

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**

**Université d'El-oued**  
**Faculté des Lettres et Langues**  
**Département des lettres et langue françaises**



**Mémoire**

**Présenté pour l'obtention de diplôme de Master II**  
**Option: Didactique du FLE/FOS**

**Intitulé**

**Les activités ludiques comme élément favorisant la  
motivation de l'enseignement / apprentissage de la  
grammaire**

**(cas des élèves de la 1<sup>ère</sup> année moyenne)**

**Réalisé par :**

Saidi Sendes

Noubli Moufida

Chennouf Thouraia

**Supervisée par:**

Dr. Agram Naouel Fatma Zohra

**Année Universitaire :2021/2022**

## **Remerciements**

Nous tenons, tout d'abord, à remercier Dieu le tout puissant de nous avoir donné la foi, la volonté et le courage afin d'arriver à réaliser ce modeste travail.

Nous tenons également à remercier et à exprimer nos profondes gratitude, nos reconnaissances et nos vifs remerciements à notre encadreur Dr. AGRAM Naouel Fatma Zohra d'avoir accepté de diriger notre travail et pour toutes les informations et les conseils qu'elle nous a donnés, les précieux conseils et l'attention soutenue qu'elle a consacré au bon déroulement de ce travail.

Nos vifs remerciements vont aussi à nos enseignants qui nous ont accompagnés durant notre parcours universitaire.

Nous remercions également tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Nous ne manquerions sincèrement pas de remercier nos chers parents

Nous remercions nos chers parents pour leur patience, conseils et encouragements quand fatigue et désespoir nous ont prise au piège.

Merci également à tous ceux qui, de près ou de loin, ont collaboré autant à la réussite de nos parcours universitaires qu'à l'élaboration de ce mémoire de recherche.

**Saidi Sendes - Chenouf Thouraya - Noubli Moufida**

# *Dédicace*

*Je tiens à dédier ce travail*

*A ma famille qui ma soutenu durant toutes mes années de scolarité*

*Précisément à ma mère, ma source de vie et d'espoir*

*A mon père, ma source de force et de motivation.*

*A mes soeurs, mes sources d'encouragement et de tendresse.*

*A mes frères, mes sources de courage et de bien vaillance.*

*Saidi Sendes*

## *Dédicace*

*A mon père Souhib et ma mère Ghendir Malika , symbole*

*d'amour et de sacrifice,*

*A mes sœurs : Moubaka, khaoula, Houda et Abir, à mon frère Ilyes, à*

*mon mari Zid Farid et mes enfants Ahmed et Souhib*

*A toute ma famille qui comptent beaucoup pour moi , par leur amour et*

*leur encouragement , m'ont ouvert la voie vers les cimes du savoir je*

*dédie ce travail*

*Chennouf Thouraia*

## *Dédicace*

*Tout d'abord, je tiens à remercier DIEU De m'avoir  
donné la force et le courage de mener à bien ce modeste travail*

*Je dédie ce travail*

*À l'âme de « **monpère** »*

*À mon trésor éternel et raison de ma vie, symbole de sacrifice et  
d'amour, qui m'a toujours soutenue et prêtée aide et assistance dans*

*mes études : « **Ma mère** »*

*À l'homme le plus fort, le plus important dans ma vie, pour ses efforts et*

*ses sacrifices : « **Mon mari** »*

*À mon beau-père*

*Et ma belle mère*

*À mes étoiles qui éclairent ma vie*

*Mes frères, Mes beaux frères*

*Mes soeurs, Mes belles sœurs*

*Et mes enfants: Aymen ,Tasnim et Wassim*

*À toute personne qui m'a aidé dans mes études.*

**Noubli Moufida**

# **Table des matières**

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>9</b>
<b>CHAPITRE I :.....</b>	<b>14</b>
<b>ENSEIGNEMENT /APPRENTISSAGE DE LA GRAMMAIRE .....</b>	<b>14</b>
<b>1. L'évolution de l'enseignement de la grammaire.....</b>	<b>15</b>
2.1. La méthodologie traditionnelle: .....	15
2.2. La méthode directe:.....	17
2.3. La méthodologie audio-orale (MAO): .....	18
2.4. La méthodologie audiovisuelle (MAV): .....	19
2.5. L'approche communicative:.....	19
2.6. L'approche par compétences (L'APC):.....	20
<b>2. Définition de quelques concepts: .....</b>	<b>21</b>
2.1. Enseignement:.....	21
2.2. Apprentissage: .....	22
2.3. La grammaire:.....	22
2.4. La syntaxe:.....	22
<b>Conclusion: .....</b>	<b>23</b>
<b>CHAPITRE II : .....</b>	<b>24</b>
<b>ACTIVITE LUDIQUE EN CLASSE DE FLE .....</b>	<b>24</b>
<b>1. Qu'est-ce qu'un jeu? .....</b>	<b>25</b>
<b>2. L'activité ludique .....</b>	<b>26</b>
2.1. Définition :.....	26
2.2. Qu'est-ce qu'un jeu ?.....	27
<b>3. Aperçu Historique:.....</b>	<b>27</b>
3.1 Histoire du jeu dans les sociétés anciennes: .....	27
3.2 Naissance des jeux: .....	28
3.3 Développement des jeux: .....	28
<b>4. Activités ludiques: .....</b>	<b>29</b>
4.1 Intégration des activités ludiques dans l'enseignement du FLE: .....	30
4.2 Les avantages de l'activité ludique: .....	31
<b>Conclusion .....</b>	<b>32</b>
<b>CHAPITRE III : .....</b>	<b>34</b>
<b>QUESTIONNAIRE DESTINE AUX ENSEIGNANTS .....</b>	<b>34</b>
<b>1. Le but du questionnaire .....</b>	<b>35</b>
1.2. La description du questionnaire : .....	35
1.3. Public visé : .....	36
1.4. Les difficultés rencontrées .....	36
<b>2. Dépouillement du questionnaire destiné aux enseignants.....</b>	<b>36</b>
<b>CHAPITRE IV : .....</b>	<b>50</b>
<b>L'EXPERIMENTATION .....</b>	<b>50</b>
<b>1. Le cadre de l'expérimentation.....</b>	<b>51</b>
1.2. Objectifs visés :.....	51
1.3. Le lieu de l'enquête: .....	51
1.4. L'échantillon: .....	52
<b>2. Le déroulement de l'expérimentation :.....</b>	<b>52</b>
<b>3. Phase d'observation:.....</b>	<b>52</b>
<b>4. Cheminement de l'expérimentation: .....</b>	<b>53</b>
4.1.Le pré-test.....	53
4.2. Le test .....	56
4.3. Post-test.....	56
<b>5. Interprétation des résultats: .....</b>	<b>57</b>
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>59</b>

## Table des matières

---

<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>62</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>69</b>

# Introduction

Aujourd'hui, l'enseignement-apprentissage du FLE au moyen est au centre d'intérêt des spécialistes du système éducatif.

L'objectif principal de l'apprentissage du français est de faire acquérir aux élèves les compétences de la compréhension et l'expression orale et écrite.

La grammaire l'une des composantes importantes pour la maîtrise d'une langue étrangère, c'est pourquoi dans les programmes scolaires, on accorde à la séance de grammaire une place fondamentale.

Malgré son rôle important à l'oral comme à l'écrit, les enseignants rencontrent des difficultés dans l'enseignement du français et particulièrement en grammaire, considérée comme l'une des disciplines de base,

Durant notre cursus nous avons observé qu'il y a un grand manque de moyens et/ou techniques qui peuvent aider l'apprenant à l'acquisition de la grammaire comme discipline fondamentale dans l'apprentissage du français.

Nous supposons que les activités ludiques peuvent motiver l'apprenant dans son apprentissage.

L'activité ludique comme technique pourrait créer chez l'enfant la volonté de comprendre et s'exprimer sans difficultés.

Nous pensons donc qu'il est important de varier les supports pour rendre les activités plus motivantes. La raison pour laquelle nous avons proposé cette problématique de recherche pour qu'elle soit le début de notre travail de recherche :

**Comment les activités ludiques favorisent-elles la motivation et l'apprentissage de grammaire ?**

De cette problématique, surgit des sous-questions: Les activités ludiques sont-elles favorables dans la motivation et l'apprentissage de grammaire ? Quel auxiliaire d'enseignement les activités ludiques peuvent-elles constituer?

Nous proposons les hypothèses suivantes pour les vérifiées sur le terrain plus tard :

Les activités ludiques favoriseraient la motivation des apprenants de moyenne.

Ce type d'activité représentait un moyen efficace de motivation pour les apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne dans leur apprentissage de la grammaire.

Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE, à motiver les apprenants malgré que la majorité des enseignants ne donnent pas importance aux jeux éducatifs qui peuvent aider l'apprenant à devenir actif et pour aimer cette langue étrangère.

**Outils d'investigation :** Pour répondre à notre problématique de départ, nous avons choisi deux modes de recueil de données : le questionnaire et l'expérimentation.

En premier lieu, nous avons adopté le questionnaire comme premier instrument d'investigation.

L'objectif de notre questionnaire est d'avoir une image claire des avis des enseignants de FLE sur le recours aux activités ludiques dans un cours de grammaire en classe de FLE , et d'autre part d'avoir une idée plus profonde sur la pertinence des activités ludiques dans la motivation au cycle moyen , et connaître si l'emploi de ce genre d'activités facilite et favorise vraiment l'apprentissage de la grammaire chez élèves ou non ?

Le questionnaire va nous permettre de connaître les difficultés que rencontrent les enseignants dans leur enseignement de la langue étrangère et en particulier la grammaire.

Nous avons élaboré un sondage qui comporte des questions de différents types : Questions fermées-Questions ouvertes. Le but de ce questionnaire est de connaître les représentations et les attitudes des apprenants vis-à-vis de l'acquisition/ apprentissage de la langue française et l'acquisition/ apprentissage de la grammaire.

Pour approfondir notre recherche, et mieux présenter notre objet d'étude nous avons choisi de compléter le questionnaire par un autre mode d'outil, à savoir l'expérimentation. Cette technique va nous permettre d'une part de vérifier la validité de nos hypothèses et d'autre part d'étudier l'impact de cette pédagogie sur l'apprentissage de l'apprenant. En effet, cette technique nous aidera à collecter des données réelles de façon directe. Nous nous sommes basés sur des exercices d'application des jeux ludiques avec des apprenants de la 1<sup>ère</sup> année moyenne. Tous les résultats seront corrigés et expliqués avec une synthèse à la fin.

Pour mettre en œuvre nos hypothèses et prouver leur efficacité, nous avons structuré notre travail de recherche sur deux parties.

La première partie est consacrée à l'étude de méthodes qui ont précédé les activités ludiques et de concepts théoriques importants.

Dans le premier chapitre, nous avons donné d'abord un bref historique sur l'enseignement de la grammaire du FLE en commençant par la méthode traditionnelle qui fut largement utilisée dans le XVIIIème et la première moitié du XIXème siècle jusqu'à l'approche communicative et l'approche par compétences en passant par la méthodologie audio-orale (MAO) qui est née avec l'entrée en guerre des Etats-Unis et c'est dans les années 1950 que des spécialistes de la linguistique appliquée comme Lado, Fries ont créé la (MAO). Cette méthode n'a duré en réalité que deux ans, mais elle a provoqué un grand intérêt dans le milieu scolaire. Ainsi que la méthode audio-visuelle.

Le deuxième chapitre, porte sur les activités ludiques en temps que support didactique et l'Histoire du jeu dans les sociétés anciennes ainsi que les différentes définitions données à ce type d'activité. Nous présenterons aussi quelques idées suggérés par des spécialistes dans le domaine de la didactique. On expliquera par la suite comment sont intégrées les activités ludiques dans l'enseignement du FLE et ses avantages.

Après avoir achevé le cadre théorique de notre travail de recherche et dans le but de vérifier nos hypothèses nous avons opté pour une méthode descriptive et analytique par l'utilisation d'un questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle moyen. Cet outil d'investigation se définit selon Singly comme : *«un moyen de communication entre l'enquêteur et l'enquête, il est le moyen par lequel on peut d'une part, motiver, inciter l'enquête à parler d'autre part obtenir des informations adéquates par des enquêteurs.»* (selon Singly1992.p.96)

Le questionnaire, sous forme de papier recto verso, est adressé aux 60 enseignants de français langue étrangère exerçant au cycle moyen, dans différents établissements de la wilaya d'El-oued. Ceux-ci constituent le public bien spécialisé dans notre cas de recherche.

Cette enquête sera menée dans un cours de grammaire en classe de 1<sup>ère</sup> AM pendant le mois d'avril 2022. Le questionnaire se compose de 13 questions ouvertes et d'autres fermées.

Dans un 2<sup>ème</sup> temps, nous allons opter à l'utilisation d'un autre outil d'investigation qui est l'expérimentation. À travers notre travail de recherche, nous tenterons d'affirmer l'importance du ludique dans le développement de l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous essayerons d'identifier les difficultés des activités ludiques afin d'inciter les apprenants à l'utilisation du ludique comme outil d'apprentissage c'est pourquoi nous avons choisi l'expérimentation comme technique. Elle s'articulera en 3 phases : le pré- test, le test et le post-test pour tester à quel point les élèves ont compris le cours.

**Chapitre I :**  
**Enseignement**  
**/apprentissage de la**  
**grammaire**

Ce travail se concentre sur l'une des quatre composantes du programme, qui est proposées dans le cadre de la journée scolaire intitulée « *approche didactique et enseignement de la grammaire* ». Il s'agira donc des différentes méthodologies d'apprentissage du français langue étrangère (FLE), qui se sont alternés et de leurs conceptions respectives en termes d'enseignement/apprentissage de la grammaire ; et ce aussi en contexte général qu'en Algérie.

Cependant, le choix de cet aspect a été d'abord motivé par la volonté de mettre en exergue les besoins de nos apprenants au niveau de leur cursus scolaire, tous niveaux confondus, et de l'Université. L'évidence de ces besoins, tant langagiers que linguistiques, émerge à la fin de l'analyse des erreurs commises par des apprenants de 1<sup>ère</sup> année moyenne production écrite. Cette analyse fait partie de la préparation de notre mémoire de master.

Nous proposons un parcours à travers les différentes méthodologies de l'enseignement des langues étrangères et en particulier de la grammaire du français, depuis le XIX<sup>ème</sup> siècle jusqu'à nos jours, afin d'en apprécier l'évolution initiale et la possible stagnation postérieure.

## **1. L'évolution de l'enseignement de la grammaire**

### **2.1.La méthodologie traditionnelle:**

Elle fut largement adoptée dans le XVIII<sup>ème</sup> et la première moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle. Elle est surtout nommée méthodologie classique ou méthodologie grammaire-traduction car elle est la méthodologie qui « *s'est calculée sur la méthodologie d'enseignement des langues anciennes* » (Puren 1988.p.18). Considérée comme la plus vieille des méthodologies, elle « *s'étale sur plus de trois siècles, et [...] elle prend des formes variées au cours de son évolution* » (Cuq & Gruca 2002.p.416). Au début on utilisait cette méthodologie en milieu scolaire pour l'enseignement du latin et du grec. Puis une nouvelle méthode d'apprentissage des langues modernes a été en place et considérée comme des langues mortes. Il s'agit d'une méthodologie séculaire qui a contribué au développement de la pensée méthodologique. Cette méthodologie, qui a un métalangage «*lourd*», donne de l'importance à la grammaire, à l'écrit et à la traduction, et la littérature y est utilisée dans son apprentissage (Cuq & Gruca 2002.p.417).

L'objectif principal de cette méthodologie était la lecture et la traduction de textes littéraires en langue étrangère, ce qui plaçait donc l'oral au second plan. La langue était conçue comme un ensemble de règles et d'exceptions trouvées et étudiées dans des textes et qui pouvaient être comparés à la langue maternelle. Cependant on s'intéressait beaucoup plus à la forme littéraire qu'au sens des textes, bien que ce dernier ne soit pas complètement négligé. Donc, les auteurs littéraires utilisent une langue normée qui est de qualité. On préférait cette langue à la langue orale et imitée par les apprenants afin d'acquérir une compétence linguistique adéquate. La culture était perçue comme l'ensemble des œuvres littéraires et artistiques réalisées dans le pays où l'on parle la langue étrangère.

Au XIXe siècle, il y a eu un développement de la méthodologie provoquée par l'introduction de la version-grammaire. Il s'agit donc de décomposer en parties un texte d'une autre langue étrangère et le traduire mot à mot à la langue maternelle. Si le but est d'aller du mot, à la phrase et de la phrase au texte, cette méthode est efficace. Malgré que le courant moderne soit contre les exercices traditionnels de grammaire, il faut avouer que la méthode d'explication d'un point grammatical et de son renforcement avec des exercices, est une méthode qui a une certaine valeur. Cette traduction a été le point de départ d'une étude théorique de la grammaire, qui n'occupait plus une place prépondérante dans l'apprentissage ne pouvait donc plus être catégorisé par difficulté. C'est pour cela les points grammaticaux étaient abordés dans leur ordre d'apparition dans les textes de base. L'instruction de l'Education Nationale du 18 septembre 1840 donnait une explication très pertinente de la méthodologie ancienne et plus précisément son application en classe de langue étrangère dans les lycées de l'époque :

*« La première année (...) sera consacrée tout entière à la grammaire et à la prononciation. Pour la grammaire, les élèves apprendront par cœur pour chaque jour de classe la leçon qui aura été développée par le professeur dans la classe précédente. Les exercices consisteront en versions et en thèmes, où sera ménagée l'application des dernières leçons. »* ( C.PUREN 1988,p.50)

L'enseignant présente la leçon en expliquant les consignes et les règles aux élèves .Ci derniers doit comprendre la leçon et l'apprendre par cœur.

*« Pour la prononciation, après en avoir exposé les règles on y accoutumera l'oreille par des dictées fréquentes, et on fera développée par le professeur dans la classe précédente. Les exercices consisteront en versions et en thèmes, où sera ménagée l'application des dernières leçons. (...) »*

*Pour la prononciation, après en avoir exposé les règles on y accoutumera l'oreille par des dictées fréquentes, et on fera apprendre par cœur et réciter convenablement les morceaux dictés. (...). »*  
( C.PUREN 1988.p.50)

Pour la prononciation l'élève doit écouter par des dictée . L'élève doit répondre correctement aux questions présenter par l'enseignant.

D'après Henri Besse, la méthodologie traditionnelle n'est pas efficace parce que la compétence grammaticale des apprenants a toujours été réduite et que les phrases présentées pour l'apprentissage étaient souvent artificielles. Vers la fin du XIXème siècle. La méthodologie traditionnelle cohabite avec la méthode naturelle. Et à partir des années 1870 il y a eu une opposition entre les traditionalistes et les partisans de la réforme directe jusqu'en 1902, date à laquelle l'utilisation de la méthodologie directe s'imposera dans l'enseignement national ce que C. Puren nomme « *le coup d'état pédagogique de 1902* » (C.PUREN 1988.p.41) et sur lequel nous nous pencherons plus tard.

## **2.2.La méthode directe:**

La méthode directe est apparue en Allemagne et en France vers la fin du XIXème siècle et le début du XXème siècle. Selon Ch. Schweitzer :

*« La méthode directe est celle qui enseigne les langues sans l'intermédiaire d'une autre langue antérieurement acquise. Elle n'a recours à la traduction ni pour transmettre la langue à l'élève, ni pour exercer l'élève à manier la langue à son tour. Elle supprime la version aussi bien que le thème. En effet, pour interpréter les mots, elle les associe à la vue des choses et des êtres ; à l'intuition de leurs attributs et de leurs modifications ; à la perception de leurs rapports réciproques ; enfin elle associe les mots aux actions des êtres»* (C.PUREN1988.p.82)

Pour éviter de revenir à la langue maternelle, on utilise la méthode directe qui se base sur des techniques qui entraîne l'élève à réfléchir et parler d'une manière directe en langue d'apprentissage qui est pour lui étrangère. Par opposition à la l'ancienne méthode, elle permet à l'apprenant d'introduire des techniques et procédés pour ne pas réfléchir en langue maternelle.

D'après Jean Marc Defays :« *Les méthodes directes restaient fondées sur la conception traditionnelle de la grammaire scolaire et sur des théories linguistiques dépassée.*».( Jean Marc Defays 2003.p. 227)

Les enseignants ont remarqué que cette méthode est peu efficace parce qu'elle se fonde sur la maîtrise concrète de la langue cible donc l'apprenant sera incompetent de retrouver le sens des mots abstraits.

### **2.3.La méthodologie audio-orale (MAO):**

La méthodologie audio-orale est apparue au cours de la deuxième guerre mondiale pour subvenir aux besoins de l'armée américaine dans le but de former rapidement des gens parlant d'autres langues que l'anglais. Le linguiste Bloomfield, à cette époque, va créer "la méthode de l'armée" qui inspirera les spécialistes de la linguistique appliquée comme Lado, Fries, pour créer la méthode audio-orale (MAO).

La méthodologie audio-orale constitue un mélange de la psychologie béhavioriste et du structuralisme linguistique qui a largement influencé l'enseignement de la grammaire grâce aux "pattern drills" ou "cadres Syntaxiques".

La MAO s'appuie principalement sur les travaux d'analyse distributionnelle des disciples de Bloomfield qui considéraient la langue dans ses deux axes: paradigmatique et syntagmatique d'où l'usage des exercices structuraux (pattern drills, tables de substitutions, tables de transformations) en proposant aux apprenants d'appliquer les deux manipulations de base: la substitution des unités les plus petites de la phrase ou la transformation d'une structure en une autre sur les structures introduites en classe. En d'autres mots, des exercices de répétition ou d'exercices d'imitation à partir desquels les apprenants réemploient la structure vue en classe et proposent des variations paradigmatiques.

D'un autre côté, La MAO s'appuie également sur la psychologie béhavioriste, créée initialement par J. B. Watson et développée postérieurement par B. F. Skinner, et qui adopte l'idée du Langage comme un comportement humain qui repose sur le réflexe conditionné: stimulus-réponse-renforcement (réponses provoquées par les stimulus développent des réflexes (acquis définitifs). D'où l'utilité de laboratoire de langues pour faciliter la mémorisation et l'automatisation des structures de la langue.

#### **2.4. La méthodologie audiovisuelle (MAV):**

La méthodologie audiovisuelle (MAV) domine en France dans les années 1960-1970. Selon C. Puren, la MAV française est une méthode originale, du fait qu'elle représente une synthèse inédite entre l'héritage direct, la méthodologie induite par les moyens audiovisuels et une psychologie de l'apprentissage spécifique, le structuro-globalisme.

C. Puren propose une définition de la *méthodologie audiovisuelle* (MAV) en s'appuyant sur le critère technique de l'intégration didactique autour du support audiovisuel: l'utilisation conjointe de l'image et du son. De ce fait, il exclut les cours aux supports sonores et/ou séparément visuels, et les cours aux supports audiovisuels occasionnels. Pour lui, la MAV se limite dans l'emploi régulier de ces supports pour la présentation-explication du document de base.

La MAV est aussi un prolongement de la méthodologie directe cherchant à trouver des solutions aux problèmes non résolus par les méthodologues directs. Les didacticiens français affirment l'influence décisive américaine dans les débuts de l'élaboration de la MAV française, cependant c'est Chomsky qui influencera la suite de son élaboration et la méthodologie finie.

Dans le cas des langues, l'apprentissage par la MAV passe par l'oreille et la vue. Comme la langue étant considérée comme un ensemble acoustico-visuel, la grammaire, les clichés, la situation et le contexte linguistique ont pour but de faciliter l'intégration cérébrale des stimuli extérieurs.

D'après C. Puren, toutes les méthodes présentes dans la méthodologie directe se retrouvent organisées dans la MAV.

#### **2.5. L'approche communicative:**

À partir des années 1970, l'approche communicative s'est développée en France en réaction contre la méthodologie audio-orale et la méthodologie audiovisuelle.

Dans l'approche communicative, la langue est vue comme un instrument de communication ou d'interaction sociale. Son but est d'arriver à une communication efficace. Les aspects linguistiques (sons, structures, lexique, etc.) constituent la compétence grammaticale; un ingrédient d'une compétence plus globale: la compétence

de communication. Elle prend en considération les dimensions linguistique et extralinguistique qui composent un savoir-faire à la fois verbal et non verbal, une connaissance pratique du code et des règles psychologiques, sociologiques et culturelles qui permettent son emploi approprié en situation. Elle s'acquiert parallèlement avec la compétence linguistique. Les règles grammaticales de la langue étrangère ne suffisent pas, à elles seules, pour communiquer, il faut en plus connaître les règles d'emploi de cette langue (quelles formes linguistiques employer dans telle ou telle situation, avec telle ou telle personne, etc.).

### **2.6.L'approche par compétences (L'APC):**

L'approche par compétence a été développée par George D. Kuh. Elle a comme objectif d'intégrer le processus d'enseignement et l'apprentissage avec le processus d'emploi dans le monde réel. D'autre part, elle constitue une nouvelle manière de planifier l'enseignement et l'apprentissage dans un programme d'études afin de soutenir le développement de compétences.

De ce fait, l'APC est un mode d'enseignement fondé sur l'idée que les apprenants peuvent être évalués sur la base de ce qu'ils font et savent. Par ailleurs, cette nouvelle approche pédagogique éducative ne se limite pas à évaluer les étudiants et à leur donner une note. Elle va au-delà de ceci et fournit à chaque apprenant un retour personnalisé et des occasions pour améliorer ses compétences afin de maîtriser la matière. Ce qui rend cette approche différente des autres méthodes d'apprentissage traditionnelles, car les compétences sont mesurées par ce que l'apprenant fait et sait plutôt que par ce qu'il sait ou fait mal. En d'autres termes, les apprenants ont la possibilité de démontrer leurs compétences à travers diverses évaluations pour montrer leur compétence dans un domaine spécifique.

Cette approche est fondée sur trois principes. Tout d'abord, la maîtrise des compétences qui se doit précéder l'intégration des connaissances, où la maîtrise est dans un contexte indépendant ou collaboratif. Ensuite, les apprenants doivent être accompagnés dans des activités qui seront délibérées, stimulantes et engageantes - faciles - où il y a une réflexion active sur leurs progrès et leur développement tout au long de l'activité. Enfin, les apprenants vont faire face à des tâches qui ont du sens dans le contexte de leur vie et de leur communauté en général, où ces tâches peuvent également conduire à des changements

profonds dans le quotidien des apprenants et leurs communautés pour le mieux-être de tous de manière égale.

Pour les finalités de l'APC, elles peuvent être résumé comme suit:

- L'ouverture des étudiants sur d'autres horizons.
- le développement des aptitudes de réflexion chez les apprenants.;
- Offrir aux étudiants des opportunités d'expérimentation, d'exploration et de découverte;
- Encourager la collaboration avec les camarades de classe et les adultes;
- Encourager les étudiants à établir des liens entre les disciplines;
- Promouvoir les compétences d'apprentissage tout au long de la vie.

## 2. Définition de quelques concepts:

### 2.1.Enseignement:

**2.1.a. Fabienne Pradere et André Tricot** *«du latin insignis, remarquable, marqué d'un signe, distingué est une pratique, mise en œuvre par un enseignant, visant à transmettre des compétences (savoir, savoir-faire et savoir-être) à un élève, un étudiant ou tout autre public dans le cadre d'une institution éducative. »* (fabienne pradere et andré tricot, 2012)

l'enseignement est un action très important dans la vie quotidienne il vise l'apprentissage alors on parle d'une tâche qui a pour but les interactions et la communication on visage directement l'apprentissage c'est-à-dire on cherche à faire apprendre ou apprend quelque chose à quelqu'un d'autre.

**2.1.b. MINDER Michel**, *« enseigner, est une action qui vise à produire des effets d'apprentissage, c'est-à-dire modifier le comportement. »* (MINDER, MICHEL 1999, p.16)

Donc, l'enseignement est un processus systématique de communication qui est en relation avec la système linguistique et la situation de l'individu qui influe à leur psychisme.

## 2.2.Apprentissage:

**2.2.a. RICHELLE** l'apprentissage est un « *changement dans le comportement d'un organisme résultant d'une interaction avec le milieu et se traduisant par un accroissement de son répertoire. L'apprentissage se distingue des changements comportementaux survenant à la suite de la maturation de l'organisme qui constituent eux aussi des enrichissements du répertoire mais sans que l'expérience, ou l'interaction avec le milieu, ait joué un rôle significatif* »( Richelle, 1991, p. 49)

L'apprentissage est une activité mental qui dirige à l'acquisition du savoir-faire, de savoir ou de connaissances non innées tel que la lecture et l'écriture, le fait de l'apprentissage est nommé l'apprenant.

**2.2.b. Dictionnaire Hachette**« *l'apprentissage (processus guidé) se fait en milieu institutionnel (scolaire ou professionnel) et doit avoir pour effet l'acquisition* » (hachette. 2006.p.57)

L'apprentissage désigne l'activité d'apprendre un connaissance précis et aussi l'effet de l'acquisition de tous ce qui est appris et non inné.

## 2.3.La grammaire:

Jean-Pierre Cuq:« *Une activité pédagogique dont l'objectif vise, à travers l'étude des règles caractéristiques de la langue, l'art de parler et l'art d'écrire correctement. On parle parfois de grammaire d'enseignement.* » (Jean Pierre QUQ2003.p.118)

La grammaire joue un rôle très important dans la langue, nous étudions la grammaire pour écrire et parler correctement une langue, donc la grammaire est un ensemble des règles de la langue qu'on doit respecter pour construire des phrases correctes et qui ont un sens, la grammaire distingue la nature des mots (nom, adjectif, adverbe) c'est-à-dire les éléments qui compose la phrase et aussi a distingué la fonction des mots qui composent la phrase (sujet, verbe, complément...).

## 2.4.La syntaxe:

**DENISE François Geiger** « *La syntaxe consiste principalement à examiner par quels moyens les rapports qui existent entre éléments d'expérience, et qui ne sont pas des rapports de pire*

*successivité .peuvent être marqués dans une succession d'unités linguistiques de manière que le récepteur du message puisse reconstruire cette expérience» (denis. Costanou et François.p.31)*

D'après les définitions la syntaxe est un domaine de la linguistique, on appelle la syntaxe une partie de la grammaire qui décrit les règles dans lesquelles se combinent en phrases les unités significatives. La syntaxe traite les fonctions et se distingue de la morphologie qu'il étudie les formes et qui va s'intéresser à avoir comment le mot est formé.

### **Conclusion:**

Au long de ce chapitre, nous avons essayé de mettre en lumière l'évolution de l'enseignement de la grammaire au cours des siècles où on a distingué plusieurs méthodologies qui se sont forgées dans l'histoire de l'enseignement de la grammaire, telles que la méthodologie traditionnelle, la méthode directe, la méthodologie audio-orale (MAO), la méthodologie audiovisuelle (MAV), l'approche communicative et l'approche par compétence (APC).

Enfin, afin de mieux éclaircir les choses, nous avons défini quelques concepts clés de l'étude (enseignement, apprentissage, la grammaire et la syntaxe). Et pour clôturer ce chapitre nous avons défini les trois paliers de l'enseignement de français au cycle moyen tout en déterminant le rôle de chaque palier. Enfin nous avons fixé le doigt sur le cas de première année moyenne, comment se fait cette discipline tout au long de cet axe, quelles sont ses finalités, ses objectifs et aussi les compétences acquises (compétence globale et compétence terminale).

Les derniers concepts on va les présenter dans l'annexe tels qu'ils sont définis dans le guide de professeur et le plan annuel des apprentissages (1<sup>er</sup> année moyenne).

# **Chapitre II :**

## **Activité ludique en classe de FLE**

Dans un premier temps, nous abordons la polysémie des jeux, puis nous donnons un aperçu historique sur la naissance du jeu comme outil pédagogique en classe de FLE, après nous présentons le rôle du jeu dans la psychologie et la société tout en citant différents jeux connus dans l'enseignement du FLE ; en expliquant ensuite comment on peut intégrer des activités récréatives dans les apprentissages afin de bénéficier de ces activités attractives et de leur impact pédagogique.

Nous pouvons dire que l'enfant du collège est jeune, que sa capacité de concentration n'excède pas les vingt minutes par séance. A partir de là il faut constamment trouver un moyen pour motiver les apprenants. On doit sans cesse proposer des activités nouvelles et engageantes. Ainsi le jeu peut être un formidable outil pédagogique car il permet à l'apprenant de se développer et d'exprimer ses capacités à travers ce dernier, le jeu d'incorporation et de coloration qui permet de sélectionner des couleurs qui se ressemblent et de les séparer et également de construire et créer des motifs.

Nous pouvons évaluer progressivement le QI (quotient d'intelligence), les capacités motrices et créatives. Il faut donc être plus énergique et concentré, avoir une grande vitalité et une grande présence pour enfin canaliser son énergie.

Les jeux actuels ont l'avantage d'offrir la possibilité de tester les connaissances des apprenants en les plaçant dans une situation sécurisée et leur permettre de vivre et de gérer des situations dans un monde ludique.

### 1. Qu'est-ce qu'un jeu?

Etymologiquement "jeu" vient de *jocus* qui veut dire amusement. Nous parlons d'activité ludique. Selon Guy Brousseau «*Activité physique ou mentale permanent qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure*». (Brousseau, 1998, p82).

Selon Christine Renard :

« *Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de l'ici, maintenant* » (le ludiqueenclasse.blogspot.com), d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux... Des jeux existants, transformés prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère ou langue maternelle.

D'après cette polysémie, on peut dire que l'enseignement par les jeux permet à l'enseignant de mettre l'apprenant en grande sécurité la totalement maître de ce qu'il demande et du résultat qu'il exige, et ce, n'est que par la puissance et la magie du jeu. L'apprenant est libéré des stress de la réussite à tout prix face à un engagement qui paraît difficile et pouvant potentiellement le faire échouer. Dans cette ambiance difficile, il peut commettre des erreurs tout en acceptant les conséquences sans perdre l'assurance de soi.

Ainsi, le jeu est aussi contre l'ennui scolaire et fait appel à un engouement pour les apprenants face aux activités pédagogiques proposées. Les caractéristiques de base du jeu se résument en quelques mots : amusement, spontanéité, gratuité et la création de l'action posée.

Il répond ainsi au besoin de détente, d'exploration et de la découverte de l'individu, de réguler son processus psychologique et de développer ses capacités émotionnelles et cognitives. Il touche toutes les tranches d'âge, toutes les couches sociales et tous les tempéraments humains, des plus craintifs aux plus intrépides.

Nous pouvons dire que le terme jeu est d'origine polysémique. D'un point de vue étymologique G.Brougère dit que le jeu dérive de *jocus* (plaisanterie), il traduit bien souvent «*ludus*». Ce dernier renvoi tantôt à la classe ou à l'exercice scolaire, tantôt au faux semblant.

Nous pouvons avancer que le jeu a une valeur d'hyperonyme des termes ludiques et activités ludiques. Ces derniers jouent le rôle d'hyponymes. Selon le petit Robert, l'adjectif ludique désigne ce qui est relatif au jeu. Brigitte Cord-Maunoury conçoit les activités ludiques comme des «*activités qui relèvent du jeu*»(1977, p208), alors que le petit Robert, en propose : «*activité libre par excellence* »(2002,p1151).

Dans cette nouvelle ambiance de l'enseignement ou l'activité ludique est devenue partie intégrante de l'enseignement, l'école sera plus agréable et meilleure. Nous pouvons introduire des activités à caractères ludiques qui permettent à l'apprenant d'exprimer facilement ce qu'il ressent, ce qu'il comprend sans gêne et sans perdre confiance en soi.

## 2. L'activité ludique

### 2.1.Définition :

Selon le petit Robert :

Le terme ludique dérivé du mot latin *ludus* (adj) relatif au jeu : «*désigne d'une manière générale l'action de jouer et se distraire. Dans notre travail, il s'agit de l'exploitation de ce divertissement dans l'apprentissage*» (Robert, J-P, Paris, 2002.p987).

Quant au dictionnaire de la didactique du français, il donne la définition suivante : «*ludique est défini comme une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure (...) elle permet la communication entre les apprenants pour résoudre une situation problème orientés vers un objectif d'apprentissage*» (Cuq, J-P, 2010.p63).

## 2.2. Qu'est-ce qu'un jeu ?

Selon Nicole de Grandmont orthopédagogue «*le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuite* »(Grandmont, N., 1997p63).

Selon J Piaget : «le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels» (J-Piaget1932) L'utilisation de leurs savoirs verbaux dans une communication collective. L'activité ludique est un composant de jeu et un outil efficace dans l'apprentissage par le plaisir qu'elle provoque chez l'apprenant d'abord il imite l'apprenant à être créatif dans son apprentissage l'activité ludique Selon Susan Helliwell« *l'activité ludique il s'agit d'un apprentissage implicite* »(Halliwell.S, 1995, pp 5,6) qui focalise sur le jeu au moment qu'il joue il mémorise chaque activité, c'est une façon pour développer la capacité de communiquer d'une façon naturelle tout dépend de la situation d'interaction

## 3. Aperçu Historique:

### 3.1 Histoire du jeu dans les sociétés anciennes:

Le concept du jeu de société date depuis des millénaires et dont ces origines remontent aux grandes civilisations. On retrouve les premières traces de jeux de sociétés dès 2750 avant notre ère en Asie, en Amérique, Egypte et en Mésopotamie. Cependant on estime les de buts des jeux au moment où les hommes ont commencé à être sédentarisé.

Si on pose la question qu'est-ce qu'un jeu de société ? nous trouvons plusieurs réponses. Plusieurs personnes soulignent qu'à partir du moment où plusieurs personnes se regroupent pour le déroulement, il s'agit donc d'un jeu de société.

La définition la plus exacte serait une activité de loisir soumise à des règles plus précises qui définissent les moyens les plus utilisés ainsi que les contraintes et les objectifs auxquels ont essayé de les atteindre. Le bruit étant aussi de créer des divertissements en essayant d'arriver à l'objectif essentiel qui est ici la victoire. Le jeu de société est évolutif et intemporel le concept de jeu est plus veux que certains concepts de la vie courante de notre société.

A une certaine époque, l'idée de se divertir paraît novatrice et inappropriée, alors que c'est tout à fait l'inverse. Les jeunes sont de plus en plus prisés, ils permettent des interactions entre les différents peuples ou même au sein d'une même population.

Platon disait : «*on peut savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation*». A partir de cette citation on peut dire que dans les temps antiques, l'impact des jeux est très important.

Ces jeux de société sont donc des vestiges du pané constamment remis au goût du jour. Ils sont ancrés dans les pratiques du quotidien des sociétés antiques, ils sont devenus un passe-

temps agréable et rassembleur ainsi, le jeu de société nous pousse à répondre à certains questionnements. Comment est né le concept de jeu de société et comment a-t-il fait pour se développer et devenir une référence de l'univers ludique à travers les sociétés humaines

### 3.2 Naissance des jeux:

Si on se réfère à l'histoire, le jeu de société n'a pas d'origine exacte. Il s'est développé au fil du temps, principalement sur 3 continents: l'Asie en premier lieu l'Amérique du sud et le pourtour de la méditerranée les premières traces rencontrées de jeu de société date vers l'an 2600 avant -JC avec le Mehen1 égyptien, c'est un jeu précurseur aux allures de jeu de l'oie avec des figurines de l'oie et de lionnes. Un autre jeu nommé «Senet», c'est un jeu dont on a trouvé le plus de trace, grâce à une quarantaine de jeux trouvés en bien état et dont un, dans le sarcophage du prince Rahotep. Ce jeu montre à quel point les égyptiens sont attachés à leur culture.

Un autre jeu voit le jour en Asie. On retrouve ces traces écrites depuis des millénaires c'est le jeu de «GO». Selon les écrits ce jeu aurait été découvert par l'empereur «YAO» et serait le reflet du génie humain.

Plusieurs types de jeux de société, apparaissent ou plutôt de nouveaux modes de divertissement .Les différents types de toupies étaient présents dès le 3ème millénaire avant notre ère en Europe. En chine, on constate «les jeux d'argent» vers 2300av-JC cependant, un grand changement dans le jeu de société apparait vers 2300 av-JC dans la vallée de «l'indus» avec des trace de jeu de dés. C'est ainsi que le mécanisme de jeu de société commence à prendre de l'ampleur et devenir une monnaie courante tout ou long de l'évolution des différentes sociétés.

C'est au cours des expansions des grands empires grecs, romains et perses que les jeux de dé se sont développés et sont devenus incontournables.

Selon des écrits antiques, l'empereur romain «Néron» était un grand adepte des jeux de dés, n'éditait pas à miser de grosses sommes d'argent. Selon la légende, Néron n'hésite pas à panier avec des sommes de 400.000 sesterces soit l'équivalent de la paye de 400 soldats

### 3.3 Développement des jeux:

Le jeu le plus connu est le Chaturanga qui voit le jour au 4 siècle avant JC. Il est connu aujourd'hui sous le nom de jeu d'échec. Il est originaire de l'inde et se jouait sur un plateau de 08 cases. Il n'avait pas de l'imitation de déplacement des pièces. Le lancer de va être remplacé par la logique. La partie va alors se jouer en 2 centres 2 puis un contre un ou bien 4 joueurs.

C'est l'empire arabe qui va amener le jeu d'échec en Europe puis parant par l'Espagne au cours des conquêtes arabo musulmans en arrivant jusqu'à Poitiers vers l'an 732. Au cours de son ancrage dans l'ancien continent, le jeu d'échec évolue constamment et prend ses traits définitifs.

C'est vers la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, que se développe l'idée du jeu de questions-réponses et de petits quiz. Le puzzle donne une grande dimension territoriale en permettant de nouvelles frontières au monde dont nous sommes.

Au XX<sup>ème</sup> siècle, le jeu de société atteint ses titres de noblesse comme figure de proue le jeu d'échec. Pour les russes les jeux d'échecs deviennent un enjeu stratégique, pour les générations futures, capable d'éveiller leur réflexion et de développer un véritable sens de l'anticipation.

Sous fond de guerre froide, les championnats du monde deviennent un enjeu stratégique entre le monde occidentale et le monde orientale, c'est le russe «Garry Kasparov» qui donnera aux échecs une portée symbolique. Il devient une légende non pas pour ses statistiques bluffantes mais aussi pour le changement radical de la société elle – même. L'arrivée en force de l'internet et du numérique. Garry Kasparov est le premier à affronter une machine et surtout à en subir les faits avec une de faite face à «deeper bleu» en mai 1997.

L'impact du jeu de société est impressionnant aussi bien en société que dans les retombées économiques.

C'est une véritable poules aux œufs d'or , certains jeux ont permis à ses éditeurs de devenir des grands du monde ludique pour un simple jeu, «dixit» par exemple.

Et pour conclure, nous pouvons dire que le jeu est en constant évolution ! Le jeu peut changer de forme et se développer mais ne pourra jamais changer la nature par la force, il y a donc un partage entre groupes de personnes, des moments de joie, de plaisance et d'assiduité.

César a dit :«Aleta jacta est» (le sort en est jeté) on ne peut pas modifier aujourd'hui que les dés sont jetés mais ils continueront encore de se jeter et cela jusqu'à la fin des temps.

#### **4. Activités ludiques:**

*«Le monde des jouets et des jeux pas seulement aux enfants mais touche aussi les jeunes adultes maintenant»* (Hurting, 1971, pp43, 518). L'âge auquel une personne est mûre et fait l'objet d'un projet éducatif commence à s'imposer comme un projet culturel aux yeux des adultes. Il existe de nombreux aspects différents du jeu. Deux types peuvent être distingués et ils peuvent être associés à différents cercles sociaux.

1- Le temps de jeu demande de l'affirmation de soi (un ultimatum ou une récompense), et le temps libre demande du travail.

2- Ici le jeu est:« *une activité pédagogique stricte qui permet le développement du monde conceptuel, intellectuel et social de l'enfant d'une part, et d'autre part, la mise en valeur de sites culturels*» (Caillois, 1967 ; Bruner, 1983). Le jeu comme activité introduit une dimension sociale compatible avec le développement de l'enfant

D'autre part «*la psychologie seule ne peut adopter des dimensions sociales et culturelles claires* »(Hurting, 1969, p79)

«*Les activités ludiques et artistiques contribuent à l'apprentissage*» (Ariès, 1960 ; Chambredon, 1973, p295).Elles sont liées à la compréhension et à l'apprentissage par le jeu. Si l'école est une forme de jeu, on peut aussi faire fabriquer des jeux à la maison..

Les jeux peuvent être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants construisent des personnages et développent des compétences et des capacités

La définition du jeu est« *des activités artistiques comme contribuant au développement de l'enfant s'entend dans le contexte plus large de l'investissement de la petite enfance comme objet éducatif*»(Ariès, 1960;Chambredon, 1973, p335). IL s'agira donc d'apprendre en s'amusant et de s'amuser en apprenant: si l'école forme par le jeu, on peut aussi avoir des jeux formateurs à la maison, bref, ramener l'école à la maison.

Les jeux peuvent donc être considérés comme «*des activités dans lesquelles les enfants se construisent personnellement en développant leurs propres capacités et compétences*» (Piaget, 1932, 1945,pp45,75), tout en expérimentant le monde social, les systèmes de valeurs, les normes, les règles (réciprocité, justice, coopération, concurrence, etc.) et les relations sociales (en termes d'âge, de sexe, de classe, de rôle, etc.).

### **4.1 Intégration des activités ludiques dans l'enseignement du FLE:**

Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement l'apprentissage de FLE peut intéresser les jeunes apprenants et les inciter à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'utiliser le plaisir que le jeu génère pour acquérir de nouvelles connaissances, le jeu peut instaurer une avancée et aborder différents domaines et intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage des jeux ludiques modifiant la vision de la matière enseignée qui est perçue comme astreignante, ils présentent des relations authentiques et créent une certaine dynamique entre maitres et apprenants.

Durant des décennies l'enseignant du FLE a toujours trouvé des contraintes durant l'exercice de son travail au niveau de l'enseignement de la grammaire. L'enseignement de la grammaire a été toujours ennuyeux pour les élèves, moins essentielle pour une formation correcte et solide.

Le but de notre objectif est de rendre l'apprentissage plus agréable qu'efficace. L'enseignement de la grammaire, surtout dans les nouveaux programmes de moyen basés sur l'approche communicative et nous permet d'introduire le jeu ludique.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca nous confirment que : *«Les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre»*( Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca 2005, p456).

Nous comprenons qu'une activité ludique est un oriel en classe ou l'enseignant transmet des connaissances par le biais d'interventions ludiques, amusantes et distrayantes. On note en conclusion de cette courte introduction. La particularité même du jeu par rapport aux activités traditionnelles des classes: il n'y a aucun moment des résultats à caractère sommatif- on ne remarque pas de résultat de jeu, les erreurs commises permettent à l'enseignant de comprendre pourquoi les apprenants ont commencé l'une ou l'autre. Il devient dans alors un outil essentiel pour adapter ses stratégies pédagogiques et assurer une meilleure réussite à l'ensemble de la classe.

#### **4.2 Les avantages de l'activité ludique:**

Si les activités ludiques sont bien choisies, permettent de gérer le travail dans des classes hétérogènes. Elles rétablissent l'équilibre entre les différents groupes les bons «apprenants» et les «autres». Elles facilitent le travail dans une atmosphère émotionnellement, intellectuellement et physiquement confortable. Cela ne l'empêche pas de contribuer à favoriser la compétition entre apprenants ou entre groupes d'apprenants.

Weiss note que : *«le jeu peut grandement contribuer à animer les classes et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phases individuellement et collectivement»*(1983, p9).

Nous soutenons que l'activité ludique permet de rompre la monotonie de séances toujours identiques et de créer une certaine dynamique efficace dans la classe en matière d'apprentissage. Enfin, elle permet la levée des blocages conscients ou inconscients.

Le défi pédagogique est constant, mais passe ensuite par la médiatisation par le jeu. Les technologies de l'information permettent également de briser la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle, souvent ascendante, de l'enseignant envers l'apprenant.

Le maitre n'est plus le chef, le centre est l'aboutissement des activités. L'initiative et la parole ont donné aux apprenants dans un cadre très souple et structuré car le jeu est soumis à une contrainte du respect. Dans le cadre des jeux ludiques les apprenants sont amenés:

- A trier les mots peints en schémas bien colorés et les assemblés pour construire de bonnes phrases.
- Donnez des phrases illustrées, à trouver les bandes dessinées, car les apprenants doivent faire la différence entre la forme affirmative ou négative.
- Devinez des questions pour les réponses écrites dans les schémas.

Si l'on se réfère à notre classe il est lié à une contrainte incontournable. La réponse des élèves peut se traduire de différentes façons:

- une expression orale, qui ne peut être qu'en langue française.
- une tâche écrite.
- une réponse mimique : Il est souhaitable que les apprenants d'un groupe interagissent en français entre eux, cependant, il est convenable de discuter d'un problème afin de parvenir à trouver une solution à une question. Il est peut être facile pour eux et acceptable par le maître de discuter dans leur langue maternelle, même si le produit de leur réflexion est exprimé en langue étrangère. Le passage par la langue maternelle n'est pas un mauvais signe pour les connaissances des apprenants : c'est une indication de leur participation à l'activité proposée.

Dans tous les cas, si le maître le souhaite, tous les échanges se font en langue française.

Pour bien pratiquer une activité didactique ludique, l'enseignant a pour consigne d'organiser la classe en petits groupes homogènes ou hétérogènes. Le maître constate les liens qui se tissent entre les apprenants.

Weiss déclare également: « *les activités ludiques présentent peut être la situation la plus (authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage* »(1983, p7).

Ainsi l'activité ludique est à forte influence et permet à l'enseignant de passer d'un groupe à l'autre pour des échanges plus fructueux sur des notions de grammaire déjà vues tandis que le reste des apprenants travaille ou réfléchit de manière plus autonome.

### **Conclusion**

Les activités ludiques ont un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Elles sont considérées comme un moyen très efficace.

Elles permettent de développer certaines compétences chez l'apprenant comme la lecture (la prononciation) et l'acquisition du lexique, elles représentent un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère que ce soit pour l'apprenant ou pour l'enseignant. L'utilisation du ludique en classe de langue facilite le travail de l'enseignant.

Les résultats de nos recherches comparatives sur deux groupes d'apprenants et les résultats de notre questionnaire, nous ont amenés à dire que les activités ludiques ont beaucoup d'effets positifs. Elles améliorent le niveau des apprenants et augmentent la capacité de compréhension chez ces derniers.

Nous devons insister sur l'emploi des activités ludiques pour l'ensemble du cours, recensés durant notre parcours de recherche (étude comparative et le questionnaire).

Nous proposons aux enseignants de faire un équilibre, entre les activités ludique et les autres moyens proposés aux apprenants.

Cependant, nous avons pu soulever certaines limites de l'utilisation des activités ludiques en classe. Il convient de dire qu'il ne faut pas négliger d'autres moyens que les jeux et d'affirmer que ces derniers ne sauraient être les seules entrées lors de séquences en langues.

Nous pensons donc qu'il faudrait faire un compromis et varier les situations d'apprentissage.

Egalement, nous partageons les mêmes idées qui nécessitent de former les enseignants à l'emploi des activités ludiques. Mark Prensky indique qu'il y a nécessité de programmer une formation des enseignants pour la pratique de certains jeux ou univers, pour lesquels «les digitales natives» auraient être plus pratique.

**Chapitre III :**  
**Questionnaire**  
**destiné aux**  
**enseignants**

Après avoir achevé le cadre théorique de notre travail de recherche et dans le but de vérifier nos hypothèses nous avons opté une méthode descriptive et analytique par l'utilisation d'un questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle moyen. Cet outil d'investigation se définit selon Singly (1992 :96) comme :« *un moyen de communication entre l'enquêteur et l'enquête, il est le moyen par lequel on peut d'une part, motiver, inciter l'enquêté à parler d'autre part obtenir des informations adéquates par des enquêteurs.* »

## **Cadre général du questionnaire**

### **1. Le but du questionnaire**

L'objectif de notre questionnaire est d'avoir une image claire des avis des enseignants de FFLE sur le recours aux activités ludiques dans un cours de grammaire en classe de FLE, et d'autre part d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des activités parle jeu dans la motivation au cycle moyen, et connaitre si l'emploi de l'activité ludique facilite et favorise vraiment l'apprentissage de la grammaire chez élèves ou pas ?

#### **1.2.La description du questionnaire :**

Questionnaire sous forme de papier recto verso, est adressé aux 60 enseignants de français langue étrangère exerçant au cycle moyen, dans différents établissements de la wilaya d'El – oued. Ceux-ci constituent le public bien spécialisé dans notre cas de recherche, alors qu'es derniers expliquaient que le but des études scolaires et que leurs identités soient anonymes afin de faciliter la collecte des données.

Cette enquête s'est menée à la troisième trimestre de l'année dans un cours de grammaire en classe du 1<sup>er</sup> AM pondant le mois d'avril 2022.

Le questionnaire est composé de 13 questions, pour faciliter la tâche des enquêtés, nous avons proposé des questions ouvertes, d'autres fermées où ils ont à cocher la bonne réponse

Nous avons organisé notre enquête pour donner d'un manière lisible et compréhensible aux enquêtés pour assurer des réponses suffisantes à nos questions.

les trois premières questions s'attachent au profil de l'enseignant questionné et de sa situation générale, cela peut avoir un impact énorme sur les stratégies d'enseigner la grammaire.

Les questions qui restent sont mixtes entre la grammaire et l'influence de l'activité ludique dans une séance de celle-ci.

### **1.3.Public visé :**

Notre enquête est orienté aux enseignants de Français langue étrangère précisément les enseignants du moyen ayant des classes de 1<sup>ère</sup> A M. cela nous permet l'obtenir des bonnes réponses pour enrichir nos recherches grâce à leurs expériences avec des apprenants de ce niveau .

### **1.4.Les difficultés rencontrées**

durant l'exécution de notre enquête, nous avons rencontré quelques difficultés notamment:

Certains enseignants n'acceptent pas de répondre à notre questionnaire pour des raisons inacceptables à cause du manque de temps par exemple .Donc, parmi 70 questionnaires distribués, 60 seulement ont été récupérés, Alors nous prenons en considération uniquement les 60 enquêtés restant comme objet d'analyse représentant 100 %

## **2. Dépouillement du questionnaire destiné aux enseignants**

### **1. Nombre d'années d'expérience :**

-1ans → 5ans

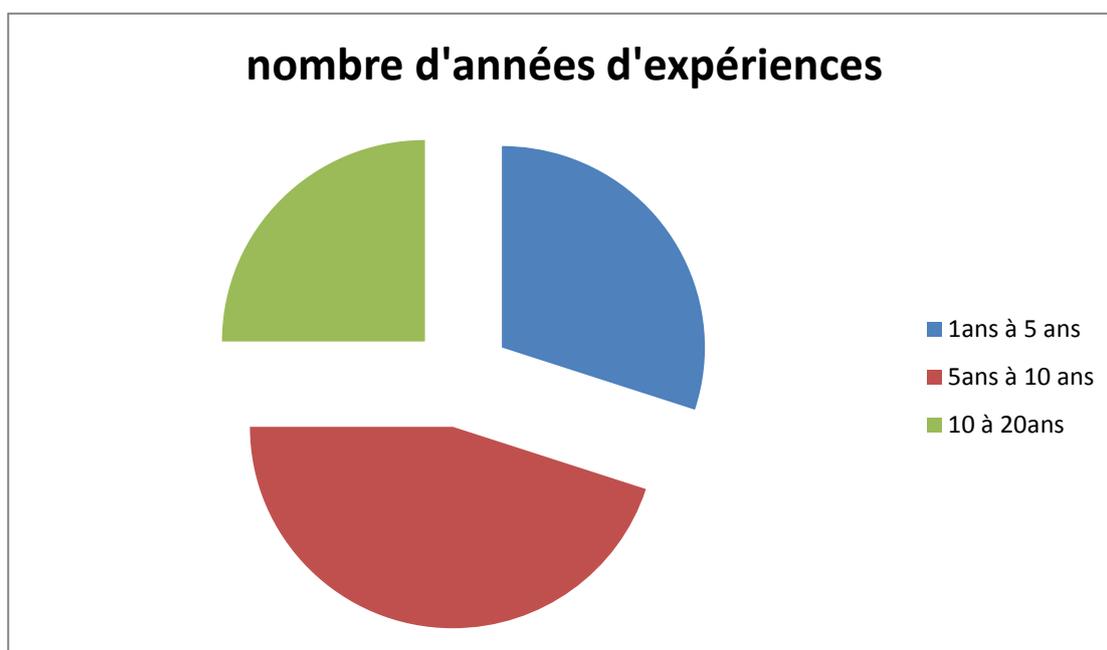
- 5 ans → 10 ans

- 10 ans → 20 ans

**Tableau N<sup>0</sup> 01:** nombre d'années d'expériences

réponses	Nombre des enseignants	pourcentage
1 ans → 5ans	18	30%

5 ans → 10 ans	27	45%
10 ans → 20 ans	15	25%



**Graphique N°1**

D'après les résultats de nos questionnaires nous trouvons que le plus grand pourcentage est pour les enseignants qui ont de 5ans à 10 ans d'expérience au taux de 45 % c'est - à - dire 27 enseignants qui ont une expérience appréciable dans l'enseignement au cycle moyen .et pour le groupe des enseignants qui ont plus de 1 ans à 5 ans d'expérience ,On a 18 enseignants ( 30 % ) , nous observons qu'ils ont la motivation d'enseigner la langue malgré les obstacles au cours de ces années et ils y travaillent pour obtenir de meilleures résultats puisque l'expérience dans l'enseignement ne demeure pas seulement la connaissance approfondie du contenu de la matière ,mais aussi la façon d'enseigner ce sujet .Les 15 enseignants ( 25 % ) ont une ancienneté de plus de 10 ans . Nous les pouvons considérer comme des formateurs anciens qui ont la méthode et les connaissances adéquates pour mieux enseigner la langue française .

**2. Durant votre cursus d'apprentissage, qu'avez vous obtenu comme diplôme ?**

licence de français

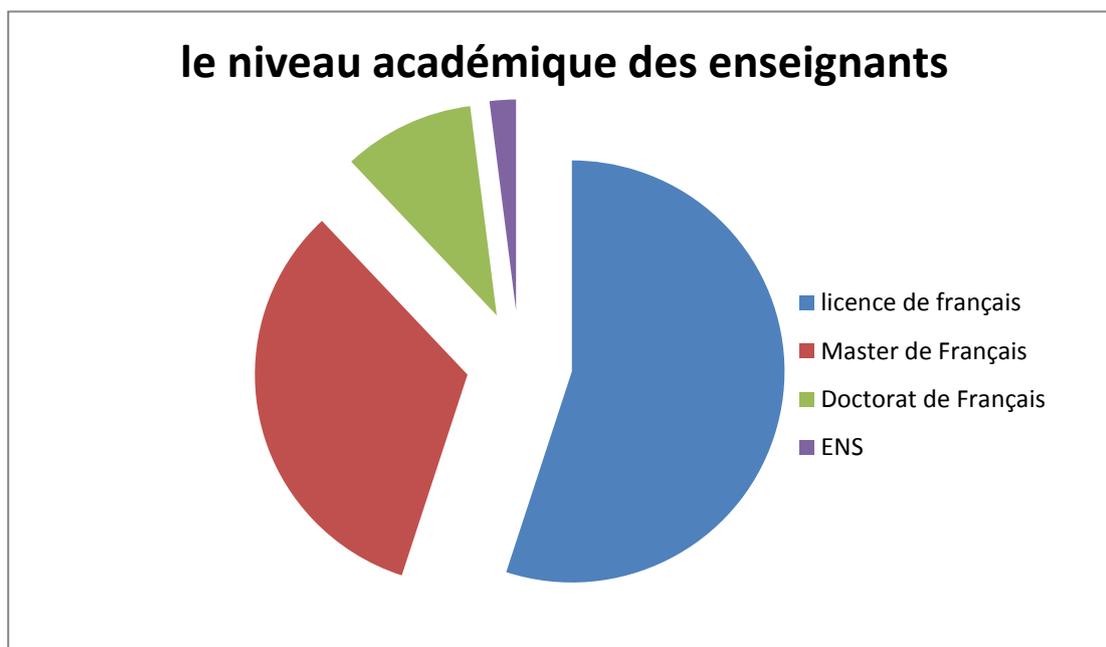
Master de Français

Doctorat de Français

ENS

**Tableau N° 02:** le niveau académique des enseignants

Réponses	Nombre des enseignants	pourcentage
licence de français	33	55%
Master de Français	18	33%
Doctorat de Français	6	10%
ENS	3	2%



Graphique N°02

A travers les résultats le niveau des enseignants est hétérogène, 33 ( 55 % ) d'enseignants ont un niveau de licence, 18 soit ( 30 % ) d'entre eux ont un niveau de Master, 6 ( 10 % ) seulement qui ont un diplôme de l'Ecole Nationale supérieure Le reste des enseignants ont

un diplôme de doctorat . le but de cette question est de connaitre le niveau académique du public visé.

**1. En tant que enseignant trouvez - vous des difficultés pour enseigner le . FLE ?**

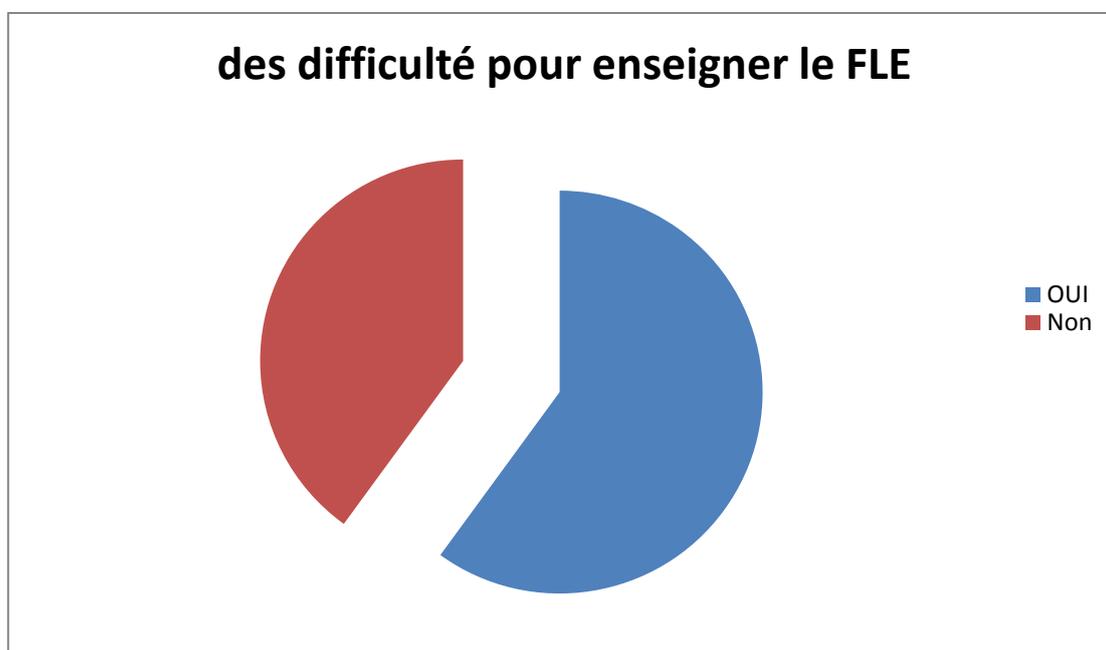
Oui

Non

Pourquoi ?

**Tableau N°03 :les difficultés pour enseigner le FLE**

Réponses	Nombre des enseignants	Pourcentage
Oui	36	60%
Non	24	40%



Graphique N°03

Le but de cette question est de connaître les difficultés d'enseigner le FLE et qui peut se trouver durant la séance et aussi peuvent se trouver durant la séance et aussi peut amener à une situation d'échec.

A travers les résultats la plupart des enseignants ont des difficultés au cours 36 ( 60% ) enseignants croient que l'élève rencontre toujours des obstacles durant le cours à cause de l'influence de la langue maternelle. Malgré la facilité des leçons à ce niveau . 24 ( 40 % ) des enseignants déclarent avoir a des difficultés légères puisque ils pensent que ces difficultés relèvent de l'incapacité de l'enseignant .

**2. Quelle est l'importance de la grammaire dans le processus d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ?**

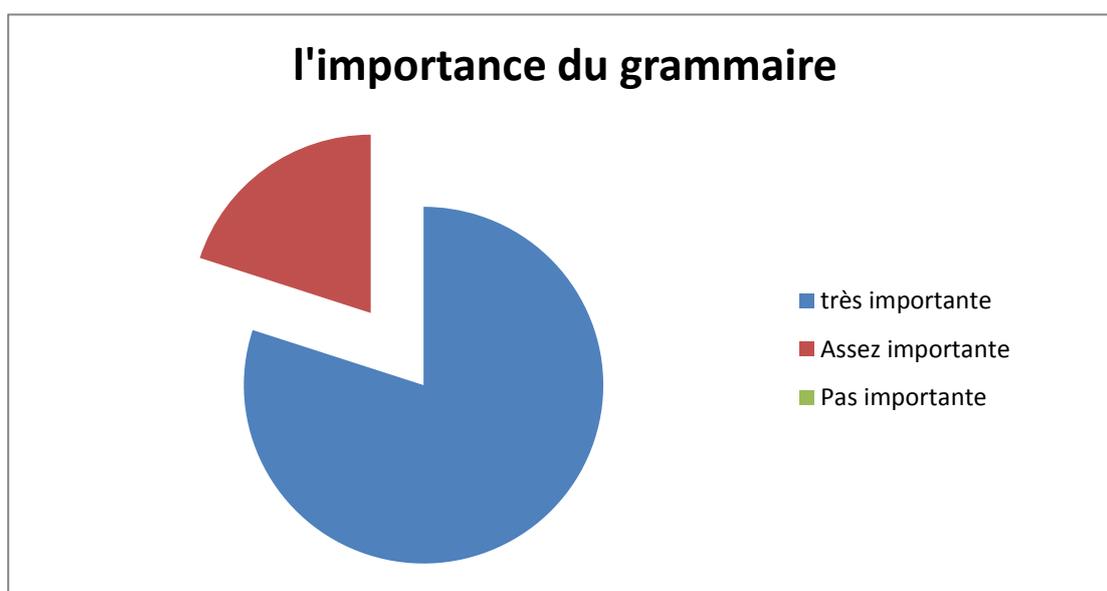
Très importante

Assez importante

Pas importante

**Tableau N°04:** l'importance de grammaire.

Réponses	Nombre des enseignants	pourcentage
très importante	40	80%
Assez importante	20	20%
Pas importante	0	0%



Graphique N° 04

D'après nos enquêtes, nous constatons que 40 ( 80 % ) d'enseignants pensent que la place de la grammaire est très importants, et 20 ( 20% ) des enseignants pensent que la place de la grammaire est assez importante a aucun, enseignant ne trouve qu'elle n'a pas d'importance .

D'après cette question . nous remarquons que la plupart des enseignants trouvent que la place de la grammaire est très importante . parce que la grammaire est la Cœur de la langue on ne peut pas enseigner la langue française sans la grammaire car la celle-ci s'intéresse avant tout à la bonne utilisation de la langue et formule des règles permettant de parler et d'écrire correctement cette langue

**3. Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées de l'utilisation des activités ludiques ?**

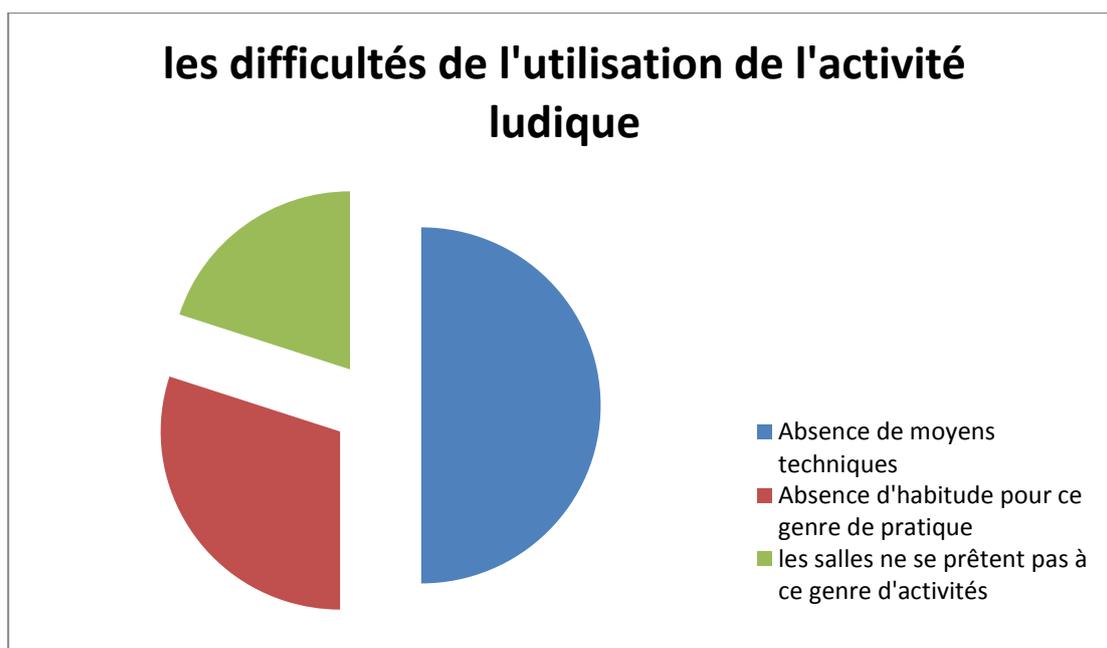
Absence de moyens techniques

Absence d'habitude pour ce genre de pratique

Les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités

**Tableau N°05:** les difficultés de l'utilisation de l'activité ludique.

Réponses	Nombre des enseignants	Pourcentage
Absence de moyens techniques	30	50%
Absence d'habitude pour ce genre de pratique	18	30%
les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités	12	20%



Graphique N°05

A travers les résultats obtenus il y a une divergence de point de vu où 30(50% )des enseignants ont . répondu qu'il y a une absence de moyens techniques car ce type d'activité a besoin de moyens pour pratiquer en classe de langue . 18 ( 30 % )des d'enseignants ont répondu qu'il y a une absence d'habitude pour ce genre de pratique car l'utilisation d'une activité ludique a besoin de temps et aussi d'effort pour maitriser les activités avec un meilleur moyen .Le reste des enseignants 12 ( 20 % ) ont répondu que les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités .

#### 4. Quels supports utilisez selon le manuel scolaire -vous en cours de grammaire ?

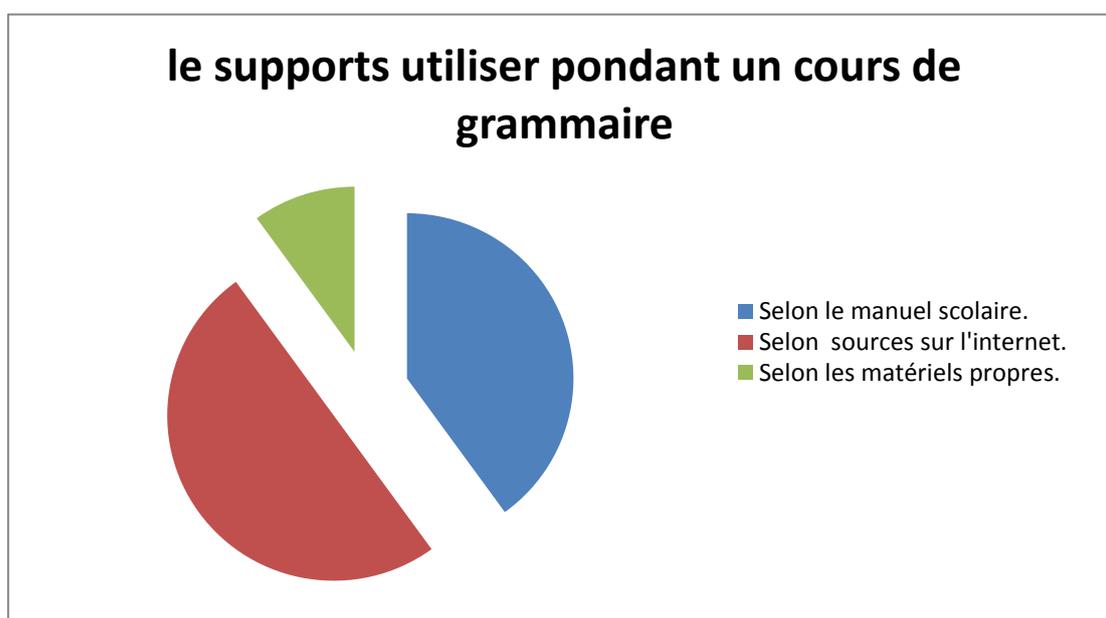
Selon le manuel scolaire.

Selon sources sur l'internet.

Selon les matériels propres.

**Tableau N°06:** le support utiliser pondant un cours de grammaire

réponses	Nombre des enseignant	Pourcentage
Selon le manuel scolaire.	24	40%
Selon sources sur l'internet.	30	50%
Selon les matériels propres.	6	10%



Graphique N°06

Selon les réponses de nos enquêtes, ( 40 % ) 24 enseignants déclarent qu' utilisent de supports selon le manuel scolaire car celui-ci comprend toutes les exigences .Pour présenter un cours de grammaire 30 ( 50 % ) des enquêtés ont utilisé des sources de l'internet pour diverses raisons, par exemple l'internet fournit des méthodes modernes afin de pratiquer la grammaire par des Jeux, vidéos et d'images, 6 ( 10 % ) enseignants ont répondu par: selon le matériel proposé, ils pensent que les outils nécessaires ne sont pas toujours disponibles.

**5. Les élèves sont-ils motivés par l'utilisation de l'activité ludique ?**

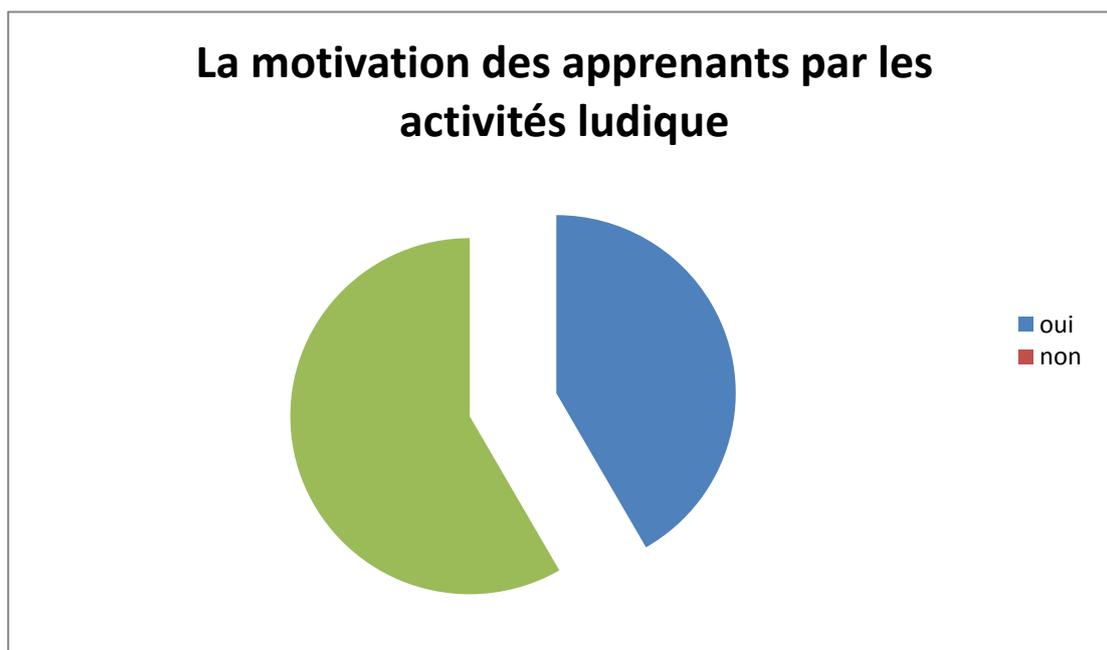
Qui

Non

Pourquoi ?

**Tableau N°07:** la motivation des apprenants par l'activité ludique

Réponses	Nombre des enseignants	pourcentage
Oui	60	100%
Non	0	0%



GraphiqueN°07

Les résultats obtenus pour cette question montrent que tous les enseignants 60 (100%) déclarent les élèves sont motivés car l'utilisation des activités ludiques de diverses sortes afin de garantir l'apprentissage de façon très efficace . donc ils affirment que l'utilisation des supports ludiques est le meilleur outil pour motiver les apprenants .

**6. Comment pratiquez - vous la grammaire le plus souvent ?**

En utilisant l'exercice d'un manuel.

En utilisant des exercices d'autres publications imprimées.

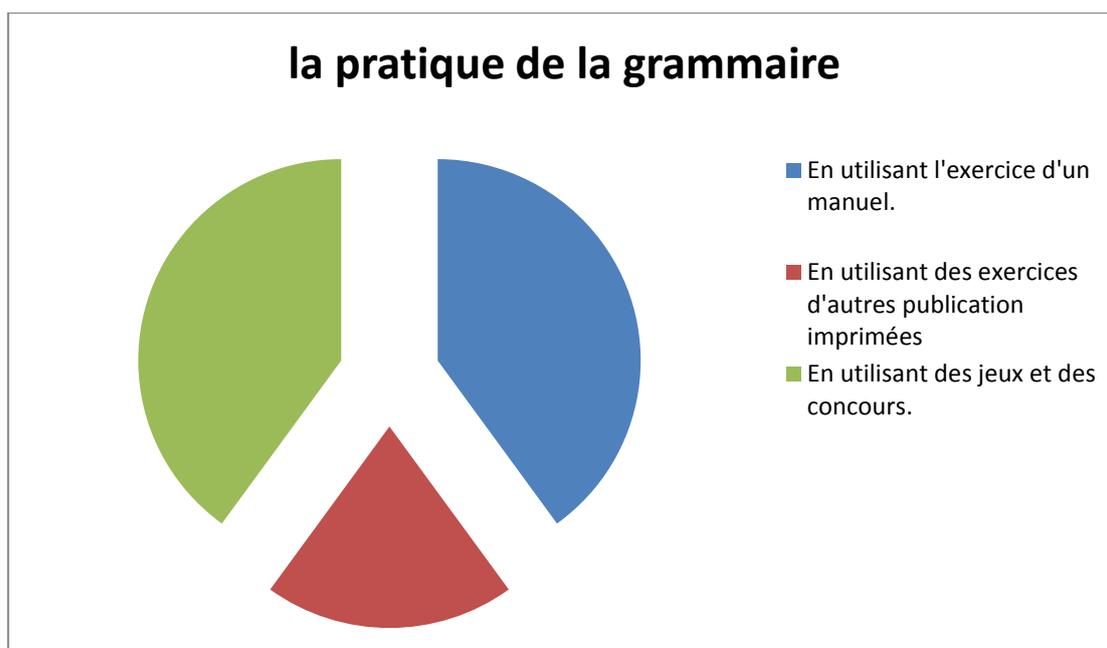
En utilisant des exercices sur internet.

En utilisant des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

**Tableau N°08:** la pratique de la grammaire.

Réponses	Nombre des enseignants	pourcentage
En utilisant l'exercice d'un manuel.	24	40%
En utilisant des exercices d'autres publication imprimées	12	20%
En utilisant des exercices sur internet	0	0%
En utilisant des activités de tableau blanc interactif.	0	0%
En utilisant des jeux et des concours.	24	40%



Graphique N°08

A travers les résultats il apparaît que la majeure partie des nos enquêtés 24 ( 40 % ) ont utilisé l'exercice d'un manuel car ils pensent que la grammaire n'est pas un jeu pour l'esprit créateur, ils déclarent que l'explication d'un cours de grammaire a besoin de la présence de matériel authentiques et de l'utilisation l'un grand nombre d'exercices avec l'application bien sûr . D'autres enseignants 12 ( 20 % ) utilisent des exercices d'autres publications imprimées et 24 ( 40 % ) utilisent des jeux et des concours pendant le cours grammaire car les concours et les jeux bons outils pour attirer les apprenants et aussi faire motiver toutes les catégories d' élèves et aucun enseignant n'utilise les salles d'informatique et les activités de tableau blanc interactif .

**7. Trouvez - vous que l'utilisation de l'activité ludique favorise la compréhension de la grammaire aux élève ?**

Qui

Non

**Tableau N°9:** l'utilisation de l'activité ludique.

Réponses	Nombre des enseignants	Pourcentage
Oui	60	100%
Non	00	00%



Graphique N°9

A travers les résultats tous les enseignants ont répondu par oui, ils utilisent les activités ludiques comme outil efficace pour expliquer un cours de grammaire Car à travers ces activités ludiques l'apprenant pratique une méthode différente de celle qu'il a l'habitude de faire et parmi ses principaux avantages les élèves apprennent en s'amusant avec leurs camarades. Ce genre d'activité est favorisé par l'élève et l'enseignant parce que il permet à ce que l'élève essaie sans avoir peur de l'erreur.

**8. Trouvez-vous que l'activité ludique constitue un bon support pour l'enseignement du FLE ?**

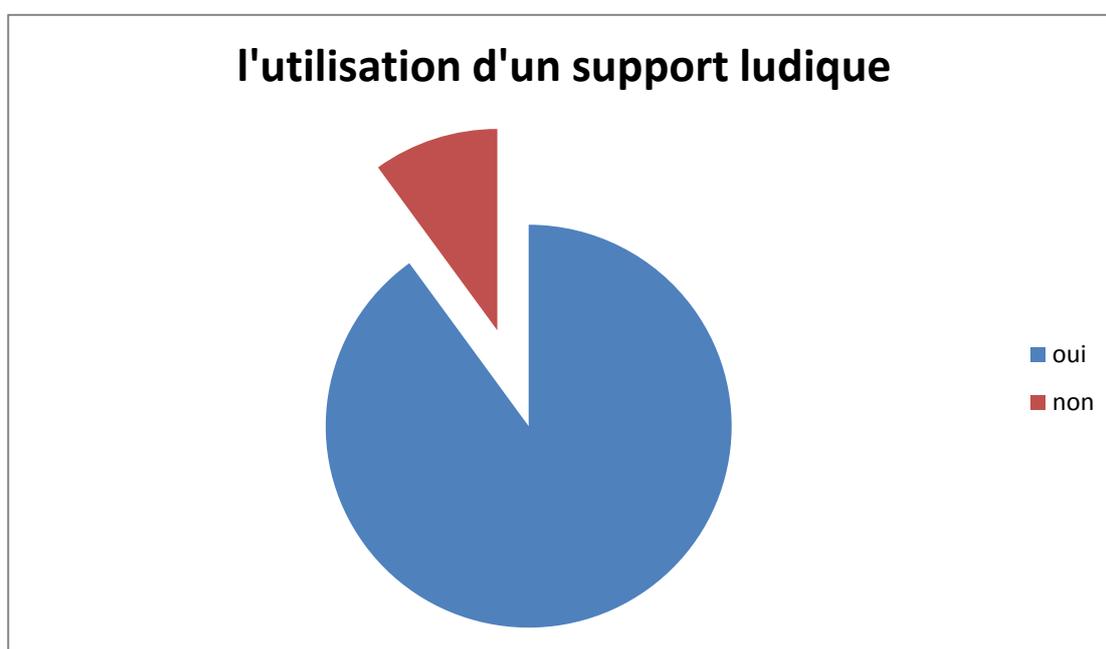
oui

Non

si oui expliquez ?

**Tableau N°10:** l'utilisation d'un support ludique.

Réponses	Nombre des enseignants	pourcentage
Oui	54	90%
Non	6	10%



Graphique N° 10

Après la lecture des résultats, ( 90 % ) 54 enseignants ont répondu par oui, ont pu affirmer que les activités ludiques sont très importantes dans l'enseignement / apprentissage du FLE. 6 ( 10 % ) enseignants ont répondu par non ils déclarent que les activités ludiques ont besoin de beaucoup de temps pour être réalisé pendant le cours de grammaire .

**9. A votre avis quelle est la spécificité des activités ludiques par rapport à d'autres supports ?**

Selon les avis des enseignants les supports pédagogiques sont d'une grande importance dans le processus d'apprentissage éducatif grâce à leur rôle efficace pour mieux comprendre . On peut dire que les l'activités ludiques éveillent la curiosité des élèves et

établissent des relations avec ceux qui les entourent. Elles développent les compétences linguistiques et cognitives. Ce type d'activité permet d'assurer le développement de la pensée d'améliorer la concentration en cours, d'assurer en plus la confiance en soi chez l'élève. donc il est très important d'améliorer les activités ludiques en classe. Elles peuvent être considérés comme des activités principales dans l'apprentissage de la langue car elles assurent l'interaction et la construction car de la connaissance.

### **Synthèse**

Les résultats globaux de notre questionnaire destine aux enseignants du français au moyen - nous pouvons déclarer que les enseignants constatent que les activités ludiques jouent un rôle très important dans l'apprentissage de la grammaire chez l'élève. Alors l'enseignant doit assurer aux apprenants un climat de plaisir pour que l'élève participe en classe, crée un climat favorable pour mieux apprendre différentes règles.

Donc, les résultats vont confirmer nos hypothèses.

# **Chapitre IV :**

# **L'expérimentation**

## **1. Le cadre de l'expérimentation**

L'expérimentation: «est une méthode scientifique qui consiste à tester par des expériences répétées la validité d'une hypothèse et à obtenir des données quantitatives permettant de l'affiner. Elle est pratiquée par un ou des chercheurs mettant en œuvre des méthodes expérimentales ».

puisque, notre travail de recherche s'articule autour de « l'impact des activités ludiques sur l'enseignement-apprentissage dans la classe de FLE » nous sommes dans l'obligation d'opter pour l'expérimentation comme technique qui nous permettra d'une part de vérifier la validité de nos hypothèses de départ et d'autre part d'étudier l'impact de cette activité sur l'apprentissage de l'apprenant. En effet, cette technique nous aidera à collecter des données réelles de façon directe. Selon Angers l'expérimentation est:

«Une technique directe d'investigation scientifique utilisée généralement auprès d'individus dans le cadre d'une expérience de façon directive, qui permet un prélèvement quantitatif en vue d'expliquer et de prédire statistiquement des phénomènes»(Angers, 1997: 157).

### **1.2.Objectifs visés :**

À travers notre travail de recherche, nous tenterons d'affirmer l'importance du ludique dans le développement de l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous essayerons d'identifier les difficultés des activités ludiques afin d'inciter les apprenants à l'utilisation des activités ludiques comme étant un moyen d'apprentissage c'est pourquoi nous avons choisi l'expérimentation comme technique.

Dans un premier temps, nous rappelons que nous avons effectué un questionnaire avec les enseignants de 1<sup>ère</sup> année moyenne au CEM MEGA AMMAR. Dans un 2<sup>ème</sup> temps, nous avons opté pour l'utilisation de l'expérimentation. Bien sûr, après avoir eu l'autorisation de l'enseignant lui-même et du directeur de CEM pour assurer le bon déroulement du programme fixé par l'enseignant.

### **1.3.Le lieu de l'enquête:**

Le CEM où nous avons recueilli notre corpus est MEGA AMMAR1, qui se trouve dans la wilaya d'EL-OUED.

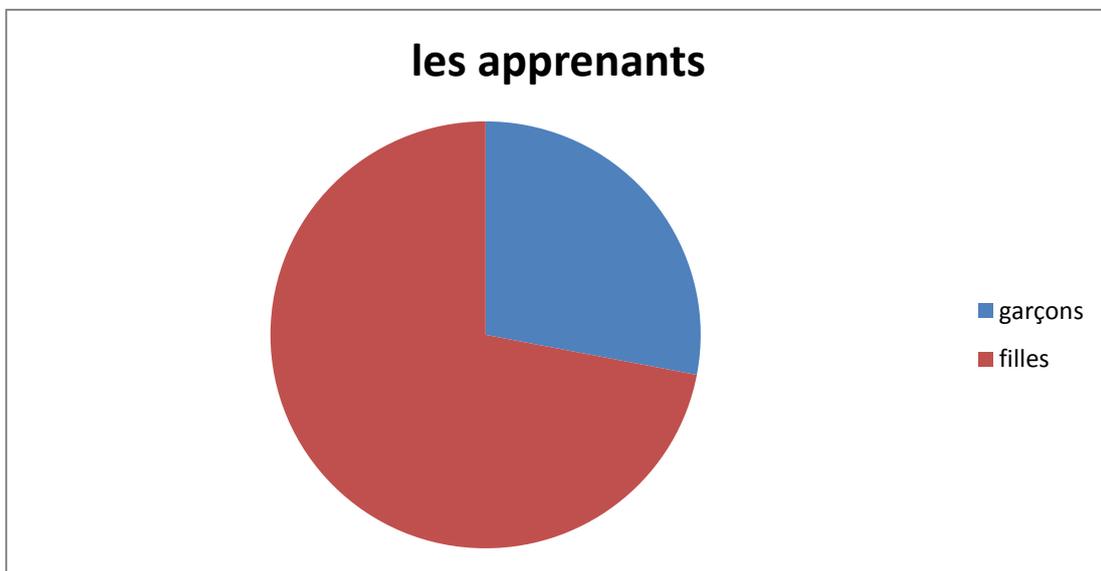
**1.4.L'échantillon:**

Pour faire notre enquête nous avons choisi comme échantillon une classe hétérogène de 1<sup>ère</sup> année moyenne qui se compose de 25 apprenants, (07 garçons et 18 filles), leurs âges varient entre 10 à 12 ans. Le niveau de ces élèves varie entre excellent et faible.

Sexe	Filles	garçons
Nombre	18	7

**Tableau représentant le nombre et le sexe des apprenants.**

**Un graphique qui représente le sexe des élèves dans la classe choisie.**



**2. Le déroulement de l'expérimentation :**

Nous avons effectué avec cette classe trois séances, chacune dure 45min. nous avons consacré la première séance pour le pré-test, la deuxième pour le test et la dernière était consacrée pour le post-test afin effectuer par la suite notre évaluation.

**3. Phase d'observation:**

Avant de procéder à notre expérimentation, nous avons commencé tout d'abord par rassembler des informations qui peuvent nous aider dans notre travail de recherche .Nous avons, donc, discuté avec les enseignants de français sur les méthodes utilisées dans l'enseignement -apprentissage de la langue, ainsi sur les nouvelles pédagogies et méthodes

qui favorisent le désir d'apprendre chez l'apprenant pour savoir si les activités ludiques est déjà utilisé préalablement. Et nous avons discuté avec l'enseignant dont nous avons choisi la classe comme échantillon à propos du nombre d'heures pour la mise en place de notre expérimentation . Il nous a donné trois séances réparties comme suit :

Date	Séance/ durée
11-04-2022	Pré-test 11:00 →11:45
13-04-2022	Test 07:30→08:15
24-04-2022	Post-test 09:00→09:45

#### **4. Cheminement de l'expérimentation:**

Quant à la progression de l'expérimentation, il est indispensable de vérifier nos hypothèses de départ durant le pré-test, le test et le post-test de notre expérimentation effectuée avec les apprenants. Notre étude s'est déroulée dans des conditions favorables, elle nous a permis de recueillir les données utiles à notre recherche.

- Le matériel utilisé: le tableau \_ les papiers en couleur

##### **4.1.Le pré-test**

**L'heure:** 11h :00→11h :45

Notre entrée en classe s'est faite en compagnie de l'enseignant, il a commencé par saluer les apprenants qui répondent à leur tour avec une formule de politesse « Bonjour monsieur, bonjour mes dames », puis il les a expliqué la raison de notre présence. Nous avons commencé après à présenter le cours, nous avons écrit:

**La date:** 2022.

**Projet II:** «je réalise avec mes camarades un dossier documentaire pour expliquer les progrès de la science et leurs conséquences.»

**Séquence1:** « j'explique les progrès de la science.»

**Activité:** Grammaire.

**Titre:** l'expression de la cause.

**Les objectifs visés:**

-identifier l'expression de la cause

-identifier les connecteurs qui expriment la cause à savoir:(à cause de, grâce à, car, parce que)

**Les exemples:**

1-le téléphone portable est populaire parce qu'il facilite la vie.

2-il va dormir car il est fatigué.

3- il ne peut pas sortir à cause de la grippe.

4-j'ai obtenu une bonne note grâce à mes efforts.

Nous avons commencé notre séance par un petit rappel qui a pour objectif d'éveiller l'intérêt des apprenants et aussi pour tester les pré requis du cours en posant des questions pour aux apprenants.

Exemple: pourquoi es-tu en retard? Pourquoi votre camarade est-il absent ?

Les élèves proposent des réponses variées. Puis faire répéter les réponses par les élèves dans le but de faire retenir l'expression de cause.

Ce test initial consiste à vérifier les pré requis chez les apprenants, et mobiliser leurs connaissances antérieures autour du cours. Nous avons trouvé 05 apprenants qui participent lors de la séance et 06 autres qui répondent à peine.

**Mise en contact avec les apprenants**

**Phase 1 :**

En ce moment nous avons demandé aux élèves d'observer le tableau, puis nous avons lu les phrases une lecture magistrale ,ensuite, nous avons demandé à quelques-uns de relire .Après avoir demandé aux apprenants s'ils ont compris, nous avons constaté que, la plupart n'ont pas compris sauf (04 ou 05 élèves) qui ont montré une preuve de compréhension .

**Phase 2:**

Nous avons consacré cette étape à poser des questions d'analyse et nous avons commencé par la 1<sup>ère</sup> phrase: 1-le téléphone portable est populaire parce qu'il facilite la vie.

**Question 01:** Qui peut découper la première phrase en deux propositions?

Les réponses sont diverses, il y a 05 apprenants qui répondent juste, alors que les autres n'arrivent pas à la réponse, parce que le problème réside dans l'expression (parce que). Cette expression est nouvelle pour eux, après nous avons souligné ce terme puis nous avons posé la question suivante.

**Question 02:** Qu'exprime ce terme ?

A travers le sens de la phrase qu'ils ont comprise, les apprenants répondent: il exprime la cause, puisqu'ils ne savent pas l'articulateur (parce que)

**-Question 03:** Connaissez-vous d'autres mots ou expressions qui expriment le même rapport ?

Pour cette question, tous les apprenants répondent par – car – à cause de – grâce à. Ce sont des articulateurs qu'ils connaissent déjà. Nous avons demandé aux élèves de donner d'autres expressions de cause. Ils ont répondu différemment, 04 apprenants ont dit - puisque- et 01 apprenant a dit (comme) alors que les autres ont donné des réponses fausses.

Puis nous sommes passés à la 2<sup>ème</sup> phrase: 2-il va dormir car il est fatigué.

La question est suivante: Qu'exprime ce terme ?

Tous les apprenants ont pu distinguer qu'il s'agit de la cause. puis nous leur avons demandé d'autres réponses, mais ils n'arrivent pas à répondre parce qu'ils ne connaissent pas le sens des articulateurs (à cause de – grâce à), une reprise de l'explication était évidemment urgente.

A la fin de cette séance nous avons regroupé les apprenants en deux (02) groupes: 12 et 13. Les 12 élèves du 1<sup>er</sup> groupe seront divisés en sous groupes. Le 1<sup>er</sup> sous groupe a reçu l'activité ludique que nous avons déjà préparée. Le 2<sup>ème</sup> sous groupe (les 6 élèves qui

restent) ont reçu l'activité selon la méthode traditionnelle. Les 13 apprenants qui restent nous les avons considérés comme un groupe témoin pour voir l'impact de l'activité ludique sur le parcours de l'enseignement-apprentissage de la grammaire.

### 4.2.Le test

Date de représentation 13 Avril 2022

L'heure :7h: 30→8h :15

Nous avons organisé une expérimentation avec la même classe de 1<sup>ère</sup> AM. Au début, nous avons fait un petit rappel sur ce qu'on a fait la séance précédente, ensuite nous avons réécrit au tableau les mêmes exemples, puis nous leur avons demandés la différence entre la 1<sup>ère</sup> phrase et la 2<sup>ème</sup> phrase, ici nous avons trouvé que les éléments menés de l'activité ludique (la préparation du cours) ont participé mieux que les autres, ils ont animé la séance et essayé de faciliter l'explication à leurs camarades par des exemples. Une fois arrivées à la 3<sup>ème</sup> phrase, nous avons posé la question suivante: Ph: 3- il ne peut pas sortir à cause de la grippe.

**-Question:** Qu'exprime l'articulateur (à cause de) dans cette phrase ?

Les apprenants qui ont déjà préparé le cours. Ils ont très vite découvert qu'il s'agit d'une cause. Nous avons expliqué la différence entre les deux premiers articulateurs (car, parce que) et les deux articulateurs qui restent (à cause de, grâce à). Finalement, nous avons porté la règle générale au tableau avec la participation des apprenants. Et en guise de mémorisation, nous avons procédé à la lecture de cette règle de la part de deux apprenants.

### 4.3. Post-test

Date: 24-04- 2022

L'heure: 9h:00 → 09h:45

Dans cette séance nous avons choisi deux activités pour tester à quel point les élèves ont compris le cours, ces activités sont faites avec la participation des apprenants. Dans la première activité, les apprenants ont classé les étiquettes en forme de bonbons pour établir des phrases qui expriment la cause, et dans la deuxième activité, les élèves doivent disposer les mots et les coller sur la feuille de réponses:

**Activité 01:** Complète les phrases suivantes par l'articulateur qui convient:

- 1- Je viens ..... tu es malade.
- 2- Tu as été puni .....tu es coupable.
- 3- Il est resté au lit ..... sa fatigue.
- 4- Cette fille aura une belle situation ..... son courage.

**La réponse:**

- 1- Je viens car tu es malade.
- 2- Tu as été puni parce que tu es coupable.
- 3- Il est resté au lit à cause de sa fatigue.
- 4- Cette fille aura une belle situation grâce à son courage.

**Activité 02:** Mets en ordre les mots pour former des phrases qui expriment la cause

- 1- Je ferme/ très fort/ le vent souffle/ car/ la fenêtre.
- 2- il est blessé/la pelouse du stade/ parce que / Il a quitté.
- 3- sa paresse /Ahmed/à cause de./ a échoué.
- 4- grâce à/ travail/Mon frère/ a réussi/ son excellent.

**La réponse:**

- 1- Je ferme la fenêtre car le vent souffle très fort.
- 2- Il a quitté la pelouse du stade parce qu' il est blessé.
- 3- Ahmed a échoué à cause de sa paresse.
- 4- Mon frère a réussi grâce à son excellent travail.

## **5. Interprétation des résultats:**

D'après l'expérience que nous avons réalisée dans la classe de 1<sup>ère</sup> année moyenne avec qui nous avons fait une séance de grammaire. Nous avons remarqué que les apprenants sont passifs lors du pré-test puisqu'ils n'ont pas encore compris la leçon, de plus l'anxiété, l'inquiétude et la timidité de certains apprenants, mais il faut quand même noter qu'il y avait 9 élèves actifs.

Ce qui nous permet de dire que les 6 élèves du premier sous groupe ont pu compléter les phrases avec des expressions de cause en utilisant l'activité ludique qui a contribué à la motivation des élèves.

La couleur de l'étiquette était par conséquent un facteur influant. L'utilisation couleurs a attiré l'attention des apprenants. Cette nouvelle méthode a donné un bon résultat. Donc les couleurs et les formes jouent un rôle important dans la compréhension de la grammaire.

Dans la deuxième séance, et après avoir divisé les apprenants en deux groupes nous avons remarqué que les éléments qui ont fait la préparation du cours sont motivés et participent plus que les autres qui n'ont pas bénéficié de l'activité ludique, ce qui facilite le déroulement de la séance.

Enfin, nous avons remarqué que les activités ludiques constituent un moyen marquant entre la compréhension et la production. Elles sont exploitées également dans les exercices grammaticaux. Ces activités sont faciles à comprendre, aussi que toutes les activités qui ont pour objectifs d'être plaisantes et amusantes car ils ont donné lieu à des compétences qui étaient difficiles à installer, elles ont eu un impact positif sur leurs compétences grammaticales.

### **Conclusion :**

Dans ce chapitre, nous avons présenté en détail notre champ d'expérience qui s'est déroulé au CEM «Mega Ammar1» de la wilaya d'EL-oued, où nous avons choisi une classe de 1<sup>ère</sup> AM, dans le but d'étudier l'impact de l'activité ludique dans le processus enseignement / apprentissage dans une classe de FLE.

Nous avons remarqué que le sous groupe qui utilise les activités ludiques est très motivant et participant que le deuxième sous groupe qui utilise la méthode traditionnelle. Ces résultats permettent de confirmer nos hypothèses car nous avons remarqué que les activités ludiques sont un moyen d'acquisition pertinent des savoir qui aide l'élève à apprendre la grammaire dans un climat de plaisir et plus motivant qui facilite l'apprentissage du grammaire, aussi elles ont aidé à activer la mémoire visuel et auditive.

# Conclusion

Durant notre travail de recherche notre problématique a pour but de montrer les difficultés rencontrées par les apprenants dans leur apprentissage de la grammaire et le rôle des activités ludiques et leur impact dans l'apprentissage du FLE et plus précisément en grammaire comme composante linguistique ainsi que. Notre objectif principal n'est plus de créer de nouvelles méthodes dans l'enseignement du FLE mais de démontrer que l'intégration du ludique peut motiver l'apprenant.

Alors, l'enseignement de la grammaire en FLE est basé sur l'apprenant comme facteur primordial de tout apprentissage, afin d'aboutir à une méthode adéquate qui prend en considération les besoins des apprenants.

Les activités ludiques ont un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère et considérées comme un moyen très efficace.

Cet outil motivant a pour but d'établir la rencontre de l'apprenant et la langue étrangère en rendant l'apprentissage plus efficace.

Les activités ludiques permettent de développer certaines compétences chez l'apprenant comme la lecture (la prononciation) et l'acquisition du lexique, elles représentent un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère que ce soit pour l'apprenant ou pour l'enseignant. L'utilisation du ludique en classe de langue facilite le travail de l'enseignant.

D'après les résultats de nos recherches comparatives sur deux groupes d'apprenants et les résultats de notre questionnaire, nous nous sommes amenés à dire que les activités ludiques ont beaucoup d'effets positifs. Elles améliorent le niveau des apprenants et augmentent la capacité compréhension chez ces derniers.

Nous insistons sur l'emploi des activités ludiques pour la majeure partie du cours, d'après les résultats recensés durant notre parcours de recherche (étude comparative et le questionnaire).

D'autres recommandations, pour les enseignants, est de faire un équilibre, entre les activités ludiques et les autres moyens proposés aux apprenants.

Cependant, nous avons pu soulever certaines limites de l'utilisation des activités ludiques en classe. Il convient de dire qu'il ne faut pas négliger d'autres options outre les

jeux et d'affirmer que ces derniers ne sauraient être les seules entrées lors de séquences en langues.

Nous pensons donc qu'il faudrait faire un compromis et varier les situations d'apprentissage (C.Bour &C. Hoyet)

Egalement, nous recommandons de former les enseignants à l'emploi des activités ludiques. Mark Prensky insiste sur cette idée et indique qu'il est nécessaire de programmer une formation des enseignants pour la pratique de certains jeux ou univers, pour lesquels "les digitales natives" auraient être plus pratique.

# **Bibliographie**

### 1) Ouvrages :

- ARIÈS, P. 1960, 1973. « Petite contribution à l'histoire des jeux », dans L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime, Paris, Le Seuil, p. 90-140.
- Ariès, P. 1982. « Du sérieux au frivole », dans Les jeux à la Renaissance, Paris,
- ARIÈS, P. 1982. « Du sérieux au frivole », dans Les jeux à la Renaissance, Paris, Vrin, p. 7-15.
- Brousseau, G. (1998). Théories des situations didactiques. Grenoble : La Pensée Sauvage.
- BRUNER, J.-S. 1983. Le développement de l'enfant : savoir-faire, savoir dire. Paris, PUF.
- CAILLOIS, R. 1958, 1967. Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard.
- CHAMBOREDON, J.-C. ; PRÉVOT, J. 1973. « Le "métier d'enfant" : définition sociale de la prime enfance et fonctions différentielles de l'école maternelle », Revue française de sociologie, XIV, p. 295-335.
- Christine, Renard, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. disponible sur internet
- Cloutier richard , Renaud, André op- cit: 1977, 208 HENRIOT J. (1969), Le jeu, Paris, PUF.
- Cuq , Jean Pierre et Gruca , Isabelle , cours de didactiques de français langue étrangère et se seconde, es presses université de Grenoble , p 456, 2005.
- Cuq JC, s Gruca , I cours de didactiques de français langue étrangère et seconde , Grenoble: presses universitaires de Grenoble- pp416-417, 2002 .
- Cuq JC, s Gruca, I. Cours de didactiques de français langue étrangère et seconde, Grenoble : presses universitaires de Grenoble- pp416-417, 2002.
- Denis. Costanou et François. Syntaxe fonctionnelle théorie et exercices. Ed. presses universitaires de Rennes. p.31.
- Goldstein, J.H. (ed.) (1994). Toys, Play and Child Development. Cambridge : Cambridge University Press.
- Grandmont, N., (1997), La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Université De Boeck : Edition Bruxelles. P 106.
- Grandmont, N., (1997), La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Université De Boeck : Edition Bruxelles. P 106.

- Grandmont, N., (1997), La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Université de Boeck. Édition Bruxelles.p106
- Guide du professeur , Langue française, Première année moyenne 1èreAM Par Mme ANISSA MADAGH, Inspectrice de l'Éducation et de l'enseignement moyen M. CHAFIK MERAGA, Professeur de français cycle moyen, M. HALIM BOUZELBOUDJEN, Professeur de français cycle moyen, Sous la direction de Mme ANISSA MADAGH, Inspectrice de l'Éducation et de l'enseignement moyen
- Halliwell.S, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, 1995, p 5,6
- Hurtig, M., et al. (1969). « Peut-on étudier le jeu de l'enfant? » in Psychologie française, 14, 4,333-342.
- Hurtig, M.-C. et al. (1971). « Jeux et activités ludiques des enfants de 4 et 6 ans dans la courde récréation ». in Enfance, 38, 1-2, 79-143, et 4-5, 433-518.
- Luc, J.-N. (1997). L'invention du jeune enfant au XIXe siècle, Paris : Belin.
- Luc, J.-N. (1997). L'invention du jeune enfant au XIXe siècle, Paris : Belin.
- Manuel musial, fabienne pradere et andré tricot, comment concevoir un enseignement, bruxelles, de boeck, 2012,283p.
- MINDER,Michel, didactique fonctionnelle: objectifs, stratégies, évaluation, le cognitives opérant, 8<sup>ème</sup> édition, paris, 1999,p.57.
- Piaget, J. (1932). Le jugement moral chez l'enfant, Paris : Alcan.
- Piaget, J. (1945). La formation du symbole chez l'enfant, Paris : Delachaux et Niestlé.
- Piaget, J. (1945). La formation du symbole chez l'enfant, Paris : Delachaux et Niestlé.
- Piaget, J. (1945). La formation du symbole chez l'enfant, Paris : Delachaux et Niestlé.
- Plans annuels - Moyen, Ministère de l'Education Nationale, PLAN ANNUEL DES APPRENTISSAGES 1ère AM (PALIER 1)
- Puren Christian, Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues, Paris Nathan-CLE International,1988
- Vrin, p. 7-15.
- Vygotsky, L.S. (1967). « Play and its Role in the Mental Development of Child ». in SovietPsychology, 5, 3, 6-18.

- Weiss français , jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection a pratique pédagogique Hachette, Paris , 1983,p7 .
- Weiss français, jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection a pratique pédagogique Hachette, Paris, 1983, p7.
- Weiss français, op cit, p9
- Winnicott, D.W. (1975). Jeu et réalité. Paris :Gallimard.

### 2) Dictionnaires:

- Cuq, J-P, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris : CLE International, 2010.
- Cuq,J-P, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003,p.118.
- Dictionnaire encyclopédique, de l'éducation et de la formation, Philippe Champy et Christiane étuvé, EditionsNathan
- Dictionnaire HACHETTE : dictionnaire hachette, ed. education, paris, 2006.
- Dictionnaire LA ROUSSE
- Dictionnaire, Collection Microsoft Encarta,2006.
- Galisson, R. et Coste, D., Dictionnaire de didactique des langues, Paris: Hachette, 1976.
- Robert, J-P., L'essentiel, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris: Ophrys, 2002.

### 3) Webographie :

- <https://doczz.fr/doc/1130366/pour-une-approche-communicative-de-l-enseignement>
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Didactique\\_des\\_langues\\_étrangeres](https://fr.wikipedia.org/wiki/Didactique_des_langues_étrangeres)  
BERARD\_Approche\_communicative\_1991.pdf
- <https://www.bienenseigner.com/approche-par-competence>
- <https://www.education.gov.dz/wp-content/uploads/2015/04/1-AM-francais.pdf>
- <https://www.education.gov.dz/wp-content/uploads/2016/09/Introduction-Doc-dac-Moyen.pdf>
- [leludiqueenclasse.blogspot.com](http://leludiqueenclasse.blogspot.com)
- [www.dictionnaire.lerobert.com/définition/j'enseignement](http://www.dictionnaire.lerobert.com/définition/j'enseignement)

- [www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887) (consulté le 17.01.2016.)

#### 4) Revues:

- Ariès, P. 1960, 1973. « Petite contribution à l’histoire des jeux », dans L’enfant
- ariès.p " petite contribution à l'histoire des jeux " , dans l'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime, paris , le seuil, p 90-140
- Caillois, R. 1958, 1967. Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard ;Bruner, J.-S. 1983. Le développement de l’enfant : savoir-faire, savoir Paris, PUF
- César : Jules César, aussi simplement appelé César, est un général homme d’état et écrivain romain, né le 12 ou 13/07/100 av –J.-C. Rome et mort le 15/13/44 av jc dans la même ville.
- César: Jules César , aussi simplement appelé César, est un général homme d’état et écrivain romain, né le 12 ou 13/07/100 av –J.-C.à Rome et mort le 15/13/44 av jc dans la même ville .
- Cuq ,Jean Pierre et Gruca , Isabelle , cours de didactiques de français langue étrangère et se seconde, es presses université de Grenoble,2005.P.456.
- Cuq JC, s Gruca , I cours de didactiques de français langue étrangère et seconde , Grenoble: presses universitaires de Grenoble- pp416-417,82002 .
- Deep Blue : est un superordinateur spécialisé dans le jeu d’échecs,développé par IBM au début des années 90.
- Deep Blue : est un superordinateur spécialisé dans le jeu d’échecs par adjonction de circuits pacifiques , développé par IBM au début des années 90 .
- Denis. Costanouec et François, syntaxe fonctionnelle théorie et exercices, ED.presses universitaire de rennes.p.31.
- et la vie familiale sous l’Ancien Régime, Paris, Le Seuil, p. 90-140 ;Chambredon, J.-C. 1973. « Le “métier d’enfant” : définition sociale de la prime enfance et fonctions différentielles de l’école maternelle. Revue française de sociologie, XIV, p. 295-335.
- Gary Kasparov: né Garik Rimovitch Weinstein le 13/04/1943 à Bakou, est un joueur d’échecs soviétique puis Russe. en exil de puis il a acquis la nationalité croate en 2014 et vit aujourd'hui à New York.

- Gary Kasparov : né Garik Rimovitch Weinstein le 13/04/1948 à Bakou joueur d'échecs soviétique puis Russe. En exil de puis il a acquis la nationalité croate en 2014 et vit aujourd'hui à New York
- Hurting, M., et al. (1969). « Peut-on étudier le jeu de l'enfant ? » in Psychologie française, pp333-342.
- Hurting, M.-C. et al. (1971). « Jeux et activités ludiques des enfants de 4 et 6 ans dans la cour e récréation ». In *Enfance*, pp 38, 79-143.
- Il fut l'un des cinq empereurs 11-Yao : souverain mythique de l'antiquité chinoise souverain mondial, inventeur d'un calendrier case,
- J Piaget .Le jugement moral chez l'enfant, Paris Alcan, 1932.
- l'Indus : est un fleuve d'Asie qui a donné son nom à l'Inde il coule depuis l'Himalaya en direction du sud-ouest et se jette dans la mer d'Arabie, l'Indus fait partie des sept rivières sacrées de l'Inde.
- le go : également appelé jeu de GO , appelé en japonais igo , go ou dans certaines expressions. ki , en chinois weiqi, et en coréen Soudak est un jeu de société originaire de Chine
- Le go : également appelé jeu de GO, appelé en japonais igo, go ou dans certaines expressions. Ki, en chinois weiqi, et en coréen Soudak est un jeu de société originaire de Chine
- le Mehen : ou jeu du serpent était joué en Egypte il y a 5000 ans seulement une quinzaine d'exemplaires nous sont parvenus. Ils diffèrent tous par la forme ou le nombre de cases.
- le Mehen : ou jeu du serpent était joué en Egypte il y a 5000 ans seulement une quinzaine d'exemplaires nous sont parvenus . ils diffèrent tous par la forme ou le nombre de cases, mais il s'agit d'un serpent enroulé qui représente un parcours .
- le Senet: est le jeu le plus connu de l'Egypte antique .c'est le jeu de table le plus pratiqué par les anciens égyptiens du nouvel empire et des époques qui suivirent mais il existe depuis l'époque prédynastique .
- le Senet: est le jeu le plus connu de l'Egypte antique. C'est le jeu de table le plus pratiqué par les anciens égyptiens du nouvel empire et des époques qui suivirent mais il existe depuis l'époque prédynastique.
- Les jeux d'argent : est la pratique d'un jeu associée à un investissement financier à l'issue de la partie, Chaque joueur engage un certain montant financier dans le jeu,

- qui sera tout ou partie perdu ou qui sera augmenté en cas de gain en : poker, blackjack, la roulette, jeu du hasard.
- les jeux d'argent : est la pratique d'un jeu associée à un intéressement financier à l'issue de la partie . chaque joueur engage un certain montant financier dans le jeu, qui sera tout ou partie perdu ou qui sera augmenté en cas de gain en: poker, blackjack , la roulette, jeu du hasard .
  - l'Indus : est une fleuve d'Asie qui a donné son nom à l'Inde il coule depuis l'Himalaya en direction du sud –ouest et se jette dans la mer d'Arabie , l'Indus fait partie des sept rivières sacrées de l'Inde
  - Néron : né Lucius Domitius Ahenobarbus le 15/12/37 à Antinomie et mort le 09/05/68 à Rome est le cinquième et dernier empereur romain de la dynastie Julio-claudienne ; il régna de 54 à 68. Il succède le 13/10/54 à son grand oncle et père adoptif Claude .
  - Néron : né Lucius Domitius Ahenobarbus le 15/12/37 à Antinomie et mort le 09/05/68 à Rome est le cinquième et dernier empereur romain de la dynastie Julio-claudienne ; il régna de 54 à 68. Il succède le 13/10/54 à son grand-oncle et père adoptif Claude.
  - Platon : né en 428/427av-JC et mort 345/347 av-JC à Athènes , est un philosophe antique de la Grèce classique, contemporain de la démocratie athénienne et des sophistes qu'il antiqua vigoureusement
  - Platon : né en 428/427av-JC et mort 345/347 av-JC à Athènes, est un philosophe antique de la Grèce classique, contemporain de la démocratie athénienne et des sophistes qu'il antiqua vigoureusement.
  - Quq.J-P, le dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde,2003.p.118. dans un mémoire de master.SKRADJI Mourad, l'exploitation de l'erreur comme outil d'enseignement de la grammaire en FLE. Cas des apprenants de la 1<sup>er</sup> année moyenne.
  - Weiss français , jeu et activités communicative dans la classe de langue, collection à pratique pédagogique Hachette, Paris , 1983,p7 .
  - weiss français, op cit, p9
  - Yao : souverain mythique de l'antiquité chinoise , l'un des cinq empereurs . il fut un souverain mondial, inventeur d'un calendrier.

# **Annexes**

## Questionnaire

Dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master qui porte sur : « Les activités ludique comme élément favorisant la motivation et l'apprentissage de grammaire », nous avons élaboré ce questionnaire qui est destiné aux enseignants de langue française du 1<sup>er</sup> année moyenne. Nous vous signalons d'emblée que les résultats de l'exploitation seront traités et analysés de manière anonyme. Nous vous remercions d'avance pour votre compréhension et votre appui.

### Votre profil

1) Nombre d'année d'expérience:

1 ans → 5 ans

5 ans → 10 ans

10 ans → 20 ans

2) Durant votre cursus d'apprentissage, qu'avez-vous obtenu comme diplôme ?

licence de français

Master de Français

Doctorat de Français

ENS

### Questions

1. En tant qu'enseignant trouvez - vous des difficultés pour enseigner la grammaire ?

Qui

Non

Pourquoi ? .....

.....  
.....

2. Quelle est l'importance de la grammaire dans le processus d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ?

très importante

Assez importante

Pas importante

3. Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées de l'utilisation des activités ludiques ?

Absence de moyens techniques

Absence d'habitude pour ce genre de pratique

les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités

4. Quels supports utilisez selon le manuel scolaire -vous en cours de grammaire ?

Selon le manuel scolaire.

Selon sources sur l'internet.

Selon les matériels propres.

5. Les élèves sont-ils motivés par l'utilisation de l'activité ludique ?

Qui

Non

Pourquoi ?.....

.....

.....

6. Comment pratiquez - vous la grammaire le plus souvent ?

En utilisant l'exercice d'un manuel.

En utilisant des exercices d'autres publications imprimées.

En utilisant des exercices sur internet.

En utilisant des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

7. **L'emploi des activité ludique favorise –t-il la compréhension de la grammaire ?**

Qui

Non

8. Trouvez-vous que l'activité ludique constitue un bon support pour l'enseignement du FLE ?

oui

Non

si  oui  expliquez  ?

.....

.....

.....

9. A votre avis quelle est la spécificité des activités ludiques par rapport à d'autres supports ?

.....

.....

.....

### Questionnaire

Dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master qui porte sur : « Les activités ludique comme élément favorisant la motivation et l'apprentissage de grammaire », nous avons élaboré ce questionnaire qui est destiné aux enseignants de langue française du 1<sup>er</sup> année moyenne. Nous vous signalons d'emblée que les résultats de l'exploitation seront traités et analysés de manière anonyme. Nous vous remercions d'avance pour votre compréhension et votre appui.

#### Votre profil

1) Nombre d'année d'expérience:

1 ans → 5 ans

5 ans → 10 ans

10 ans → 20 ans

2) Durant votre cursus d'apprentissage , qu'avez-vous obtenu comme diplôme ?

licence de français

Master de Français

Doctorat de Français

ENS

#### Questions

1. En tant qu'enseignant trouvez - vous des difficultés pour enseigner la grammaire ?

Qui

Non

Pourquoi ? *Le type de difficulté concerne les acquis et les connaissances personnelles des apprenants.*

2. Quelle est l'importance de la grammaire dans le processus d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ?

- très importante
- Assez importante
- Pas importante

3. Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées de l'utilisation des activités ludiques ?

- Absence de moyens techniques
- Absence d'habitude pour ce genre de pratique
- les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités

4. Quels supports utilisez selon le manuel scolaire -vous en cours de grammaire ?

- Selon le manuel scolaire.
- Selon sources sur l'internet.
- Selon les matériels propres.

5. Les élèves sont ils motivés par l'utilisation de l'activité ludique ?

- Qui
- Non

Pourquoi ? *Motiver les apprenants à écrire et solliciter l'échange des connaissances.*

6. Comment pratiquez - vous la grammaire le plus souvent ?

- En utilisant l'exercice d'un manuel.
- En utilisant des exercices d'autres publications imprimées.

En utilisant des exercices sur internet.

En utilisant des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

7. L'emploi des activités ludiques favorise-t-il la compréhension de la grammaire ?

Qui

Non

8. Trouvez-vous que l'activité ludique constitue un bon support pour l'enseignement du FLE ?

oui

Non

si oui expliquez ?

Elle représente un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère.

9. A votre avis quelle est la spécificité des activités ludiques par rapport à d'autres supports ?

Meuse expliquer et faciliter la compréhension aux élèves.

### Questionnaire

Dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master qui porte sur : « Les activités ludique comme élément favorisant la motivation et l'apprentissage de grammaire », nous avons élaboré ce questionnaire qui est destiné aux enseignants de langue française du 1<sup>er</sup> année moyenne. Nous vous signalons d'emblée que les résultats de l'exploitation seront traités et analysés de manière anonyme. Nous vous remercions d'avance pour votre compréhension et votre appui.

#### Votre profil

1) Nombre d'année d'expérience:

1 ans → 5 ans

5 ans → 10 ans

10 ans → 20 ans

2) Durant votre cursus d'apprentissage, qu'avez-vous obtenu comme diplôme ?

licence de français

Master de Français

Doctorat de Français

ENS

#### Questions

1. En tant qu'enseignant trouvez - vous des difficultés pour enseigner la grammaire ?

Qui

Non

Pourquoi ? *Le niveau des apprenants et le programme n'est pas adéquat.*

2. Quelle est l'importance de la grammaire dans le processus d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ?

- très importante
- Assez importante
- Pas importante

3. Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées de l'utilisation des activités ludiques ?

- Absence de moyens techniques
- Absence d'habitude pour ce genre de pratique
- les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités

4. Quels supports utilisez selon le manuel scolaire -vous en cours de grammaire ?

- Selon le manuel scolaire.
- Selon sources sur l'internet.
- Selon les matériels propres.

5. Les élèves sont ils motivés par l'utilisation de l'activité ludique ?

- Qui
- Non

Pourquoi ? *La motivation par le jeu ou les activités ludique renforce l'attention de l'élève.*

6. Comment pratiquez - vous la grammaire le plus souvent ?

- En utilisant l'exercice d'un manuel.
- En utilisant des exercices d'autres publications imprimées.

En utilisant des exercices sur internet.

En utilisant des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

7. L'emploi des activités ludiques favorise-t-il la compréhension de la grammaire ?

Qui

Non

8. Trouvez-vous que l'activité ludique constitue un bon support pour l'enseignement du FLE ?

oui

Non

si oui expliquez ?

L'activité ludique est un moyen nécessaire pour l'enseignement du FLE car elle aide à mieux apprendre.

9. A votre avis quelle est la spécificité des activités ludiques par rapport à d'autres supports ?

Les activités ludiques offrent aux apprenants un espace de détente et d'apprentissage à la fois. Cela permet et assure une bonne maîtrise de la langue (FLE).

### Questionnaire

Dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master qui porte sur : « Les activités ludique comme élément favorisant la motivation et l'apprentissage de grammaire », nous avons élaboré ce questionnaire qui est destiné aux enseignants de langue française du 1<sup>er</sup> année moyenne. Nous vous signalons d'emblée que les résultats de l'exploitation seront traités et analysés de manière anonyme. Nous vous remercions d'avance pour votre compréhension et votre appui.

#### Votre profil

1) Nombre d'année d'expérience:

1 ans → 5 ans

5 ans → 10 ans

10 ans → 20 ans

2) Durant votre cursus d'apprentissage , qu'avez-vous obtenu comme diplôme ?

licence de français

Master de Français

Doctorat de Français

ENS

#### Questions

1. En tant qu'enseignant trouvez - vous des difficultés pour enseigner la grammaire ?

Qui

Non

Pourquoi ? *Les élèves deviennent de plus en plus difficile d'intéresse et cela nous pousse à déployer plus d'efforts pour les motiver.*

**2. Quelle est l'importance de la grammaire dans le processus d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ?**

très importante

Assez importante

Pas importante

**3. Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées de l'utilisation des activités ludiques ?**

Absence de moyens techniques

Absence d'habitude pour ce genre de pratique

les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités

**4. Quels supports utilisez selon le manuel scolaire -vous en cours de grammaire ?**

Selon le manuel scolaire.

Selon sources sur l'internet.

Selon les matériels propres.

**5. Les élèves sont ils motivés par l'utilisation de l'activité ludique ?**

Qui

Non

Pourquoi ? *Le jeu crée un climat pédagogique positif*

**6. Comment pratiquez - vous la grammaire le plus souvent ?**

En utilisant l'exercice d'un manuel.

En utilisant des exercices d'autres publications imprimées.

En utilisant des exercices sur internet.

En utilisant des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

7. L'emploi des activités ludiques favorise-t-il la compréhension de la grammaire ?

Qui

Non

8. Trouvez-vous que l'activité ludique constitue un bon support pour l'enseignement du FLE ?

Oui

Non

Si oui expliquez ?

Le ludique permet de déployer de nombreux mécanismes = l'intelligence, l'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse.

9. A votre avis, quelle est la spécificité des activités ludiques par rapport à d'autres supports ?

Les activités ludiques tendent à renforcer la motivation, le désir d'apprendre. Ce type de support facilite chez l'apprenant la mémorisation de nouveaux savoirs.

### Questionnaire

Dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master qui porte sur : « Les activités ludique comme élément favorisant la motivation et l'apprentissage de grammaire », nous avons élaboré ce questionnaire qui est destiné aux enseignants de langue française du 1<sup>er</sup> année moyenne. Nous vous signalons d'emblée que les résultats de l'exploitation seront traités et analysés de manière anonyme. Nous vous remercions d'avance pour votre compréhension et votre appui.

#### Votre profil

1) Nombre d'année d'expérience:

1 ans → 5 ans

5 ans → 10 ans

10 ans → 20 ans

2) Durant votre cursus d'apprentissage, qu'avez-vous obtenu comme diplôme ?

licence de français

Master de Français

Doctorat de Français

ENS

#### Questions

1. En tant qu'enseignant trouvez - vous des difficultés pour enseigner la grammaire ?

Qui

Non

Pourquoi ? *La motivation des élèves, le programme, les moyens.*

**2. Quelle est l'importance de la grammaire dans le processus d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ?**

très importante

Assez importante

Pas importante

**3. Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées de l'utilisation des activités ludiques ?**

Absence de moyens techniques

Absence d'habitude pour ce genre de pratique

les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités

**4. Quels supports utilisez selon le manuel scolaire -vous en cours de grammaire ?**

Selon le manuel scolaire.

Selon sources sur l'internet.

Selon les matériels propres.

**5. Les élèves sont ils motivés par l'utilisation de l'activité ludique ?**

Qui

Non

Pourquoi ? *Pour sortir de la routine, c'est une sorte de jeu qui incite les éléments forts comme les éléments faibles*

**6. Comment pratiquez - vous la grammaire le plus souvent ?**

En utilisant l'exercice d'un manuel.

En utilisant des exercices d'autres publications imprimées.

En utilisant des exercices sur internet.

En utilisant des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

7. L'emploi des activités ludiques favorise-t-il la compréhension de la grammaire ?

Oui

Non

8. Trouvez-vous que l'activité ludique constitue un bon support pour l'enseignement du FLE ?

Oui

Non

si oui expliquez ?

mais avec la modération, c'est mieux de varier les ressources et les méthodes

9. A votre avis quelle est la spécificité des activités ludiques par rapport à d'autres supports ?

Sortir du formel, motiver plus les élèves

## Questionnaire

Dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master qui porte sur : « Les activités ludique comme élément favorisant la motivation et l'apprentissage de grammaire », nous avons élaboré ce questionnaire qui est destiné aux enseignants de langue française du 1<sup>er</sup> année moyenne. Nous vous signalons d'emblée que les résultats de l'exploitation seront traités et analysés de manière anonyme. Nous vous remercions d'avance pour votre compréhension et votre appui.

### Votre profil

1) Nombre d'année d'expérience:

1 ans → 5 ans

5 ans → 10 ans

10 ans → 20 ans

2) Durant votre cursus d'apprentissage , qu'avez-vous obtenu comme diplôme ?

licence de français

Master de Français

Doctorat de Français

ENS

### Questions

1. En tant qu'enseignant trouvez - vous des difficultés pour enseigner la grammaire ?

Qui

Non

Pourquoi ? ..... *L'abiletés d'acceptence* .....

.....  
.....

**2. Quelle est l'importance de la grammaire dans le processus d'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ?**

très importante

Assez importante

Pas importante

**3. Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées de l'utilisation des activités ludiques ?**

Absence de moyens techniques

Absence d'habitude pour ce genre de pratique

les salles ne se prêtent pas à ce genre d'activités

**4. Quels supports utilisez selon le manuel scolaire -vous en cours de grammaire ?**

Selon le manuel scolaire.

Selon sources sur l'internet.

Selon les matériels propres.

**5. Les élèves sont ils motivés par l'utilisation de l'activité ludique ?**

Qui

Non

Pourquoi ? *Apprendre en jouant favorise*  
*l'épanouissement de l'enfant*

**6. Comment pratiquez - vous la grammaire le plus souvent ?**

En utilisant l'exercice d'un manuel.

En utilisant des exercices d'autres publications imprimées.

En utilisant des exercices sur internet.

En utilisant des activités de tableau blanc interactif.

En utilisant des jeux et des concours.

**7. L'emploi des activités ludiques favorise-t-il la compréhension de la grammaire ?**

Qui

Non

**8. Trouvez-vous que l'activité ludique constitue un bon support pour l'enseignement du FLE ?**

oui

Non

si oui expliquez ?

*Elle pourrait susciter chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer.*

**9. A votre avis, quelle est la spécificité des activités ludiques par rapport à d'autres supports ?**

*Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouveaux savoirs.*

Guide du professeur

# Langue française

*Première année moyenne*

1<sup>ère</sup>  
AM

Par

**Mme ANISSA MADAGH**

Inspectrice de l'Éducation et de l'enseignement moyen

**M. CHAFIK MERAGA**

Professeur de français cycle moyen

**M. HALIM BOUZELBOUDJEN**

Professeur de français cycle moyen

Sous la direction de

**Mme ANISSA MADAGH**

Inspectrice de l'Éducation et de l'enseignement moyen

Destiné aux enseignants du moyen, ce guide a été rédigé dans le seul but d'accompagner efficacement le professeur dans la lecture du manuel scolaire. Les informations fournies traduisent notre souci de mettre en lumière notre démarche et l'itinéraire suivi pour la réalisation des projets didactiques et les contenus y afférents. Nous souhaitons qu'il renforce la motivation des enseignants chevronnés et les chances de réussite de ceux qui débutent dans le métier et qui ont à cœur de mener à bon escient le projet de présenter un enseignement/apprentissage de qualité à leurs élèves.

Afin d'assurer une utilisation optimale du manuel de l'élève, ainsi que la mise en œuvre d'une démarche pédagogique pertinente, nous invitons les enseignants à lire et à appliquer les recommandations contenues dans ce guide.

Ce document didactique présente les points suivants :

- rappel des grandes lignes du programme officiel;
- présentation du nouveau manuel scolaire de 1<sup>ère</sup> année moyenne ;
- organisation du nouveau manuel scolaire de 1<sup>ère</sup> année moyenne ;
- explications nécessaires dans la mise en œuvre des séquences proposées par le manuel de 1<sup>ère</sup> année moyenne;
- suggestions pédagogiques;
- corrigé des exercices de langue et des activités d'orthographe.

RAPPEL DES GRANDES LIGNES  
DU PROGRAMME OFFICIEL



La Loi d'Orientation sur l'Éducation Nationale n°08-04 du 23 janvier 2008 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» - Chapitre I, art. 2.

À 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 » Chapitre II, art. 4.

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 :

« L'enseignement/apprentissage des langues étrangères doit permettre aux élèves algériens d'accéder directement aux connaissances universelles, de s'ouvrir à d'autres cultures. (...) Les langues étrangères sont enseignées en tant qu'outil de communication permettant l'accès direct à la pensée universelle en suscitant des interactions fécondes avec les langues et cultures nationales. Elles contribuent à la formation intellectuelle, culturelle et technique et permettent d'élever le niveau de compétitivité dans le monde économique» - cf. Référentiel Général des Programmes.

Au même titre que les autres 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.



### L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS AU CYCLE MOYEN

L'enseignement du français, durant les quatre années du cycle moyen se décline selon trois paliers:

- 1<sup>er</sup> palier

- **homogénéiser** le niveau des connaissances acquises au primaire, à travers la compréhension et la production de textes oraux et écrits relevant essentiellement de l'explicatif et du prescriptif;

- **adapter** le comportement des élèves à une nouvelle organisation, celle du collège (plusieurs professeurs, plusieurs disciplines), par le développement de méthodes de travail efficaces.

- 2<sup>ème</sup> palier

- **renforcer** les compétences disciplinaires et méthodologiques installées pour faire face à des situations de communication variées, à travers la compréhension et la production de textes oraux et écrits relevant essentiellement du narratif;

- **approfondir** les apprentissages par la maîtrise des concepts clés relevant du narratif.

- 3<sup>ème</sup> palier

- **consolider** les compétences installées durant les deux précédents paliers à travers la compréhension et la production de textes oraux et écrits plus complexes relevant essentiellement de l'argumentatif;

- **mettre en œuvre** la compétence globale du cycle pour résoudre des situations-problèmes scolaires ou extra scolaires;

- **orienter** pertinemment en fonction des résultats obtenus.

**PREAMBULE**

Le 1<sup>er</sup> palier du Moyen se situe entre les deux cycles du fondamental. C'est le palier d'adaptation et d'homogénéisation. Il s'inscrit dans une logique de continuité et de développement des acquis en langue française. Après *les actes de parole* qui constituent l'entrée des programmes en cycle primaire, l'élève de 1<sup>er</sup>AM sera confronté à la *typologie textuelle* ; celle-ci étant le cadre fonctionnel permettant la mise en œuvre des apprentissages au cycle moyen

Ce document propose un plan en deux périodes traduisibles en sept séquences d'apprentissage. Il s'inscrit dans un processus d'acquisition d'une compétence globale : **savoir expliquer et prescrire en situation par la mobilisation de différentes structures de ces types de texte.**

Une première page reprend le cadrage général des documents de référence en termes de compétences du cycle et des valeurs. Il peut servir dans le choix des supports et la mise en œuvre des activités tout en gardant en vue les exigences des programmes en termes de profil global et de référents culturels.

Ce plan annuel des apprentissages est centré sur le développement des compétences langagières relatives à l'**explicatif** et au **prescriptif**. Les tableaux des plans reprennent les entrées incontournables des programmes officiels : les types de textes et les ressources linguistiques. Les ressources de langue ont été allégées afin d'éviter un enseignement centré exclusivement sur le système de la langue. Les points de langue les plus pertinents par rapport au type de structure y figurent. Ils sont en adéquation avec les notions proposées par le manuel pour faciliter à l'enseignant la mise en place d'activités d'application et d'entraînement. Une colonne montre des exemples de tâches langagières à faire produire par le groupe-classe ou par les élèves individuellement. En fonction du contexte et du niveau des élèves, ces listes de tâches peuvent être enrichies par l'enseignant.

Sont intégrées également aux tableaux des colonnes relatives aux types de situations d'apprentissage, susceptibles d'être envisagées en classe, d'exemples de critères et d'indicateurs d'évaluation. Ce sont-là les éléments essentiels qu'il y a lieu de prendre en considération dans la mise en œuvre pédagogique.

**COMPÉTENCE GLOBALE**

Au terme de la 1<sup>ère</sup>AM, dans une démarche de résolution de situations problèmes à partir de supports sonores et visuels dans le respect des valeurs et en s'appuyant sur les Compétences transversales, l'élève est capable de comprendre et de produire oralement et par écrit et ce en adéquation avec la situation de communication, des **textes explicatifs** et des **textes prescriptifs**.

**VALEURS**

**Identité** : L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne (l'Islamité, l'Arabité et l'Amazighité).  
**Conscience nationale** : Au-delà de l'étendue géographique du pays et la diversité de sa population, l'élève a conscience de ce qui fait l'unité nationale à savoir une histoire, une Culture, des valeurs partagées, une communauté de destin, des symboles...  
**Citoyenneté** : L'élève est en mesure de délimiter en toute objectivité ce qui relève des droits et ce qui relève des devoirs tant que futur citoyen et de mettre en pratique cette pondération dans ses rapports avec les autres. (Cf. Constitution algérienne).  
**Ouverture sur le monde** : Tout en ayant conscience de son identité, socle de sa personnalité, l'élève est en mesure de prendre de l'intérêt à connaître les autres civilisations, de percevoir les ressemblances et les différences entre les cultures pour s'ouvrir sur les civilisations du monde et respecter l'altérité.

**COMPÉTENCES TRANSVERSALES**

<p><b>D'ordre intellectuel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Développer des démarches de résolution de situations problèmes;</li> <li>Analyser/résumer/synthétiser de l'information;</li> <li>Donner son point de vue ;</li> <li>Evaluer, s'auto évaluer pour améliorer son travail;</li> <li>Développer un esprit critique.</li> </ul> <p><b>D'ordre méthodologique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rechercher, seul, des informations dans des documents pour résoudre le problème auquel il est confronté ;</li> <li>Utiliser des usuels : encyclopédies, dictionnaires, grammaires, ...;</li> <li>Prendre des notes et de les organiser;</li> <li>Concevoir, planifier et présenter un projet individuel;</li> <li>développer des méthodes de travail autonomes.</li> </ul>	<p><b>D'ordre la communication</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Communiquer de façon intelligible, lisible et appropriée;</li> <li>Exploiter les ressources de la communication ;</li> <li>Utiliser les TICE dans son travail scolaire et extrascolaire.</li> </ul> <p><b>D'ordre personnel et social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Structurer sa personnalité;</li> <li>Interagir positivement en affirmant sa personnalité mais aussi en respectant l'avis des autres</li> <li>S'intégrer à un travail d'équipe, un projet mutualisé, en fonction des ressources dont il dispose;</li> <li>Manifester de l'intérêt pour le fait culturel : salon du livre, expositions, manifestations... ;</li> <li>Manifester un effort sous tenu et de la persévérance dans les tâches dans lesquelles il s'engage;</li> <li>Accepter l'évaluation du groupe; développer un esprit d'initiative;</li> </ul>
---	---

L'oral	CT1	Oral/Réception	Comprendre des textes explicatifs et des textes prescriptifs, et ce, en adéquation avec la situation de communication.
	CT2	Oral/Production	Produire des textes explicatifs et des textes prescriptifs, et ce, en adéquation avec la situation de communication.
L'écrit	CT3	Écrit/Réception	Comprendre des textes explicatifs et des textes prescriptifs, et ce, en adéquation avec la situation de communication.
	CT4	Écrit/Production	Produire des textes explicatifs et des textes prescriptifs, et ce, en adéquation avec la situation de communication.

**PLAN ANNUEL**  
**DES APPRENTISSAGES**  
**1<sup>ère</sup> ANNEE MOYENNE /PALIER 1**

**Juillet 2021**

4

وزارة التربية الوطنية

<b>Compétence terminale 1</b> : Comprendre et produire oralement et par écrit des <b>textes explicatifs</b> en tenant compte des contraintes de la situation de communication ( <b>60 heures sur 20 semaines</b> ).						
Domaine	Composantes de la compétence terminale	Types de situations	Savoirs ressources	Exemples de tâches de communication	Grille d'évaluation	Temps imparti
Oral et Ecrit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifier et analyser des textes explicatifs pour en identifier les caractéristiques.</li> <li>Formuler /reformuler une explication</li> </ul>	<p>Les élèves sont mis en situation d'écoute et de lecture de différents documents pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sélectionner ceux qui donnent une explication;</li> <li>Retrouver le thème et la structure de l'explication ainsi que les procédés explicatifs employés;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les procédés explicatifs</li> <li>Les champs lexicaux</li> <li>La nominalisation</li> <li>La substitution grammaticale et la substitution lexicale</li> <li>La progression à thème constant</li> <li>Structuration logique /chronologique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expliquer : un fait, un phénomène naturel ou social..., un comportement.</li> <li>Produire des définitions de mots connus, des articles d'encyclopédies...</li> <li>Expliquer un processus de fabrication</li> <li>...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Pertinence</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respect de la consigne</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Correction de la langue</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respect de l'organisation de la phrase et des normes orthographiques</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Cohérence sémantique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respect de la structure du texte à produire.</li> </ul> </li> <li>✓ <b>Perfectionnement</b></li> </ul>	<b>60h</b>

5

وزارة التربية الوطنية

**Compétence terminale 2 : Comprendre et produire à l'oral et à l'écrit des textes prescriptifs en tenant compte des contraintes de la situation de communication (18 heures sur 6 semaines).**

Domaine	Composante de la compétence terminale	Types de situations	Savoirs ressources	Exemples de tâches de communication	Exemples de critères et d'indicateurs d'évaluation	Temps imparti
Oral et Ecrit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifier et analyser des textes prescriptifs</li> <li>Produire des textes prescriptifs cohérents et structurés.</li> </ul>	L'enseignant place les élèves en situation d'écoute et de lecture de documents pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>reconnaître les textes prescriptifs (tri de textes)</li> <li>distinguer : ordres, conseils, recommandations</li> <li>produire des textes prescriptifs en s'appuyant sur des ressources étudiées.</li> </ul>	L'ordre des Actions : la successivité. L'expression d'une consigne, d'un ordre, d'une interdiction Les verbes de modalité: l'obligation, le conseil, l'interdiction. Les modes impératif et infinitif La ponctuation.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recommander, conseiller</li> <li>Ordonner, prescrire, interdire</li> <li>Produire :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>un règlement, des règles de jeux, des mode d'emploi, des recettes</li> <li>...</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Pertinence de la production</b></li> <li>- Utilisation de la typographie appropriée</li> <li>✓ <b>Correction de la langue</b></li> <li>- Respect de la syntaxe De la phrase.</li> <li>- Bonne orthographe des mots.</li> <li>✓ <b>Cohérence sémantique</b></li> <li>- Utilisation des ressources linguistiques</li> <li>✓ <b>Perfectionnement</b></li> </ul>	18h

**Compétence terminale 1 : Produire oralement et par écrit des textes explicatifs en tenant compte des contraintes de la situation de communication**

**Séquence 1 : Comprendre et produire une explication : la définition**

Durée	Domaines	Savoir-faire langagiers	Ressources	Indicateurs d'évaluation
12h	Oral	<b>Réception</b>	- Manipuler les procédés explicatifs : <ul style="list-style-type: none"> <li>o La définition</li> <li>o La synonymie</li> </ul>	L'apprenant peut : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifier une explication et l'objet de l'explication.</li> <li>✓ Elaborer une définition simple et chercher un synonyme dans un ouvrage de référence.</li> <li>✓ Utiliser les ressources lexicales et grammaticales adéquates : les procédés, les structures syntaxiques et le temps approprié.</li> </ul>
		<b>Production</b>		
	Ecrit	<b>Réception</b>	• Lire et comprendre des textes explicatifs	
		<b>Production</b>	• Formuler/reformuler une explication	

Séquence 2 : Comprendre et produire une explication : l'illustration					
Durée	Domaines	Savoir-faire langagiers	Ressources	Indicateurs d'évaluation	
12 h	Oral	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ecouter et comprendre un document (audio/audio-visuel) contenant un message explicatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manipuler les procédés explicatifs :               <ul style="list-style-type: none"> <li>L'illustration</li> </ul> </li> <li>Maîtriser l'équivalence sémantique et syntaxique entre le complément du nom et /adjectif qualificatif</li> <li>Accorder l'adjectif qualificatif.</li> </ul>	<b>L'apprenant peut :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifier une explication et l'objet de cette explication</li> <li>✓ Formuler une explication simple à partir d'un support d'aide.</li> <li>✓ Mobiliser les ressources lexicales et syntaxiques pertinentes pour le type de texte : complément du nom et adjectif.</li> </ul>
		Production	<ul style="list-style-type: none"> <li>Donner/reformuler une explication basée sur un support d'aide iconique</li> </ul>		
	Ecrit	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lire et comprendre un texte explicatif accompagné d'un support d'illustration : dessin – affiche- plan- schéma...</li> </ul>		
		Production	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produire un petit énoncé explicatif avec un support d'aide illustratif.</li> </ul>		

Séquence 3 : Comprendre et produire une explication : l'énumération					
Durée	Domaines	Savoir-faire langagiers	Ressources	Indicateurs d'évaluation	
12h	Oral	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ecouter et comprendre un document (audio/audio-visuel) contenant un message explicatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manipuler les procédés explicatifs :               <ul style="list-style-type: none"> <li>L'énumération.</li> </ul> </li> <li>Utiliser les signes de ponctuation : les tirets et les parenthèses.</li> <li>Utiliser la phrase déclarative</li> <li>Accorder au présent le sujet avec le verbe*</li> </ul>	<b>L'apprenant peut :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifier une explication et l'objet de cette explication.</li> <li>✓ Retrouver l'ordre dans lequel sont données des informations, dans un texte explicatif.</li> <li>✓ Formuler une explication énumérative simple</li> <li>✓ Mobiliser les ressources lexicales et syntaxiques adéquates : les signes de ponctuation, les types de phrase, les accords.</li> </ul>
		Production	<ul style="list-style-type: none"> <li>Donner/formuler une explication énumérative avec ou sans support d'aide.</li> </ul>		
	Ecrit	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lire et comprendre un texte explicatif présentant une structure énumérative.</li> </ul>		
		Production	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produire une explication comportant une structure énumérative simple.</li> </ul>		

\* Renforcer -au besoin- la manipulation des verbes du 2<sup>ème</sup> groupe.

Séquence 4 : Comprendre et produire une explication : reformuler				
Durée	Domaines	Savoir-faire langagiers	Ressources	Indicateurs d'évaluation
12h	Oral	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler les procédés explicatifs :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o La reformulation</li> <li>o La reformulation, en utilisant les marqueurs de relation (« c'est-à-dire..., autrement dit... »).</li> </ul> </li> <li>- Manipuler le rapport logique de cause-conséquence au service de l'explication.</li> <li>- Utiliser le présent de l'indicatif à valeur de vérité générale*.</li> </ul>	<b>L'apprenant peut :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifier une explication et l'objet de cette explication.</li> <li>✓ Retrouver le rapport logique explicatif cause –conséquence d'un problème.</li> <li>✓ Donner une explication en utilisant un marqueur de reformulation.</li> <li>✓ Mobiliser les ressources lexicales et syntaxiques adéquates : les marqueurs de relation, le rapport logique, le présent de l'indicatif.</li> </ul>
		Production		
	Ecrit	Réception		
		Production		

\* Renforcer – au besoin - la manipulation des verbes du 3<sup>ème</sup> groupe.

Séquence 5 : Comprendre et produire une explication : insérer un/des exemples				
Durée	Domaines	Savoir-faire langagiers	Ressources	Indicateurs d'évaluation
12h	Oral	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipuler les procédés explicatifs :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o L'exemple</li> </ul> </li> <li>- Utiliser les structures « en effet », « par exemple », « pour » afin d'introduire l'exemple ou le but dans un énoncé explicatif.</li> <li>- Employer le présent de l'indicatif* .</li> </ul>	<b>L'apprenant peut :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconnaître une explication et l'objet de cette explication.</li> <li>✓ Identifier les détails qui appuient une explication.</li> <li>✓ Formuler une explication enrichie par des exemples.</li> <li>✓ Mobiliser les ressources lexicales et syntaxiques adéquates : vocabulaire, structures et temps.</li> </ul>
		Production		
	Ecrit	Réception		
		Production		

\* Renforcer – au besoin – la manipulation des verbes du 3<sup>ème</sup> groupe.

**Compétence terminale 2** : Produire oralement et par écrit des textes **prescriptifs** en tenant compte des contraintes de la situation de communication.

Séquence 6 : Comprendre et produire des textes prescriptifs : les conseils et/ou les recommandations				
Durée	Domaines	Savoir-faire langagiers	Ressources	Indicateurs d'évaluation
9h	Oral	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classer dans un ordre cohérent les éléments d'une liste de conseils/recommandations.</li> <li>- Manipuler les énoncés au mode infinitif pour recommander ou conseiller quelqu'un.</li> </ul>	<b>L'apprenant peut :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconnaître une liste de recommandations et de conseils liés à une situation.</li> <li>✓ Formuler des recommandations et des conseils exigés par une situation.</li> <li>✓ Utiliser une phrase impérative pour exprimer une recommandation/ un conseil/ ...</li> <li>✓ Intégrer des ressources lexicales et syntaxiques étudiées : ordre et pertinence des conseils/recommandations, emploi du mode infinitif, ponctuation.</li> </ul>
		Production		
	Écrit	Réception		
		Production		

Séquence 7 : Comprendre et produire des textes prescriptifs : l'ordre, l'interdiction.				
Durée	Domaines	Savoir-faire langagiers	Ressources	Indicateurs d'évaluation
9h	Oral	Réception	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le verbe de modalité « falloir + infinitif » pour exprimer l'ordre et/ou l'obligation.</li> <li>- Manipuler le mode impératif en situation.</li> </ul>	<b>L'apprenant peut :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconnaître le texte prescriptif</li> <li>✓ Formuler des consignes cohérentes en fonction d'une situation.</li> <li>✓ Mobiliser les ressources adéquates étudiées : les tournures impersonnelles, la modalité injonctive, la ponctuation, la typographie.</li> </ul>
		Production		
	Écrit	Réception		
		Production		

## Résumé

A travers ce travail le jeu se présente comme moyen pédagogique performant et va de son influence et son intérêt pédagogique pour les apprenants et démontre comment l'utiliser dans la pratique d'une langue étrangère qui est le français. Le questionnaire présenté dans notre mémoire confirme le fait que le jeu préoccupe une place importante dans l'enseignement ainsi que l'expérimentation de l'activité ludique et affirme que les élèves sont motivés plus lors de l'utilisation du jeu. Notre travail se repartie en deux phases, une première théorique qui présente les méthodes d'enseignement et les notions du jeu et son intérêt en classe de langue, une seconde partie dite pratique : Le questionnaire destiné aux enseignants du palier moyen sur le rôle des activités ludiques en classe et se termine par une expérimentation de l'activité ludique en classe de première année moyenne .

**Mots clés :pédagogie ,activité ludique , jeu , apprentissage , langue étrangère**

## Summary

Through this work the game is presented as a powerful educational means and goes from its influence and its educational interest for the learners and demonstrates how to use it in the practice of a foreign language which is French. The questionnaire presented in our thesis confirms the fact that the game occupies an important place in the teaching as well as the experimentation of the ludic activity and affirms that the pupils are more motivated when using the game. Our work is divided into two phases, a first theoretical one which presents the teaching methods and the notions of the game and its interest in language class, a second so-called practical part: The questionnaire for teachers of the middle level on the role of playful activities in the classroom and ends with an experimentation of playful activity in the middle class of first year.

**Keywords: pedagogy, fun activity, game, learning, foreign language**

## ملخص

من خلال هذا العمل يتم تقديم اللعبة كوسيلة تعليمية قوية وتنطلق من تأثيرها واهتمامها التربوي للمتعلمين وتوضح كيفية استخدامها في ممارسة لغة أجنبية وهي اللغة الفرنسية. يؤكد الاستبيان المقدم في أطروحتنا حقيقة أن اللعبة تحتل مكاناً مهماً في التدريس وكذلك في تجربة النشاط اللطيف ويؤكد أن التلاميذ يكونون أكثر حماساً عند استخدام اللعبة. ينقسم عملنا إلى مرحلتين ، الأولى النظرية التي تعرض طرق التدريس ومفاهيم اللعبة واهتمامها بفصل اللغة ، والجزء الثاني يسمى عملي: ينتهي الاستبيان الخاص بمعلمي المستوى المتوسط حول دور الأنشطة المرححة في الفصل بتجربة نشاط في فصل الصف الأول المتوسط.

الكلمات المفتاحية: علم أصول التدريس، نشاط ممتع، لعبة، تعلم، لغة أجنبية.