuation remarques-tu ?  
Pourquoi ?
- 3) Qui parle dans ce texte ? A qui ?
- 4) Relève du texte six conseils.
- 5) Relève du texte ce que doit faire Gribouille pour prendre soin de lui.







## Séquence 1 – présenter un métier

Je découvre une longue histoire.

P  
R  
O  
J  
E  
T

1

### LE CROSS IMPOSSIBLE

(D'après M. Rebillard)

J-1. Demain on sera le 23. Le jour de toutes les angoisses. Celui que je redoute depuis des semaines et des semaines. Il est entouré de noir sur mon calendrier.

23, jour du cross annuel inter-écoles. Bien sûr, ma classe y participe.

Je déteste courir, je n'aime pas courir.

Ce n'est pas de ma faute; mes jambes s'agitent pourtant autant que celles des autres. Mais elles se croisent, s'emmêlent, font des spaghettis comme disent les autres. Elles s'entêtent à me faire avancer au ralenti ... quand elles ne me jettent pas à terre. D'ailleurs, on m'appelle pattes de spaghettis.

Chaque année, ce cross est ma hantise et les entraînements une torture. Je me demande comment les autres peuvent courir aussi vite, aussi longtemps et aimer cela. Le champion de la dernière place, c'est moi.

(à suivre...)



#### QUESTIONS :

- 1- Pattes de spaghettis: est-ce le vrai nom de celui qui dit "Je" dans le texte?
- 2- Qui l'appelle ainsi?
- 3- Aime-t-il courir? Relis la phrase où il le dit.
- 4- Est-ce que la dernière phrase te fait rire? Pourquoi?



## Séquence 3 - faire parler les personnages d'un conte

P  
R  
O  
J  
E  
T



ORAL :

### C'était un loup si bête

Il était une fois, un loup qui avait très faim. Sur son chemin, il rencontre un mouton. Il était très content.

- Où cours-tu donc, mouton ? crie le loup. Arrête-toi je vais te manger.

- Tu ne peux pas choisir un autre animal pour tes repas ? dit le mouton.

Tu ne sais pas que je suis le meilleur danseur du pays ? ce serait dommage que tu me manges.

- Ah ! tu sais vraiment danser ? demande le loup.

- Je vais te montrer, répond le mouton.

Et le mouton se met à tourner, tourner. Puis il disparaît.

Le loup est très fâché. Mais il continue son chemin.

Il rencontre alors un cheval et lui dit : « cheval, je te mange tout de suite .»

- D'accord, répond le cheval. Mais tu dois d'abord lire ce qui est écrit sur mon dos.

Quand le loup passe derrière le cheval pour lire, celui-ci lui donne un grand coup de pied à la tête.

Natha Caputo, Contes des quatre vents.

### QUESTIONS :

- 1) Quels sont les personnages du texte ?
- 2) Que cherche le loup ?
- 3) Combien de rencontres fait-il ?
- 4) Que dit-il à chaque fois ?
- 5) Comment se termine chaque rencontre ?
- 6) Que penses-tu du loup ?
- 7) Avec deux de tes camarades, jouez le rôle des différents personnages de l'histoire.



## Séquence 2 - identifier les particularités d'un conte



### Production écrite :

#### La chèvre de Monsieur Seguin

Lis l'histoire suivantes. Elle n'est pas finie. Imagine la suite en écrivant deux ou trois phrases pour dire ce qui s'est passé entre la chèvre et le loup.

Monsieur Seguin avait une chèvre. Elle s'appelait Blanquette. Elle vivait avec son maître.

Un jour, en regardant par la fenêtre, elle voit la montagne, l'herbe et les fleurs.

- Comme on doit être bien là-haut, dans la montagne ! se dit-elle. Quel plaisir de courir et de brouter l'herbe fraîche !

Quand monsieur Seguin arrive, elle lui dit : «Écoutez, monsieur Seguin. Je m'ennuie ici, laissez-moi aller dans la montagne !

- Mais, tu ne sais pas qu'il y a le loup dans la montagne ... ? répond monsieur Seguin. Que feras tu quand il viendra ?

- Eh bien ! je lui donnerai des coups de cornes.

Monsieur Seguin décide de l'enfermer dans l'étable.

Blanquette se sauve par la fenêtre. Dans la montagne, elle est heureuse. Elle gambade au milieu des arbres.

Pendant toute la journée elle s'amuse comme une folle au milieu des fleurs.

Soudain, à la tombée de la nuit, elle entend derrière elle un bruit. Elle se retourne et voit deux oreilles courtes et deux yeux luisants : C'est le loup ...

Alfonse Daudet, Lettres de mon moulin.

#### N'oublie pas de :

- utiliser l'articulateur qui convient
- conjuguer les verbes au présent de l'indicatif.

#### **Je corrige mon paragraphe :**

Relis ton paragraphe et corrige-le à l'aide de la grille de réécriture suivante.

1. J'ai écrit deux phrases pour dire ce qui s'est passé.

2. J'ai écrit une phrase pour la fin de l'histoire.

3. J'ai utilisé l'articulateur qui convient.

4. J'ai mis les verbes au présent.



P  
R  
O  
J  
E  
T





## Séquence 3 - faire parler les personnages d'un conte



P  
R  
O  
J  
E  
T



### Production écrite :

Pour donner plus de vie à l'histoire de la chèvre de monsieur Seguin, complète le dialogue par les réponses de Blanquette.

#### N'oublie pas de :

- mettre la ponctuation qui convient.
- dire qui parle dans chaque réplique.
- mettre les verbes au présent de l'indicatif.
- employer la 1<sup>er</sup> personne du singulier.

#### Texte :

- Ecoutez monsieur Seguin, dit la chèvre, je m'ennuie chez-vous. Laissez-moi aller dans la montagne.
- Comment Blanquette, réponds monsieur Seguin, tu veux me quitter ?
- .....
- Alors qu'est ce que tu veux ? s'inquiète monsieur Seguin.
- .....
- Mais malheureuse, tu ne sais pas qu'il y a le loup dans la montagne ? crie monsieur Seguin
- .....
- Le loup se moque bien de tes cornes.
- Ça ne fait rien monsieur Seguin, répond la chèvre, laissez-moi aller dans la montagne.

### Je corrige mon paragraphe :

Relis ton paragraphe et corrige-le à l'aide de la grille de réécriture suivante.

- |   |
|---|
| 1. J'ai construit des phrases complètes.                  |
| 2. J'ai mis les tirets.                                   |
| 3. J'ai dit qui parle dans chaque réplique.               |
| 4. J'ai mis les verbes au présent.                        |
| 5. J'ai employé la 1 <sup>er</sup> personne du singulier. |

Dans le cadre d'un travail de recherche universitaire portant sur « le ludique et l'instauration des compétences linguistiques chez les apprenants du primaire », nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions.

1-Formation :

Licence  Master  Magister  Doctorat

Autres

.....  
.....

2-Année d'expérience .....

3-L'enseignement du français devient-il de plus en plus facile ou difficile ?  
Pourquoi ?.....

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

4-Pensez-vous que le niveau de vos élèves est :

Très bon ?  Bon ?  Moyen ?

Au-dessous de la moyenne  Faible ?

Porquoi ?.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

5-Quelle sont les compétences travaillées en classe ?

La compréhension orale  la production orale

La compréhension écrite  la production écrite

La compétence linguistique  la compétence sociolinguistique

La compétence culturelle

Justifiez votre choix ?.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

6-Faites-vous recours aux activités ludiques lors de votre enseignement du français ?

Oui  Non

Pourquoi ?.....  
.....

7- A quel moment proposez-vous les activités ludiques ?

Au début de la séance  au milieu de la séance  à la fin de la séance

En plein cours

Pourquoi ?.....  
.....  
.....

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

Les bandes dessinées  les chansons  les caricatures  les comptines

Les jeux de rôle  les jeux de mots  la lecture créative  les devinettes

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

9- Pensez-vous que les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludique dans l'acquisition du français chez les élèves du primaire? Oui  Non

Expliquez ?.....  
.....  
.....  
.....  
.....

10- A quel niveau convient-il d'introduire les activités ludiques ?

Au préscolaire  primaire  collège  lycée  université

Pourquoi ?.....  
.....  
.....  
.....  
.....

11- Quels sont les objectifs linguistiques et communicatifs visés par le moyen des activités ludiques ?

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

12- Les apprenants sont-ils motivés pendant le déroulement des activités ludiques ?

Oui  Non

Qu'est-ce qui le montre ?.....  
.....  
.....  
.....

13-Quelles sont les difficultés rencontrées par les apprenants et les enseignants lors de leur mise en œuvre ?.....

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

.....  
.....

14-Faites-vous de l'évaluation lors de la mise en place des activités ludiques?

Oui  non

Si c'est oui pour quels objectifs faites-vous de l'évaluation ?

- Vérifier la compréhension de l'élève
- Initier l'élève à la prise de parole
- Vérifier la production de l'élève
- Vérifier ses émotions
- Remédier à ses lacunes
- Autres.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

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

**Merci pour votre collaboration**

Dans le cadre d'un travail de recherche universitaire portant sur « le ludique et l'instauration des compétences linguistiques chez les apprenants du primaire », nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions.

1-Formation :

Licence  Master  Magister  Doctorat

Autres

.....  
.....

2-Année d'expérience .....

3-L'enseignement du français devient-il de plus en plus facile ou difficile?  
Pourquoi ?.....

.....  
*L'enseignement du français devient de plus en plus difficile car le programme du français est un programme défaillant.*  
.....  
.....

4-Pensez-vous que le niveau de vos élèves est :

Très bon ?  Bon ?  Moyen ?

Au-dessous de la moyenne  Faible ?

Pourquoi ?.....

.....  
*Peu d'heures de français.*  
.....  
*La langue française n'est pas pratiquée à l'extérieure de l'école.*  
.....

5-Quelle sont les compétences travaillées en classe ?

La compréhension orale  la production orale

La compréhension écrite  la production écrite

La compétence linguistique  la compétence sociolinguistique

La compétence culturelle

Justifiez votre choix ?

Ce sont les compétences visées par le programme.

6-Faites-vous recours aux activités ludiques lors de votre enseignement du français ?

Oui  Non

Pourquoi ? Il n'y a pas d'activités ludiques dans le programme.

7- A quel moment proposez-vous les activités ludiques ?

Au début de la séance  au milieu de la séance  à la fin de la séance

En plein cours

Pourquoi ?

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

Les bandes dessinées  les chansons  les caricatures  les comptines

Les jeux de rôle  les jeux de mots  la lecture créative  les devinettes

Autres

9- Pensez-vous que les activités ludiques ont la même importance que les activités non ludique dans l'acquisition du français chez les élèves du primaire? Oui  Non

Expliquez ?



10- A quel niveau convient-il d'introduire les activités ludiques ?

Au préscolaire  primaire  collège  lycée  université

Pourquoi ?..... /  
.....  
.....  
.....  
.....

11- Quels sont les objectifs linguistiques et communicatifs visés par le moyen des activités ludiques ?

..... /  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

12- Les apprenants sont-ils motivés pendant le déroulement des activités ludiques ?

Oui  Non

Qu'est-ce qui le montre ?..... /  
.....  
.....  
.....

13- Quelles sont les difficultés rencontrées par les apprenants et les enseignants lors de leur mis en œuvre ?.....

..... /  
.....  
.....  
.....

.....  
.....  
14-Faites-vous de l'évaluation lors de la mise en place des activités ludiques?

Oui  non

Si c'est oui pour quels objectifs faites-vous de l'évaluation ?

- Vérifier la compréhension de l'élève
- Initier l'élève à la prise de parole
- Vérifier la production de l'élève
- Vérifier ses émotions
- Remédier à ses lacunes
- Autres..... ✓

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

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

**Merci pour votre collaboration**

### Annexe N° 03 : Grille d'observation

Critères observés	Observations recueillies	
	Classe1	Classe2
Le nombre des élèves		
Présentation du cours par l'enseignant		
Déroulement de la séance		
La mise en pratique des activités ludiques en classe		
La place de la lecture en classe		
La lecture de la consigne par l'enseignant		
Explication de l'exercice par l'enseignant		
La réaction des élèves face aux questions posées		
Les gestes, les mimiques et les postures produites par les élèves		
L'interaction en classe		
L'utilisation de la langue maternelle		
La motivation des apprenants		
Le rôle de l'enseignant face aux élèves		
Les compétences linguistique et communicative		
L'objectif visé par la séance		



## Séquence 2 - identifier les particularités d'un conte

Je découvre une longue histoire.

P  
R  
O  
J  
E  
T

2

### LE CROSS IMPOSSIBLE (SUITE)

En classe, je ne capte que des bruits de la leçon de conjugaison. Et je ne comprends rien au texte de lecture. Je suis incapable de penser à autre chose qu'à la course.

- Je sais ce qui te tracasse, me dit la maîtresse. Tu as tort de penser tout le temps à ce cross. Ce qui compte, c'est de participer et de s'y amuser. Les places n'ont aucune importance.

C'est faux! Jamais je ne m'amuserai à un cross. Et si ce n'est pas important, pourquoi alors l'organiser chaque année et faire un classement?

A la récréation, même Farid, mon meilleur copain, se met contre moi:

- Allez! Enlève ce masque de tristesse! C'est un grand jour, aujourd'hui. Viens jouer avec nous.

C'est facile pour lui de parler: il est toujours parmi les trois premiers.

(à suivre)

#### QUESTIONS :

- 1- Ramzi dit : Même Farid se met contre moi.
- 2- Est-ce que Farid a été méchant avec Ramzi ?

