

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Centre Universitaire Belhadj Bouchaïb d'Ain-Temouchent
Institut des lettres et des langues
Département de lettres et langue française



*Projet de fin d'études
Pour l'obtention du diplôme de Master
Spécialité : DIDACTIQUE DU FLE*

Intitulé :

*L'apport du ludique dans l'enseignement
apprentissage du FLE
chez les apprenants de la 3^e année primaire*

Présenté Par :

- DJILALI BENHAMIDA Ikram.
- ELMEGUENNI Hanane.

encadré par :

- DJILALI BENEKROUF Blaha

Devant les jurys composés de :

Melle GHARBI Karima	M.A.A (CUAT)	Présidente
Mr MANSOUR Mohamed Seghir	M.A.A (CUAT)	Examineur
DJILALI BENEKROUF Blaha	M.A.A (CUAT)	Encadreur

Année universitaire 2015/2016

Remerciement

Tout d'abord, nous remercions Dieu le tout-puissant pour la volonté, la santé et la patience qu'il nous a données durant toutes ces années d'études.

Nous tenons tout particulièrement à remercier notre encadreur, Mr DJILALI BENEKROUF Blaha pour son abnégation et sa générosité, qui a bien voulu accepter de superviser ce modeste travail. Qui nous a aidées, orientées, conseillées soutenues et encourager pendant toute la durée de ce travail.

Nos remerciements également aux membres du jury qui nous font honneur d'examiner ce travail.

Nous remercions également tous nos enseignants de département de français du centre universitaire BELHADJ Bouchaib Ain Témouchent à qui nous devons tout le respect et toute la gratitude.



DEDICACE

A la prunelle de mes yeux, mes parents à qui je dois leur mon éducation, «je prie Dieu pour les protéger et les garde pour moi »

A ma chère sœur et mes frères « Assia, Mohammed et Lakhdar, sa femme et leur petit héros Abdeljalil mon beau frère Mehdi »

A mon cher fiancé Abderrahim qui m'a accompagnée et m'a soutenue tout au long de la réalisation de mon travail

Mes enseignants et mes collègues madame Fadhila, Djamila et Mokhtaria à qui je dois leur respect

A ma copine Hafida qui m'a prie Dieu pour moi

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

Je dédie ce travail

Tables des matières

Introduction générale	08
------------------------------------	----

Partie théorique

Premier chapitre : l'enseignement-apprentissage du FLE au primaire

1.1 L'enseignement du français en Algérie.....	13
1.2 Situation linguistique.....	15
1.3 Le français à l'école primaire.....	16
1.3.1 Document officiels.....	17
1.3.2 L'objectif d'enseignement du français au primaire.....	17
1.3.3 Programme de la 3e année primaire de langue Française.....	18
1.3.4 Profil d'entrée	18
1.3.5 Profil de sortie.....	19
1.4 Objectif globale de la 3° année primaire.....	20
1.5 Description du manuel de 3 AP	21
1.6 Matériel pédagogique à la disposition des enseignants du français.....	28
1.7 Durée impartie à l'enseignement du français en 3° AP.....	28
1.8 Le ludique dans le guide pédagogique de l'enseignement.....	28

Deuxième chapitre : Le ludique en classe de FLE

2.1 C'est quoi le ludique ?.....	30
2.2 Types d'activité ludiques.....	31
2.2.1 Les jeux linguistiques.....	31
2.2.2 Les jeux de créativité.....	31
2.2.3 Les jeux culturels.....	32
2.2.4 Les jeux dérivés du théâtre.....	32
2.3 Les composants qui interviennent en jeu de classe	32
2.4 Une démarche pédagogique adaptée pour présenter un jeu en classe	33
2.5 La place du jeu dans l'apprentissage de FLE.....	34

2.6 L'exploitation des activités ludiques illustrées en classe de FLE, un univers de plaisir et d'apprentissage.....	34
2.7 Le jeu et l'enfant.....	35
2.8 Les caractéristiques du jeu de l'enfant.....	35
2.8.1 La fiction.....	35
2.8.2 La détente.....	36
2.8.3 L'exploration	36
2.8.4 La socialisation.....	36
2.8.5 La compétition.....	36
2.8.6 La règle.....	36
2.9 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?.....	36
2.10 Le jeu et les apprentissages.....	38
2.11 Les avantages du jeu dans l'enseignement.....	38
2.12 Les limites du jeu dans l'enseignement.....	39
2.13 Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement.....	40
2.14 Les conséquences du ludique sur le statut et rôle de l'enseignant et du savoir..	40
2.15 L'utilisation du ludique dans les activités scolaires.....	41

Partie pratique

Troisième chapitre : Analyse et Interprétation

3.1 Présentation du questionnaire	49
3.2 Technique de mise en œuvre pour le déroulement de l'enquête	49
3.3 Enquête auprès des enseignants du FLE au cycle primaire.....	50
3.4 Analyse et interprétation des données	50

Conclusion générale

Références bibliographiques

Annexes

INTRODUCTION GENERALE

Introduction générale

L'apprentissage d'une langue étrangère ne s'arrête plus au vocabulaire et aux structures syntaxiques... mais continue vers le savoir communiquer dans la vie quotidienne, cela devrait être l'objet de l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère (FLE). Mettre en place un tel enseignement d'une langue étrangère à l'école primaire constitue une tâche complexe pour l'enseignant; ce dernier se trouve en situation de détresse liée principalement au manque d'intérêt des apprenants dans leurs classes.

L'objectif principal de l'enseignement du FLE est l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication le plus à la portée de l'enfant algérien. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit faire apprendre aux élèves « les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit »¹ C'est pour cela que l'enseignant doit centrer ces efforts sur les besoins de ses apprenants; il se doit d'identifier son public, les attentes et motivation du public auquel son cours est destiné.

Le sujet dont tout le monde parle aujourd'hui est : comment peut-on motiver les apprenants, leur donner le goût à l'apprentissage ? Pour cela l'enseignant doit créer des situations stimulantes pour développer une bonne motivation ; et aussi il doit réfléchir aux moyens à mettre en œuvre afin d'attirer l'attention de ses apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir avec moins d'ennui. Le jeu est un moyen qui suscite chez les jeunes le désir d'apprendre.

Le choix de ce sujet a été effectué selon deux motivations: Tout d'abord, Des notre jeune âge, nous nous sommes toujours passionnés pour le jeu ; en effet, il était possible pour nous d'apprécier le calcul et de développer nos capacités de concentration grâce à de petits jeux que nos parents nous préparaient. Ces derniers étaient un levier très puissant de l'apprentissage au point qu'ils ont réussi à transformer en jeu l'initiation à la lecture, à l'orthographe.... et à des occupations ordinairement présentées comme des corvées pour nous.

¹ Christelle, *La compréhension de l'oral au collège, 1989*, CNDP, p : 56

Puis, nous avons constaté que tout enfant est beaucoup plus attiré par le jeu que par autre chose. C'est une activité qui lui est propre, innée, même si ce jeu paraît comme une conduite gratuite, dénuée de signification fonctionnelle pour les adultes, cette vue simpliste n'explique pas l'importance que les petits attribuent à leurs jeux.

Le jeu selon **wallon**² est une étape totale qui se décomposerait elle-même en périodes successives : au premier stade, les jeux purement fonctionnels, puis les jeux de fiction, et enfin les jeux d'acquisition et de fabrication.

L'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer au niveau pédagogique, de manière concrète par les enseignants car la notion de jeu est écartelée entre un très faible étayage théorique et un éclatement des pratiques, ce qui contribue à alimenter le doute sur sa légitimité et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE.

L'objectif de ce mémoire est de réfléchir sur une méthode souple d'enseignement/apprentissage du FLE par l'exploitation du jeu pour l'acquisition et l'enseignement. De savoir si le ludique a sa place dans nos établissements et aussi si cette méthode donne de bons résultats.

Compte tenu des innombrables facteurs intervenant dans le monde de l'éducation de leur différence en nature de peu de disponibilité de données sur le sujet quand à cette pratique en Algérie, nous retenons pour problématique : l'apport des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE chez les primo-apprenants, cas de la 3°AP.

Dans la dynamique d'une telle présentation de la « chose », il est inévitable de poser la question : Quel est l'apport des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère chez les primo-apprenants ? Tans que la certitude tel apport est prouvé.

Nous postulons tout au long de ce travail que le recours à l'activité ludique en classe de 3°AP est favorable à l'enseignement-apprentissage du FLE. Pour cette première année d'enseignement-apprentissage de la langue française, la priorité est accordée à l'oral et précisément le développement des actes de parole.

² WALLON, H, *Approche théoriques du jeu*, IUFM Lyon, 5 février 2006, p : 6

D'après les informations que nous avons, Nous pensons que, si nous introduisons le ludique en classe de FLE, et surtout dans des classes de primaire :

- Les pré-acquis des apprenants sont mis en évidence
- Les séances d'enseignement-apprentissage deviennent plus attractives et plus intéressantes
- L'apprenant se trouve lié à un monde plus à sa portée, s'enrichissant de l'imaginaire et s'imprégnant de la réalité immédiate dans laquelle il vit. Donc l'apprenant comprend sans le vouloir qu'il est le héros de sa vie.
- L'apprenant acquiert tout ce qui se rapporte à la langue inculquée (vocabulaire, automatismes, règles diverses) ainsi que l'obligation de penser en cette langue dans son monde.

Les apprenants sont plus motivés.

L'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche efficace et tout à fait appropriée à cet enseignement autant qu'à celui des sciences, des mathématiques et des matières artistiques, puisqu'elle permet d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre. Nous commencerons donc par le **premier chapitre qui est théorique** là où nous nous intéresserons à l'enseignement de la langue française en Algérie.

Ensuite, nous passerons au deuxième chapitre là où nous avons expliqué le jeu enfantin, pourquoi l'enfant joue-t-il? La classification de jeu selon quelques pédagogues et aussi le jeu et l'apprentissage accompagner du rôle de l'enseignant dans l'intégration du ludique en classe de primaire et quelques définitions concernant le ludique.

Enfin, le troisième chapitre qui est l'expérimentation, c'est là où nous exposerons puis analyserons les données que nous avons pu avoir dans ce domaine à travers les expérimentations que nous avons menées dans des classes de troisième année primaire.

Un questionnaire a été adressé aux enseignants afin de définir l'utilité du ludique à l'école primaire, et son importance. Comment gérer cette méthode et aussi pour finaliser le questionnaire nous avons demandé à chaque enseignant de nous donner l'avis professionnel sur l'activité ludique à l'école primaire.

PARTIE
THEORIQUE

CHAPITRE I

L'enseignement-apprentissage du FLE au primaire

« *L'art d'enseigner n'est que l'art d'éveiller la curiosité des
jeunes âmes pour la satisfaire ensuite* »

Anatole France.

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous acteurs du système éducatif.

L'enseignement du FLE a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer. Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves « les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral ou écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit »³ Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

1.1 L'enseignement /apprentissage du FLE en Algérie :

L'enseignement /apprentissage du français en Algérie représente l'une des principales préoccupations dans le domaine de la formation scolaire. Ainsi son importance sur le plan social qui réside dans les rapports de communication quotidienne que partage cette langue avec l'arabe. Pour cela, l'enseignement/apprentissage du Français langue étrangère au primaire a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française écrite et orale. Cette dernière qui représente le médium de toute activité de classe doit être considérée non seulement comme moyen mais aussi comme objet présenté en tant qu'une pratique de classe avec des caractéristiques spécifiques et des enjeux réalisables, qui servent à préparer les jeunes apprenants à leur vie d'adulte, à la citoyenneté.

Il est une langue très vivante, et toujours présente dans tous les domaines parallèlement à la langue arabe. Ceci est la conséquence de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans.

Alors l'Algérie n'a pas choisi d'être francophone mais en quelque sorte, le français est une langue imposée.

La langue française devient une langue d'enseignement et on lui accorde beaucoup plus d'importance. D'une année à une autre les réformes se succèdent en améliorant le niveau du français et en l'intégrant dans tous les domaines.

L'enseignement du français en Algérie ne satisfait plus ni les enseignants ni les parents qui constatent une baisse remarquable du niveau général et affirment que les élèves ont

³ Christelle.D.La compréhension oral au collège www.cndp.fr/themadoc/anglais/doc/a-day.pdf.

de plus en plus de difficultés à communiquer (à l'oral comme à l'écrit) dans cette langue.

La création du système éducatif en Algérie s'est matérialisée à une cadence rapide depuis l'indépendance. On assiste actuellement à un ensemble de sous systèmes qui est en voie d'être complètement changé. On ne peut effectivement, nier le rôle important que joue ce système qui jouit d'une influence remarquable sur les aspects socioculturels et socio économiques de la réalité algérienne.

Le système éducatif en Algérie se compose de cinq années d'apprentissage au primaire, quatre années au moyen, et de trois années au secondaire. Les deux premières années du cycle primaire sont adaptées au développement cognitif de l'enfant (enseignement de base), tandis que la troisième jusqu'à la cinquième année constitue plutôt une phase d'éveil d'intérêt pour l'élève, puis arrive le cycle d'orientation qui prolonge de la première à la quatrième année moyenne. Enfin, l'accès au cycle secondaire est conditionné par l'examen du BEM, et l'enseignement secondaire est caractérisé par un enseignement global d'une durée de trois ans. Le baccalauréat est le diplôme qui déterminera la fin de l'enseignement général et permet par la suite aux étudiants de s'intégrer dans le monde universitaire.

Pour les programmes enseignés dans les établissements scolaires de ce pays, ils ont connu ces dernières années une profonde réforme qui demeure actuellement primordiale dans le but de rejoindre le train de la mondialisation.

1.2 Situation linguistique

L'Algérie, comme bon nombre de pays dans le monde, offre un panorama assez riche en matière de multi ou de plurilinguisme. Cette situation ne manque pas alors de susciter des interrogations quant au devenir des langues et du français en Algérie.

- La langue arabe, dite : arabe classique, coranique, standard, littéraire ou moderne, doit sa présence à l'islam auquel elle sert de courroie de transmission. Associée à la religion, langue de la révélation du Coran, elle est détentrice selon certains religieux d'une sorte de "légitimité divine". C'est une langue essentiellement écrite et absolument incompréhensible à l'oral pour un public arabophone illettré. Le discours idéologique dominant la présente comme la seule garante de la personnalité nationale. L'unité de la "Nation arabe", de la "Uma"⁴ est liée à une supposée utilisation répandue de cette langue. Cette démarche, selon Granguillaume, répond à une motivation : "En ce qui concerne le Maghreb, il est certain que la langue arabe coranique est transmettriez de mythes. On peut même dire qu'elle transmet le récit de la légitimité radicale pour la majeure partie de l'opinion. Cette consécration politique constitue paradoxalement un frein, un handicap à cette langue de conquérir d'autres domaines d'utilisation et c'est le français qui s'étend désormais sur d'autres espaces".
- La langue française : A l'indépendance, le taux de scolarisation est très faible, cependant la démocratisation de l'enseignement va entraîner sa diffusion massive. En l'espace d'une vingtaine d'années, le taux de scolarisation est passé de 5% à 70%. Compte tenu du nombre d'enfants que nous scolarisons, déclare M. Zemmouri, directeur de l'école fondamentale au ministère de l'éducation nationale, "On peut dire que le français est plus enseigné aujourd'hui en Algérie qu'il l'était du temps des Français. De ce point de vue la première étape d'arabisation a consolidé la position du français et étendu son usage dans la société algérienne. Cette langue s'arroge donc presque exclusivement le champ de l'expression scientifique et technique, laissant à l'arabe des fonctions perçues comme secondaires d'authenticité ou de spécificité religieuse.

⁴ Uma : terme emprunté à l'arabe, dénomination idéologique se rapportant à une unité. une (ré)-unification des peuples, fondée sur la religion, l'islam.

- L'arabe dialectal, populaire, ou arabe algérien : bien que d'un usage fort répandu, il est dénommé péjorativement dialecte et considéré inapte à véhiculer les sciences et à être enseigné à l'école ! Les textes officiels n'en font pas ou rarement mention. Toutefois il est la langue maternelle de la majorité de la population (première langue véhiculaire en Algérie) avec certes des variantes régionales qui ne constituent cependant aucun obstacle à l'intercompréhension.
- La langue berbère : langue maternelle d'une communauté importante de la population algérienne (17% à 25% de natifs berbérophones), elle est principalement utilisée en Kabylie (dans sa variante la plus répandue d'ailleurs, le kabyle), dans les Aurès (le chaoui) et dans le Mzab (le m'zab), mais aussi dans d'autres régions du Sahara, du Maghreb et de l'Afrique subsaharienne. Essentiellement orale, elle ne peut être fusionnée ni avec l'arabe classique ni avec l'arabe parlé, mises à part certaines analogies sur le plan structurel (langues de la famille chamito-sémitique).

1.3 Le français à l'école primaire :

La Loi d'orientation sur l'éducation nationale définit dans les termes suivants les finalités de l'éducation : «L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle »⁵

A ce titre, l'école qui «assure les fonctions d'instruction, de socialisation et de qualification» doit notamment : «permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les cultures et les civilisations étrangères»⁶

L'énoncé des finalités de l'enseignement des langues étrangères permet, en matière de politique éducative, de définir les objectifs généraux de cet enseignement en ces termes: « Le français est enseigné en tant qu'outil de communication et d'accès direct à la pensée universelle, en suscitant les interactions fécondes avec les langues et cultures nationales». Référentiel Général des Programmes. Au même titre que les autres

⁵ Programme de la 4^o année primaire de la langue française p4

⁶ Idem p 7

disciplines, l'enseignement du français prend en charge les valeurs identitaires, les valeurs intellectuelles, les valeurs esthétiques en relation avec les thématiques nationales et universelles.

1.3.1 Document officiels :

Les enseignant(e)s trouveront dans ce guide :

- des tableaux de correspondance des compétences et des objectifs par projet et par séquence,
- des recommandations pédagogiques pour le déroulement des projets,
- des développements portant sur les activités à l'oral et à l'écrit,
- des suggestions pour l'exploitation optimale du manuel dans une perspective de développement des compétences.

La séquence 1 du premier projet : « Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter – écoles. » est présentée en détails, à titre d'illustration.

Le manuel scolaire prend appui sur les principes méthodologiques retenus dans le nouveau programme. Il est abondamment illustré car le rôle de l'image à ce stade d'initiation, est primordial.

Les enseignants se familiariseront rapidement avec la démarche vu que les séquences des projets sont structurées de la même manière et comportent les mêmes rubriques.

Le manuel scolaire n'est pas un consommable. Les tableaux qui y sont présentés sont donnés à titre indicatif. C'est aux enseignants que revient la tâche de faire reproduire ces tableaux sur les cahiers, sur les ardoises ou au tableau.

Des indications précises sont données dans ce sens à travers les consignes de travail.

Des pistes de planification, des conseils ainsi que des orientations multiples feront de ce guide un outil de référence afin de répondre aux intentions du programme et du manuel scolaire, à savoir : **donner à l'élève des connaissances et les moyens de les exploiter afin de les réinvestir à bon escient.**

1.3.2 L'objectif d'enseignement du français au primaire :

Dans le deuxième palier de l'école primaire ou palier d'approfondissement, l'élève, ayant déjà eu deux ans de scolarité en langue arabe, sera initié à la langue étrangère. Il sera amené progressivement à communiquer à l'oral et à l'écrit, dans des situations

scolaires adaptées à son développement cognitif, la classe constituant le contexte d'immersion privilégié :

- sur le plan communicatif, l'élève va s'inscrire dans des situations de communication où il prendra sa place pour s'exprimer de façon appropriée dans le cadre de l'échange.
- sur le plan cognitif, il est amené à développer des démarches pour construire ses apprentissages par la verbalisation et par l'interaction;
- sur le plan linguistique, il prendra progressivement conscience du système phonologique, grammatical et lexical de la langue française.

Les compétences étant évolutives, chaque palier du cycle primaire concrétisera un stade de leur développement selon les degrés suivants :

4e AP : Renforcement /Développement

5e AP : Consolidation/Certification

L'école algérienne a pour mission :

1.3.3 Programme de la 3e année primaire de langue Française

- «d'assurer aux élèves l'acquisition de connaissances dans les différents champs disciplinaires et la maîtrise des outils intellectuels et méthodologiques».
- «doter les élèves de compétences pertinentes, solides et durables susceptibles d'être exploitées à bon escient dans des situations authentiques de communication et de résolution de problèmes et qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie, à prendre une part active dans la vie sociale, culturelle et économique et à s'adapter aux changements».⁷

1.3.4 Profil d'entrée

A la fin de la première année de français, l'élève a développé des compétences d'écoute/réception et des compétences d'expression à l'oral de même qu'il a commencé à aborder l'écrit. Il a construit de nouveaux savoirs par **reproduction** et **simulation** dans le cadre des activités au sein de la classe qui constitue le contexte d'immersion privilégié. Il est familiarisé aussi avec la lecture – à partir de textes courts adaptés à sa sensibilité et à son âge – et avec l'écriture. Il sait reproduire ou compléter quelques phrases à partir de situations signifiantes pour lui et parler de soi.

⁷ Programme de la 4^e année primaire de la langue française p4

1.3.4.1 À l'oral :

L'élève sait :

- reconnaître les phonèmes de la langue,
- réaliser correctement les phonèmes de la langue,
- reproduire des énoncés en respectant le schéma intonatif,
- identifier qui parle et de quoi dans une situation de communication simple,
- rapporter des faits simples de sa vie quotidienne à l'aide du vocabulaire appris,
- répondre efficacement à un message verbal simple,
- prendre sa place dans un échange à deux pour se présenter et parler de soi.

1.3.4.2 À l'écrit :

L'élève sait :

- faire de mieux en mieux la correspondance phonie/graphie en français,
- prendre appui sur les mots connus pour comprendre l'essentiel d'un texte court,
- lire à haute voix un mot connu, une phrase, un court énoncé,
- identifier des textes en s'appuyant sur des éléments visuels,
- reproduire des lettres en respectant les normes,
- écrire en cursive les minuscules,
- copier des mots, des énoncés simples,
- compléter un énoncé en introduisant des mots appris,
- répondre à une question par une phrase simple,
- utiliser une ponctuation simple

1.3.5 Profil de sortie**1.3.5.1 A l'oral :**

On attend de l'élève qu'il soit capable de :

- prononcer correctement tous les phonèmes,
- produire des énoncés en respectant le schéma intonatif (poser une question, donner un ordre, exprimer un affect),
- produire un énoncé par rapport à une situation de communication,
- réagir à une consigne orale,
- répondre à une question posée concernant son vécu,

- identifier dans un texte entendu ou un dialogue qui parle, à qui, de quoi, pour quoi faire,
- rapporter des faits simples de la vie quotidienne,
- prendre sa place dans un échange à plusieurs sur un thème du quotidien,
- parler de soi,
- parler des autres.

1.3.5.2 A l'écrit :

On attend de l'élève qu'il soit capable de :

- maîtriser la correspondance phonie/graphie régulière.
- identifier les éléments visibles d'un texte : titre, corps du texte, auteur et illustration.
- prendre appui sur les mots connus pour comprendre l'essentiel d'un texte simple.
- lire une courte consigne (coche, souligne, barre ...).
- lire à haute voix un texte court.
- reconnaître les quatre graphies en lecture (script, cursive, minuscule, majuscule).
- écrire les majuscules en cursive et en capitales d'imprimerie.
- lire et copier des phrases.
- transcrire en cursive un énoncé en script.
- répondre à une consigne simple.
- répondre à une question par une phrase simple à deux ou trois constituants.
- maîtriser la ponctuation forte : le point, le point d'interrogation et le point d'exclamation.

1.4 Objectif globale

« L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez les jeunes apprenants des compétences de communication à l'oral et à l'écrit ». Les premières années du cycle primaire constituent une base pour l'apprenant et une période d'acquisition et de construction de ses apprentissages à l'oral comme à l'écrit.

L'enseignement/apprentissage du 3^e AP a pour objectif d'acquérir des compétences de communication pour ensuite les développer en 4^e AP et en 5^e AP.

Les compétences à installer relèvent de trois niveaux et objectifs d'apprentissage :

1. Oral/réception (compréhension orale).
2. Oral/production (production orale).
3. Écrit/réception (compréhension écrite).
4. Écrit/production (production écrite).

1.4.1 De la 3^{ème} année primaire :

- continuer à développer les compétences retenues pour la 1^{ère} année de français
- faire progresser les apprentissages des élèves sur le plan linguistique.

En augmentant et en structurant le stock lexical acquis.

En complétant la mise en place de la progression phonologique.

En travaillant de nouveaux graphèmes.

En faisant manipuler certains points de langue.

En continuant à s'appuyer sur les mêmes actes de parole qui seront davantage détaillés

1.5 Manuel scolaire :

« L'enfant ne sait que vivre son enfance, la connaître appartient à l'adulte »

Titre du manuel : Mon premier livre de Français

Auteurs : Mina M'hamsadji –Tounsi I.E.E.F

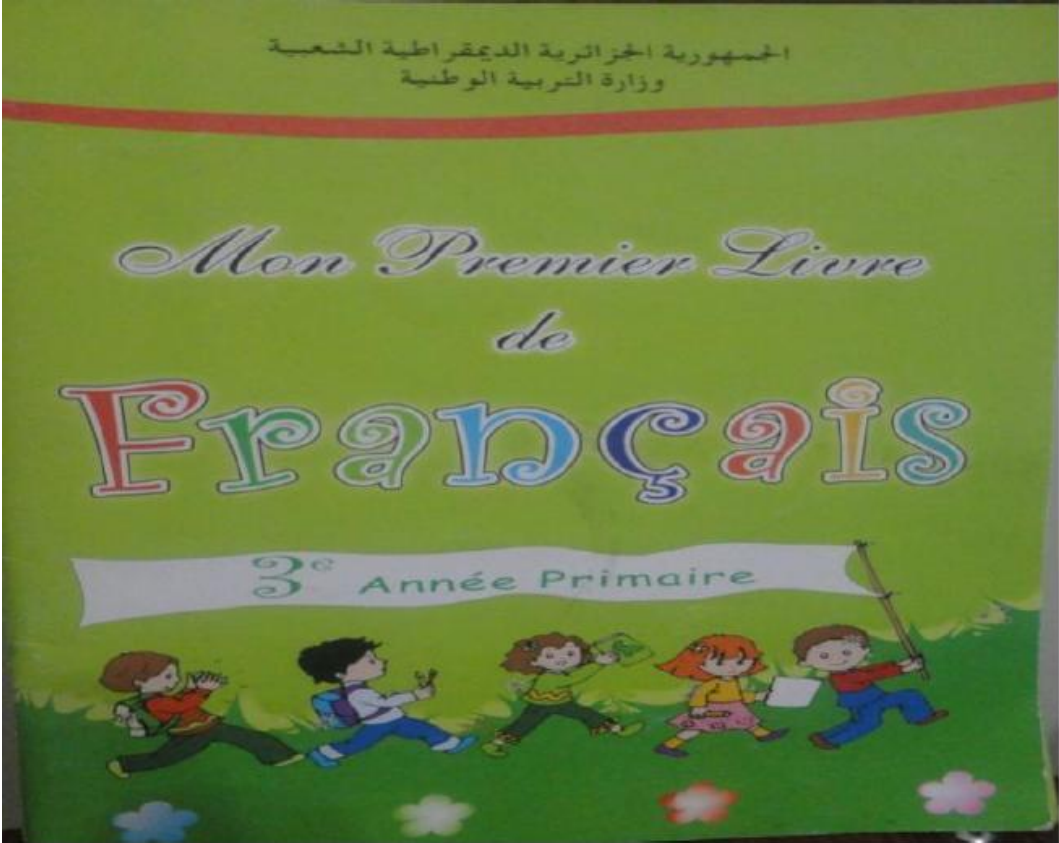
Anissa Bezoucha P.E.S

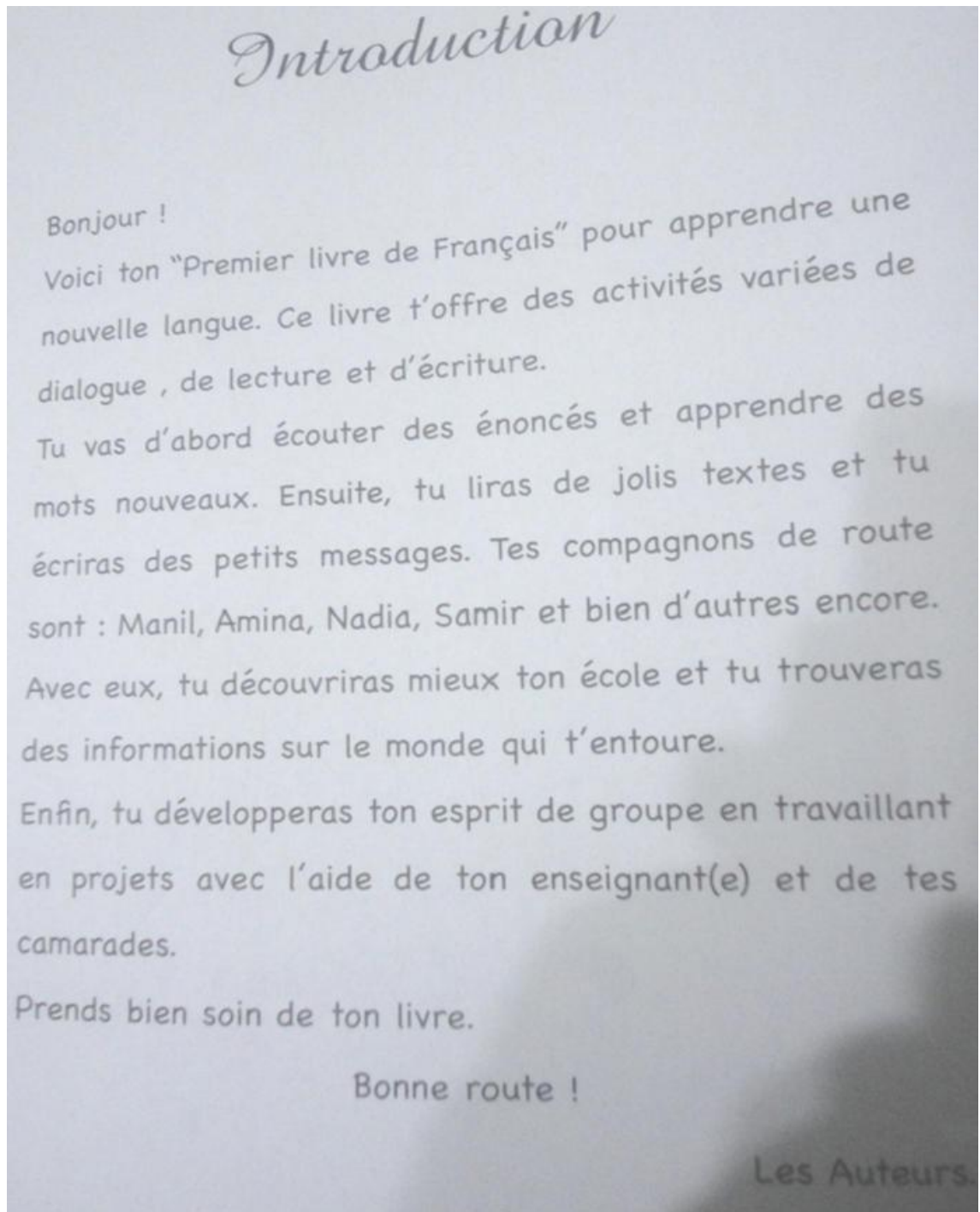
Sadjia Mazouzi-Guesmi M.E.F

Illustrations et maquette : Louisa L'Hocine






Editeur : ONPS (Office national de presse scolaire) 2014/2015

Le manuel de l'apprenant de 3[°] AP est de grand format, 20 centimètres sur 28. Il compte 79 pages. La couverture comporte la dénomination « République Algérienne démocratique et populaire) suivie de celle du « Ministère de l'éducation ». Les deux écrites en langue arabe, plus bas on peut lire en caractères gras et en grand format « Mon premier livre de français » et dessous « 3^e Année Primaire ». En bas de la couverture on trouve une gravure montrant cinq apprenants (deux filles et trois garçons) avec leurs affaires (cartables, cahiers, stylos, feuilles blanche) et l'un des apprenants porte le drapeau ou c'est mentionné « 3^{ème} Année Primaire ».





En deuxième page, en gros plan, on trouve une introduction signée par les auteurs. Dans cette introduction les auteurs présentent des personnages qui accompagneront l'apprenant durant tout le programme (Manil, Amina, Nadia, Samir ...) et aussi ce que va faire l'apprenant durant toute l'année.

<i>Sommaire</i> 							
<p><i>Projet 1</i></p> 	<p>Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.</p> <p style="text-align: right; color: #800080;">p 8</p>						
<p><i>Projet 2</i></p> 	<p>Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.</p> <p style="text-align: right; color: #FF4500;">p 32</p>						
<p><i>Projet 3</i></p> 	<p>Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.</p> <p style="text-align: right; color: #3CB371;">p 56</p>						
<p><i>Projet 4</i></p> 	<p>Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.</p> <p style="text-align: right; color: #4682B4;">p 80</p>						
<table border="0"> <tr> <td>Histoires à écouter 4</td> <td>p 104</td> </tr> <tr> <td>Lexique illustré</td> <td>p 116</td> </tr> <tr> <td>Phonétaire</td> <td>p 120</td> </tr> </table>		Histoires à écouter 4	p 104	Lexique illustré	p 116	Phonétaire	p 120
Histoires à écouter 4	p 104						
Lexique illustré	p 116						
Phonétaire	p 120						

Sur la page suivante, on trouve le sommaire, là, est mentionné chaque projet avec les numéros de pages accompagnés de petits dessins d'une institutrice avec ces apprenants Dans le Manuel, IL existe quatre projets, chacun de ces projet comporte trois séquences, nous avons pris l'initiative de les citer en détail.

TABLE DES MATIÈRES

Projets	Séquences	Actes de parole
1 - Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.	S1 : Ma nouvelle école. p. 8	Se présenter/Présenter
	S2 : Mes camarades de classe. p. 16	Présenter Saluer/Prendre congé
	S3 : Mon métier d'élève. p. 24	Interroger Exprimer une préférence
2 - Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.	S1 : Je suis piéton. p. 32	Demander/Donner des informations
	S2 : Je suis passager. p. 40	Affirmer Donner un ordre
	S3 : Je respecte le code de la route. p. 48	Donner un ordre Affirmer
3 - Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.	S1 : Le coin vert. p. 56	Présenter Demander
	S2 : Au marché. p. 64	Saluer/Prendre congé Interroger/Répondre Accepter/Refuser
	S3 : La fête de l'arbre. p. 72	Interroger Donner des informations
4 - Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.	S1 : J'économise l'eau. p. 80	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S2 : J'économise l'électricité. p. 88	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S3 : Je protège mon environnement. p. 96	Interroger/Répondre Donner un ordre

Projet 1: Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter écoles.

Séquences du projet 1:

- ma nouvelle école
- Mes camarades de classes
- Mon métier d'élève

Projet 2: Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.

Séquences du projet 2:

- Je suis piéton
- Je suis passager
- Je respecte le code de la route

Projet 3: Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.

Séquences du projet 3:

- Le coin vert
- Au marché
- La fête de l'arbre

Projet 4: Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.

Séquences du projet 4:

- J'économise d'eau
- J'économise l'électricité
- Je protège mon environnement

Dans chaque séquence on trouve **les activités suivantes:**

- L'oral : J'écoute et je dialogue (acte de parole)
- Lecture (je prépare ma lecture)
- Je lis (je lis à haute voix)
- Activité de lecture
- J'écris (je copie sur mon cahier) – Comptine.

1.6 Matériel pédagogique à la disposition des enseignants du français

- Un manuel scolaire destiné au primo-apprenants dont l'exploitation est laissé au choix de l'enseignant. Ce nouveau livre scolaire « Mon premier livre de français » est en fait une série non contraignante de propositions d'exercices et d'activités. La vraie contrainte était la progression officielle.

- Un guide pédagogique des manuelles de français à l'enseignant et lui modifiant les usagers envisageables des manuels. C'est un document d'accompagnement pour ces derniers.

-Un guide méthodologique en évaluation pédagogique, une référence technique dans le domaine de l'évaluation orale.

1.7 Durée impartie à l'enseignement du français en 3°AP

Pour cette année scolaire le volume horaire qu'occupera l'enseignement du français est de trois(3) heures par semaine, répartie quatre séance de quarante cinquante(45) minute par jour.

1.8 Le ludique dans le guide pédagogique de l'enseignant

Il est clairement noté dans le guide de pédagogie de l'enseignant qu'une large marge de manœuvre est laissée à celui-ci pour choisir ses méthodes et ses contenus pédagogiques qu'il peut « adapter au niveau réel de sa réalité pédagogique »

Ce n'ait pas le fait que le ludique soit envisagé comme recours facultatifs et individuels qui nous importe le plus, il l'a été depuis l'antiquité.il est retenu par les concepteurs comme élément stratégique dans, notamment, la concrétisation des acquis dits théoriques, la réalisation des points majeurs contenus des le manuel scolaire « Mon premier livre de français » et qui sont :

- les compétences à installer et les objectifs à atteindre.
- la démarche enseignement-apprentissage préconisée
- les activités d'apprentissage et d'intégration.
- les contenus.

- les orientations en matière d'évaluation.

Cela peut effectivement se faire à travers la sélection d'activités ludiques pour dialoguer et s'exprimer, l'exploitation de comptines pour travailler l'aisance dans la correction phonétique.

D'autre part, l'interaction apprenant-apprenant fortement entravée par celle déjà dominante et beaucoup plus facile à mettre en place, enseignant-apprenant, reste tributaire de l'activité choisie en support pédagogique : Le ludique n'est-il pas adéquat pour dépolieriser les relations maître- élève ? .

Apprendre une langue à un apprenant, c'est lui faire croire qu'il est capable de la parler. L'initiation ne constitue pas un apprentissage systématique. Il s'agit de faire entendre aux élèves d'autres sons que ceux de leur langue maternelle, de les sensibiliser au caractère relatif à toute langue et de favoriser leur ouverture sur le monde.

L'enseignement d'une langue est indissociable de la culture qu'elle véhicule. C'est pour cette raison qu'apprendre le FLE (français langue étrangère) permet à l'apprenant de découvrir une nouvelle culture.

CHAPITRE II

Le ludique dans une classe de FLE

*« Le jeu serait une sorte de soupape qui aiderait l'individu à supporter le monde. il
serait une manière de dépenser l'énergie en trop »*

J. Henriot

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

En jouant l'enfant apprend à s'explorer et explorer son univers, quand il joue, il le fait avec sérieux, pour lui, jouer n'est jamais ne rien faire, à ce moment l'enfant donne un grand effort, il respecte les règles, aussi il décide et s'exerce sans avoir des contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente qui est un constituant fondamental dans le jeu.

Donc, l'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire, cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. D'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le billet du jeu.

Dans ce deuxième chapitre on va donner lieu à une explication du jeu en tant que méthode d'apprentissage du FLE au primaire, où on expliquera les fonctions et les composants qui interviennent pendant le jeu en classe, ainsi que sa démarche pédagogique et une classification de cette activité dans une perspective de l'enseignement apprentissage de FLE.

2.1 C'est quoi le ludique ?

Le terme "ludique" renvoie dans les dictionnaires de langues au terme "jeu", qui lui, connaît un foisonnement de définitions dans différents domaines (linguistique, psychologique, sociologique...).

Pour tenter de répondre à cette interrogation, on s'est penché vers la didactique. Dans le Dictionnaire de didactique du français de J.P.Cuq, on peut lire :

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'informations, 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*⁸

Dans leur Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Cuq et Gruca affirment que : « *Les activités ludiques [...] ont leur place dans l'enseignement : elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit.* »⁹

Quant à Haydée Silva, professeur de français à l'Universidad Nacional Autonoma México, répond à la question posée sur la signification du mot "jeu", lors d'un entretien en disant que :

[...] les significations que le mot « jeu » recouvre varient selon les contextes, les milieux, les époques, les fonctions qui lui sont attribuées. Je dirai néanmoins que, parmi les quatre grands pans du vaste réseau métaphorique qu'implique la notion de jeu, c'est surtout celui de l'attitude qui intéresse les acteurs pédagogiques, dans la mesure où on peut affirmer que le jeu en classe de langue fournit l'occasion de vivre la langue en action et en relation.

2.2 Types d'activités ludiques :

Vouloir dresser une liste des jeux exploitables en classe de langue s'avère difficile tant leur variété est considérable. Il s'agit d'un outil pédagogique adaptable à diverses situations de classe en réponse à divers objectifs. Cuq et Gruca distinguent quatre groupes :

2.2.1 Les jeux linguistiques : qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement.

2.2.2 Les jeux de créativité : qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier

⁸ Jean-Pierre Cuq, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, 2003, p160.

⁹ Jean-Pierre Cuq, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, 2003, p456.

du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques.

2.2.3 Les jeux culturels : qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.

2.2.4 Les jeux dérivés du théâtre : qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...] la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète.

2.3 Les composants qui interviennent en jeu de classe

Le jeu pour un enfant dans son sens général est un moyen de plaisir intrinsèque venant de l'apaisement et la détente d'une tension, l'enfant joue par plaisir à son rythme et selon ses tensions et non pas parce que on lui commande. « Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et de l'espace »

Le jeu en classe intervient selon trois composantes en même temps.

Un jeu doit être ludique, pour permettre à l'enfant de mieux s'intégrer, et développer en lui un sentiment de plaisir et une sensation de joie. Le jeu exploite la découverte des connaissances par une action ludique, il provoque aussi la motivation intrinsèque à l'apprentissage et à l'accomplissement des tâches.

L'intervention éducative est le premier pas vers la structuration de jeu, pour que ce dernier favorise l'apprentissage d'ordre intellectuel et affectif. Le jeu éducatif permet l'apprentissage de la compréhension des notions et des concepts ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances, c'est un facilitateur de la structuration de la pensée, comme il aide aussi le développement des connaissances et des habitudes chez l'enfant.

Le jeu pédagogique est axé sur le devoir d'apprendre aux élèves et le plaisir de performer, il sert avant tout à vérifier et à renforcer les compétences chez l'enfant, le composant pédagogique du jeu génère habituellement un apprentissage précis, il fait habituellement appel à la pensée convergente pour atteindre un objectif visé.

2.4 Une démarche pédagogique adaptée pour présenter un jeu en classe

L'enseignant doit suivre une démarche pédagogique étudiée à partir de niveau d'apprentissage de ses apprenants et leurs compétences. Il est aussi nécessaire qu'avant de jouer l'enseignant choisit un jeu par lequel il va atteindre son but (installer des compétences).

La réussite de jeu est presque focalisée sur la phase de sa présentation. C'est l'enseignant qui est en effet le garant du caractère pédagogique de l'activité, de son statut d'enseignant, il doit assumer ses responsabilités lorsque un jeu est présenté pour la première fois aux enfants ; il est nécessaire donc que l'enseignant soit bien informé sur la démarche à suivre.

On distingue trois phases pendant le jeu en classe

En premier lieu, une phase spontanée, au cours de laquelle l'enfant a le temps pour qu'il découvre le jeu, voit les objets du jeu, les touche, les manipule, et dit spontanément ce qu'il aimerait faire, rit et rigole si il trouve le jeu marrant, et même des fois il saute de joie ...cette phase est d'autant plus longue quand l'enfant est plus jeune et la découverte plus grande.

En second lieu, une phase technique qui aboutit à la nécessité d'établir ou d'apprendre un code (mot, énoncé, signe, geste ...) pour répondre à des consignes, on remarque qu'au cours de cette étape, la nécessité des règles peut apparaître progressivement. Dans tous les cas il s'agit moins d'expliquer les règles longuement que de jouer en se trompant, l'erreur fait partie de jeu.

En troisième lieu, une phase créative qui n'est pas moins importante que les deux précédentes, elle peut commencer avec l'établissement du code par les enfants, à cette phase l'enfant doit être amené à créer, à inventer lui-même, il ne suffit pas donc qu'il sache décoder (comprendre le jeu), mais il faut qu'il sache coder (savoir jouer).

2.5 La place du jeu dans l'apprentissage de FLE

D. Winnicott précise que : « La principale caractéristique de l'enfance est son mode de vie ludique ». Dans l'enfance, jouer est aussi naturel que se développer, explorer, apprendre, communiquer mais avec une dimension spécifique : le plaisir.

Le jeu est un mode d'expression du jeune enfant et un facteur de son développement.

L'enfant de maternelle passe la plus grande partie de son temps à jouer. C'est un besoin aussi vital que manger et dormir.

On considère qu'un enfant de maternelle qui ne joue pas ou qui ne veut pas jouer est un enfant malade ou perturbé, dont la personnalité ne s'affirme pas. L'enfant implique dans son jeu toutes ses capacités sensorielles, motrices et verbales.

J. Château ajoute que directement lié au développement de l'enfant, le jeu devient un élément essentiel de « l'équilibre de l'adulte ».

Le jeu étant une activité spontanée et régulière des enfants, une partie intégrante de leur vie, il peut permettre d'aborder avec les élèves des domaines ou des notions qui leur sont étrangers et qui paraissent difficiles tout en les intéressant à ceux-ci.

2.6 L'exploitation des activités ludiques illustrées en classe de FLE, un univers de plaisir et d'apprentissage

Le jeu fait partie de notre vie. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de « l'ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux, ...

Le terme jeu se résume en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et découverte de l'individu.

L'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère. Le jeu en temps qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre en communiquant avec son partenaire. Nous supposons que les *activités ludiques illustrées* seraient une méthode d'apprentissage efficace et un outil pédagogique ludique précieux en classe de langue. Car l'exploitation de l'image comme un support visuel et un vecteur culturel et du jeu comme moyen de détente et libérateur de toute contrainte puisse faire de l'activité ludique illustrée une porte d'entrée à la langue à la culture de l'autre.

Nous proposons l'activité ludique comme technique qui peut aider le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent. Le jeu ludique, conduit de façon méthodique, pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser peu à peu l'usage.

2.7 Le jeu et l'enfant

Le jeu est une activité indispensable une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant.

Même si la fonction première du jeu est l'amusement, jouer est aussi un élément indispensable au bon développement de nos enfants : c'est par le jeu qu'ils apprennent.

On peut appeler « jeu » toute activité dont le seul objectif est le plaisir. Le jeu va aider le tout-petit à accéder au « je ». L'enfant va utiliser le jeu pour faire comme s'il était indépendant et il va devenir ainsi peu à peu indépendant. Le jeu va lui permettre de s'affirmer en tant qu'individu, il va jouer à son Autonomie et il va apprendre ainsi à devenir autonome. « *Les jeux sont de toute les époques et de toutes les latitudes* »¹⁰

2.8 Les caractéristiques du jeu de l'enfant¹¹

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Pocher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposés six traits psychologiques du jeu de l'enfant »

2.8.1 La fiction: il existe un écart entre le jeu et la réalité, le jeu possède des caractéristiques fictives qui causent la rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements importants de l'existence journalière. La fiction n'est autorisée qu'au moment du jeu.

¹⁰ BROUGERE.G, Jeu et éducation, Ed : L'harmattan, Paris, 1995.

¹¹ Ferran,P, Mariet,F,Pocher,L, psychologie du jeu endantin, Ecole du jeu, Bordas,1978

2.8.2 La détente: « la fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle.

Cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable ». Dans le jeu, l'enfant apprenant à se protéger du monde extérieur.

2.8.3 L'exploration: « jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ». L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu.

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

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

2.8.5 La compétition: « le jeu a un but et constitue un enjeu (...) la compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui ». Jouer implique directement l'acceptation de l'épreuve, et avec le but de réussir. L'enfant réussit ou échoue, il doit garder l'espoir pour une nouvelle victoire.

2.8.6 La règle: le jeu fonctionne avec des règles précises qui poussent l'enfant à apprendre à respecter et à se faire respecter. « L'enfant, comme l'adulte s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond »

2.9 Pourquoi l'enfant joue-t-il ? :

Le jeu permet à l'enfant de se développer harmonieusement. Lorsqu'il joue, l'enfant découvre le monde et intègre dans celui-ci ses expériences les plus précoces. Il apprend à découvrir le monde.

Par le plaisir ressenti dans le jeu, l'enfant apprend à maîtriser ses peurs et angoisses, le jeu l'aide à être différent des autres et ressentir leurs réactions, découvrir ses propres qualités et ses difficultés.

L'enfant aime jouer, c'est sa nature, il s'amuse et il est heureux lorsqu'il peut s'aborder sans problème dans ses jeux.

Quand l'enfant découvre et apprend une nouvelle chose par son propre mode d'exercice, l'information acquise restera longtemps gravée que si elle avait été l'Object d'une expérience ou une démonstration.

*Susan Halliwell*¹², essaye de reconnaître les instincts et les compétences innées des enfants et propose aux enseignants de les prendre en compte dans leurs méthodes d'enseignement afin de provoquer la motivation et le désir d'apprendre chez les élèves.

Ainsi, elle évoque « l'instinct du jeu » et affirme que « les enfants ont une tendance naturelle à tout transformer en jeu »

Le jeu a alors un rôle capital dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation.

Selon Winnicott, l'enfant joue:

- Par plaisir.
- Pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence).
- Pour maîtriser l'angoisse.
- Pour accroître son expérience.
- Pour établir des contacts sociaux.

Winnicott tient pour essentielle « **la distinction entre « Game » : le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours, et « Play » : le jeu qui se déploie librement, activité caractéristique de l'enfant qui construit un espace potentiel dans lequel il expérimente ses angoisses** »¹³

¹² Halliwell .S, Enseigner l'anglais à l'école primaire, 1995

¹³ winnicott, Approche théorique du jeu, Ed, IUFM Lyon, 2006 p10

2.10 Le jeu et les apprentissages :

Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement se trouve justifié par la connaissance de l'intérêt du jeu pour l'enfant.

En fait, le jeu représente une source de motivation et de plaisir, et aussi le moyen d'exercer des compétences langagières dans des situations vivantes où l'élève est impliqué en tant qu'acteur.

La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Les types de jeux auxquels on a recours dans l'enseignement primaire sont les jeux à règles, les jeux de réflexion et de logique.

2.11 Les avantages du jeu dans l'enseignement :

À la suite des propos de Haydée Silva¹⁴, le jeu, qu'il soit pédagogique ou non, expose trois grands avantages. avant tout, les activités ludiques, provoquant une grande motivation, augmentent en ceux qui jouent une volonté d'aller toujours plus loin et de se dépasser. Cette attitude d'amélioration permet des avantages moteurs liés à une impulsion fine ou globale. Aussi, le jeu peut pétitionner le corps, la sensibilité et l'affect et peut ainsi conduire à un comportement communicatif. De plus, le jeu présente des avantages émotionnels puisqu'en endossant des rôles différents au sein de la situation de jeu (adversaire, coéquipier...), le joueur est en mesure de « surpasser [son] égoïsme ». Par le biais du jeu, il apprend à diriger le travail d'équipe et l'opposition et apprend ainsi à suivre les principes propres à toute situation ludique : le respect mutuel entre joueurs le respect des règles et contrats. Le jeu apparaît donc comme un dispositif de socialisation puissant. Le jeu a autant des avantages cognitifs car il peut consolider le travail de classification, d'ordination et de structuration de l'espace et temps, très importante aux cycles 1 et 2. Également, le jeu peut faire appel à des processus de résolution de problèmes par la composition de stratégie personnelle ou

¹⁴ Idem

collective, elle-même développant l'expression et la communication. Aussi, *H.Silva*¹⁵ précise qu'il est essentiel de former les enseignants à une utilisation éveillée du jeu et de l'intégrer de façon homogène dans une séquence d'apprentissage. En effet, le jeu permet davantage de liberté et en ce sens accorde une place à l'erreur qui doit être dédramatisée et exploitée en vue de favoriser au mieux l'apprentissage et dans une optique positive.

Le jeu permet de :

- Proposer une grande variété de situations motivantes et familières.
- Modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves.
- Améliorer les compétences langagières par une mise en situation.
- Faire participer les élèves timides ou anxieux.
- Apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action.

Et surtout de mettre en place une communication d'élève pour rompre avec le dialogue.

élève-professeur ou classe-professeur, celui-ci étant directif et limitant les échanges verbaux.

Par ailleurs, cette méthode nécessite une bonne organisation de la part de l'enseignant :

- Le temps de jeu doit être bien calculé et délimité.
- Le matériel nécessaire au jeu doit être prévu et préparé.
- Les règles de bonne conduite doivent être fixées dès le début.
- Les limites et les objectifs du jeu doivent être clairement définis.

2.12 Les limites du jeu dans l'enseignement :

Toutefois, il convient de mesurer les limites des activités de jeu. Ce dernier intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière. Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme. L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

¹⁵ Idem

Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manque un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes

D'autre part, le jeu ne saurait être un moment convenable à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

2.13 Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement :

Le jeu en classe apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant, le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter lassitude ou frustration, pour être productif.

Le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou challenge, car les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant. Il convient de fixer des règles de conduites dès le début.

La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux à base de cartes).

L'utilisation des jeux en classe est donc à la fois très avantageuse, limitée dans ces objectifs et parfois contraignantes dans son organisation matérielle. Toutefois, elle constitue un outil irremplaçable à certains moments de l'apprentissage par l'attrait et l'implication qu'elle suscite chez les élèves.

2.14 Les conséquences du ludique sur le statut et rôle de l'enseignant et du savoir :

La peur de ne pas pouvoir terminer le programme ou de perdre son temps, se qui explique que les enseignants jouent peu ou pas en classe. La pression entre jeu et apprentissage est toujours très forte, le souci des enseignants de respecter le programme et l'horaire n'est pourtant pas contradictoire avec le recours aux jeux. L'harmonie entre

jeux et curriculum est en effet une étape essentielle si l'on veut favoriser ce type d'apprentissage. Or, la maîtrise des outils numériques peut poser des difficultés aux enseignants : ils sont généralement moins coutumiers de ce qu'est un jeu que ne le sont leurs élèves. Prensky¹⁶ indique qu'il y a nécessité d'assurer une formation des enseignants pour la pratique de certains jeux ou univers, pour lesquels les « digital natives » auraient plus de pratique. Notons que cette opposition entre les « digital natives » que seraient les adolescents et les « digital migrants » que seraient les adultes plus âgés est très controversée.

2.15 L'utilisation du ludique dans les activités scolaires


Le Manuel scolaire est un outil pédagogique qui normalement aide l'enseignant durant son travail, car d'après ce que nous remarquons dans ce manuel, on trouve quatre projets. Chaque projet comporte trois séquences et dans chacune de ces séquences il y a diverses activités (orales, écrites,...).

Le ludique est très présent dans le manuel de 3 AP même s'il n'est pas nommé, ou bien on peut dire que les activités présentées dans le manuel peuvent facilement être réalisées en jeu. Nous avons pris l'initiative de présenter des exemples des activités du manuel et les réaliser d'une façon ludique, nous avons quatre activités chaque activité et prise d'un projet puisqu'il y a quatre projets, accompagnée de la méthode ludique proposée par un groupe d'enseignants.

¹⁶ Prensky. M, L'apprentissage par le jeu, 2001, p.1

Projet 01 page 13 dans le Manuel:

Activités de lecture







1- J'entoure les "t".
T - b - d - t - D - T - P - b - t - d - t - b.

2- J'entoure les "d".
D - P - b - d - t - D - V - R - d - b - T - R.

3- Tous ces mots ont deux "é" sauf un, je le souligne.
l'été - l'éléphant - le téléphone - le vélo - le bébé.

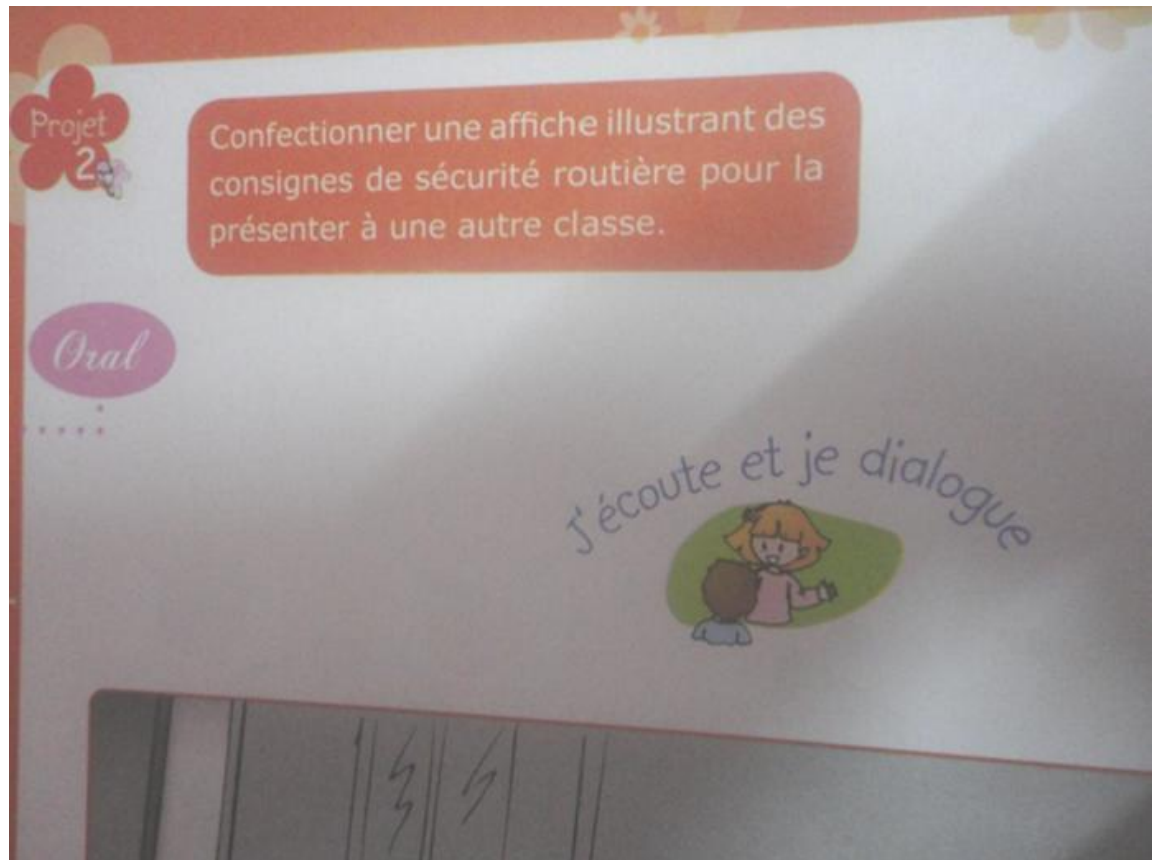
4- Je souligne le mot qui ne contient pas de "e".
cheval - demain - ami - mercredi - melon.

5- Je compte le nombre de syllabes de chaque mot et j'entoure le bon chiffre.

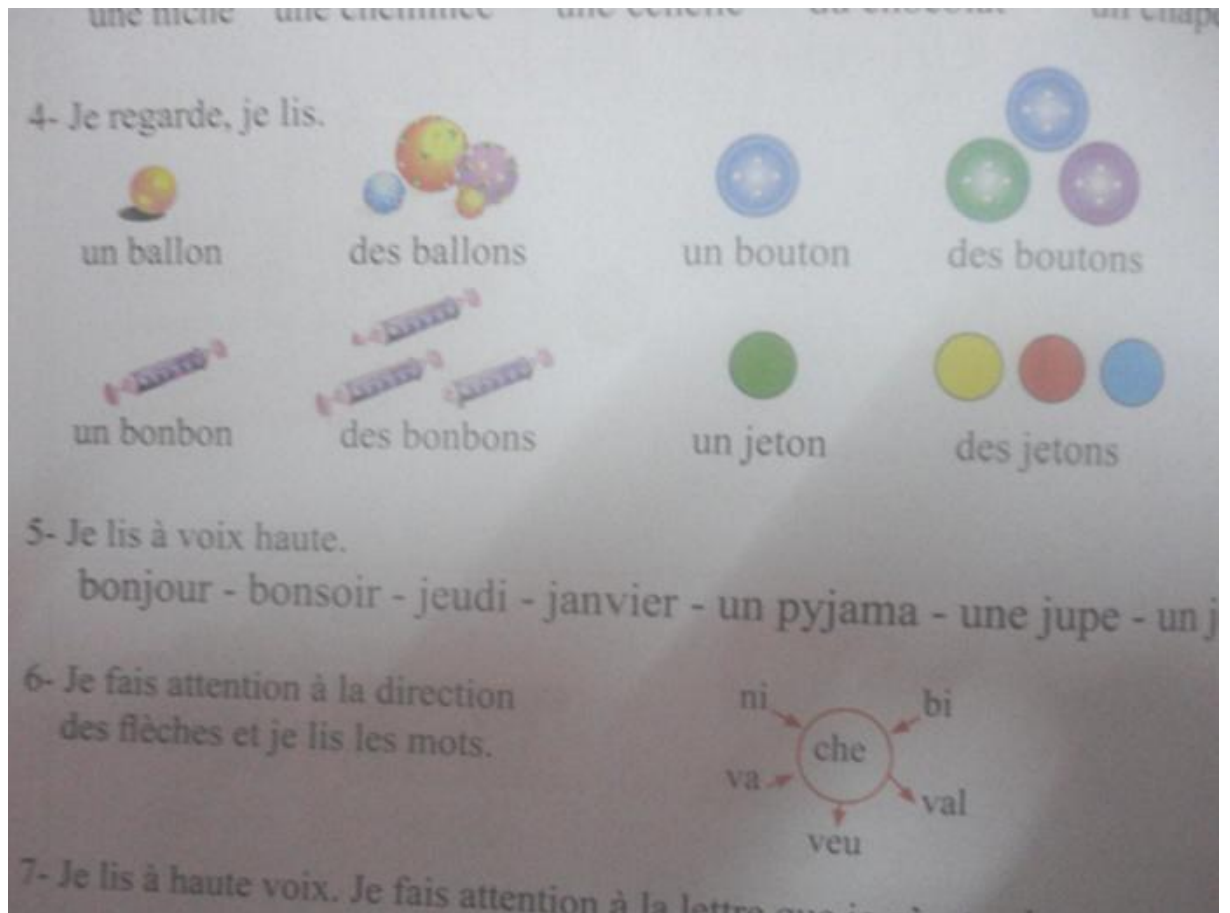
Dans cette activité l'enseignant demande aux apprenants de bien écouter le son des deux lettres « T » et « D ». Ensuite il leur demande de se lever quand ils entendent la lettre « T » et de s'accroupir si ils entendent la lettre « D ». Et par cette activité l'apprenant mémorise le son des deux lettres et leur différence de prononciation tout en jouant. Il pourra même inviter les moins doués à être l'émetteur et les plus doués les inventeurs de mots.

Projet 02 page 20 du Manuel:



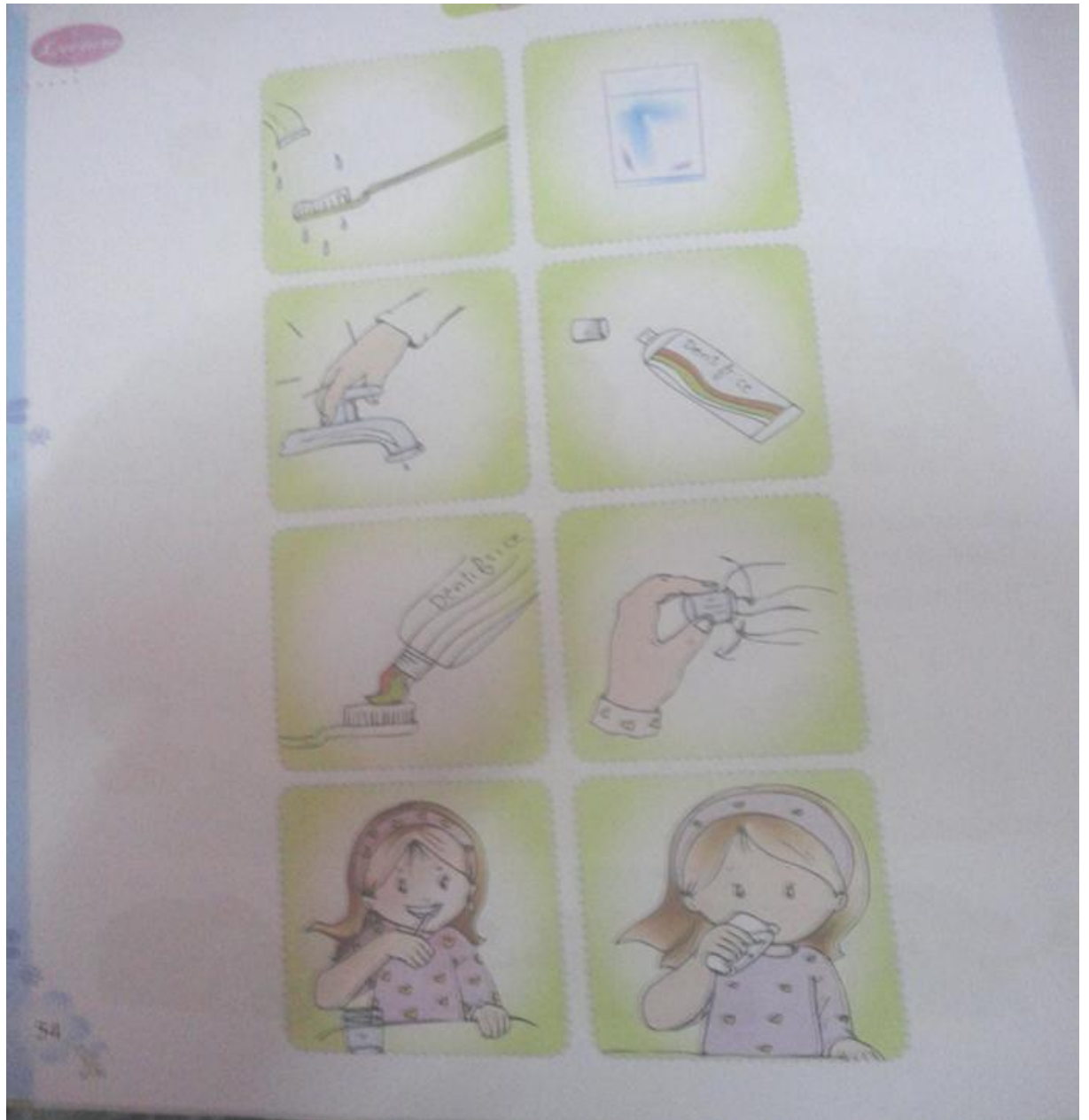
Dans cette activité l'enseignant demande aux apprenants d'observer dans les rues, les panneaux du code de la route et de les dessiner ensuite en classe. L'enseignant leur donne du papier Canson en couleur et leur demande de couper et coller de sorte à reproduire ces panneaux tout en expliquant ce qu'ils veulent dire. Le travail sera fait en groupe et présenté individuellement.

Projet 03 page 44 du Manuel:



Dans cette activité l'enseignant apporte avec lui deux boîtes, des bonbons, des billes, des fleurs en plastique ou bien tout ce qu'il trouve et qui en même temps attire l'attention de l'apprenant. Ensuite il met par exemple trois bonbons dans une boîte et un bonbon dans une autre boîte, il sélectionne un parmi les apprenants et lui demande combien y a-t-il de bonbons dans l'une des boîtes et lui fait déduire que dans la boîte où il ya trois bonbons on dit « des bonbons » et que dans la boîte où il ya un bonbon, on dit « un bonbon » et c'est le même cas pour les fleurs et les billes. Du coup d'apprenant distingue le pluriel du singulier tout en jouant.

Projet 04 page 54 dans le Manuel:



Alors la veille de cette activité l'enseignant demande aux apprenants de ramener avec eux leur brosse à dents et leurs dentifrice, ensuite en étant en classe l'enseignant dirige les apprenants vers la salle des eaux de l'établissement et leur explique étape par étape comment bien se brosser les dents, bien sûr en articulant bien et en répétant les mots que l'apprenant doit saisir et répéter.

Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

L'utilisation du jeu est une nécessité à l'école primaire, cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer. D'une manière pédagogiquement étudiée et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le billet du jeu.

Dans ce deuxième chapitre nous avons donné lieu à une explication du jeu en tant que méthode d'apprentissage du FLE au primaire, où on expliquera les types, fonctions et les composants qui interviennent pendant le jeu en classe, ainsi que sa démarche pédagogique et une classification de cette activité dans une perspective de l'enseignement apprentissage de FLE.

Les types de jeu présentés auront lieu pendant la mise en pratique de notre recherche ; pour l'objectif de vérifier l'utilité du jeu dans l'enseignement /apprentissage de l'oral en FLE en classe de la 3^{ème} année primaire.

PARTIE
PRATIQUE

CHAPITRE III

Analyse et interprétation

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »

Jean Châteaueu

3.1 Présentation du questionnaire :

Le L'objectif de ce questionnaire consiste à provoquer la production d'un discours autour de la vraie valeur du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Autrement dit, nous espérons à partir des réponses pouvoir expliquer l'importance du ludique et aussi si les enseignants apprécient cette méthode et même si elle aboutit à des résultats fiables ou bien si ce n'est que de la perte de temps, est ce que les jeux sérieux (ludiques) sont utilisés par beaucoup d'enseignants ou que quelques uns. Certaines questions concernent d'ailleurs l'avis des enseignants au sujet de l'utilisation du ludique surtout à l'école primaire. Nous nous basons sur le premier palier car c'est un public d'enfants et qui dit enfants dit jeux, donc on se demande si le jeu contribue dans l'apprentissage d'une langue étrangère pour l'enfant ou non, et aussi pour donner une petite touche personnelle des enseignants.

Le questionnaire que nous avons établi se compose de 15 questions. Majoritairement de type ouverte-neutre, en effet, ce type de questions permet de laisser la personne s'exprimer librement sur le sujet.

3.2 Techniques de mise en œuvre pour le déroulement de l'enquête :

L'enquête a été effectuée durant la fin du mois d'Avril 2016. Nous avons distribué à l'aide d'un parent ancien enseignant de langue française du cycle primaire et qui a eu sa retraite il ya 7 ans de cela et aussi à l'aide de quelques camarades en exercice à l'école primaire et d'enseignant. Evidemment, nous avons insisté auprès des camarades et enseignants volontaires qui nous ont aidé pour qu'ils s'assurent que chaque information récoltée ne sera exploitée que dans le cadre de notre mémoire.

vingt (20) questionnaires ont été distribués. Quinze (15) seulement m'ont été restitués plus ou moins remplis.

Après une première lecture rapide des réponses fournies, nous avons été interpellée par le fait que la majorité des enseignants n'ont pas répondu à plus de 3 questions, et que eux aussi sont avides d'apprendre la maîtrise de cette méthode qu' est le ludique, le doigté et la technique indispensable à l'acquittement de leur tâche et qu'ils éprouvent tous l'envie et le besoin d'utiliser à bon escient cette nouvelle méthode et aussi cette lourde tâche qui leur est confiée et ceci est tout à leur honneur.

3.3 Enquête auprès des enseignants du FLE au cycle primaire :

Notre enquête s'est établie dans la dernière semaine Avril 2016 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

C'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du FLE au primaire et de déterminer le rôle de l'activité ludique ainsi que son importance dans la pratique pédagogique.

Une vingtaine d'enseignants ont été destinataires de ce document et dans un esprit de diversité d'avis et d'analyses, nous avons ciblé différentes catégories d'enseignants (hommes, femmes, anciens, et moins anciens).

3.4 Analyse et interprétation des données :

Pour aider l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, engendré des tableaux synthétisant les déclarations données pour chaque question.

Question n°01 : Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?

Tableau n°01 :

Moins de 5 ans	20%
Entre 5 et 10ans	40%
Plus du 10ans	40%

Présentation des résultats :

Notre questionnaire comporte 15 exemplaires, et nous avons mesuré en pourcentage pour faciliter la compréhension, aussi, nous pouvons constater au vu du tableau n°01 que sur l'ensemble des 20 enseignants, 40% ont plus de 10 ans de carrière dans l'enseignement du FLE se qui nous fait 8 sur 20 personnes, 40% ont entre 5 et 10 ans se qui fait 8 sur 20 personnes, 20% ont moins de 5 ans donc c'est 4 sur 20 personnes.

Analyse des résultats :

En lisant ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous avons observé, qu'il y a une différence claire autour de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants de plus de 10 ans et même ceux entre 5 à 10 ans, c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire. Quant aux autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé moins de cinq années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent véhiculer comme méthodes ou nouvelles approches.

Donc le résultat variable que nous avons eu, nous a permis d'enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants. Ainsi nous nous permettons de commenter leur avis sur l'application de l'activité ludique dans leur classe.

Question n°02 : Enseigner actuellement est facile ou difficile ? Pourquoi?**Tableau n°02**

facile	difficile
30%	70%

Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu 30% qui disent qu'enseigner est facile, et 70% confirment que c'est difficile.

Interprétation des résultats :

Suite aux résultats obtenus à cette deuxième question, nous avons constaté qu'il y a plus d'enseignants qui éprouvent des difficultés que d'enseignants en parfaite maîtrise de ce métier, ceux qui pensent qu'enseigner est facile ; ils justifient leurs réponses que le manuel scolaire est bien détaillé, grâce à une bonne technique de transmission du message rien n'est difficile, et savoir maîtriser une classe tout en gardant le calme, outil acquis grâce à l'ancienneté acquise et à l'expérience.

Et pour les enseignants qui disent que ce métier est pour eux difficile, ils justifient leurs réponses que la langue française n'est pas utilisée dans la vie quotidienne de la majorité des apprenants, le manque d'intérêt que portent les parents vis-à-vis de leurs enfants et le manque des moyens matériels ainsi que le programme est trop chargé selon eux.

Question n°03 : Pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ?

Tableau n°3:

oui	non	Pas trop
50%	25%	25%

-Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 50% de réponses pour un « oui », 25% pour un « non », et 25% pour « pas trop » ce qui est en quelque sorte l'équivalent d'un deuxième « non ».

- Interprétation des résultats :

A la suite des résultats obtenus pour cette quatrième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui signale une situation inquiétante à laquelle nous devons prendre en charge avant que cela ne soit trop tard.

Chaque apprenant doit s'intéresser à la langue française, qui normalement occupe un statut important dans son cursus scolaire ainsi que dans leur quotidien.

Ce qui nous pousse à proposer de nouvelles approches, dans ce cas, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

Le maître d'école a pour rôle d'attirer l'attention des apprenants, de les intéresser et de les inviter à l'apprentissage du FLE en s'amusant.

Question n°04 : Quel est le niveau de vos élèves ?**Tableau n°04 :**

Très bien	00%
bon	25%
moyen	60%
faible	03%

- Présentation des résultats :

Un grand nombre d'enseignants qui est de 60% environ trouvent que les apprenants ont un niveau moyen. 25% ont un niveau plutôt bon, et 15% sont faible. par contre le niveau (très bon) est de 00%

- Analyse des résultats :

A travers ce tableau et aussi le schéma graphique, nous avons pu identifier une bonne partie des apprenants qui ont un niveau moyen, et ce qui me mène vers l'idée que rien n'est impossible et qu'ils sont aptes à apprendre et à améliorer leur niveau, dans la mesure où nous leurs proposerions de nouvelles méthodes et approches, qui correspondent à leur âge, leurs rythme d'apprentissage et leur milieu naturel en exploitant parallèlement leurs ressources affectives, cognitives et sociales.

Le maître se trouve obligé de chercher et de découvrir certains aspects des plaisirs de l'enfant en stimulation suivie d'un apprentissage.

Question n°05: A votre avis l'origine de leurs difficultés se situe au niveau de :**Tableau n°05:**

La compréhension orale	25%
Le fonctionnement de la langue	20%
La lecture	55%

- Interprétation des résultats :

Pour cette question, les enseignants pensent que l'origine des difficultés de leurs apprenants est à 55% due à la lecture, 25% à la compréhension de l'orale et pour terminer 20% au sujet du fonctionnement de la langue.

- Analyse des résultats :

Les résultats concernant cette question nous incitent à croire qu'il y a une régression importante chez les apprenants, l'insuffisance se base particulièrement au niveau de la compréhension et de la lecture.

D'après nous, l'apprenant se désintéresse d'un cours lorsqu'il n'arrive pas à s'en imprégner, à le cerner et dont la compréhension est difficile. Donc le jeune apprenant se démotive automatiquement et change de cap vers quelque chose d'autre.

Pour conclure, on peut dire que la compréhension des mots est très importante aux yeux de l'apprenant car c'est la porte par laquelle il accède au sens et aussi à la compréhension globale et surtout à la motivation, car si l'apprenant comprend il cherchera à participer davantage et de ce fait à avancer plus loin.

Question n° 06: Le jeu optimiste-t-il le rendement de votre enseignement ?**Tableau n°06 :**

sensiblement	moyennement
90%	10%

Interprétation des résultats :

Dans cette question, 90% des enseignants ont répondu que le jeu optimiste de manière sensible, et 10% moyennement.

Analyse des résultats :

Cette affirmation tend à signifier que pour ces classes, l'acquisition des compétences se fait de manière fluide et que les apprenants dans leur ensemble témoignaient une constante motivation.

Si cette hypothèse se confirme et si le lieu viendrait à s'établir entre elle et le jeu, cela signifiait simplement qu'on ne peut envisager un enseignement primaire sans ludique.

Question n°07 : Les activités ludiques font-elles partie du programme d'enseignement ?

Tableau n° 07 :

oui	non	C'est la touche personnelle de l'enseignant
50%	25%	25%

- Interprétation des résultats :

Concernant cette question, nous avons compté 50% de oui au sujet de l'existence du ludique dans le programme, 25% on opté pour « non », et 25% qui disent que c'est la touche personnelle de l'enseignant.

- Analyse des résultats :

La question posée est si les activités ludiques font-elles partie du programme ou pas, un grand nombre d'enseignants répondent par « oui » donc pour eux les activités ludiques existent dans le programme, contrairement à 25% d'enseignants qui déclarent que les activités ludiques n'existent pas dans le programme et aussi 25 % d'entre eux prétendent que c'est à l'enseignant d'introduire ces activités, donc pour eux c'est plutôt une touche personnelle de l'enseignant pour agrémenter et égayer son cours.

Question 08: Dans vos pratiques pédagogiques, utilisez-vous des activités ludiques ?

Tableau n° :08

oui	non	Quelques fois
45%	15%	40%

- Interprétation des résultats :

Dans cette question, 45% optent pour un « oui », 15% pour un « non » et 40% pour « quelques fois ».

- Analyse des résultats :

Pour cette question, nous avons voulu savoir si l'enseignant utilise le ludique dans sa classe, et nous avons eu des réponses différentes, car il y a des enseignants qui utilisent le ludique et d'autres pas et il y a ceux qui ne l'utilisent qu'occasionnellement.

Alors que l'utilisation du ludique est primordiale et facilite la transmission du savoir, il ya des enseignants qui négligent cet outil, ou même ne l'utilisent pas du tout.

Question n°09: Pourquoi programmez-vous des jeux en classe ?

Évaluer	Descendre l'atmosphère en classe
Créer des interactions entre élève	Mettre en pratique les acquis

Tableau n°09 :

Évaluer	Descendre l'atmosphère en classe	Créer des interactions entre élève	Mettre en pratique les acquis
20%	30%	40%	10%

- Interprétation des résultats :

20% des enseignants ont répondu qu'ils programment le jeu en classe pour évaluer, 30% c'est pour descendre l'atmosphère en classe, 40% pour créer des interactions entre élève, et 10% c'est pour mettre en pratique les acquis.

- Analyse des résultats :

Nous relevons de ces données que :

1. L'investissement en ludique est le plus souvent motivé par les activités orales.
2. . Les évaluations à ce niveau de 3° AP comme pour tout le cycle primaire sont monopolisées par les exercices directs c.-à-d. que l'installation d'une compétence donné se fait à coup de répétitions d'un schéma -toujours le même-

qui font que les évaluations positives ne sont que relatives lorsqu'on connaît la nature variable de l'outil linguistique.

Question n°10 : Le jeu en classe intensifie-t-il le lien entre l'apprenant et la langue française ?

Tableau n°10 :

oui	non
100%	00%

- Interprétation des résultats :

Les enseignants répondent que OUI le jeu intensifie le lien entre l'apprenant et la langue française.

- Analyse des résultats :

Nous avons vu dans la partie théorique que l'enfant a besoin du jeu dans son monde, il s'est créé en associant des représentations mentales (imaginaires) à une gestuelle, des expressions verbales et/ou non verbales (réel). Mais, on peut concevoir que le même enfant s'attache au jeu et quitter son monde. La continuation du jeu au-delà de la limite des 45 minutes (temps officiel d'une séance) n'est-il pas synonyme de la continuation du cours de FLE ?

Question n°11 : Quelle sont les entraves qui vous empêchent de programmer des activités ludiques en classe ?

La surcharge des classes

Le peu de temps

Le manque des moyens
matière

vosre manque de formation en la

Tableau n°11 :

La surcharge des classes	Le peu de temps	Le manque des moyens	vosre manque de formation en la matière
50%	20%	20%	10%

- Interprétation des résultats :

Sur les 20 enseignants sondés, nous avons collecté 20 réponses dont les résultats en pourcentage sont les suivants :

- 50% : La surcharge des classes
- 20% : Le peu de temps
- 20% : Le manque des moyens
- 10% : Déficit de formation

- Analyse des résultats :

Les causes retenues en proposition de réponses à cette question semblent faire l'unanimité des professeurs. Elles sont certes de nature objective qui oblige leur validation. Mais cela ne doit pas occulter l'immense répertoire de jeux ou ne peut « trouver chaussure à son pied ».

De plus, le jeu pour l'enfant n'est parfois qu'une attitude, une posture, une évocation pédagogique, l'important est de lui subordonner une portée.

Question n°12 : Quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques?**Tableau n°12 :**

Pas de réponse	Charades et les devinettes	La conjugaison	Les tices	Jeu de mot	Jeu de rôle
55%	5%	10%	02%	10%	18%

- Interprétation des résultats :

Il ya eu 55% d'enseignants qui n'ont pas répondu à cette question,18% qui ont répondu par « le jeu de rôles », 10% par la conjugaison , pareil pour le jeu de mots et 05% pour les charades et les devinettes et pour finir 02% pour les tices qui se font très rares.

- Analyse des résultats :

Alors pour cette question, on a pu remarquer qu'il y a un grand nombre d'enseignants qui n'ont pas répondu, la cause reste inconnue, peut-être qu'ils ne sont pas satisfaits par le programme et les directives pédagogiques !

Question n°13 : Peut on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ou doit-on ne pas utiliser de ludique dans l'apprentissage de la langue?

Tableau N°13:

oui	non	Pas de réponse
70%	15%	15%

- Interprétation des résultats :

L'accord des enseignants au sujet de l'efficacité du ludique dans l'enseignement a été de 70%, 15% ont répondu par un « non », et 15% n'ont pas répondu à cette question.

- Analyse des résultats :

On peut apprendre en jouant, le jeu éducatif permet de développer les nouvelles connaissances et de tester les apprentissages et renforcer les acquis.

On peut apprendre une langue tout en jouant à un jeu ayant un objectif d'apprentissage scolaire qui permet à l'enfant de développer son savoir.

Le ludique est très important dans l'apprentissage parce qu'il pousse l'apprenant à s'intéresser, à s'imprégner, à acquérir joyeusement et à s'intégrer dans la vie quotidienne.

Question n°14 : Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, le jeu exerce-t-il une influence?

Tableau n°14 :

L'apprentissage de l'oral	L'apprentissage de mots nouveaux	L'apprentissage de l'écriture
50%	30%	20%

- Interprétation des résultats :

Dans cette question, on a eu 50% d'enseignants qui ont répondu par l'apprentissage de l'oral et 30% pour l'apprentissage de mots nouveaux, 20% pour l'apprentissage de l'écriture.

- Analyse des résultats :

L'emploi des jeux dans l'enseignement influence sur l'apprentissage de l'oral en particulier et contribue aussi à apprendre de nouveaux mots, il ya d'autres activités ludique qui aide a l'apprentissage de l'écriture et même la bonne maitrise de l'orthographe.

Question n°15 : Aimez-vous intégrer de telles activités à l'avenir ?**Tableau n°15 :**

oui	non
90%	10%

- Interprétation des résultats :

Les résultats sont aussi quasi-unanimes,

-90% de oui

-10% de non

- Analyse des résultats :

Le recours au ludique peut être vu de deux manières différentes :

1. Nos enseignants sont sensiblement à la question et l'utilité de tels choix.
Autrement dit, bien que le ludique est très peu sollicité il est considéré comme outil pédagogique « tout juste passif »
2. Nos enseignants peuvent être critiques par rapport au rendement actuel de la pratique éducative et que le jeu ne représente pour eux qu'un prétexte pour signifier un manque, une carie au niveau des moyens pédagogiques.

En tout état de cause, cette réponse clairement affirmative oriente l'attention vers les causes d'un tel blocage car le décalage entre « la bonne volonté » des enseignants et la réalité du terrain est tellement visible qu'une étude méthodologique est fort souhaitable pour en éclairer les innombrables zones d'ombre.

Question n°16 : Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur la nécessité de son utilisation?**Interprétation des résultats:**

Tout d'abord le ludique à l'école primaire est bénéfique car l'enfant apprend mieux en jouant. Ce dernier favorise la communication, aide à apprendre de nouveaux mots

afin de s'exprimer plus librement. Les résultats pourraient être appréciables. Seulement, il faut créer une salle spéciale pour la langue française, avec le matériel nécessaire. Le programme a besoin d'allègement, et les horaires ont besoin d'être ajustés toute en augmentant les séances de l'oral pour aboutir au jeu de rôle. Il faut une formation réelle des professeurs pour savoir diriger les séances ou sera appliquée le jeu ludique et surtout Diminuer l'effectif des classes et procurer le matériel nécessaire.

L'utilisation du ludique par les enseignants, en particulier ceux du cycle primaire dans diverses pratiques (l'oral, l'écrit, en conjugaison et en vocabulaire ...), trouve un puissant stimulus d'apprentissage, car les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances et surtout les nouveaux mots.

En établissant une simple comparaison entre les résultats collectés auprès des enseignants et ceux qu'on a obtenu dans l'expérimentation, nous avons trouvé que les activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue influence d'une manière positive, les résultats confirment que l'enseignement ludique renforce et facilite l'apprentissage surtout chez les jeunes apprenants.

Des activités pour les apprenants :

- 1- A l'école primaire (MAATALI BOUHDJAR), douar SIDI BELHADRI, le nombre d'apprenant de 3° AP est de quatorze, de sexe différents, sept filles et sept garçons.

Activité 01:

Cette activité contient environ treize lettre de l'alphabet répéter plusieurs fois dans le désordre. Nous avons demandé de trouver les voyelles qui existent, voici se que nous avons demandé :

- Cherchez la lettre A et encadrez-la avec le crayon vert
- Cherchez la lettre E et encadrez-la avec le crayon bleu
- Cherchez la lettre O et encadrez-la avec le crayon orange
- Cherchez la lettre U et encadrez-la avec le crayon marron
- Cherchez la lettre I et encadrez-la avec le crayon rouge



Activité 02 :

2- Les primo-apprenants dans leur majorité montrent des difficultés à prononcer la voyelle U [Y] et la lettre [F].

Les questions :

-Quelqu'un a-t-il fait une lettre de l'alphabet ?

-Savez-vous, nous pouvons former des lettres en patte à modeler ?

-Qui veut essayer ?

Et les premières lettres commencent à naitre

- Qu'as-tu fait ?

- Et toi ?

- Qui peut me montrer comment faire un v ?

Et qui peut nous faire un *f* ?

Y a-t-il une autre forme d'écrire le *f* ?

-et peux-tu le faire ?

Activité 03 :**Le marché**

Dans ce jeu l'enseignant va exposer en classe des légumes et des fruits, pour faire connaitre aux apprenants leurs appellations. L'enseignant demande ensuite à chaque apprenant de faire son choix pour remplir son panier après avoir cité le nom et le nombre de chaque légume ou fruit qu'il veut prendre.

Activité 04 :

Il était une activité de faire un jeu de mot croisés et dont les indications sont présentées sous formes d'image. La consigne était que l'élève arrive à remplir les cases par le nom qui correspond.

Chaque ligne contenait une lettre appartenant au mot recherché, qui avait pour but d'aider les élèves à se repérer.

Dans un second temps nous avons donnée des listes de mot, dans chaque liste se présentait un intrus et c'était aux élèves de détecter et de le placer dans la liste qui lui correspond.

L'expérimentation :

Nous avons sélectionné un groupe d'apprenants de 3^oAP de l'école (MAATALI BOUHDIJAR), le nombre d'apprenant est de quatorze, de sexe différents, six filles et huit garçons.

Nous avons formé un groupe de huit apprenants de 3 AP, et nous leur avons proposé de faire un exercice sous forme d'activités ludique.

Les objectifs visés s'établissent ainsi :

- solliciter la participation active de tous les apprenants.
- Acquérir des compétences de communication.
- Faire assimiler aux apprenants les voyelles en s'amusant.

Activité 01:

Cette activité contient environ treize lettre de l'alphabet répéter plusieurs fois dans le désordre. Ensuite nous leur avons demandé de trouver les voyelles qui existent, voici se que nous avons demandé :

- Cherchez la lettre A et encadrez-la avec le crayon vert

- Cherchez la lettre E et encadrez-la avec le crayon bleu
- Cherchez la lettre O et encadrez-la avec le crayon orange
- Cherchez la lettre U et encadrez-la avec le crayon marron
- Cherchez la lettre I et encadrez-la avec le crayon rouge



Durant l'accomplissement de cette activité ludique

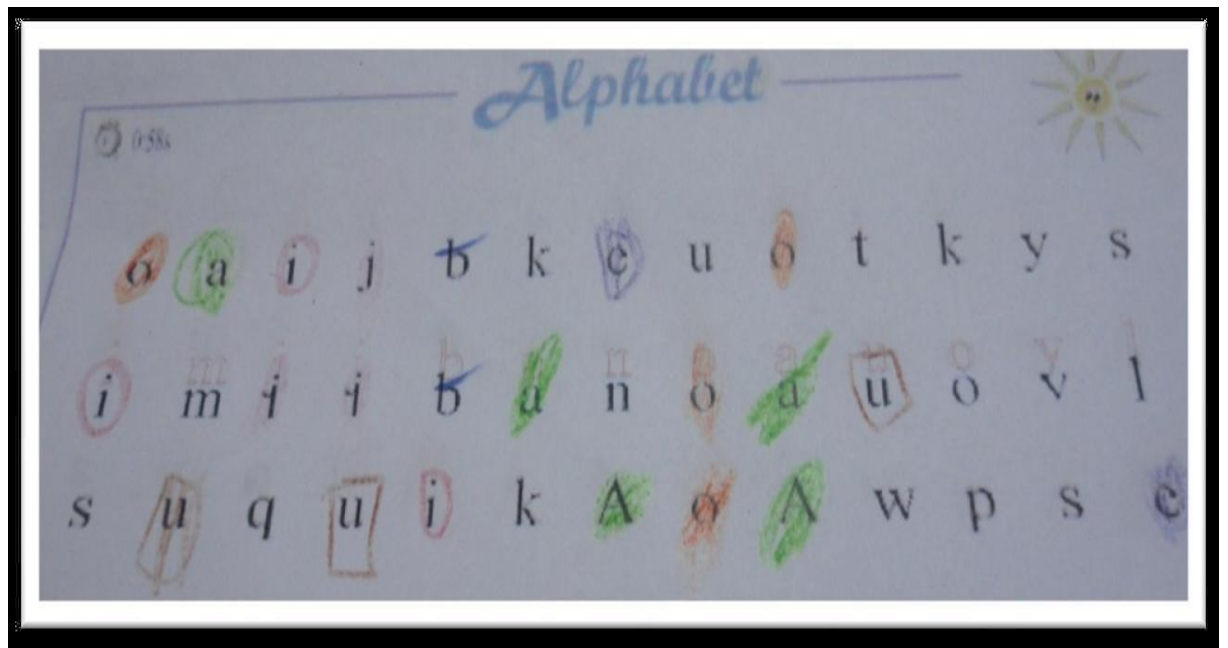


Nous avons pris des photos des copies de ces apprenants qui sont les suivantes :

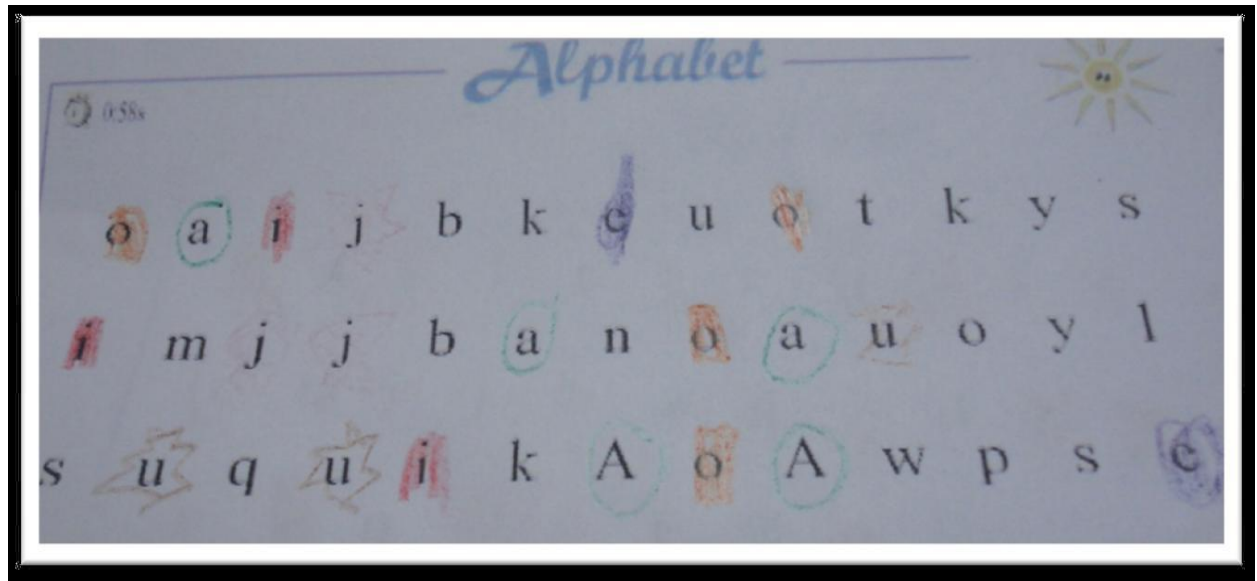
Copie 01 :



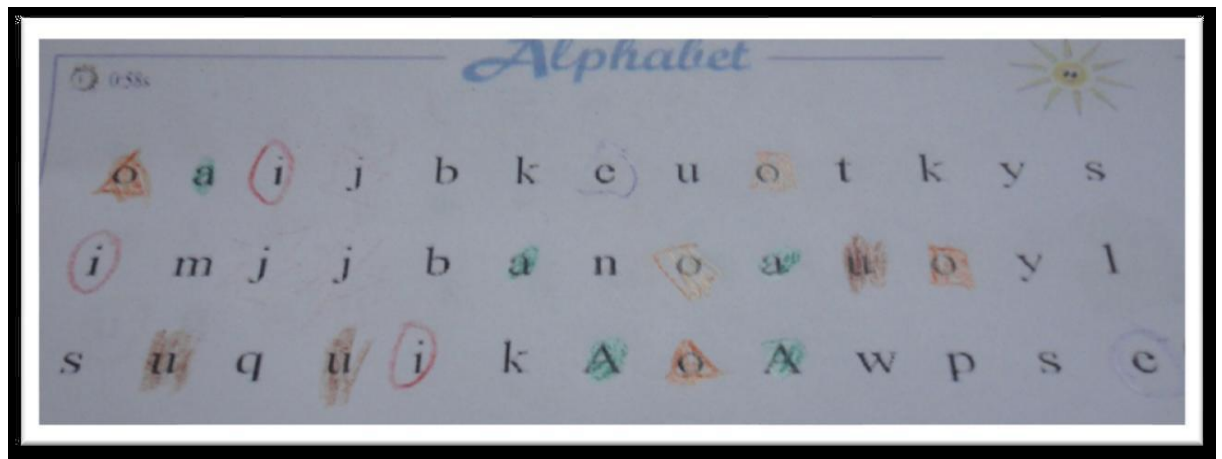
Copie 02 :



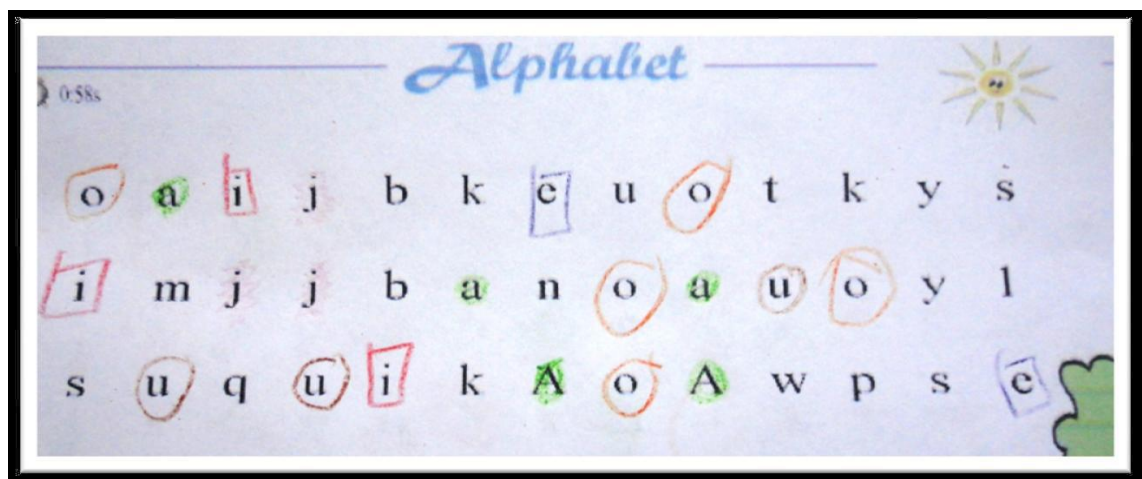
Copie 03 :



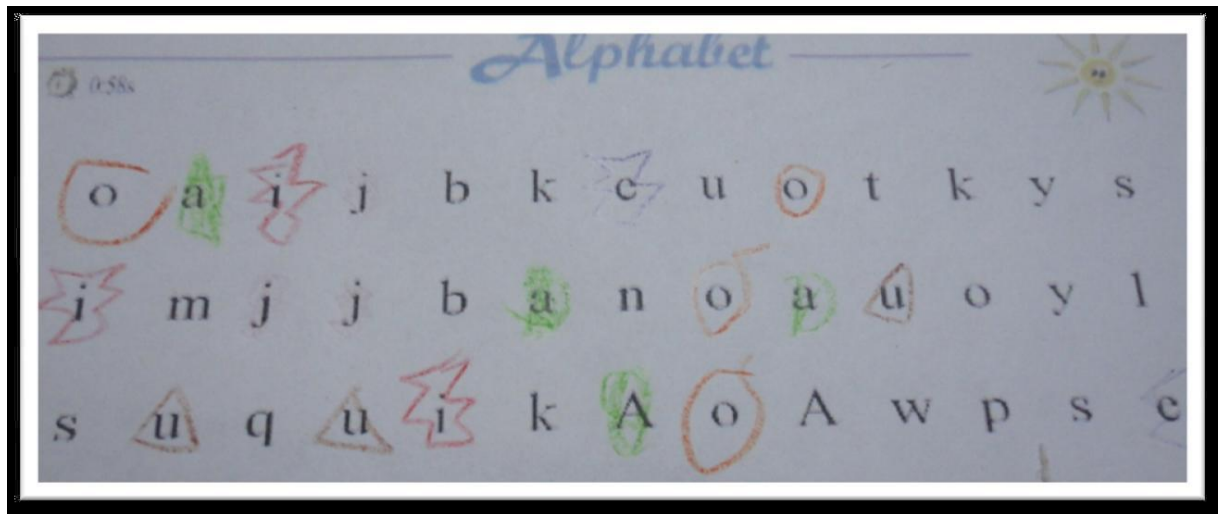
Copie 04 :



Copie 05 :



Copie 06 :

**Interprétation des résultats :**

D'après les copies si dessus, nous constatons que les apprenants ont pu trouver par eux même les voyelles que nous avons demandées à travers l'activité ludique et l'emploi des couleurs et des cercles, et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans la leçon des voyelles.

De façon plus claire, l'activité ludique exerce une influence positive qui favorise la compréhension et l'apprentissage des mots.

Ces résultats nous confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de langue, représente en fait un puissant appui, qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition des apprentissages.

Activité 02 :

2- Les primo-apprenants dans leur majorité montrent des difficultés à prononcer la voyelle U [Y] et la lettre [F].

Exploitation d'activité :

Nous avons pris le soin de réaménager la salle de cours à l'insu des élèves pour créer une surprise et tenter de provoquer une situation étant proche de celui de la situation problème, nous avons disposé pour chaque élève une boîte de pâte à modeler.

A l'entrée des élèves, nous avons constaté que ces simples changements ont suscité chez eux un grand intérêt. Ils semblaient intrigués et ne cessaient de s'entre poser des questions.

Nous leur avons alors expliqué que l'activité d'aujourd'hui était purement récréative et qu'ils pouvaient utiliser la pâte à modeler à leur guise.

Au bout de 10 minutes, tous étaient absorbés par le jeu, c'est là que commencent les 1^o questions, qu'as-tu fait ? Montre-nous ta production

Puis vient la question. –Quelqu'un a-t-il fait une lettre de l'alphabet ? Repense négative.

-Savez-vous, nous pouvons former des lettres en pâte à modeler ?

-Qui veut essayer ?

Et les premières lettres commencent à naître

-Qu'as-tu fait ?

-[m] !répond le premier.

-Et toi ?

-A, T, E, N, I, D, S

- Qui peut me montrer comment faire un v ?

03 élèves lèvent les doigts, puis un quatrième :

-Imene, fais nous un v !

Assez rapidement, elle s'exécute, c'est un V majuscule.

- Bien ! Et qui peut nous faire un F ?

Les trois mêmes élèves se proposent.

-Fatima !

F minuscule est très approximatif, nous profitons de cette occasion pour montrer aux élèves comment modeler cette lettre conformément à la démarche scripturale.

La repense de question : ya-t-il une autre forme d'écrire le f ?

02 élèves lèvent le doigt.

-Amine !

-[F] majuscule ;

- Bien ! Et peux-tu le faire ?

-Oui, mademoiselle !

-Très bien Amine c'est une belle lettre ;

Puis vient la première consigne pour tout le groupe de produire au choix la lettre F ou la lettre V et qu'ils pouvaient travailler en petit groupe, là, nous avons remarqué qu'une interaction s'installait progressivement et les premières expressions (formulations orales de ces sons) se faisaient ;

- Montre-moi ! C'est un [V] ;

- Je veux faire un [F] ;

Et bientôt tout le groupe s'y mettait, on entendait que ces deux sons, là nous intervenons pour proposer de former des syllabes à partir de ces phonèmes et bien entendu la voyelle retenue était u [y]

On a commencé par l'écrire sur le tableau pour demander aux élèves de l'imiter en patte à modeler. L'ultime tâche de montage syllabique en usant des trois lettres. Chacun devait disposer des lettres pour ensuite les lire. Nous avons fait en sorte de favoriser les différentes combinaisons. A chaque fois l'élève (ou les élèves) devait (aient) lire à haute voix sa syllabe [V y], [y v], [F y], [V y F], [F y] ont été autant de fois répétées

Analyse d'activité:

Le groupe séparait nettement les phonèmes [F] et [V] et la confusion était à la fin de la séance moins fréquente.

Pour le son [y] grande lacune pour les primo-apprenants, nous avons quand même remarqué une sensible réduction de l'écart les séparant ?

Certains d'entre eux ont nettement évolué sur ce point

Activité 03 :

Cette activité consiste à développer une compétence communicative chez les apprenants en utilisant une situation d'achat, en même temps leur apprendre les noms de quelques légumes et fruits.

Interprétation :

Nous avons préparé une table où on a exposé des légumes et des fruits comme dans un marché.

D'abord on a nommé chaque légume et fruit plusieurs fois en précisant la catégorie de chaque produit, les élèves répètent pour mémoriser le nom et le lier à sa présentation concrète (lier le signifiant à son signifié).les élèves ont éprouvé beaucoup de sentiments , ils étaient étonnés de voir les légumes et les fruits en classe, heureux et souriant parce qu' ils ont compris qu'ils vont jouer, curieux aussi pour comprendre ce qu' on va faire ensemble, ils sont restés attentifs aux appellations des légumes en français .

Ensuite on a expliqué aux apprenants qu'ils vont passer un par un et remplir le panier par de légumes ou de fruits selon leur choix ; mais il faut citer le nom et préciser le nombre des produits choisis avant de les mettre dans le panier ; le jeu était clair et facile pour les élèves et n'a pas nécessité une deuxième explication. Les élèves étaient très motivés et impatients pour participer au jeu et n'avaient pas peur de se tromper malgré toutes ces nouvelles notions.

Enfin les apprenants sont passés un par un comme dans un marché, et l'enseignante a profité pendant ce moment pour leurs apprendre comment communiquer avec un marchand de légumes et fruit.la répétition du jeu à tour de rôle de chaque élève aide ses

camarades à apprendre le nom de chaque légume ou fruit et à les prononcer correctement.

Activité 04 :

Il était une activité de faire un jeu de mot croisés et dont les indications sont présentées sous formes d'image. La consigne était que l'élève arrive à remplir les cases par le nom qui correspond.

Les résultats obtenus

Tableau:

	Pré- test		Test	
	Bonne réponse	Pourcentage	Bonne réponse	pourcentage
phrase 1	20	66%	30	100%
phrase 2	17	56%	25	83%
phrase 3	13	43%	27	90%
Phrase 4	12	40%	26	86%
Phrase 5	19	63%	26	86%

Interprétation des résultats :

Le taux élève des bonnes réponses remarqué dans le test montre encore une fois que l'activité ludique joue un rôle primordial dans l'apprentissage des mots. L'association image /mot aide les élèves à se rappeler des sens des mots et c'est pourquoi ils ont su employer les mots de manière correcte

Ces résultats prouvent le rendement positif des jeux dans l'apprentissage. Par le biais de la motivation les apprenants accomplissent des taches sans avoir même l'impression de le faire.

Conclusion :

L'interprétation et l'analyse des résultats de cette enquête et de l'expérimentation nous ont orientées vers des points bien précis qui sont les suivants :

- L'activité ludique est une méthode très utile et importante dans la structure et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances.
- La pratique des activités ludiques favorise la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.
- Les activités ludiques instaurent un climat favorisant la communication. Le jeu promet à l'apprenant de faire des échanges, collaboration avec d'autre dans le but de réussir.

CONCLUSION GENERALE

Conclusion générale

L'évolution du monde a fait des hommes, des citoyens qui cherchent à s'ouvrir sur d'autres cultures et à mieux communiquer avec eux. Pour atteindre cet objectif, l'apprentissage des langues étrangères est devenu une nécessité ; il doit s'effectuer dès l'enseignement primaire là où l'acquisition des langues est plus facile (l'âge des apprenants, leur disponibilité...).

L'enseignement /apprentissage du FLE détient une place importante dans le domaine scolaire, il s'exerce sur la base d'un contrat didactique dont l'objectif est de permettre aux apprenants de communiquer en langue française, cette tâche nécessite une intégration des élèves grâce à une pédagogie d'enseignement adaptée à leurs capacités d'assimilation, car il n'est pas facile de faire entrer un apprenant dans une tâche langagière en langue étrangère.

En Algérie l'apprentissage du FLE débute dès la classe de la 3^{ème} année primaire, la didactique en FLE s'effectue aussi selon deux activités ;compréhension et expression en utilisant des différents supports qui enrichissent et facilitent la tâche de l'enseignant en adaptant une pédagogie basée sur la créativité de l'enseignant qui prend en considération le développement cognitif des apprenants et leurs besoins psychologiques pour réduire les obstacles pouvant se présenter lors des interactions en classe ; cette pédagogie contribue aussi au développement de sentiment de satisfaction de soi-même chez l'apprenant pour qu'il progresse dans son acte d'apprentissage à travers des pratiques qui le motivent ;parmi ces activités ludiques, le jeu constitue actuellement un moyen important de motivation pour les apprenants.

On a constaté aussi que la mise en œuvre des jeux en classe de la 3^{ème} année primaire nécessite l'intervention des trois composantes ; ludique pour développer leur sentiment de joie, éducative pour la structuration de jeu et pédagogique pour le développement du sentiment de performance chez apprenants.

Le jeu en tant que moyen de stimulation et méthode d'apprentissage répond aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des apprenants, prend en considération les besoins psychologiques de ces derniers et encourage les interactions et la

communication en classe de FLE ; cela, grâce au climat harmonieux créé par le jeu ; le tout dans un équilibre entre la tension et la détente au moment du jeu. Cette situation a été confirmée pendant notre enquête lorsqu'on a pratiqué quelques jeux en classe de la 3^{ème} année primaire dans une école située en zone rurale «MAATALI BOUH DJAR à SIDI BELHADRI dans la Commune de AIN TEMOUCHENT ».

Les apprenants ont trouvé pendant le jeu en classe un espace d'épanouissement, de joie et de détente ainsi qu'un apprentissage et une acquisition facile de la langue tout en donnant aux interactions orales une grande importance.

Donc le jeu peut être considéré comme l'une des méthodes efficaces dans l'enseignement/apprentissage du FLE qui encourage et facilite l'acquisition de la langue chez les apprenants, c'est un moyen qui les stimule par ses avantages.

De nos jours on vit dans un monde où la technologie est en grande évolution , l'enfant en apprenant par le jeu est beaucoup plus attiré par les outils technologiques qu'il trouve à sa disposition dès son très jeune âge (ordinateur, mobile, I pad, jeux électroniques...) donc les enseignants ont besoin d'être formés d'appliquer d'autres méthodes d'apprentissage basées sur des nouveaux supports didactiques modernes comme le tableau TNI (le tableau numérique interactive), la classe virtuelle , jeu sur internet ...etc.

Il est à signaler dans cette optique que le contact de l'enfant avec tout ce qui est jeu doit être d'une manière progressive, ainsi l'élève est appelé à commencer de jouer par des objets simples faisant partie de la nature pour arriver finalement à manipuler les outils technologiques précédemment cités.

REFERENCE
BIBLIOGRAPHIQUE

Ouvrages théoriques

BALTON.S, *Evaluation de la compétence communicative en langue étrangère*, Hatier-credif, Paris, 1987.

BODIN, Jean, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, Bruxelles, 1975.

CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, *Psychologie de l'enfant*, Montréal, Edition Gaëtan Morin, 1990.

Ferran ,P, François Mariet , Louis Pocher, *A l'école du jeu*, Bordas,1978.

Halliwell,S, *Enseigner l'anglais à l'école primaire*,1995.

Hamelin, O. J. Vrin, *Le système d'Aristote*. Paris, 1976.

JULLEUMIER, Guy, *Jouer c'est très sérieux*, Paris, Edition Hachette, 1995.

WALLON, Henri, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Enag/Edition, 1990.

Articles

AREZKI, Abdenour, « *Le désignant français : ethnique, nom de langue et de culture en situation méliorative dans le parler kabyle* », in Les enjeux de la nomination des langues dans l'Algérie contemporaine, Editions l'Harmattan, Paris, 2007.

MAKLOUFI, Nacima, *Le ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE chez les Iere A.S*, synergies Algérie n°12 ,2011.

BENAMMAR, Naima, *L'enseignement /apprentissage du FLE obstacle et perspective*, synergies Algérie n°7, 2009.

BENHHAMOUE, Mohamed, *Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE*, synergies Algérie n°2, 2010.

Dictionnaires

BROUGERE.G. *jeu et éducation*, Ed : L'harmattan, Paris, 1995.

Château, J, *la rithmomachie et la classification des jeux pour l'apprentissage d'une langue étrangère*, Ed : seghers, 1980

Cuq.J.P : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2002, ED : Pug, Grenoble.P 121

Haydée,S, *dans son ouvrage Le jeu en classe de langue* (2008),Ed, Clé, collection techniques et pratiques de classe.

Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005.

MEVAL, Jean-Pierre, GAILLARD, Bénédicte et al, *Dictionnaire Hachette*, Paris, Hachette ,2009.

Piaget. *La classification des jeux et leur évolution*, 2009, chapitre 5

WALLON, H, *Approche théoriques du jeu*, IUFM lyoun, 5 février 2006, p :6

Winnicott, *approche théorique du jeu*, Ed, IUFM Lyon, 2006 p10.

ANNEXES

Questionnaire destiné aux enseignants

Le présent questionnaire est proposé à :

Monsieur, Madame :/..... (Facultatifs)

Age : .../.....

Ancienneté dans l'enseignement :

Cours : 3°AP 4°AP 5°AP

Ecole : ...MAATALI Bouhdjar.....

Wilaya : ...Ain Témouchent.....

1. Depuis combien d'année enseigner-vous la langue française ?

.....20ans.....

2. Enseigner actuellement est facile ou difficile ? pourquoi ?

Très difficile, les élèves ne s'intéressent pas, cela rend la tâche plus délicate d'exercer le programme. La langue française n'est pas utilisée dans la vie courante.

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

L'ensemble des élèves ne s'intéressent pas à la langue française.

4. Quel est le niveau de vos élèves ?

Très bien Moyen Faible Bon

5. A votre avis l'origine de leurs difficultés se situe au niveau de :

La compréhension orale Le fonctionnement de la langue La lecture

6. le jeu optimiste t-il-le rendement de votre enseignement ?

Sensiblement

Moyennement

7. Les activités ludiques font-elle parties du programme d'enseignement ?

.....Oui.....

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

.....Oui.....

9. Pourquoi programmez-vous des jeux en classe ?

Evaluer

Descendre l'atmosphère en classe

Créer des interactions entre élève

Mettre en pratique les

acquis

10. Le jeu en classe intensifie-t-il le lien entre l'apprenant et la langue française ?

.....Oui.....

11. Quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques ?

La compréhension de la langue

12. Peut-on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ou doit-on ne pas utiliser de ludique dans l'apprentissage de la langue ?

On peut apprendre en jouant. Le jeu éducatif permet de développer les nouvelles connaissances, le jeu pédagogique permet de tester l'apprentissage et de renforcer les acquis

13. Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, le jeu exerce-t-il une influence ?

L'apprentissage de l'oral

l'apprentissage de mots nouveaux

L'apprentissage de l'écriture

14. Aimez-vous intégrer de telles activités à l'avenir ?

Oui

Non

15. Quel avis personnel et professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique à l'école primaire et sur la nécessité de son utilisation ?

Les élèves peuvent apprendre en jouant, les résultats pourraient être appréciables, seulement il faut créer une salle spéciale pour la langue française.

Le matériel nécessaire.

L'allègement du programme pédagogique, augmentation d'horaires.

Augmenter les séances de l'orale pour permettre le de drôle.

Il faut savoir une formation réelle au professeur pour savoir appliquée dans le jeu ludique.

Diminuer l'effectif dans la classe. Procurer le matériel nécessaire.

Annexe n°02:
Activité pour l'expérimentation:

Voici se que nous avons demandé:



Annexe n°03:

Sommaire

Projet 1



Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.

p 8

Projet 2



Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.

p 32

Projet 3



Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.

p 56

Projet 4



Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.

p 80

Histoires à écouter 4

p 104

Lexique illustré

p 116

Phonétaire

p 120

Annexe n°04:

Lexique illustré

Projet 1

 <p>bonjour</p>	 <p>drapeau</p>	 <p>montre</p>
 <p>garçon</p>	 <p>des camarades</p>	 <p>Il est midi.</p>
 <p>fille</p>	 <p>livre</p>	 <p>arbre</p>
 <p>Je m'appelle.</p>	 <p>cahier</p>	 <p>boîte à outils</p>
	 <p>tableau</p>	

Annexe n° 05

Lexique illustré

Projet 2

 feux de signalisation

 ceinture de sécurité

 sifflet

 piéton passage protégé

 casque

rouge 
orange 
vert 

 moto

 voiture

 taxi

 agent

 panneaux

Lexique illustré

Projet 3



jardin



cageot



graine



fleurs



fruits



tige



pot



arbre fruitier



arroser



raisin



agrumes



plante



légumes verts



gants



feuilles

Lexique illustré

Projet 4



mains



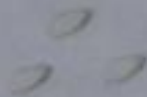
premier



robinet



corbeille



cailloux



brosse à dents



savon



porte-savon



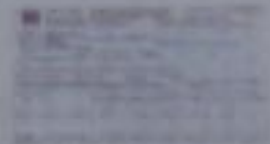
escalier



lampe



porte-monnaie



facture

TABLE DES MATIÈRES

Projets	Séquences	Actes de parole
1 - Réaliser un imagier thématique sur l'école pour le présenter au concours inter-écoles.	S1 : Ma nouvelle école p. 8	Se présenter/Présenter
	S2 : Mes camarades de classe. p. 16	Présenter Saluer/Prendre congé
	S3 : Mon métier d'élève. p. 24	Interroger Exprimer une préférence
2 - Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.	S1 : Je suis piéton. p. 32	Demander/Donner des informations
	S2 : Je suis passager. p. 40	Affirmer Donner un ordre
	S3 : Je respecte le code de la route. p. 48	Donner un ordre Affirmer
3 - Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondiale de l'arbre, le 21 mars.	S1 : Le coin vert. p. 56	Présenter Demander
	S2 : Au marché. p. 64	Saluer/Prendre congé Interroger/Répondre Accepter/Refuser
	S3 : La fête de l'arbre. p. 72	Interroger Donner des informations
4 - Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe.	S1 : J'économise l'eau. p. 80	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S2 : J'économise l'électricité. p. 88	Interroger/Répondre Donner un ordre
	S3 : Je protège mon environnement. p. 96	Interroger/Répondre Donner un ordre

Annexe n°09:

Ces photos sont prises depuis la classe où on a effectué l'expérimentation:



Annexe n°010:

Les pictogrammes :

