

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université El Wanchrissi TISSEMSILT

Faculté des Lettres et des Langues

Département des lettres et langue française



Mémoire de Master

Domaine : Lettres et langues étrangères

Filière : Lettres et langue française

Spécialité : Didactique des langues étrangères

Thème

« Les activités ludiques : un facteur de motivation au service de l'enseignement/apprentissage du FLE »

Cas de la 1^{ère} année secondaire

Présenté par :
RAFFED Hayat

Encadré par :
YOUSFI Boulanouar

Promotion : juin 2021

Jury de soutenance :

Président : KAOUADJI Charef Eddine, MCB, Université de Tissemsilt.

Encadreur : YOUSFI Boulanouar, MCB, Université de Tissemsilt.

Examineur : REBANI Ahmed, MAA, Université de Tissemsilt.

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université El Wanchrissi TISSEMSILT

Faculté des Lettres et des Langues

Département des lettres et langue française



Mémoire de Master

Domaine : Lettres et langues étrangères

Filière : Lettres et langue française

Spécialité : Didactique des langues étrangères

Thème

« Les activités ludiques : un facteur de motivation au service de l'enseignement/apprentissage du FLE »

Cas de la 1^{ère} année secondaire

Présenté par :
RAFFED Hayat

Encadré par :
YOUSFI Boulanouar

Promotion : juin 2021

Jury de soutenance :

Président : KAOUADJI Charef Eddine, MCB, Université de Tissemsilt.

Encadreur : YOUSFI Boulanouar, MCB, Université de Tissemsilt.

Examineur : REBANI Ahmed, MAA, Université de Tissemsilt.

Dédicaces

Je dédie ce projet de fin d'étude,

Aux prunelles de mes yeux, à mes parents, Boulanouar et

Tounes, à qui je dois mon éducation. Je prie Dieu de les protéger

et de les garder auprès de moi.

A mes enseignants,

A mes frères et sœurs,

A mes neveux et nièces,

A tous les membres de ma famille,

A mes collègues voire amis.

Remerciements

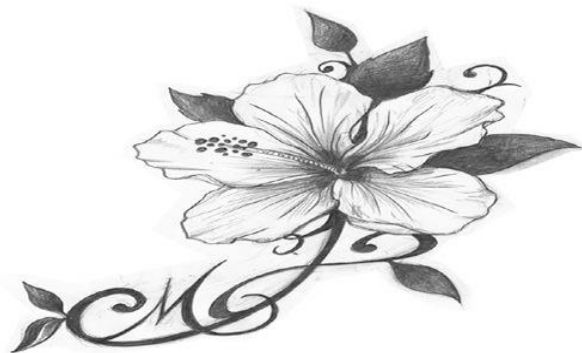
Ce travail est l'aboutissement d'un long cheminement au cours duquel j'ai bénéficié de l'encadrement, des encouragements et du soutien de plusieurs personnes, à qui je tiens à dire profondément et sincèrement merci.

Je tiens en tout premier lieu à remercier ALLAH le tout puissant de m'avoir donné la foi, et de m'avoir permis d'en arriver là.

Je remercie infiniment mon professeur et mon encadreur de mémoire Monsieur YOUSFI BOULANOUAR pour avoir accepté de diriger ce travail et m'avoir prodigué d'énormes conseils et encouragements à chaque fois que cela s'est avéré nécessaire et pour son aide tout au long de ce travail.

Mes remerciements vont également aux membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer mon travail et à tous mes enseignants de l'université Ahmed El Wancharissi qui ont fortement nourri ma réflexion.

Enfin, ma gratitude s'adresse également aux membres de ma famille pour leur soutien moral et tous les conseils pleins de bon sens qu'ils ont pu me prodiguer tout au long de ce travail de recherche.

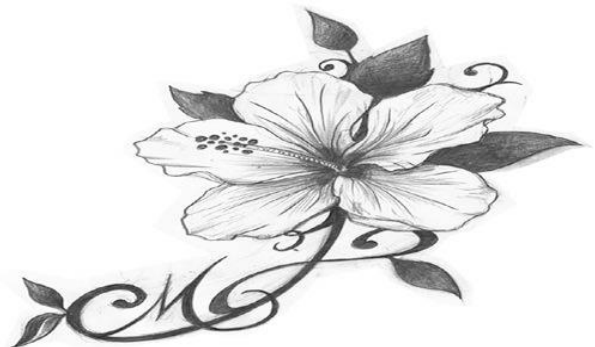


SOMMAIRE

INTRODUCTION GENERALE.....	7
LA PARTIE THEORIQUE.....	12
<i>Chapitre I : La motivation.....</i>	<i>13</i>
1. <i>Quelques définitions du terme « motivation ».....</i>	<i>14</i>
2. <i>Les types de motivation</i>	<i>18</i>
3. <i>Les approches théoriques de la motivation.....</i>	<i>19</i>
4. <i>L'importance de la motivation</i>	<i>20</i>
5. <i>L'origine de la démotivation</i>	<i>21</i>
6. <i>Les stratégies pour élever la motivation des élèves.....</i>	<i>22</i>
<i>Chapitre II : L'activité ludique.....</i>	<i>26</i>
1. <i>Le jeu, essai de définition.....</i>	<i>27</i>
2. <i>Les niveaux d'intervention pédagogique du jeu.....</i>	<i>28</i>
3. <i>L'approche ludique.....</i>	<i>30</i>
4. <i>Les types d'activités ludiques</i>	<i>31</i>
5. <i>Le jeu pour communiquer en classe de FLE.....</i>	<i>32</i>
6. <i>L'utilité des activités ludiques</i>	<i>33</i>
7. <i>Les caractéristiques du bon jeu.....</i>	<i>36</i>
8. <i>Les trois questions à se poser avant le lancement d'une activité ludique</i>	<i>38</i>
9. <i>Quelques propositions d'activités ludiques à exploiter dans une classe de FLE.....</i>	<i>38</i>
LA PARTIE PRATIQUE	42
<i>Introduction</i>	<i>43</i>
1. <i>Présentation de l'échantillon enquêté.....</i>	<i>43</i>
2. <i>Instruments d'enquête</i>	<i>44</i>
a. <i>Analyse des données recueillies du questionnaire par items</i>	<i>45</i>
b. <i>Deuxième outil méthodologique : les activités ludiques en classe.....</i>	<i>55</i>
CONCLUSION GENERALE.....	56
BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAFIE.....	56
ANNEXES.....	56
TABLE DES MATIERES.....	80
RESUME.....	82



INTRODUCTION GENERALE



Introduction générale

« *Donnez à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode lui sera bonne* », écrivait ROUSSEAU en 1762 dans l'Emile. Plus de deux cents ans plus tard, cette réflexion vaut toujours son pesant d'or !

Dans le milieu scolaire la motivation et l'apprentissage forment les deux faces de la même pièce, l'un nécessite obligatoirement la présence de l'autre. Par conséquent en cas de démotivation même l'apprenant qui possède des compétences intellectuelles pour réussir risque de ne pas atteindre le niveau qu'on attend de lui, ce facteur reste donc l'une des principales causes de l'échec des élèves à apprendre la langue.

D'ailleurs, la plupart des enseignants qui sont souvent confrontés à des classes où beaucoup d'élèves éprouvent de l'ennui et le désintérêt, justifient les difficultés rencontrées lors du processus d'enseignement/apprentissage par l'invocation de la faible motivation de leurs élèves. Selon De BENI et PAZZAGLIA (2001):« *la faible motivation des élèves est vécue (par les enseignants), non seulement comme frustrante, mais comme le principal obstacle au succès du processus d'enseignement-apprentissage* ». Les auteurs précisent également que « *de telles déclarations sont souvent accompagnées d'un sentiment d'impuissance, comme si l'école ne possédait pas les instruments pour motiver les élèves à apprendre* ». Ce problème constitue un état de fait qu'on a peut-être eu trop souvent tendance à passer sous silence et auquel il est plus qu'urgent de s'attaquer.

L'enseignant est appelé donc à apporter un flux de vagues positives dans la classe. Pour ce faire, il a à sa disposition un certain nombre de stratégies qui aident à augmenter la confiance en soi et l'intérêt de ses élèves dans l'apprentissage de la langue.

Dans la didactique du français langue étrangère, il existe un large éventail d'approches et de méthodes qui peuvent aider le professeur à trouver des façons efficaces et motivantes d'enseigner le français vu que la classe de langue se caractérise par son hétérogénéité : différence entre les centres d'intérêt des apprenants, entre leur goût d'apprendre, leurs styles d'apprentissage et méthodes préférées d'apprentissage, ce qui rend le choix de l'approche la plus appropriée difficile pour l'enseignant, comme l'annonce ANDRE (1998) : « *Motiver les élèves constitue l'un des plus grands défis de l'enseignant actuellement* ».

Plusieurs pratiques permettent de susciter la motivation chez les apprenants, le ludique en fait partie. Selon RENARD (2018) « *le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir,*

d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives ».

En effet, le jeu ludique est une activité physique et/ou mentale spontanée qui sert à améliorer chez l'apprenant la créativité, l'imaginaire et par la suite les compétences langagières.

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE) peut s'appuyer sur les pratiques ludiques telles que : le jeu de rôle, le dessin, le chant, le théâtre, la bande dessinée (BD), etc. en tant que méthode d'apprentissage efficace grâce à leurs pouvoirs à créer des situations stimulantes qui constituent une bonne source de motivation et où se mêlent, chez l'apprenant, envie d'apprendre, affection, créativité et détente.

Bien que ces activités ludiques fassent partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE et à motiver les apprenants, certains enseignants de nos jours n'y donnent pas importance. Comme le révèle HARKOU (2015) : *« Même si aujourd'hui, on constate que le jeu reste encore peu utilisé, voire mal utilisé dans les écoles algériennes, sa légitimité comme support pédagogique reste toujours problématique. ».*

Notre travail de recherche a donc pour objectif principal de vérifier l'efficacité de l'utilisation des pratiques ludiques dans la motivation et l'amélioration de l'apprentissage du français langue étrangère dans les écoles secondaires en Algérie. Nous essayerons d'inciter, par la suite, les enseignants d'intégrer ce type d'activités dans leurs séances.

En tant qu'enseignante, nous avons vécu une variété de situations que recouvre le problème de la motivation : ***le manque d'intérêt face à l'école, la non-persévérance, le caractère inutile que les élèves attribuent aux savoirs qu'on leur enseigne, l'installation de la démotivation au fil des ans, la motivation par les points, la concentration limitée, le découragement, etc.***

Tout cela nous donne encore plus de raison à travailler sur ce thème. Nous nous intéressons donc aux facteurs motivants dans la classe de première année secondaire et notamment le rôle de l'activité ludique comme élément motivateur susceptible de stimuler et favoriser la motivation des apprenants dans l'apprentissage du français. Nous avons donc choisi de travailler avec des élèves de 1ère année secondaire car nous pensons que c'est la classe adéquate pour démontrer le rôle de l'activité ludique sans beaucoup de contraintes vu qu'elle est considérée comme le stade basique du cycle secondaire.

Cela nous incite donc à formuler nos préoccupations à travers la problématique suivante :

☞ *Est-ce que l'activité ludique pourrait être une solution permettant de susciter la motivation des apprenants dans leur apprentissage du FLE?*

Pour entamer ce travail de recherche, nous partons des hypothèses suivantes:

☞ *Les activités ludiques seraient un moyen efficace qui pourrait éveiller la motivation chez l'élève, attirer son attention et le faire aimer ce qu'il est entrain d'apprendre.*

☞ *Ce type d'activité représenterait une méthode efficace au service de l'amélioration de l'apprentissage du FLE.*

Tout au long de ce travail nous allons essayer de confirmer les hypothèses émises ci-dessus et d'apporter des réponses non seulement théoriques mais surtout pratiques car « *La théorie est absurde dans la pratique et la pratique est aveugle sans la théorie.* » comme le dit Kant.

Pour les besoins de notre recherche et afin de répondre à notre problématique, en affirmant ou infirmant ces deux hypothèses dans un cadre objectif, nous utiliserons les trois outils de recherche suivants:

- ❖ **Le questionnaire** : l'un adressé aux apprenants (lycéens) dans le but de nous renseigner sur la relation qu'ils entretiennent avec le français, les facteurs qui influencent leur motivation et leurs préférences quant aux pratiques utilisées en classe. Et l'autre destiné aux PES (Professeurs d'enseignement secondaire) dans l'objectif d'avoir une idée sur leurs impressions concernant l'emploi du ludique, son importance, son efficacité et son rôle dans l'apprentissage de la langue.
- ❖ **L'observation directe**: cette technique complète la première, elle a pour rôle de comparer les déclarations des enseignants avec leurs pratiques de classe.

Le contenu de notre travail sera réparti comme suit :

• **Une partie théorique** : qui contiendra deux chapitres :

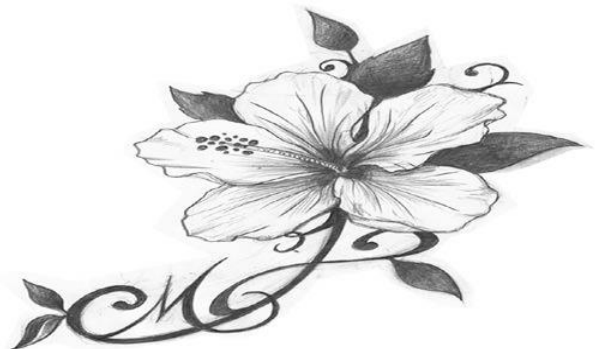
- **Premier chapitre** : Il portera sur le développement des points de vue psychologiques et théories portant sur la motivation. Il fournira également diverses définitions et des illustrations.

- **Deuxième chapitre** : Il décrira le rôle de l'activité ludique dans l'apprentissage, sa progression en pédagogie, ses types, son utilité, et nous proposerons à la fin quelques exemples d'activités ludiques à exploiter en classe du FLE.

• **Une partie pratique** : elle portera sur le travail de terrain. Elle cherchera à répondre à la question énoncée dans la problématique. Elle comprend l'analyse des questionnaires distribués aux apprenants ainsi qu'aux enseignants et les procédures d'observation en classe que nous tenterons d'analyser attentivement. Nous essayerons d'interpréter les résultats afin de détecter la relation des élèves avec la langue française, leur implication, l'influence de certains facteurs sur leur motivation. Nous utiliserons un deuxième outil méthodologique (expérimentation des activités ludiques en classe) pour pouvoir juger leur efficacité en matière de motivation.



LA PARTIE THEORIQUE



Chapitre I :
La motivation

Chapitre I : La motivation

1. Quelques définitions du terme « motivation »

Il ne sera pas assez simple pour nous de présenter une définition unique et précise de la « motivation ». Cependant, malgré les différentes interprétations de ce terme par des théoriciens, ces derniers partagent tous la même croyance qu'il y a une relation intime entre la motivation de l'apprenant et de son comportement.

Il est largement admis que l'apprentissage se produit lorsque nous voulons apprendre. Le terme de motivation est lié au désir d'apprendre, mais il implique également beaucoup de choses telles que l'énergie, la disposition, l'inspiration, et l'effort qui varie en fonction de chaque individu. En effet, les individus ont différents domaines d'intérêt, des besoins différents, et ont ainsi différents types et niveaux de motivation.

Etant donné que l'apprentissage d'une langue seconde ou étrangère est différent de l'apprentissage d'autres choses ; deux définitions seront donc développées à cet égard : la première sera sur la motivation pour apprendre en général et la seconde sera sur la motivation pour apprendre une langue seconde ou étrangère.

1.1. La motivation en général selon certains auteurs

Il existe une multitude de définitions de la motivation, nous en citerons quelques unes apportées par certains auteurs ;

L'étymologie du mot " motivation", selon VIANIN, (2014, p.21), *vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer*», cela confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement. Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire.

Les définitions des dictionnaires Le ROBERT (2011 p.267).et Le LAROUSSE(2012) se complètent ; le premier la voit comme « *Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement* » (sans aucune considération morale), et pour le deuxième c'est un : « *Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement* ».

WILLIAMS & BURDEN (1997, p.120) conviennent que la motivation est quelque chose qui vient à partir de l'individu. Ils définissent la motivation comme : «... *Un état d'excitation cognitif et émotionnel, ce qui conduit à une décision consciente d'agir et qui donne lieu à une période durable d'effort intellectuel et/ou physique pour atteindre un objectif précédent* ». Une autre définition, avancée par HUITT (2001, p.1), qui va dans ce sens et qui est presque identique : « *La motivation*

est un état interne ou une condition qui sert à activer ou à dynamiser le comportement et lui donne sa direction; [...] un désir ou volonté qui dynamise et dirige le comportement axé sur les objectifs; [...] influence des besoins et des désirs sur l'intensité et la direction du comportement ».

COHEN(1990) (cité par BENTHAM, 2002, p.120), de sa part, définit ce concept en terme général en disant qu'elle est « *quelque chose qui pousse les gens à faire ce qu'ils font* ».

Quant à HARMER (2001, p.51), il définit la motivation comme « *un genre de meneur interne qui pousse quelqu'un à faire des choses afin d'accomplir quelque chose* ». A ce sujet, PREVOST (1991, p.198) pense que:

« La motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets », il continue en disant que « *pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).* »

Par conséquent, la motivation a longtemps été considérée comme un ensemble de forces qui animent nos activités : besoins, instincts, désirs, passions, intérêts, curiosité, volonté, projets, buts, ...etc. Elle est axée sur les objectifs : quelque chose consciemment conceptualisée par l'individu; quelque chose dont il est conscient; quelque chose faite volontairement et délibérément. C'est aussi la volonté d'agir. C'est la volonté de faire un niveau élevé d'efforts pour atteindre les objectifs de l'organisation, et cela dépend de l'effort et de la capacité de répondre à certains besoins des individus.

2.1. La motivation dans l'enseignement-apprentissage des langues :

Notre préoccupation, cependant, se trouve dans le cadre de l'apprentissage de la langue seconde et étrangère et la façon dont les chercheurs considèrent la motivation comme une clé de succès dans ce contexte.

DORNYEI (2001, p.91) affirme que : « *La motivation est l'un des facteurs clés qui mène au succès de l'apprentissage des langues.* » Apprendre une langue étrangère est différent de l'apprentissage de toute autre chose, ainsi que pour GARDNER (1985, p.146) :« *Les langues sont à la différence de toute autre chose enseignée en classe, dans cela ils impliquent l'acquisition de compétences et de comportements qui sont des caractéristiques d'une autre communauté.* » En effet, apprendre une langue n'est pas seulement apprendre son vocabulaire ou sa grammaire; c'est également l'acquisition de nouveaux comportements sociaux et culturels et les intégrer de manière à obtenir une nouvelle identité. Comme CROOKALL et OXFORD l'affirment : « *apprendre une langue seconde est finalement apprendre à être une autre personne* ». Donc, l'apprentissage d'une langue étrangère est liée à la façon dont nous voyons, comprenons et apprécions le groupe parlant la langue. La motivation s'avère être déterminante pour réussir dans l'apprentissage en général; elle est

également « *un facteur clé de l'apprentissage de L2 [langue seconde]*» comme le mentionne ELLIS, (1994, p.08).

Ainsi, la motivation c'est avoir envie d'apprendre, de réaliser une tâche d'apprentissage. C'est également une propension à ne pas baisser les bras si une difficulté surgit, fournir des efforts pour accomplir la tâche et rester persévérant.

Il existe trois niveaux d'intensité de la motivation : *L'engagement, l'effort et la persévérance*. Ces trois concepts sont repris par VIAU (1999) et VIANIN (2014).

La motivation d'un élève pourra être liée à deux dimensions principales telles que :

- *Sa perception de valeur de la connaissance visée et de la tâche proposée.*

- *Sa perception de sa propre capacité à réaliser cet apprentissage et cette tâche.*

Selon un article de DONTIGNY et ROY (2007), la motivation de la participation et de la réussite scolaire est la perception par l'élève de son efficacité personnelle, les objectifs d'apprentissage qu'il se fixe et les matières qu'il accorde aux différentes matières scolaires.

Lorsqu'un étudiant trouve que l'apprentissage est utile pour l'avancement d'une matière, il y attachera de l'importance car il sait que cela lui procurera une nouvelle connaissance. On dirait que la motivation correspond à l'objectif de maîtrise et éventuellement de recherche de nouveauté. Cette valeur peut également être associée à une bonne note, qui sera une récompense pour le travail fourni par l'étudiant. Ce dernier pourra se comparer aux autres et sera plus motivé si son score est supérieur aux autres. La motivation correspond donc aux objectifs de performance.

1.2.1. La motivation scolaire en classe de FLE

Quand il est question d'apprentissage des langues étrangères, tant de facteurs entrent en jeu, en effet, il est admis que la motivation est l'un des facteurs de réussite les plus remarquables.

On ne peut pas prétendre éveiller la motivation d'un étudiant en classe de FLE en lui disant à titre d'exemple: « La langue française est très importante à étudier alors il faudrait s'y intéresser ». Il faudrait établir un lien d'amour entre cet apprenant et la langue française en lui présentant son charme, ses débouchées, son prestige...etc.

Certes, les formateurs connaissent l'influence considérable de la motivation dans l'apprentissage, mais la plupart d'entre eux ignorent souvent la manière de susciter l'envie d'apprendre chez leurs apprenants. L'intervention d'un instituteur compétent mène progressivement l'apprenant vers une motivation intrinsèque voire même vers la recherche de sens des apprentissages. Ainsi, pour passer de la motivation extrinsèque à la motivation intrinsèque dans la plupart des cas, la médiation de l'enseignant est nécessaire.

2.2.1. Les facteurs de la motivation scolaire

Plusieurs travaux sur la motivation scolaire ont montré qu'un apprenant motivé est un apprenant qui s'engage, participe et qui persiste dans une activité d'apprentissage.

D'après LYONNET (2012), cette motivation est déterminée par :

- Les conceptions qu'il a de l'école et des études.

- Les perceptions qu'il a de lui-même (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue de l'autre (les élèves, le professeur), de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).

- Le plaisir que l'activité lui procure.

1.2.2.1. La motivation scolaire et le soutien social

Il est évident que l'environnement social de l'apprenant (les parents, les enseignants et l'administration scolaire) affecte par plusieurs façons la motivation des apprenants, car non seulement ils peuvent les encourager à faire des choix autonomes, mais ils peuvent aussi chercher à contrôler leurs comportements.

2.2.2.1. Le rôle des parents

Il est important de savoir que plusieurs comportements et pratiques parentales (l'implication des parents dans la vie scolaire de l'enfant, leur style parental, leurs attentes à l'égard du cheminement scolaire de leur enfant et aussi leurs attitudes face à l'école...) influencent la motivation des apprenants.

Les styles parentaux sont considérés comme un excellent indicateur de la réussite scolaire. Les études de BAURNRIND (1991) exposent un lien très fort entre les pratiques parentales démocratiques et un meilleur fonctionnement scolaire.

BAUMRIND a comparé des enfants qui ont confiance en eux-mêmes, qui affichent un contrôle de soi et qui explorent le monde autour d'eux à des enfants qui avaient une estime de soi faible (peu de curiosité, peu d'activités exploratoires et peu de confiance en eux-mêmes).

Les enfants qui exprimaient le plus haut degré d'estime de soi, d'activités exploratoires et de confiance en eux-mêmes avaient également des parents qui possédaient un ensemble de comportement *démocratique*, qui se distingue par rapport au comportement parental *permissif* (Comprenant peu de contrôle et peu d'exigences), et au comportement parental *autoritaire* (comportant un degré plus élevé de contrôle avec moins de chaleur affective).

Lorsque le style parental était fermement démocratique et que le style des enseignants était chaleureux, les apprenants réussissaient mieux sur le plan scolaire. Au contraire, lorsque les apprenants avaient la perception que leurs parents étaient contrôlants, leurs résultats s'avéraient plus faibles.

3.2.2.1. Le rôle de l'enseignant

La motivation de l'enseignant, les élèves vont la percevoir directement, intuitivement, en intensité et en qualité. Autrement dit, les enseignants, pour motiver leurs élèves, doivent se montrer eux-mêmes engagés, comme le confirme VIAU (1997, p. 120) :

«Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut-il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tour, qu'ils les voient passionnés par leur métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence .sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre !».

En effet, le manque de motivation de la part de l'enseignant conduit à des conséquences néfastes sur la motivation des apprenants : *« comment peut-on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui bâille ne rit jamais regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ? ».* Ibid (p. 120).

Ces élèves souhaitent avoir un enseignant qui soit compétent dans la matière qu'il enseigne car il est la seule figure d'apprenant que l'apprenant est en mesure d'observer. Certaines limites subsistent : on ne peut pas être motivé à la place des apprenants mais on doit néanmoins les aider.

2. Les types de motivation

NUTTIN (2008) comme d'autres auteurs psychologues d'ailleurs, distingue deux grands types de motivation :

2.1. La motivation extrinsèque

La motivation est dite extrinsèque lorsqu'un apprenant effectue une activité non en raison du plaisir qu'elle procure, mais pour des raisons souvent externes ou des motifs instrumentaux (exemple : punition, récompense, pression sociale, obtention de l'approbation d'une tierce personne...). Dans ce type de motivation, la valeur est dépendante d'autrui, l'élève n'agit pas pour le plaisir ou pour le désir d'apprendre.

2.2. La motivation intrinsèque

La motivation est dite intrinsèque lorsque l'apprenant pratique l'activité de façon volontaire et spontanée pour l'intérêt et le plaisir que ce travail va lui procurer. Dans ce type de motivation, l'élève effectue l'activité pour la satisfaction personnelle qu'il ressent sans aucune récompense externe.

3. Les approches théoriques de la motivation

VIANIN (2016) présente trois approches théoriques de la motivation qui sont toutes les trois complémentaires.

a. l'approche humaniste qui est plus axée sur la relation entre le professionnel et le sujet. L'autonomie, les besoins et intérêts, les relations sont les points essentiels.

b. l'approche behavioriste qui s'intéresse plutôt au comportement du sujet et à sa modification. Elle sera basée sur les renforcements, feed-back et les objectifs « malins ».

c. l'approche cognitive qui considère la motivation comme une élaboration cognitive. Elle fait partie du système métacognitif de l'enfant. Les facteurs concernent les buts, l'intelligence, la valeur, les exigences et les stratégies et la contrôlabilité.

La personne humaine est ainsi abordée dans toute sa complexité : le corps, la tête et le cœur.

Le tableau ci-dessous résume les trois approches de la motivation.

	L'approche behavioriste	L'approche humaniste	L'approche cognitive
Type de savoir	Savoir	Savoir-être	Savoir-faire
Point de départ	L'objectif d'apprentissage	L'élève et ses besoins	Le traitement de l'information
Priorité accordée	Le corps	Le cœur	La tête
Type d'approche	Organisationnelle	Sentimentale	Stratégique
Relation élève - enseignant	Intervenant contrôlant ↓ Élève « objet »	Élève « sujet » ↓ Intervenant répondant	Intervenant Informant → Sujet « pensant »
Composantes motivationnelles	Motivation extrinsèque (renforcements, conditionnement, moyens) Objectif (but, défi, évaluation formative et formatrice, progrès)	Réponse aux besoins fondamentaux (amour, estime, appartenance, relation) Motivation intrinsèque (autodétermination, choix)	Sens (valeur, projet, contrat) Autoefficacité (contrôlabilité, ZPD, stratégies, différenciation, feedback, attributions causales)

Tableau 1 Trois approches de la motivation (VIANIN, 2016, p. 152)

VIANIN décrit deux composantes motivationnelles pour chaque approche.

Pour le courant humaniste, les besoins fondamentaux et la motivation intrinsèque sont les deux composantes.

La motivation extrinsèque (bâton, carotte et la carriole) ainsi que les buts et objectifs concernent l'approche behavioriste.

Pour terminer, l'approche cognitive intègre le projet (son sens et sa valeur) ainsi que le sentiment de compétence ou d'autoefficacité (développer le sentiment de contrôlabilité).

4. L'importance de la motivation

Depuis plusieurs décennies, les chercheurs en psychologie sociale et l'éducation ont reconnu l'importance de la motivation pour la réussite de l'apprentissage d'une langue seconde (L2). La majorité d'entre eux définissent la motivation en général comme la force cruciale qui détermine si un apprenant s'engage à faire une tâche, combien d'énergie il lui consacre, et combien de temps il persévère. GARDNER et LAMBERT *in* SPOLSKY, (1989, p.150) décrivent les caractéristiques de

la motivation en disant qu'elle « ...implique quatre aspects, un but, un comportement plein d'effort, un désir d'atteindre l'objectif et attitudes favorables envers l'activité en question ».

La motivation peut être considérée dans le domaine éducatif en tant que « méta objectif ». C'est le but essentiel qui permet d'atteindre tous les autres buts et toutes les autres procédures d'apprentissage. La motivation est considérée comme une composante cruciale de la réussite scolaire selon AUBERT (1994). Des recherches ont démontré que le développement même du cerveau dépend de l'engagement du sujet dans des « aventures » cognitives de stimulations.

Le courant constructiviste affirme d'un autre côté la nécessité indispensable de la motivation : les élèves eux mêmes font l'élaboration et la construction des savoirs et des savoir-faire, si les élèves n'adhèrent pas en ce qui est du processus enseignement-apprentissage, on ne pourra pas transmettre le savoir. La réussite du processus d'enseignement-apprentissage est essentiellement dépendante des initiatives de l'élève, car c'est lui qui tient le rôle central. Donc, le savoir peut se transmettre que s'il y a contribution de deux côtés : un côté qui veut enseigner (enseignant) et un autre côté qui veut apprendre (élève).

5. L'origine de la démotivation

En général, les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'ils n'ont pas de bagage linguistique pour s'exprimer, ils se taisent et montrent une démotivation. Parmi les autres facteurs déclencheurs de la démotivation citons :

- La timidité qui constitue un vrai handicap pour l'étudiant. Certains apprenants interrogés sur la cause de non participation nous répètent souvent cette affirmation: « *j'ai honte de parler devant mes camarades de peur d'être ridiculisé* ».

- La mauvaise image de soi qui est construite dans l'imaginaire de l'apprenant sur son manque de compétence. Nous entendons fréquemment cette phrase chez les élèves démotivés : « *je suis nul en français pourquoi dois-je faire un effort dans cette matière, Je préfère en faire dans d'autres matières pour gagner des points* ».

- L'ennui aussi est un déclencheur de démotivation. Certains étudiants affirment: « *Les disciplines mathématiques, physiques, sciences naturelles..... impliquent action, observation, expérimentation ou manipulation. C'est ce qui fait qu'on ne s'ennuie pas en classe* ». L'apprenant qui ne porte aucun intérêt dans ses apprentissages risquera de ne plus aimer apprendre et c'est à ce moment qu'il s'avance vers l'incompréhension de l'école et donc vers l'échec scolaire.

- La relation entre l'enseignant et ses apprenants : Il est évident que l'enseignant et les apprenants sont en interaction dans laquelle l'enseignant invite ses apprenants à accomplir avec lui et grâce à lui un effort semblable. Il s'agit donc d'une complicité plutôt que d'une confrontation. Le

goût des études ou la façon de les acquérir, l'affectif et l'attitude ont une place indispensable dans la motivation de l'enfant.

1.5. Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?

Contrairement aux apprenants actifs qui sont motivés pour accomplir des tâches et qui utilisent toute l'énergie et l'enthousiasme pour atteindre leurs objectifs, l'apprenant démotivé n'a pas le désir de faire ses devoirs.

2.5. Qu'est ce qu'un apprenant amotivé ?

C'est un apprenant qui a des difficultés d'apprentissage, et a connu de nombreux échecs ce qui le fait abandonner et penser que quoi qu'il fasse le succès est hors de portée et que l'école est un endroit qui lui apporte constamment des images négatives.

6. Les stratégies pour élever la motivation des élèves

Chaque jour, les enseignants sont confrontés à des cours que de nombreux étudiants se sentent ennuyeux et qui ne les intéressent pas. Ces élèves manquent généralement de motivation pour apprendre. Par conséquent, le rôle de l'enseignant est d'apporter des ondes positives dans la classe. À cette fin, il a développé de nombreuses stratégies qui contribuent à améliorer la confiance et l'intérêt des élèves pour l'apprentissage des langues.

Les points suivants sont des exemples d'un grand nombre d'idées, qui se sont toutes avérées efficaces pour améliorer la motivation des élèves.

DORNYEI et CSIZER (1998), dans « *Dix commandements pour motiver des apprenants de langue* », énumèrent un ensemble de stratégies pour motiver les élèves dans les cours de langues étrangères. Ils ont écrit cet article après avoir interrogé 200 professeurs d'anglais en Hongrie. Dans cette étude, chaque enseignant a été invité à évaluer 51 stratégies de motivation en fonction de leur importance perçue ou du degré auquel l'enseignant a utilisé ses compétences de motivation en classe. Sur la base des réponses des enseignants, ils suggèrent les mesures suivantes pour aider à motiver les élèves :

- 1- Donner l'exemple :** demander à l'enseignant de se supporter et de se motiver pour que ses élèves soient également motivés.
- 2- Créer une atmosphère de classe détendue et agréable :** Les enseignants doivent réaliser des activités intéressantes en classe et les exercer sous forme de jeux.

- 3- **Présenter correctement les tâches** : les enseignants doivent donner des instructions claires, suggérer comment effectuer les tâches et expliquer le but et l'utilité de chaque tâche.
- 4- **Établir une bonne relation avec les élèves** : L'enseignant doit s'occuper de tous les élèves de la classe, considérer leurs intérêts, et aussi considérer leurs difficultés. Par conséquent, les élèves seront sensibles à l'attention du professeur et feront de leur mieux pour lui faire plaisir.
- 5- **Augmenter la confiance en soi des apprenants** : les enseignants doivent faire en sorte que les élèves vivent du succès régulièrement. Pour cela, les enseignants doivent encourager constamment leurs élèves et sélectionner des tâches qui ne dépassent pas leur compétence.
- 6- **Rendre les cours de langue intéressants** : les enseignants doivent choisir des tâches intéressantes et variées. Les enseignants doivent également miser sur les intérêts des élèves plutôt que des tests et des notes.
- 7- **Promouvoir l'autonomie des apprenants** : les enseignants doivent encourager les idées créatives, encourager les questions et ils doivent également impliquer les élèves dans le choix des matériaux.
- 8- **Processus d'apprentissage personnalisé** : Les enseignants devraient essayer d'utiliser un contenu personnel pertinent pour les élèves pour accomplir les tâches.
- 9- **Améliorer l'autonomie des élèves** : les enseignants peuvent le faire en aidant les élèves à définir des attentes réalistes pour leur apprentissage et en les aidant à se fixer quelques objectifs d'apprentissage spécifiques.
- 10- **Familiariser les apprenants avec la culture de la langue cible** : Pour cela, les enseignants doivent utiliser des supports authentiques et parfois inviter des locuteurs natifs à assister aux cours.

HARRIS (1991), propose à son tour quelques idées pour motiver des élèves :

- **Défier les élèves** : encouragez-les à prendre des risques, afin qu'ils aient l'opportunité de découvrir la relation entre l'effort et la réussite et entre la réussite et la motivation. Si les élèves ne voient pas la nécessité de travailler dur, ils ne s'en soucieront parfois pas.

- **Utilisez les récompenses avec précaution** : les étudiants qui n'ont pas une forte motivation interne à apprendre peuvent être aidés par des facteurs de motivation externes sous forme de récompenses. Un sentiment de gratitude pour le comportement manifesté par l'élève pour augmenter sa motivation et son estime de soi.

- **Enseigner l'auto-évaluation à l'élève** : dans les premières tentatives, l'auto-évaluation de l'élève est généralement difficile. La capacité d'évaluer de manière réaliste ses propres

performances, associée à la confiance des enseignants dans le jugement des élèves, améliore considérablement la motivation à apprendre.

- **Faire en sorte que les élèves se sentent les bienvenus et soutenus** : l'attention active de l'enseignant peut être un facteur très motivant.

- **Impliquer les étudiants** : tout comme les adultes, les étudiants aiment être nécessaires. Impliquer les élèves dans des activités telles que rapporter des magazines, faire des recherches à la bibliothèque, organiser des travaux de groupe, aider à décider quoi faire et comment le faire, améliorera leur estime de soi et les aidera également. Faites en sorte qu'ils se sentent utiles !

- **Utiliser la diversification**: les enseignants doivent changer de matières, d'activités, de matériels, de méthodes d'enseignement, etc. ; afin de ne pas tomber dans le quotidien et l'ennui. Les enseignants doivent également intégrer la diversité et le repos dans les routines de la classe pour augmenter la motivation des élèves tout au long de l'année scolaire.

- **Avoir le sens de l'humour** : il a été démontré que l'humour aide à promouvoir l'attention et la compréhension et à améliorer la motivation. L'humour a été décrit comme une technique d'enseignement qui favorise un environnement d'apprentissage positif et réduit les conflits. Les enseignants peuvent appliquer l'humour de plusieurs manières : raconter des blagues, des énigmes, des jeux de mots, des histoires drôles, des commentaires humoristiques, etc.

- **Utiliser des supports pédagogiques** : les supports pédagogiques sont des outils utilisés pour améliorer les compétences des apprenants et faciliter le processus d'apprentissage. Ils peuvent soulager l'anxiété et l'ennui car ils sont considérés comme des jeux.

Pour stimuler l'enthousiasme des élèves, les enseignants doivent présenter des activités d'apprentissage selon les normes citées ci-dessous :

• **Etre significative aux yeux de l'élève** : si l'activité correspond au domaine d'intérêt de l'élève, alors l'activité a du sens : chaque fois que l'apprenant pense que l'activité est utile, il va travailler dur et y participer.

• **Etre diversifiée et s'intégrer à d'autres activités** : Si l'activité ne comporte qu'une seule tâche, le stimulus sera faible, donc le stimulus motivationnel nécessite une certaine diversité, qui dépend du nombre de tâches à réaliser. S'il n'y a pas de changement dans l'activité et que l'enseignant répète la même activité, l'élève peut éventuellement perdre sa motivation en raison du travail de routine.

• **Représenter un défi pour l'élève** : la difficulté de l'activité peut être l'une des raisons pour lesquelles les élèves se désintéressent et ne la voient plus comme un défi. Cette activité ne doit donc pas être trop facile pour l'ennuyer ou trop difficile pour lui faire peur. Par exemple : Vous devez effectuer des activités sous forme de jeux.

• **Etre authentique** : les activités traditionnelles ne sont pas assez motivantes et ne susciteront pas d'intérêt autre que réussir aux examens, alors que si une activité correspond aux réalisations possibles d'un élève dans la vie quotidienne, ou une activité qui contient des informations d'actualité (articles de journaux, extraits de livres, supports audio-visuels, des chansons, etc.). Ce type de réalisation est susceptible d'être motivant et intéressant pour l'élève.

• **Exiger un engagement cognitif de la part de l'élève** : Si l'activité nécessite un engagement cognitif, les élèves seront certainement motivés. C'est le fait qu'un élève utilise les stratégies d'apprentissage comme un moyen de saisir le sens, d'établir des liens entre les concepts appris et ceux en cours d'acquisition, d'absorber l'information à sa manière et de mieux interagir avec les activités. En supposant que l'enseignant propose des exercices aux élèves où il leur demandera seulement d'appliquer des règles de grammaire de façon mécanique, ce qui sera ennuyeux pour les élèves car ils n'impliquent aucune participation cognitive. Et machinalement, cela ne stimulera pas leur intérêt envers l'exercice.

• **Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres** : Encourager les élèves à travailler et à collaborer en groupe pour atteindre des objectifs collectifs est essentiel ; cette méthode favorise la coopération et rend les activités plus efficaces et attrayantes. La collaborativité diffère de la compétition dans la mesure où cette dernière est réservée à l'élite et aux personnes les plus talentueuses, tandis que la collaboration favorise l'échange et l'entraide au sein de tout le groupe

• **Comporter des consignes claires** : donner des instructions claires éliminera les doutes de certains élèves sur leur capacité de compréhension, qui est souvent troublée par des consignes vagues, faisant réfléchir et hésiter les élèves.

• **Se dérouler sur une période de temps suffisante** : Le temps accordé aux activités d'apprentissage ne doit pas perturber le processus d'apprentissage et conduire à un mauvais achèvement du travail. L'étudiant doit être placé dans un état où il sent qu'il peut facilement y faire face, car le fait que le temps accordé à une certaine activité soit limité conduira inévitablement à une certaine hésitation dans toute activité qui pourrait être indispensable à l'activité principale.

Chapitre II :
L'activité ludique

Chapitre II : l'activité ludique

Introduction

Les activités pédagogiques sont au service du processus d'enseignement/apprentissage dans l'objectif de donner l'occasion à l'élève d'apprendre, en effet, PIAGET (1945) définit l'apprentissage comme « *le fruit d'une interaction entre le sujet et le milieu* ». Cette interaction doit être stimulée par l'enseignant qui a pour rôle de communiquer les matières et qui peut choisir sa manière de transmettre le savoir en adoptant une variété d'activités pédagogiques entre lesquelles il est censé faire la différence.

Pour ce faire, Il sera nécessaire que l'enseignant s'intéresse aux sources de la dynamique motivationnelle des élèves, en se posant des questions sur ce qui peut lui permettre de choisir la manière avec laquelle il présente la matière ; Est-ce que l'élève aura de l'intérêt et percevra l'importance de ce que je lui apporte ? Est-ce que j'aurai le sentiment qu'il a compris ce que je lui ai transmis et pourra-t-il avoir un certain contrôle sur le déroulement de la leçon ? Est-ce que la motivation de l'élève sera suscitée si j'opte pour une telle méthode d'enseignement et si je lui propose un tel type d'activité ou un tel support pédagogique?...etc.

Etant donné que la nouvelle réforme (Approche Par Compétences « l'APC ») qui est appliquée actuellement dans les manuels, les programmes algériens, la formation des enseignants et les systèmes d'évaluation, cherche à rendre l'apprenant actif, créatif, autonome, motivant voire concret dans son apprentissage, nous n'avons qu'à faire appel, dans ce cas, à des activités ludiques.

1. Le jeu, essai de définition

La notion du « jeu » est assez complexe à expliquer notamment du fait que depuis plusieurs décennies, des chercheurs ont tenté de donner une définition aussi claire et précise que possible. L'une des premières a été formulée par HUIZINGA (1951, p.57-58), un historien Irlandais qui considère le jeu comme « *une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être "autrement" que la "vie courante"* ».

Aujourd'hui, nous pouvons ajouter à cette définition celle du petit ROBERT (1993, p.1374) qui explique le jeu en tant qu' « *activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure.* »

Ces deux définitions démontrent clairement que le jeu est envisagé comme une activité spontanée qui n'obéit à aucune règle excepté celle de l'instinct de l'individu.

Les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé.

- Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu.
- Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives.
- Il touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.

2. Les niveaux d'intervention pédagogique du jeu

N. de GRANDMONT (1997, p.65) a retenu notre attention à plus d'un titre, vu ses diverses publications sur l'utilisation du jeu en pédagogie (*Le jeu éducatif, Le jeu ludique, Le jeu pédagogique, et Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre* (1995a, 1995b, 1995c, et 1997)). Cette spécialiste de l'application pédagogique du jeu évoque trois catégories principales du jeu : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]* ».

1.1. Le niveau ludique

Le jeu, tel qu'il est décrit par GRANDMONT (Ibid. p.19), représenterait une activité libre par excellence « *imbue de joie et de plaisir [...]* le jeu ludique évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace ».

Elle ajoute aussi que c'est un « *moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* » (Ibid. p.106).

En effet, le jeu ludique a pour vision principale le plaisir et la liberté qu'il procure, ce qui peut aider les apprenants à échapper à toute situation de stress et d'angoisse durant leur apprentissage.

2.2. Le niveau éducatif

À propos de ce second type de jeu, qui n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique, N. de GRANDMONT (1997) explique: « *Si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action*».

Ce niveau se caractérise par deux fonctions essentielles qui méritent d'être relevées: d'une part, il permet de dédramatiser la situation d'apprentissage et forment ainsi un moment de détente et de délasserment, comme l'explique Caillois (1967, p.09) en disant que le jeu « *entraîne inmanquablement une atmosphère de délasserment ou de divertissement. Il repose et il amuse* ». Et

d'autre part, il pousse à la découverte et favorise l'acquisition de nouvelles connaissances sans passer par la monotonie et l'ennui que peut causer un cours classique.

Le jeu éducatif constitue : « *le premier pas vers la structure* » c'est-à-dire vers l'apprentissage de la règle. Il permet de contrôler les acquis, d'évaluer les appris, et d'observer le comportement des élèves. C'est une façon d'aider l'élève à se construire ses propres idées et à les développer sans avoir l'impression de faire face à une corvée supplémentaire que peut refléter l'image d'une école.

3.2. Le niveau pédagogique

Le jeu pédagogique peut souvent être confondu avec le jeu éducatif comme le souligne GRANDMONT (1997, p. 66) « *dans la plupart des écrits sur le sujet, il [le jeu pédagogique] sera confondu très souvent avec le jeu éducatif* ».

Par ce terme, N. de GRANDMONT (1997, p. 70) désigne tout support qui permettrait de « *tester les apprentissages* ». Ces jeux sont « *la pédagogisation de l'enfance* ». Le jeu pédagogique est considéré, donc, comme un moyen de vérifier et de renforcer davantage les connaissances acquises préalablement afin de favoriser l'apprentissage d'un apprenant.

Enfin, nous tentons de résumer la conception du jeu : en signalant quelques caractéristiques mises en avant par les spécialistes du domaine car notre définition se fonde sur ce qui est déjà mentionné. Par jeu, nous faisons référence à deux types d'activités : la première à visée purement ludique, c'est-à-dire où le joueur ne peut se procurer que du plaisir (esprit de liberté), participe à l'intégration du joueur dans le milieu dans lequel il fait partie. Ce type de jeu s'accomplit sans aucune contrainte ou condition.

Contrairement à la première activité, la seconde est soumise à un système de règles qu'il faut respecter ; elle présente donc d'autres visées plus exigeantes à cerner, sans pour autant la dénuer de son caractère principal ; plaisant et amusant, son but essentiel est de faire transmettre ou d'évaluer l'appropriation des savoirs et des comportements langagiers, c'est-à-dire les apprentissages. Ce second jeu se classe dans une autre optique qui est purement didactique (*jeu éducatif ou pédagogique*). Par ailleurs, nous qualifierons de jeu le matériel qui sert de support.

Le tableau ci-dessous résume ce qui vient d'être dit là-dessus :

4.2. Les caractéristiques des trois types de jeu selon N-De GRANDMONT (1995 p47-48) :

Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> • N'impose pas des règles. • Le produit du jeu n'est pas obligatoirement : <ul style="list-style-type: none"> - Esthétique - Prédéterminé - Perfectionné • Notions du plaisir • Nécessaire au développement de tout individu : <ul style="list-style-type: none"> - Organiser - Structurer - Elaborer le monde extérieur • Créer des liens pareils avec : <ul style="list-style-type: none"> - Le psychisme - L'émotif –affectif - Le cognitif 	<ul style="list-style-type: none"> • Le premier pas vers la structure. • Sert de contrôle aux acquis • Permet d'évaluer les connaissances. • Permet d'observer les comportements de celui qui l'exerce. • Fait diminuer la notion du plaisir intrinsèque. • Le jeu éducatif devrait être: <ul style="list-style-type: none"> - Distayant - Sans contraintes perceptibles - Axé sur les apprentissages • Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Axé sur le devoir d'apprendre. • Le jeu pédagogique génère habituellement : <ul style="list-style-type: none"> - Un apprentissage précis. - Un appel aux connaissances du compétiteur. - Un constat des savoirs-faires à généraliser. • Le jeu pédagogique est souvent mécanique. • Le jeu pédagogique est un outil d'examiner. • Le jeu pédagogique à peu ou pas de plaisir intrinsèque.

3. L'approche ludique

L'approche ludique est une méthode organisée dans le cadre d'un projet pédagogique pour développer les connaissances et les compétences des apprenants dans l'objet d'étude.

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation d'apprentissage idéale, car dans une certaine situation d'apprentissage, l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants certaines connaissances complexes, dans ce cas, l'utilisation de jeux peut lui permettre d'atteindre l'objectif qui est la compréhension.

De plus, l'adoption et l'emploi de l'approche ludique créent une atmosphère favorable et stimulante pour l'apprentissage attendu par les enseignants et les parents.

4. Les types d'activités ludiques

CUQ et GRUCA(2003) distinguaient quatre types d'activités dites ludiques :

1.4. Les jeux linguistiques

Ils englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui se boivent sur les multiples composantes de la langue. A ce propos, l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants.

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des :

Mots croisés : c'est un jeu de lettres. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les lots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « *mots croisés* ».

2.4. Les jeux de créativité

En ce qui concerne le lien avec le jeu en situation pédagogique et la notion de « créativité ». DEBYSER (1976, p.14) pense que :

« Ces jeux de créativité ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de forme, de sens, de phrases [...] de libérer pour un temps les élèves du carcan de la répétition, ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles raisonnables et conformistes ...»

De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle (orale ou écrite).

De la part de l'apprenant, citons dans cette catégorie l'exemple des **Charades** : c'est une forme de devinette qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies.

Par exemple : Mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux, et mon tout est un fruit délicieux.

La solution : Or + Ange = Orange.

3.4. Les jeux culturels

Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme le détermine le Dictionnaire Du Français Langue Etrangère et Seconde (2003, p.458) « *les jeux culturelles qui font davantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* ».

Présentons l'exemple du **jeu du baccalauréat** : ce jeu dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases, la forme du tableau est comme suit:

Lettre	Pays	Ville	Personnage/historique	Métier
F	France	Fuzhou	Fantômas	Facteur

4.4. Les jeux dérivés du théâtre

Selon CUQ et GRUCA (2003, p.458), ce sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* ». Ces jeux à caractère théâtral ont comme fondement la stimulation des apprenants afin d'investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

a) L'improvisation: Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales. *Par exemple : le projet de vacances en famille.*

b) La directivité : Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant).

c) La dramatisation : C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques. Dans ce cas-là, nous proposons comme exemple « les jeux de rôles ». Ces derniers sont définis par CUQ et GRUCA (2003, p.221) comme: « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique* ». C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

5. Le jeu pour communiquer en classe de FLE

Le développement d'une compétence langagière est l'objectif principal de l'enseignement/apprentissage du FLE. Et pour y arriver, il est important d'apprendre à communiquer car ce n'est qu'au cours d'échanges et d'interactions que l'apprenant pourra

développer sa maîtrise de la langue. Comme il a été expliqué précédemment, l'enfant est un être qui joue et si on veut l'impliquer dans le travail, le sérieux et la communication en classe, il faut passer par le jeu.

D'ailleurs, KERVRAN (2001, p.18) précise que :

« Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle ».

En effet, si l'élève veut prendre part aux jeux, il devra montrer un effort de participation en s'adressant à ses autres camarades et à les écouter à son tour. Il devra mettre en œuvre toutes les connaissances linguistiques qu'il a acquises préalablement.

A travers ces activités, un climat de confiance et de complicité sera mis en avant permettant à l'élève de se sentir à son aise sans être jugé de ses erreurs. Il apprendra et se corrigera au fur et à mesure que les situations de communication s'enchaîneront. L'apprenant entrera dans un rôle et un monde autre que le sien. Il se verra exprimer ses sentiments et ses opinions, interagir et s'affirmer dans des situations d'interactions tout en respectant un pacte où la langue française est la seule langue parlée et où chacun respecte l'autre.

En bref, on pourrait apporter la définition du dictionnaire de Didactique de CUQ (2003, p.38) qui dit que *« le jeu en didactique des langues est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence »*, c'est-à-dire que le jeu ludique donne l'occasion à l'apprenant d'utiliser la langue dans des situations de communication afin de développer ses compétences langagières.

6. L'utilité des activités ludiques

A travers les activités que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc.

Selon un article de GIGUET-LEGDHEN et SILVA (2005) :

«L'apprenant sera amené, par l'expérience du jeu, à mettre en pratique deux fonctions que remplit le discours : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction illocutoire (ce que l'on fait avec les mots ; donner un ordre, accuser, s'excuser, ...). Ces deux fonctions seront mises en œuvre spontanément. ».

Ces auteurs confirment que :

«Un niveau élevé de motivation personnelle dans la réalisation d'une tâche, conduira l'apprenant à une plus grande implication et, par conséquent, à une mobilisation plus efficace de ses savoirs, issus de connaissances et expériences antérieures. Ceux-ci seront confrontés à ceux de ses interlocuteurs afin d'atteindre un nouveau niveau de performance.»

Par le biais d'activités ludiques, les interventions en classe doivent créer des attentes chez les enfants. C'est aussi le moyen de « déscolariser » le livre. En présentant ce dernier d'une manière ludique, le public des enfants découvre une autre approche de la lecture, détachée des contraintes scolaires.

1.6.L'intérêt d'utiliser le jeu à des fins pédagogiques en FLE

Toute production (orale ou écrite) dans une langue étrangère comporte une part de stress.

Lorsque l'apprenant doit s'exprimer devant la classe, il se sent en danger. Les jeux offrent l'occasion de masquer cette anxiété. Cela crée une sorte de plaisir et fait oublier en partie à l'élève ses peurs. Il prend des initiatives et ose essayer. N'est-ce pas l'un des objectifs poursuivis par les professeurs de langues étrangères ?

Pour que l'apprenant se sente à l'aise dans une communication naturelle, il est nécessaire de lui donner l'opportunité en classe d'exprimer ses talents et de s'exprimer au plus près de ces situations d'échanges non seulement avec l'enseignant, mais aussi avec ses pairs. Il doit avoir la possibilité de « tester » sa langue, son langage social et ses compétences pratiques afin qu'il puisse découvrir la clé d'une communication réussie dans la langue qu'il parle. Le jeu offre ce champ d'expérience.

Une autre utilité des activités ludiques est qu'elles rassemblent l'équipe et créent une atmosphère de confiance, de collaboration et de respect, afin que chacun puisse se sentir à sa place et oser exprimer ses besoins. Elles établissent des liens entre les différents participants à travers des activités de groupe. Elles permettent la formation et la diversification de ces groupes pour varier les connexions internes des apprenants. Cette atmosphère joyeuse et agréable fait que les apprenants aiment être ensemble et viennent en classe avec plus de joie. Ils espèrent aussi progresser pour enrichir l'échange.

L'utilisation fréquente des activités collectives ou semi-collectives imposées par le jeu permet à chacun d'apprendre des autres et d'apporter ses propres prérequis pour pousser la communauté vers la solution finale. Les échanges font progresser les individus au sein de l'entité. Les apprenants ne reçoivent plus seulement les connaissances du maître mais les partagent entre eux et prennent conscience de leurs propres acquis. Ceci les rend généralement plus confiants par rapport à leurs compétences. Pendant ce temps, le pédagogue aura plus de liberté pour l'observation de ses apprenants et pourra ainsi faire évoluer le cours en fonction des lacunes et des besoins qu'il aura identifiés.

Enfin, l'introduction des jeux en classe de français langue étrangère respecte la perspective de l'apprentissage de la langue par l'exécution des tâches comme le préconise le Cadre Européen Commun de Référence (CECR). Celui-ci accorde toute son importance à l'utilisation ludique,

puisqu'il aborde explicitement « *l'utilisation ludique de la langue* ». L'aparté en question occupe néanmoins à peine un tiers de page, dont les deux premières lignes se bornent à affirmer « *L'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité joue souvent un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement mais n'appartient pas au seul domaine éducationnel.* » (CECRL, 2001 p.47).

1.1.6.A quoi sert la motivation ludique ?

Les jeux dans la classe de langue ne devraient pas être considérés comme de simples activités bouche-trou pour terminer une leçon ou pour meubler une dernière heure de classe avant les vacances ou une récompense pour une classe qui a bien travaillé. En fait ce genre d'activités sert à :

- Animer les classes de langue.
- Stimuler et maintenir l'intérêt des apprenants.
- Apprendre à travers la pratique.
- Communiquer, échanger, discuter librement.
- Simuler la réalité avec une certaine distance.
- Attribuer à dépasser la timidité.
- Alléger le poids d'éventuels échecs.
- Habituer les apprenants à tout l'espace de la classe en les faisant bouger.
- Susciter de la compétitivité.

2.1.6. Les avantages des jeux linguistiques

Les jeux linguistiques bien choisis permettent :

- l'utilisation de façon nouvelle, personnelle, des composantes linguistiques dans le cadre de la situation dans laquelle ils les ont apprises, les faisant sortir du contexte de l'acquisition de nouveaux éléments langagiers et leur réemploi.
- la synthèse et l'emploi simultané de plusieurs lexiques et structures.
- l'acquisition du lexique et des structures dans une approche communicative.
- le développement des situations communicatives.
- L'approche ludique enrichit aussi la pratique pédagogique en changeant le rôle et l'attitude de l'enseignant qui devient avant tout un animateur, quelquefois un arbitre ou une espèce de dictionnaire ambulante.

Introduire le jeu dans la classe c'est donc briser la structure rigide du groupe classe-enseignant.

7. Les caractéristiques du bon jeu

Pour que le jeu ait du succès, DOBSON (1989) le définit par les critères suivants :

- Il ne doit pas exiger une longue préparation linguistique.
- Il doit avoir des règles simples, brèves, transparentes et compréhensibles.
- Il doit susciter l'intelligence et l'activité des apprenants.
- Il ne doit pas durer longtemps.
- Il doit amuser les apprenants sans trop relâcher la discipline.
- Il doit correspondre avec l'objectif donné, l'âge et les capacités intellectuelles des apprenants.
- Il doit être fini et achevé à temps pour ne pas ennuyer les élèves.
- Il doit être inséré quand la classe est fatiguée ou après une activité fatigante.
- Il ne doit pas être répété fréquemment pour ne pas perdre d'attraction.

En plus de ce qui vient d'être mentionné, l'enseignant doit prendre en considération les quatre éléments suivants :

1.7.La consigne

L'énonciation de la consigne est un moment déterminant. Celle-ci doit impérativement être très claire et énoncée une seule fois dans un premier temps. Il sera toujours temps de répondre aux questions s'il reste des zones d'ombres.

Enoncer une consigne plusieurs fois de suite avec des mots différents peut amener de la confusion dans l'esprit des apprenants.

Si la consigne s'avère particulièrement complexe, mieux vaut la décomposer et procéder par étapes. Il est toujours hasardeux de donner plusieurs informations en même temps.

2.7.Le travail en groupe

Bien sûr, il existe des jeux individuels, mais pourquoi ne pas profiter de la richesse que génère le travail en groupes ? Dans ce cas, il est conseillé de les faire varier, de proposer des activités de deux, trois, quatre, cinq, six personnes, ainsi que des activités collectives.

Cette façon de procéder permet de rompre la monotonie et de provoquer des rencontres diverses.

L'organisation en petites cellules sans la présence constante du maître libère généralement les plus timides et s'apparente plus à la véritable interaction sociale, amenant les apprenants à expérimenter des échanges plus « naturels », et les préparant progressivement aux rencontres avec les natifs.

3.7.L'évaluation

Si une évaluation s'avère nécessaire pour les différentes activités ludiques, on peut l'imaginer sous forme de liste spécifique à chaque activité en fonction des compétences langagières sollicitées et des objectifs visés. On établira si, oui ou non, l'apprenant a accompli avec succès les actions détaillées comme suit : peut se présenter, peut décrire une personne, peut formuler une demande, comprend une consigne, respecte une consigne, peut construire une phrase complète syntaxiquement correcte, peut reproduire une structure syntaxique donnée, peut écrire sans faute d'orthographe, repère les différentes classes grammaticales, s'exprime avec aisance, maîtrise l'art de la définition...

Ces compétences relèvent tant du domaine de la réception que de la production.

Les activités ludiques peuvent faire l'objet d'une évaluation formative exploitable ensuite par l'enseignant pour situer le niveau de sa classe et pallier ensuite à certaines lacunes, difficultés observées lors des activités.

4.7.Les compétences sollicitées

De par la diversité des activités que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera amené à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire,... pour les réinvestir dans un contexte attrayant et permissif à un niveau de performance que lui seul fixe.

Le jeu provoque l'interaction dans laquelle l'apprenant est à la fois récepteur, producteur et où il doit exercer sa capacité d'anticipation (il pense à ce qu'il va répondre pendant qu'il écoute ce qu'on lui dit) comme dans une vraie interaction sociale.

De plus, l'apprenant sera amené, par l'expérience du jeu, à mettre en pratique deux fonctions que remplit le discours : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction illocutoire (ce que l'on fait avec les mots ; donner un ordre, accuser, s'excuser,...). Ces deux fonctions seront mises en œuvre spontanément.

Il faudra veiller, comme le conseille le CECR, à proposer des tâches aux buts motivants mais atteignables. Attention donc de se baser sur les besoins communicatifs des apprenants, sur leurs compétences, autant générales que communicatives langagières, et sur leurs ressources. Un niveau élevé de motivation personnelle dans la réalisation d'une tâche, conduira l'apprenant à une plus grande implication et, par conséquent, à une mobilisation plus efficace de ses savoirs, issus de connaissances et expériences antérieures. Ceux-ci seront confrontés à ceux de ses interlocuteurs afin d'atteindre un nouveau niveau de performance.

8. Les trois questions à se poser avant le lancement d'une activité ludique

Selon RENARD (2018), il y a trois points importants auxquels l'animateur se doit d'être attentif avant de se lancer, avec sa classe, dans l'expérience du jeu :

- **Celui des prérequis nécessaires** : les apprenants disposent-ils des outils nécessaires pour vivre de façon relativement sécurisée l'activité ? Si ce n'est le cas, l'enseignant veillera à rendre l'apprenant plus efficace dans l'exécution de la tâche en la faisant précéder d'autres tâches préparatoires (réponses à des questions, repérage de formules linguistiques, compréhensions à l'audition,...).

- **Celui des objectifs poursuivis** : l'activité que l'animateur va proposer correspond-elle aux objectifs qu'il s'est fixés ? Ceux-ci peuvent être d'ordre linguistique, fonctionnel, culturel, ...

- **Celui du sens** : cela a-t-il du sens de proposer cette activité à ce moment précis ? A-t-elle sa place dans la progression du cours ? Il se peut que le sens majeur identifié soit celui du pur plaisir ; ce but peut se suffire à lui-même car il sera de toute façon toujours accompagné d'avantages communicatifs, du fait même que le jeu proposé met en scène la langue et sa pratique.

9. Quelques propositions d'activités ludiques à exploiter dans une classe de FLE

Tous les jeux présentés ci-dessous par FRAPPE (2011) peuvent être proposés à tous les niveaux établis par le CECR : élémentaire (A1, A2), indépendant (B1, B2), expérimenté (C1, C2), à condition de s'assurer au préalable que le bagage linguistique des apprenants le permette.

1.9. Jeux phonétiques et de prononciation

- **Les vire-langues** : proposer un nouveau vire-langue chaque semaine; l'afficher au tableau et accorder aux élèves 2-3 jours pour en pratiquer la récitation à haute voix. La récitation gagnante devrait se faire de façon fluide et correcte. (Attention : ne pas en faire un exercice de mémorisation). **Exemples** :

- *Les vers verts levèrent le verre vert vers le ver vert.*
- *Ces six chauds chocolats-ci sont-ils aussi chauds quand ces six chocolats-là font leurs shows?*
- *Étant sorti sans parapluie, il m'eût plus plu qu'il plût plus tôt.*
- *je suis ce que je suis et si je suis ce que je suis, qu'est-ce que je suis?*
- *Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son chien.*
- *Didon dîna dit-on de dix dos dodus de dix dodus dindons.*

- *Un pâtissier qui pâtissait chez un tapissier qui tapissait, dit un jour au tapissier qui tapissait : «Vaut-il mieux pâtisser chez un tapissier qui tapisse ou tapisser chez un pâtissier qui pâtitse? »*

2.9. Jeux alphabétiques et orthographiques

- **Retrouver le découpage en mots** : enlever tous les blancs typographiques et les apostrophes d'une phrase et demander aux apprenants de recopier cette phrase en séparant correctement les mots. Exemple en reprenant le texte précédent: *enlevetouslesblancstypographiques etlesapostrophesd'unephraseetdemanderauxapprenantsderecopiercettephraseenséparantcorrectementlesmots.*

3.9. Jeux grammaticaux

- **Faites-le! (Emploi de l'impératif)** : un apprenant donne des ordres qu'un joueur doit exécuter en disant ce qu'il fait. Si celui-ci se trompe, il est exclu du jeu. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut utiliser l'impératif négatif. *Exemple: Ferme la fenêtre! - Je vais fermer la fenêtre. Vient au tableau! - Je viens au tableau. Ouvre ton livre! - J'ouvre mon livre.*
- **Si j'étais... (emploi de la proposition conditionnelle)** : écrire au tableau des phrases conditionnelles subordonnées et demander aux groupes d'y ajouter le plus grand nombre de phrases conditionnelles principales. Chaque bonne phrase représente un point. *Exemple: Si j'étais une fille / un garçon, * Si j'étais un président, * Si le printemps n'avait pas commencé, * Si je n'avais pas été né(e), * Si les animaux parlaient...*
- **Mimodrames (emploi des adverbes)** : un apprenant imite diverses activités et les autres essaient, en utilisant les adverbes, de décrire ses gestes. *Exemple: il écrit vite, il se lève lentement, il parle doucement, il rit bruyamment...*
- **La valise perdue (emploi des adjectifs)** : Un touriste perd sa valise et va aux objets trouvés pour la chercher. On lui pose des questions pour la décrire. *Exemple: De quelle couleur est-elle? Quelles sont ses dimensions? De quelle matière est-elle?, etc.*
- **Qui a le dernier mot? (Emploi de l'imparfait et du passé composé)** : écrire au tableau des phrases commençant par « quand ». Chaque groupe doit trouver par écrit le plus grand nombre de possibilités pour terminer cette phrase. *Exemple: Quand j'étais petit, - je buvais du lait; je ne regardais pas la télé; je me suis cassé la jambe, etc.* Ensuite les groupes lisent alternativement une de leurs phrases. Chaque phrase ne peut être donnée qu'une fois. Si l'autre groupe a aussi cette phrase, elle ne lui apporte aucun point. Chaque groupe reçoit un point par réponse correcte.

4.9. Jeux lexicaux

- **Scrabble** : recherche lexicale par commutation et combinaison de lettres. A partir des lettres d'un mot donné, faire trouver aux apprenants d'autres mots. Répartir la classe en équipes de

deux à cinq apprenants. Donner un mot en exemple pour expliquer le fonctionnement du jeu: *ÉCOLIER: relié, clore, loi, lié, col (l'accent ne joue pas un rôle important).*

- **Jeu des définitions :** l'enseignant écrit au tableau des mots se rapportant à un thème connu des apprenants. Puis il lit les définitions (périphrases) de ces mots et les apprenants doivent deviner de quel mot il s'agit. Pour rendre l'exercice plus difficile, l'enseignant ne donne pas des mots. *Exemple: Petit animal familier à poil doux, aux yeux oblongs et brillants, à oreilles triangulaires, aux griffes rétractiles (chat). Maison dans laquelle est donné un enseignement collectif (école).*

5.9. Jeux de rôles

Choisir des thèmes acceptables, en fonction de l'âge, du niveau de la classe et des habitudes culturelles. Les rôles ne sont pas forcément réduits aux personnes, on peut faire dialoguer des animaux, des objets, etc. Il est utile de fournir au départ, en l'inscrivant au tableau, un vocabulaire de base et des tournures adaptées à la situation.

Exemples de sujets de jeux de rôles à exploiter en classe de FLE :

- *Vous rencontrez un (e) ami (e) que vous n'avez pas vu(e) depuis longtemps. Vous lui racontez votre vie professionnelle et personnelle. Vous répondez aussi à ses questions.*
- *Votre frère unique a décidé de traverser la méditerranée dans une barque pour émigrer clandestinement vers l'Europe, vous n'êtes pas d'accord avec lui et vous essayez de le convaincre pour qu'il se désiste et pour qu'il abandonne cette idée.*
- *Vous êtes à Paris et vous avez perdu votre portefeuille. Vous allez au commissariat faire une déclaration de perte et l'employé vous questionne sur les circonstances de l'incident.*
- *Vous voulez réserver une chambre dans un hôtel en donnant toutes les caractéristiques. Vous parlez avec l'employé au téléphone et lui demandez des précisions.*
- *Votre meilleur ami a eu un accident. Vous allez à l'hôpital. Au bureau d'accueil, vous demandez ce qui s'est passé et des renseignements sur l'état de votre ami.*
- *Vous contactez une entreprise française qui a proposé un poste. Vous lui expliquez ce que vous pouvez faire et vous posez des questions sur le travail et les conditions matérielles.*

✓ Remarque

Il est très difficile d'opérer un choix de jeux dans le cadre d'un mémoire de fin d'études, car tout est question d'objectifs poursuivis et de publics visés. Le parcours proposé ici n'est qu'un bref aperçu de toutes les activités ludiques envisageables en cours de français langue étrangère. Cet univers offre une multitude de possibilités plus riches les unes que les autres qui sollicitent la

concentration, l'écoute, la mise en pratique des diverses capacités langagières et communicatives des apprenants.

On ne peut évidemment pas tout apprendre par le jeu, celui-ci doit représenter un « plus » dans le cheminement des apprenants, une occasion de mettre en pratique de façon agréable ce qu'ils auront appris précédemment dans un autre contexte ; un prétexte pour aller plus loin ou pour aborder une nouvelle matière, un nouveau thème.

N'hésitez pas à décomposer les jeux, ceux-ci ne doivent pas être des structures rigides.

Certains peuvent être adoptés pour le fond et adaptés au niveau de la mise en scène afin de répondre plus adéquatement aux objectifs de l'enseignant. Tous sont modulables, variables, «prolongeables». A chacun de trouver sa formule !



LA PARTIE PRATIQUE



LA PARTIE PRATIQUE

Introduction

Pour avoir une idée plus approfondie sur la réalité de l'aspect ludique dans le contexte pédagogique algérien et sur sa pertinence dans la motivation au cycle secondaire, nous avons mené une enquête dans le lycée EL EMIR ABDELKADER situé à la willaya de Tissemsilt.

Nous nous sommes appuyée, pour garantir l'efficacité de notre démarche, sur plusieurs techniques de recherche :

- Deux questionnaires : l'un adressé aux enseignants, et l'autre aux apprenants afin de vérifier et comparer ce qui a été déclaré dans les deux questionnaires.
- L'observation de classes qui nous garantit des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les élèves de 1^{ère} année secondaire et nous permet aussi de tester les activités ludiques.

Cette enquête s'est déroulée entre le 07 mars et le 10 mai 2021. D'abord, une pré-enquête a été conduite où nous avons distribué le questionnaire à trois enseignants pour le valider. Ensuite, et après quelques reformulations et réorganisation des items, nous avons généralisé la distribution du questionnaire final à trente (30) enseignants et trente (30) apprenants. Ceux qui ont répondu sont vingt (20) enseignants et trente (30) apprenants qui forment notre échantillon d'enquête.

1. Présentation de l'échantillon enquêté

Cette enquête a pour objectif de déterminer l'état actuel des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français en classe de 1A.S (la 1^{ère} année secondaire). Nous nous sommes appuyée sur les points de vue de 50 personnes interrogées (20 enseignants et 30 apprenants). Il s'agissait d'obtenir leurs perceptions et représentations des activités ludiques comme moyen pédagogique.

Les enseignants-enquêtés appartiennent aux deux sexes (féminin et masculin) d'une manière équilibrée (11 femmes et 09 hommes). Quant à leur âge, il se situe entre 24 ans, pour le plus jeune d'entre eux, et 40 pour le plus âgé. Leur expérience professionnelle varie entre 2 ans et 20 ans. Nous soulignons aussi que les personnes interrogées travaillent dans divers établissements (lycées) répartis dans différentes villes ou localités de la willaya de Tissemsilt, elles sont toutes titulaires d'une licence.

En ce qui concerne les apprenants-enquêtés, ils sont 30, pour ce qui est de la répartition entre les sexes et l'âge, nous soulignons un équilibre approximatif entre le nombre des filles et celui des garçons: 13 garçons et 17 filles. Ils sont divisés en deux groupes (bons et moins bons) ce postulat

sur le niveau des groupes est défini en fonction des résultats scolaires obtenus. Quant à leur âge, il se situe entre 14 et 17 ans.

2. Instruments d'enquête

a. Questionnaire : approche quantitative

Dans un premier temps, un questionnaire adressé aux enseignants du cycle secondaire après avoir mené une pré-enquête dans laquelle nous avons distribué le questionnaire à trois enseignants pour le valider avant de généraliser la distribution à trente enseignants dont vingt ont y répondu.

Nos questions ont été élaborées en consultation avec le directeur de recherche et en s'inspirant de quatre questionnaires différents dont trois ont été utilisés dans trois études de master ; GUITOUNE (2018) et BOADIWAA (2015), YOUSFI (2015) alors que le quatrième dans une thèse de doctorat sur le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE par MAKHLOUFI (2011).

Ce questionnaire contient une série de neuf (9) questions que nous avons regroupées en trois grandes séries :

La première série concerne la fréquence d'utilisation des activités ludiques par les enseignants. La seconde, concerne les représentations qu'ils se font des activités ludiques. L'âge, le sexe, le nombre d'expérience et l'établissement ainsi que la région de travail ont été mentionnés dans le questionnaire. L'objectif de notre questionnaire est d'avoir une idée des impressions des enseignants concernant l'emploi du ludique, son importance, son efficacité et son rôle dans l'apprentissage de la langue.

Dans un deuxième temps un questionnaire adressé aux apprenants de 1AS. Il contient dix questions fermées. Les items de ce questionnaire que nous avons regroupés en trois grandes séries vont nous renseigner sur les éléments suivants : la relation qu'entretiennent les apprenants avec le français et leur perception de cette langue; leur implication dans leurs cours de français; et leurs préférences quant aux pratiques utilisées en classe.

Pour encourager notre public à participer dans ce questionnaire, nous leur avons expliqué que celui-ci a un objectif scientifique, il vise à améliorer l'enseignement du français et l'anonymat des participants est respecté.

Après avoir distribué le questionnaire, nous avons expliqué la signification de chaque question et les consignes de ce questionnaire.

Ensuite, nous avons demandé aux apprenants de prendre leur temps en le remplissant.

b. L'observation participante de la classe

Afin de remarquer les attitudes des apprenants pendant ses différentes activités et juger par conséquent de ce qui les motive ou dé motive le plus pendant leur apprentissage nous nous sommes appuyée sur l'observation participante des classes (deux séances contenant des activités différentes ; une chanson et un jeu de rôle) ceci est censé nous garantir des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les élèves de 1A.S.

Il s'agissait d'examiner par l'observation le rôle du ludique comme moyen pédagogique suscitant la motivation.

a. Analyse des données recueillies du questionnaire par items

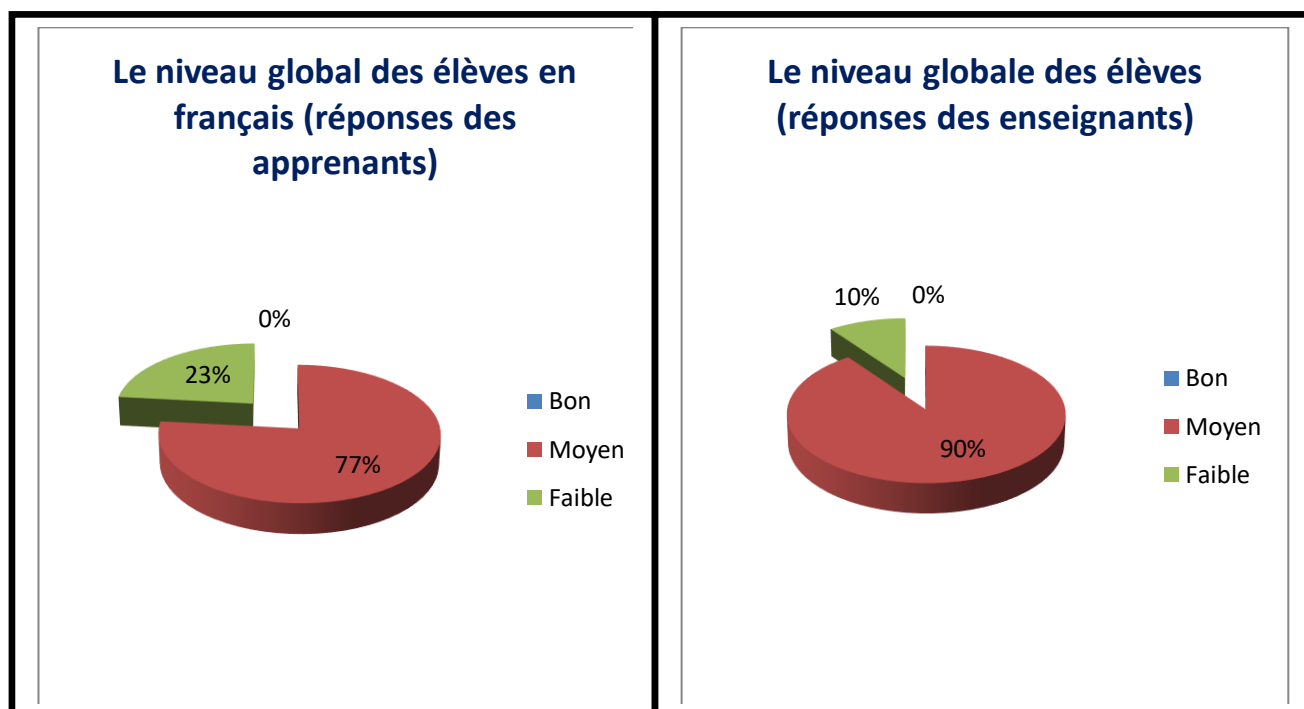
✚ Item n°01 : le niveau global des élèves en langue française.

La première question a été posée (aux apprenants et aux enseignants) dans le but d'avoir une idée sur le niveau global des élèves en langue française : « *Comment trouvez-vous votre niveau en français ?* »/ « *Comment estimez-vous le niveau global des élèves en français?* ». Les réponses obtenues sont rapportées dans le tableau ci-dessous :

Tableau N° 01 : le niveau global des élèves en français

Le niveau global des élèves en français	Réponses			
	Apprenants		Enseignants	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Bon	00	00.00%	00	00.00%
Moyen	23	76.66%	18	90%
Faible	07	23.33%	02	10%

Graphique N°01 :



L'analyse des données du tableau n°01 nous permet de remarquer une grande convergence entre les réponses des apprenants et celles des enseignants : la majorité des apprenants (76.66%) et des enseignants (90%) estiment que le niveau global en français est « moyen », un groupe restreint des deux parties (23.33% d'apprenants et 10% d'enseignants) pensent que le niveau est généralement « faible ». Cependant, aucun des sujets interrogés ne voit que le niveau est « bon » (00.00% pour les apprenants et 00.00% pour les enseignants).

Autant de facteurs sont à l'origine de la baisse du niveau des élèves. Selon FERRAH (2019), à partir du moment où on a opté pour un enseignement du français comme langue étrangère, les choses ont commencé à changer et le niveau dans cette discipline a baissé. Les raisons pour lui, sont les suivantes :

- *L'enseignement de masse s'est traduit dans la réalité par des effectifs scolaires pléthoriques dont la conséquence a été la surcharge des classes et l'absence d'un enseignement de qualité surtout dans les zones enclavées.*
- *Pour pallier ce manque, on a recruté en masse tous ceux qui pouvaient plus ou moins enseigner cette langue ou du moins qui étaient disposés à le faire. Dans une des régions d'Algérie, on a même confié cette tâche à une licenciée en Chariâa, et même à une autre en droit juridique.*
- *Qui dit Français langue étrangère dit remaniement des horaires, des programmes et des manuels. C'est à dire moins d'heures, moins de textes littéraires et plus de textes paralittéraires. L'aboutissement est inéluctablement la baisse du niveau.*

- *La fermeture des ITE (Instituts Techniques de l'Education) –structure chargée de la formation des maîtres- a engendré moins de professionnels dans l'éducation. Cela s'est passé du temps de M. SAKHRI.*
- *Qui dit FLE dit formation des enseignants en conséquence. Eh bien non. Comme pour l'approche par compétences, nos enseignants n'ont pas été formés à l'enseignement du FLE ni à l'université ni sur le terrain. La plupart continuent à enseigner comme on le leur a appris à l'école primaire ou au collège.*
- *Un autre élément relevant de la sociologie a eu des conséquences fâcheuses sur l'enseignement de cette langue : le discours social ambiant qui dévalorisait socialement cette langue au profit de la langue nationale ou de la langue anglaise. Obligatoirement cela démotive nos mioches.*

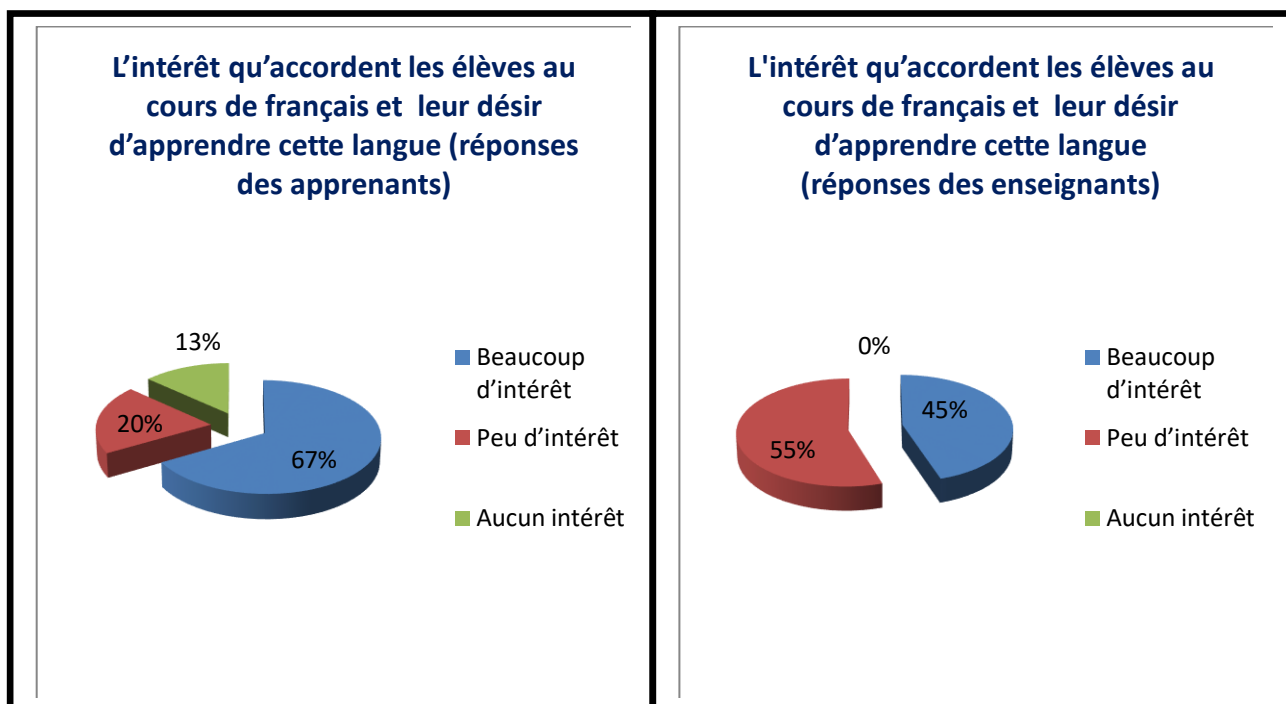
✚ Item n°02 : l'intérêt qu'accordent les élèves au cours de français et leur désir d'apprendre cette langue.

La deuxième question a été posée (aux apprenants et aux enseignants) afin de connaître le degré d'intérêt des élèves pour le français et leur désir d'apprendre cette langue: « *Aimez-vous apprendre le français ?/Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française?* ».Le tableau ci-dessous représente les résultats obtenus :

Tableau N° 02 : l'intérêt qu'accordent les élèves au cours de français et leur désir d'apprendre cette langue.

L'intérêt qu'accordent les élèves au cours de français et leur désir d'apprendre cette langue.	Réponses			
	Apprenants		Enseignants	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Beaucoup d'intérêt	20	66.66%	09	45%
Peu d'intérêt	06	20%	11	55%
Aucun intérêt	04	13.33%	00	00.00%

Graphique n°02



A travers les données du tableau n°02, nous pouvons remarquer que la majorité des apprenants interrogés (66.66%) ont déclaré aimer la langue française, ceux-ci sont avantageux à l'apprentissage de la langue étrangère, la considérant comme langue d'ouverture et d'épanouissement au monde extérieur, nous jugeons qu'ils sont déjà motivés et favorables à son égard. (20%) d'entre eux n'y s'intéressent pas trop, ils la voient comme une matière qui n'est pas différente des autres. Tandis que la minorité (13,33%) des interrogés qui n'accorde aucun intérêt au français et le rejette volontairement, veut apprendre la langue arabe. Ces jugements peuvent être les résultats de certaines influences constatées à partir de l'entourage familial et l'environnement social des élèves, la raison peut dépasser cela et se suffire dans le fait qu'ils ne s'intéressent pas aux études de façon générale, et par conséquent ne sont pas favorables à la langue française.

Les réponses des enseignants différaient de ce qui a été dit par les élèves, du fait qu'un grand nombre d'enseignants (55%) estiment que leurs apprenants n'accordent que « peu » d'intérêt au cours du français, (45%) d'entre eux pensent que l'intérêt des étudiants pour la leçon est « bon », alors que la minorité a déclaré l'absence d'intérêt des apprenants pour le français.

Le manque d'intérêt des élèves, pour les enseignants, peut avoir plusieurs causes, les plus influentes sont : la démotivation et le manque de pertinence de l'école par rapport à leurs attentes.

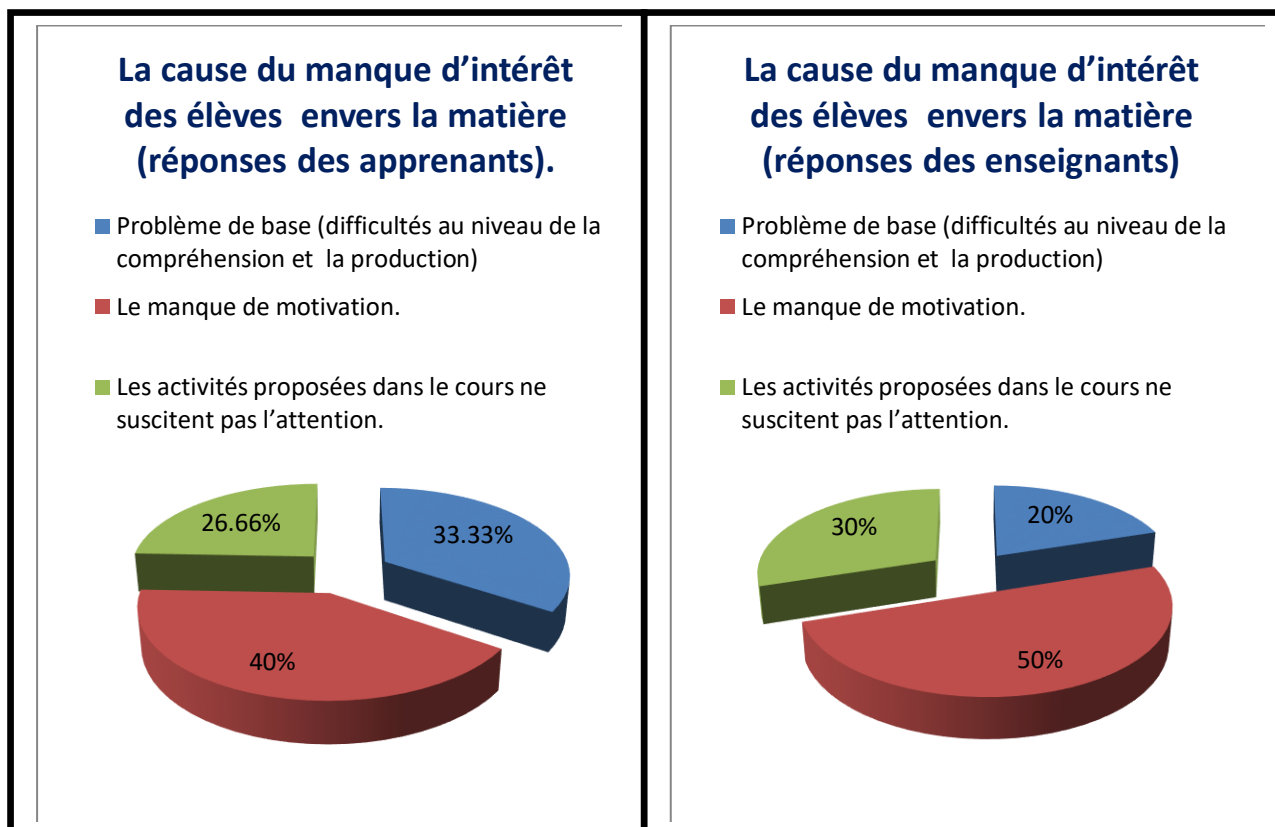
✚ Item n°03 : la cause du manque d'intérêt envers la matière.

La question n°03 qui a été adressée aux apprenants et aux enseignants, nous permettra de connaître la cause principale du manque d'intérêt des apprenants pour la langue française : « *D'après-vous, quelle est la cause de votre difficulté en français? / Quelle est la cause du désintérêt de vos élèves d'après vous?* ». Les réponses sont présentées dans le tableau suivant :

Tableau N° 03 : la cause du manque d'intérêt envers la matière.

La cause du manque d'intérêt des élèves envers la matière	Réponses			
	Apprenants		Enseignants	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Problème de base (difficultés au niveau de la compréhension et la production)	10	33.33%	04	20%
Le manque de motivation.	12	40%	10	50%
Les activités proposées dans le cours ne suscitent pas l'attention.	08	26.66%	06	30%

Graphique n°03



A travers les données collectées dans le tableau n°03, nous pouvons constater que le manque de motivation des élèves qui a été mentionné par la majorité des interrogés (40% d'apprenants et 50% d'enseignants), est en tête des causes de leur désintérêt pour la langue française, suivi du caractère inapproprié des activités proposées dans le manuel scolaire pour (26.66% d'apprenants et 30% d'enseignants), et du problème de base traduit à travers les difficultés des élèves au niveau de la compréhension et la production, cité comme cause de désintérêt d'après (33.33% d'apprenants et 20% d'enseignants).

Certains collègues interrogés ont précisé d'autres causes qui influencent l'intérêt des élèves envers la matière en avançant quelques réponses parmi lesquelles nous citons les suivantes : Une enseignante a déclaré : « D'après ma petite expérience, j'ai constaté que les élèves ne développent pas les mêmes capacités ni le même rythme d'apprentissage, ce qui crée une hétérogénéité d'intérêt en classe », une autre a ajouté : « La majorité de mes élèves n'ont pas appris le français au primaire, ils n'avaient pas de profs... ! », un troisième a répondu : « Pour moi, il est difficile de pointer du doigt une seule raison, c'est peut-être des facteurs environnementaux, peut-être familiaux, ou c'est peut être effectivement cet isolement face aux tablettes, on ne sait pas très bien où est le problème ».

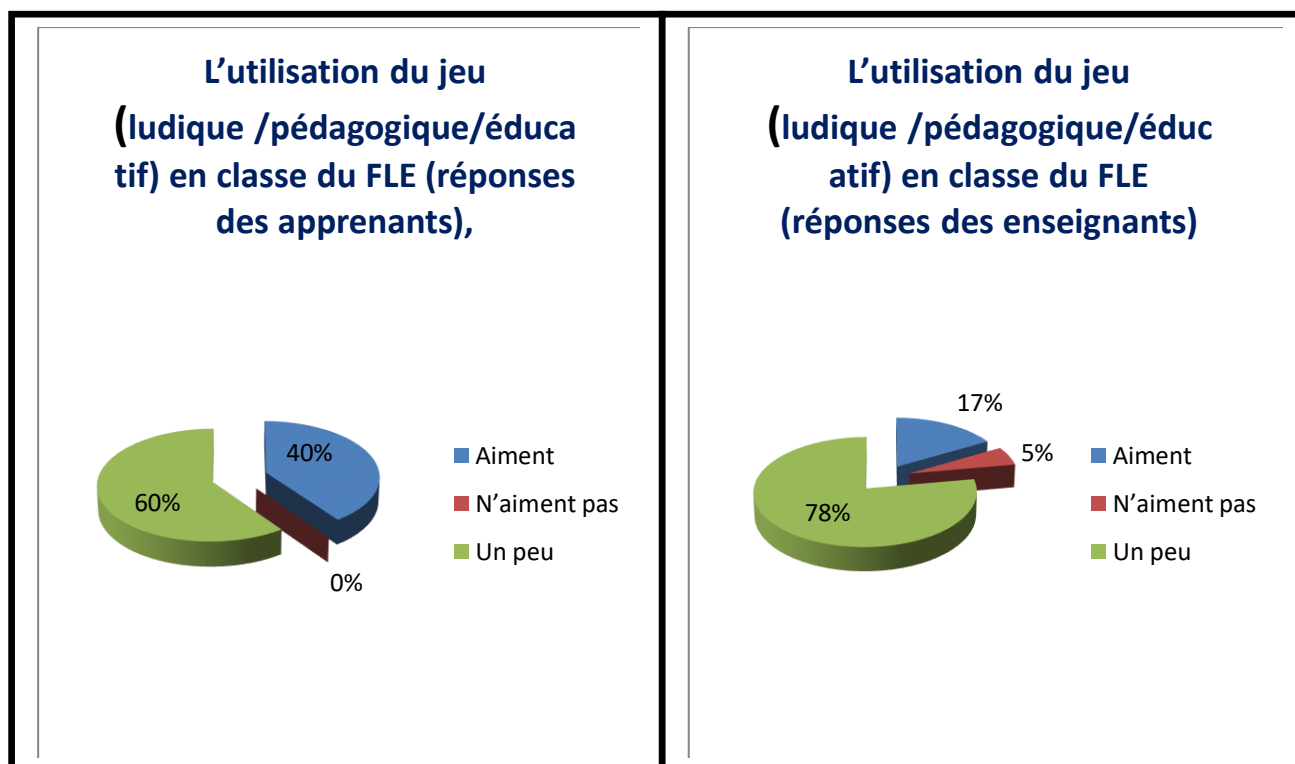
✚ Item n°04 : l'utilisation du jeu (ludique /pédagogique/éducatif) en classe du FLE

La quatrième question a pour objectif d'avoir une idée sur les impressions des étudiants et des enseignants concernant l'emploi du ludique en classe : «*Est-ce que vous aimez quand votre prof utilise les jeux (ludiques, éducatifs et pédagogiques) en classe ?/ Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?* ». Les réponses obtenues sont rapportées dans le tableau ci-dessous :

Tableau N° 04 : l'utilisation du jeu (ludique /pédagogique/éducatif) en classe du FLE

L'utilisation du jeu (ludique /pédagogique/éducatif) en classe du FLE	Réponses			
	Apprenants		Enseignants	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Aiment	28	93.33%	06	30%
N'aiment pas	00	00.00%	02	10%
Un peu	02	06.66%	12	60%

Graphique n°04



Le tableau n°04 montre que la majorité absolue d'apprenants (93.33%) aiment l'utilisation du ludique en classe, quelques uns l'aiment un peu (6.66%), tandis que personne des sujets interrogés (00.00%) ne déteste le jeu.

Les réponses des enseignants indiquent qu'un nombre élevé d'entre eux (60%) ne font recours que « parfois » au ludique, ce qui montre qu'ils n'aiment pas trop son utilisation en classe, par contre (30%) des instituteurs interrogés ont déclaré une utilisation très fréquente du ludique dans leur pratique pédagogique.

Deux raisons ont été soulevées par les enseignants (10%) pour justifier l'absence du ludique dans leurs pratiques pédagogiques. Certains par pure volonté de rejet à cause des représentations négatives qu'ils se font des activités ludiques. Pour eux ce ne sont que de simple passe-temps, alors pourquoi perdre le peu de temps qui leur est destiné dans leur pratique pédagogique ? Mais, d'autres par crainte d'échouer et cela s'explique par un manque de familiarisation avec ce type d'activités.

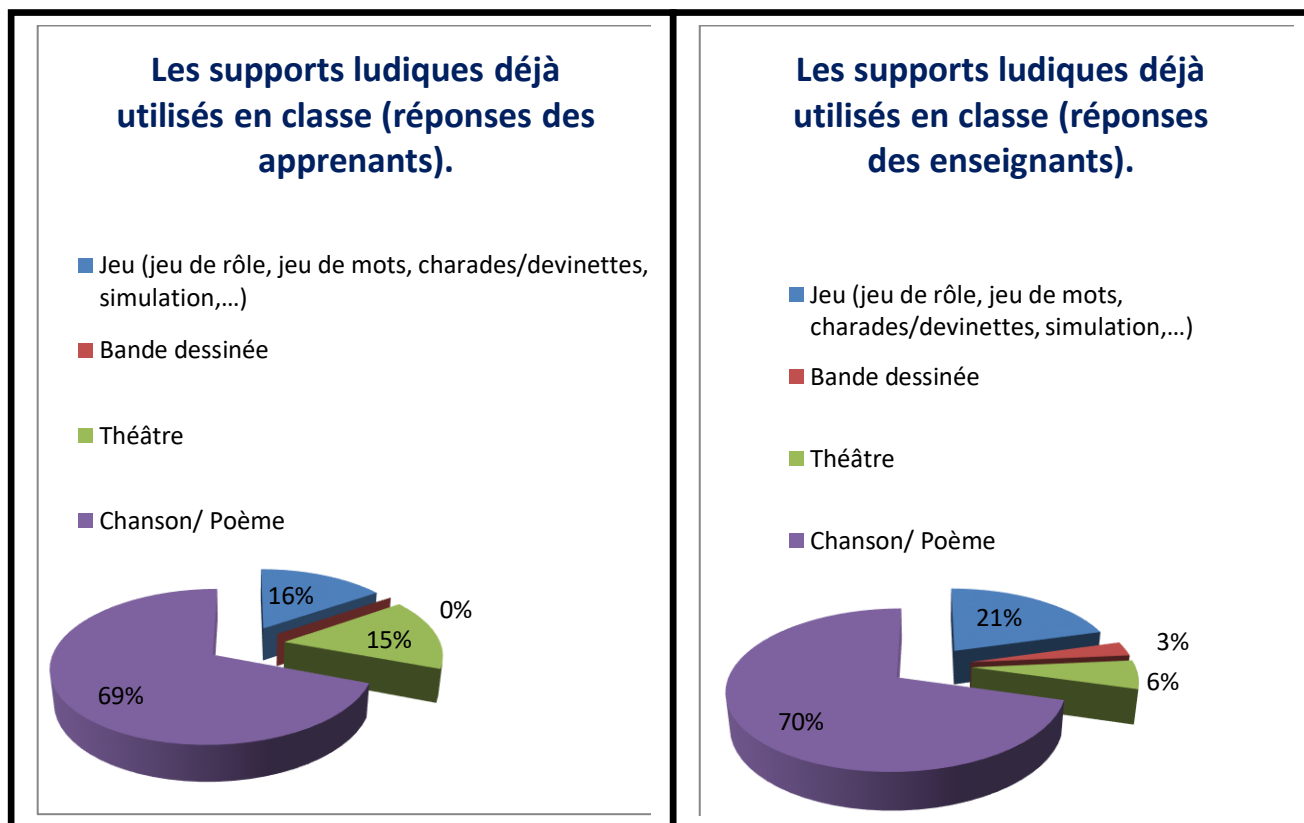
Item n°05 : les supports ludiques déjà utilisés en classe

La question n°05, adressée aux apprenants et aux enseignants, nous permettra de savoir quels supports ludiques sont les plus utilisés en classe : « *Quels types d'activités ludiques avez-vous déjà utilisé en classe avec votre prof? / Quels sont les supports ludiques que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants ?* ».Le tableau n°05 résume les réponses obtenues.

Tableau N° 05 : les supports ludiques déjà utilisés en classe.

Les supports ludiques déjà utilisés en classe.	Réponses			
	Apprenants		Enseignants	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Jeu (jeu de rôle, jeu de mots, charades/devinettes, simulation,...)	08	26.66%	07	35%
Bande dessinée	00	00.00%	01	5%
Théâtre	08	26.66%	02	10%
Chanson/ Poème	14	46.66%	13	65%

Graphique n°05



D'après le tableau ci-dessus, les chansons et les poèmes sont bien évidemment en tête des supports pédagogiques utilisés en classe de langue pour (46.66% d'apprenants et 65% d'enseignants), suivis des jeux (jeux de rôle, simulation...) d'après (26.66% d'apprenants et 35% d'enseignants), du théâtre (26.66% d'apprenants et 10% d'enseignants), et de la BD qui a occupé le bas de l'ordre, ce qui a été bien confirmé par les apprenants (00.00%) et les enseignants (10%).

D'autres collègues interrogés ont mentionné la proposition des discussions sur des sujets variés comme une activité ludique qu'ils exploitent le plus souvent en classe dans le but d'amener les élèves à prendre position.

✚ Item n°06 : l'utilisation fréquente de l'activité ludique en classe : un facteur de motivation des élèves et de facilitation de leur apprentissage du FLE.

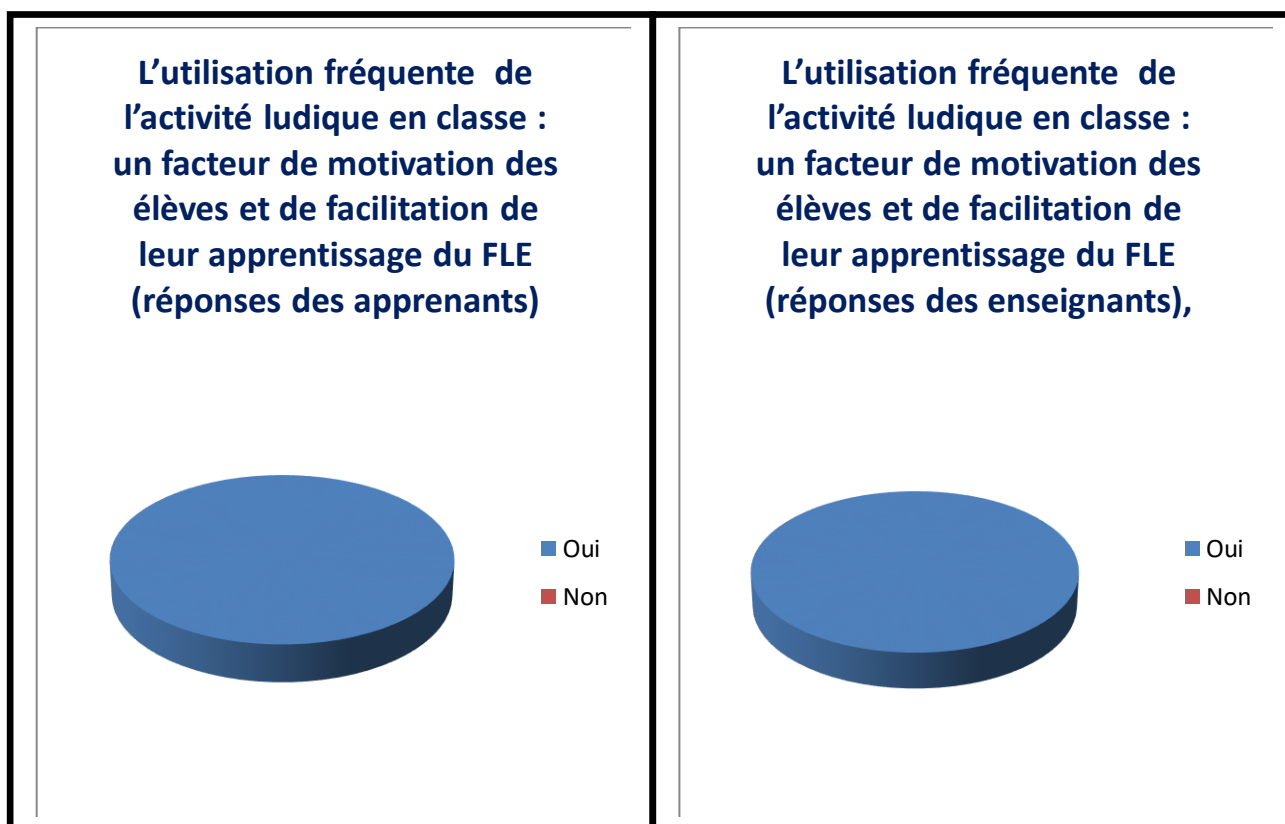
La dernière question a été posée aux apprenants et aux enseignants en parallèle afin de connaître leurs impressions concernant l'emploi du ludique, son importance, son efficacité et son rôle dans la favorisation de la motivation et la facilitation de l'apprentissage de la langue : « *Pensez-vous que l'utilisation fréquente de l'activité ludique en classe pourrait être un facteur de motivation chez les élèves dans leur apprentissage du FLE? Pensez-vous que les activités ludiques*

facilitent-elles l'apprentissage de la langue française? ». Les résultats obtenus sont rapportés dans le tableau n°06.

Tableau N° 06 : l'utilisation fréquente de l'activité ludique en classe : un facteur de motivation des élèves et de facilitation de leur apprentissage du FLE.

L'utilisation fréquente de l'activité ludique en classe : un facteur de motivation des élèves et de facilitation de leur apprentissage du FLE.	Réponses			
	Apprenants		Enseignants	
	Nombre	Pourcentage	Nombre	Pourcentage
Oui	30	100%	20	100%
Non	00	00.00%	00.00	100%

Graphique n°06



D'après les résultats de ce questionnaire, nous pouvons dire qu'il y a un accord à l'unanimité concernant les bienfaits et les avantages des activités ludiques pour l'apprentissage du français. Tous les apprenants, sans exception, étaient avec l'emploi de ces activités pendant les cours. Ils pensent que les activités ludiques développent la prononciation, la lecture et enrichissent le vocabulaire. Ils sont d'accord aussi avec l'idée que ces activités facilitent l'apprentissage de la langue française. Pour eux, l'utilisation de ces activités les sort du cadre habituel de cours qui provoque souvent l'ennui et la monotonie. Le ludique constitue pour eux un élément motivant permettant de créer une atmosphère appropriée à l'apprentissage.

De leur part, tous les enseignants interrogés estiment que l'emploi de ces activités change le mode de cours. Quelquefois, il y a des cours qui engendrent la monotonie pour les apprenants, mais les activités ludiques changent l'atmosphère de la classe et attirent l'attention des apprenants. Selon eux, même les apprenants qui sont modestes et timides essaient de participer, car ces activités qui sont considérées comme un moyen efficace pour la maîtrise d'une langue étrangère suscitent l'enthousiasme, la créativité et permettent de développer certaines capacités chez les apprenants comme la prononciation et l'acquisition du lexique tout en apprenant dans un climat de compétition et d'amusement.

b. Deuxième outil méthodologique : les activités ludiques en classe

La classe de FLE est l'espace propice pour vérifier l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de cette langue étrangère. Pour notre expérimentation nous avons essayé d'examiner de près l'efficacité de ces outils via leur mise en place en vue de vérifier leur rapport avec la motivation des apprenants, l'amélioration et la facilitation de l'apprentissage du FLE.

1.1. Expérimentation des activités ludiques

Notre tâche ne s'est pas limitée aux représentations qu'ont les apprenants du cycle secondaire au sujet de l'activité dite ludique mais nous sommes allée encore plus loin en ayant recours à un deuxième mode de recueil de données visant à décrire, de façon aussi objective que possible, ce qui se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leurs efficacité en matière de motivation. En effet, grâce à la collaboration de deux enseignantes

exerçant au lycée «EL EMIR ABDELKADER», nous avons pu tester quelques activités ludiques dans les classes de 1AS.

Notre choix s'est porté sur ce niveau vu son importance dans le système éducatif algérien. Il s'agit d'une phase importante dans la structuration de la personnalité de l'adolescent qui passe de l'âge enfant à l'âge adolescent (Le nouveau programme de français de la 1ère année secondaire, 2011). De ce fait, il est important de donner une nouvelle dynamique à l'apprentissage de la langue française tout en assurant une transition en souplesse entre les différents cycles à savoir du moyen au secondaire.

1.2. Description/ analyse des activités ludiques observées

Activité N° 1 : «L'utilisation d'une chanson »

Notre choix de la chanson n'est pas anodin, cette dernière constitue un moment privilégié dans un cours de langue qu'il ne faut pas assécher par des exercices de systématisation, comme l'affirme HONORE (2006) : « *La chanson et la comptine sont les supports ludiques par excellence* ».

L'activité avait duré une heure, l'objectif visé par l'enseignante dans la séquence écoutée consistait à mettre ses apprenants dans une situation d'interaction authentique leur permettant de mettre en œuvre leurs connaissances antérieures. Il s'agissait d'exploiter une chanson, dont le titre est « Objectif terre »-*Musique et chant : RIDAN*, comme support ludique.

Cette activité a été menée avec des apprenants de la « 1AS ». Cette classe, composée de 20 apprenants issus d'un milieu socio-économique hétérogène, a été choisie parce que d'après l'enseignante les élèves présentent des difficultés de compréhension de cette langue étrangère. Cette situation engendrait un désintéressement total aux cours. Ce qui justifiait l'intérêt de l'enseignante pour ce type d'activité (intérêt à la fois pédagogique et psychologique). Cette dernière visait également à:

- *sensibiliser les apprenants à l'aspect esthétique de la langue et aux images du discours à partir d'un support ludique (chanson).*

- *Ecouter, lire un chant d'auteur pour exprimer son individualité et son point de vue.*

- *Encourager l'interaction en classe et développer la compétence orale.*

Cette séance d'activité ludique était la phase ultime d'une unité pédagogique (*projet II : la lettre ouverte (argumentation)*) et permettait un regard évaluateur (même informel) sur ce qu'ils avaient retenu ou non de la séquence en question et sur l'appropriation et la mise en situation de ces acquis. Cette activité n'était pas isolée du contexte d'apprentissage. L'objectif principal de cette unité était de permettre aux apprenants d'argumenter pour défendre ou réfuter un point de vue. Avant d'aboutir à cette phase finale du projet les apprenants avaient eu sept séances pendant lesquelles avaient été développées plusieurs compétences relatives à l'organisation et leur

implication dans l'argumentation : « *le modèle argumentatif (structure)* », « *la thèse défendue* », « *la distinction entre les arguments et les exemples* », « *les articulateurs qui structurent le discours argumentatif (articulateurs logiques, de classement et d'illustration)* », « *les verbes d'opinion* »...

Attitudes des apprenants

Dès le lancement de l'objectif de cette séance par l'enseignante, les élèves avaient réagi positivement, par conséquent, nous avons pu constater l'éveil de leur intérêt envers ce qu'ils vont écouter, ils avaient l'air motivé, curieux et avaient vraiment envie de découvrir de quoi s'agira-t-il.

L'enseignante a commencé la séance par une approche globale via la projection de la photo du chanteur, le questionnement des élèves sur les informations qu'ils ont sur lui et leur anticipation du thème du chant qu'ils vont écouter. Ces derniers ont réagi par une variété de réponses émettant des hypothèses de sens.

Lors du lancement de la chanson, un silence impeccable régnait dans la salle de cours si bien que l'on peut entendre les mouches voler, par ailleurs, l'ensemble des apprenants même ceux qui s'intéressaient rarement aux cours avaient les yeux rivés sur l'image projetée et les oreilles bien ouverts, ils suivaient avec une attention particulière l'ensemble des paroles contenues dans la chanson.

Après la première écoute, et la phase de la vérification des hypothèses de sens, les apprenants ont pu découvrir que cette chanson est un véritable hymne à l'environnement et à l'humanisme et que son thème est bien “ la planète Terre”.

Afin que les élèves puissent comprendre les paroles du chant en question, l'enseignante leur a distribué la chanson en version papier et leur a demandé de la lire silencieusement puis la compléter en s'appuyant sur le support audio dont la vitesse de lecture était en mode ralenti dans le but de faciliter la compréhension.

Les paroles de la chanson

« *Objectif Terre* »

*Elle pleure, elle pleure, elle pleure ma
...planète.....*

*Elle sent qu'sa fin est proche et ça la
rend folle*

*Dites-leurs, dites-leurs, dites-leurs qu'ils
sont fous*

*La terre en a ras-le-bol un point c'est tout
(.....Refrain.....)*

*Aujourd'hui j'ai d'la chance, j'suis
encore là*

*J'vais pouvoir voir le ciel encore une
...fois...*

*L'air pur ici aussi se fait si rare
Que même les clébardes disent qu'y'en a
marre*

De respirer cette merde à plein poumons..

*Tout ça pour qu'un petit con gagne des
...millions...*

*Tu sais qu'notre vie de chien nous suffit
bien*

*Pas besoin de chopper le cancer des êtres
...humains....*

*Nous payerons cher sans doute votre
.....insolence...*

*Pour jouer avec ce monde par
...négligences...*

*Les frontières de vos cartes n'y feront
rien*

*Cette terre n'est pas à nous vous le saurez
bien
(.....Couplet.....)*

*Elle pleure, elle pleure, elle pleure ma
...planète.....*

*Elle sent qu'sa fin est proche et ça la rend
folle*

*Dites-leurs, dites-leurs, dites-leurs qu'ils
sont fous*

*La terre en a ras-le-bol comme nous / un
point c'est tout
(.....Refrain.....)*

La nature est à moi, je suis samère...

*Vous déchainerez mes nerfs je serai
...guerre...*

*Qu'elle vole sur vos maisons, au-delà des
...mers...*

*Vous donnerez des noms à mes colères
Vous êtes la raison de vos prières
Et vous aurez raisons de vos cimetières
Qu'elles jaillissent les eaux sur votre
...espèce...*

*Vous n'aurez plus conscience d votre
petitesse*

*Je ferai de vos villes ce bel ...enfer...
Plus chaleureuses encore qu'le
...paradis...*

*Vous tremblerez de peur dans vos
demeures*

*Car l'homme a fait de l'homme cette chose
sans ...vie...
(.....Refrain.....)*

Musique et chant : Ridan

Lors de l'approche analytique, les élèves les plus doués étaient des éléments moteurs de la classe car ils se posaient toujours plein de questions pertinentes aux sujets du sens des mots, leur prononciation, leur écriture... et donc en faisaient profiter les autres.

Après la troisième écoute, et lors de la phase de la complétion collective des paroles de la chanson photocopiee, nous avons pu remarquer la bonne interaction et ressenti la forte motivation des apprenants, de façon que même les plus faibles ont pu prendre la parole via leur participation répétitive à la correction. Et à la fin de la séance, nous avons constaté que la majorité des apprenants a pu déduire les caractéristiques formelles de la chanson, et de retenir voire répéter par cœur son refrain:

*«Elle pleure, elle pleure, elle pleure ma planète
Elle sent qu'sa fin est proche et ça la rend folle
Dites-leurs, dites-leurs, dites-leurs qu'ils sont fous
La terre en a ras-le-bol un point c'est tout »*

Tout au long de cette activité on a constaté que les apprenants aiment travailler avec des supports qu'ils soient iconographiques, sonores ou vidéos. La première remarque que nous avons dégagée est que l'appareil audio a pleinement éveillé l'intérêt et la curiosité des apprenants qui attendaient avec impatience ce qu'ils allaient écouter.

La deuxième remarque concerne la chanson, elle a aussi d'autres vertus, elle permet de travailler plusieurs capacités en même temps, l'expression corporelle, l'oreille interne, la production de sons.

La troisième remarque a trait au rythme et à la mélodie qui ont développé la compétence de mémorisation ; on acquiert de nouvelles composantes linguistiques surtout au niveau de la phonétique et de la phonologie.

La quatrième remarque réside dans le fait de chanter la chanson à la fin du cours et qui a permis aux apprenants timides une insertion au sein de leur groupe classe, du moment que tout le groupe doit réciter sans crainte du regard d'autrui. Ainsi, même les apprenants qui se sentent inférieurs se solidarisent avec leurs camarades dans le souci de réussir un travail commun.

Durant cette séance, la plus grande des difficultés n'était pas d'intéresser les apprenants ou de les motiver parce qu'ils l'étaient dès le début de la séance, mais plutôt de comprendre les mots et le sens de la chanson. La difficulté pour les apprenants, quel que soit leur niveau linguistique, est de comprendre ce qui est dit dans le document.

En dépit des difficultés rencontrées dues, d'une part à l'étrangeté de la langue française pour apprenants et d'autre part à l'insuffisance du bagage linguistique qui leur assure une sécurité linguistique, nous avons pu remarquer l'effet favorable qu'engendre un contexte ludique pour l'apprenant qui apprend sans se rendre compte. Motivé par ce nouvel état d'esprit qui le libère du carcan de la répétition, cet apprenant se prend en charge, acquiert une autonomie et avance progressivement en s'amusant. Après une heure d'écoute des énoncés du dernier enregistrement on a pu aboutir à l'unanimité des membres du groupe classe d'exprimer leurs sentiments de joie vis-à-vis de l'expérience vécue, les apprenants ont aimé ce type d'activité, et pensent qu'il a plein de vertus et que cette expérience doit se généraliser et embrasser tous leurs apprentissages.

Activité N° 02 : « Les jeux de rôle en classe »

La classe et le cadre rigide qu'elle engendre dans certaines situations d'apprentissage ne permettent pas de déclencher une interaction authentique dans la plupart des cas. La didactique des langues étrangère s'est attelée à la tâche et à donner naissance à des techniques de simulation dans le but d'offrir aux apprenants une multitude de situations auxquelles ils seront confrontés et dans lesquelles ils auront obligatoirement recours à employer la langue étrangère, ces techniques permettent aux apprenants de faire ressortir et d'exploiter à bon escient leurs talents théâtraux. Ces exercices ont plusieurs formes:

- Exercices de dramatisation dans lesquels chaque apprenant peut jouer un rôle, dont il reproduit des dialogues utilisés dans les méthodes actuelles.
- Petits sketches ou saynètes qui sont le fruit de l'imagination des apprenants, écrits, mis en scène et joués devant leurs camarades.
- Jeux de rôle ou rien n'est préparé à l'avance, on attend de l'apprenant d'interagir d'une façon naturelle et spontanée comme dans un dialogue normal.

D'autre part, il y a les exercices de créativité qui permettent aux apprenants de mobiliser le vocabulaire et les structures déjà acquises, en classe, en les faisant sortir du cadre dans lequel ils ont été appris. Cette utilisation personnelle contribue à consolider : « *le palier capital de tout apprentissage* » (WEISSE, 1983 p.08). Ce seuil est difficile à atteindre, si l'on utilise les exercices proposés par les méthodes actuelles. A ces techniques précédemment citées s'ajoutent deux autres qui semblent les plus adéquates pour déclencher une interaction aussi authentique et impliquante que possible et que nous tenterons de survoler le jeu de rôle.

Ce jeu a pour objectif d'entraîner les apprenants à réagir spontanément dans différentes situations de communication. Le déroulement consiste à inventer une situation conflictuelle qui implique toute la classe. L'enseignant a pour rôle d'exposer le problème, de désigner les

personnages sans donner des détails sur le comportement de chaque participant, il se contentera de présenter le jeu de rôle en mettant l'apprenant dans une situation qui l'incite à réagir.

C'est, en fait, une autre situation ludique que nous avons pratiquée avec le même échantillon d'apprenants. Le jeu a consisté en une interprétation de scènes d'échanges de rôle en langue étrangère.

Cette activité avait pour but d'amener les apprenants à être dans une situation idéale de bain linguistique et de réflexion dans la langue cible en faisant en sorte qu'ils soient en mesure de communiquer dans diverses situations, ce qui leur permettra d'enrichir leur vocabulaire par les nouvelles expressions et les formules usuelles que l'on croise au quotidien.

Lors de cette séance, les apprenants, à tour de rôle, tirent un des bouts de papier sur lesquels l'enseignante a écrit diverses situations, choisissent un binôme et jouent la situation demandée parmi les suivantes :

Vous êtes au restaurant et au moment de payer, vous ne trouvez pas votre portefeuille. Vous discutez avec le patron du restaurant pour trouver une solution.

Vous rencontrez un(e) ami (e) que vous n'avez pas vu (e) depuis longtemps. Vous lui racontez ce que vous avez fait dans votre vie. Vous répondez aussi à ses questions.

Vous voulez réserver une chambre dans un hôtel. Vous parlez avec l'employé au téléphone, vous lui donnez toutes les caractéristiques de la chambre que vous voulez et vous lui demandez des précisions.

Vous voulez arrêter de faire vos études. Votre mère n'est pas d'accord. Discutez !

Votre frère unique a décidé de traverser la méditerranée dans une barque pour émigrer clandestinement vers l'Europe, vous n'êtes pas d'accord avec lui. Vous essayez de le convaincre pour qu'il se désiste et pour qu'il abandonne cette idée.

Votre meilleur ami a eu un accident. Vous allez à l'hôpital. Au bureau d'accueil, vous demandez ce qui s'est passé et des renseignements sur l'état de votre ami.

Vous êtes dans la rue quand vous voyez un homme qui bat son petit enfant violemment, vous décidez d'intervenir en le convaincant de la dangerosité de la violence contre les enfants.

Vous vous sentez malade, vous allez chez le médecin pour lui expliquer les symptômes de votre maladie.

L'enseignante a demandé aux apprenants de préparer en binômes et avec son aide les scénarios des situations de vie courante choisies durant 10 minutes avant de les interpréter devant leurs camarades en 5 minutes.

Lors de la préparation, l'enseignante a mis les apprenants dans le choix des rôles de chacun et dans la compréhension de la situation de communication visée, elle leur a aussi donné le vocabulaire nécessaire relatif à leur thème, ensuite elle les a laissés réfléchir en vue d'utiliser les phrases et les mots adéquats.

Après avoir terminé les préparations l'enseignante a demandé de commencer l'interprétation des rôles. Dans cette phase, nous avons remarqué que l'attitude de l'enseignante était très encourageante dans le but de mettre les participants à l'aise.

Dans ce contexte, WEISSE (1983 p.8) affirme que :

« Il est certain que l'approche ludique peut enrichir de façon significative la pratique pédagogique, elle implique cependant de la part de l'enseignant un changement de rôle et d'attitudes, il sera avant tout un animateur, quelquefois un arbitre, souvent une personne ressource, une espèce de dictionnaire ambulante que les élèves peuvent consulter au cours de ces activités et exercices ».

De plus que, la participation de l'adulte au jeu doit être discrète et émane d'une initiative de la part des apprenants, il est souhaitable dans ces cas de laisser aux élèves leur tranquillité. Cela ne signifie en aucun cas que l'élève est abandonné dans le brouhaha, mais l'enseignant est appelé à faire vivre par sa personnalité, une ambiance, où l'apprenant apprend avec plaisir et enthousiasme, Ces conditions sont déterminantes pour la réussite du jeu. Un enseignant qui aborde ses apprenants avec souplesse, stimule chez eux des attitudes positives tandis qu'un enseignant ferme suscite chez eux des comportements catégoriques et agressifs ; la valeur de l'adulte ne se situe pas dans l'acquisition par la technique mais plutôt dans le reflet de son équilibre personnel, de son épanouissement, de l'amour qu'il éprouve à la vie et aux autres. Sur le plan didactique, la tâche de l'adulte réside en l'organisation de l'espace, du temps et des groupes avec souplesse. .

Nous illustrons nos propos par un texte de SEMANDISSE et .BUONOMO (1988 p.09). « *Le maître est celui qui libère, qui organise et qui observe, c'est par une compréhension fondée sur l'encouragement, la motivation, l'activité, la confiance amicale, sans reléguer l'usage correct et aisé du langage élaboré, que pourra être mise en pratique une meilleure communication* ».

Attitudes des apprenants

Si au début personne ne voulait passer en premier, par la suite, et après les premiers instants de trac et de timidité, l'ensemble des présents ont réclamé leur passage et se sont acquittés de leur rôle dans des conditions acceptables, cependant on a pu constater que les lacunes des apprenants ont résidé dans la prononciation, le ton souvent inadapté, et dans la lenteur du débit des phrases. Cette activité a favorisé la prise d'initiative des apprenants et a pu susciter davantage le désir d'apprendre et de réussir. Solliciter l'imaginaire est donc un moyen de stimuler l'attention et d'optimiser les capacités intellectuelles des apprenants présents.

Dans cette activité, Les élèves pouvaient alors utiliser la langue en situation authentique. En effet, l'association du langage et de l'action ont suscité l'enthousiasme des enfants et leur a donné la possibilité de se servir de la langue de façon autonome.

L'activité a très bien fonctionné même si beaucoup d'apprenants ont été frustrés de ne pas pouvoir venir jouer devant les autres. Ils ont été très enthousiastes et la répartition des rôles a suscité quelques fois quelques éclats de rires.

Cependant, le temps de la préparation était insuffisant pour les apprenants du fait qu'il y a eu parfois un blocage survenu lors de la prise de parole, il aurait été préférable, donc, de leur en accorder davantage.

Il est favorable donc pour ces exercices de laisser aux apprenants quelques minutes de réflexion sur le problème, puis leur demander de choisir un rôle, ensuite disposer le décor nécessaire au jeu pour donner l'impression qu'il s'agit d'une situation réelle, enfin le jeu commence ! Les apprenants ne doivent pas se sentir dans un carcan qui les oblige à continuer, ils pourront s'arrêter quand ils voudront mais aboutir à une solution ou un compromis.

Il est préférable aussi de répartir le groupe de classe en petits groupes qui leur donnent l'impression de vivre une véritable interaction sociale. Une telle situation d'apprentissage exige un inversement de rôle de la part des deux axes nodaux du processus d'apprentissage. L'enseignant est amené à se démunir volontairement de ses pouvoirs de chef d'orchestre, puisque le travail d'équipe doit se dérouler dans un climat où règne une tolérance, une franchise et une liberté d'expression qui encourage chaque apprenant à participer selon ses capacités et où les chances sont égales pour tous les membres du groupe.

Nous soulignons que cette activité qui a pour objectif d'être plaisante et amusante, a eu un impact positif, d'une part, sur les compétences linguistiques des apprenants en donnant lieu à des productions orales et écrites, et d'autre part, sur le maintien de l'enthousiasme, de la motivation et du désir d'apprendre chez les élèves durant toute la séance.

En choisissant des jeux langagiers comme support et outil pédagogique, nous avons pu favoriser la prise de parole des élèves, construire leur place d'interlocuteur et travailler leurs capacités argumentatives dans la classe de FLE.

La pratique pédagogique menée à travers ces deux activités nous a permis de déduire que l'apprentissage d'une nouvelle langue à l'aide d'activités ludiques se fait aisément et inverse les rôles : (enseignant/enseigné). En effet, l'apprenant devient l'exclusif acteur de ses propres apprentissages, quant à l'enseignant il n'est qu'observateur, sa participation se limite à des orientations sollicitées par l'apprenant en cas de besoin.

L'activité ludique a été un terrain favorable et stimulant à cette volonté de conquérir et de s'approprier le langage. Les jeux peuvent être introduits en classe de manières très diverses : éléments de cours, activités intermédiaires, entre les séances de travail, etc. En outre, ils ont l'avantage de mobiliser les compétences de compréhension et d'expression et de mettre en œuvre des connaissances sur le système de la langue française (grammaire, vocabulaire, etc.). Ajoutons à cela que la créativité des apprenants est largement sollicitée. Par conséquent, ces apprenants peuvent travailler différentes compétences langagières et produire différents types de discours

(*argumentatif, narratif, explicatif*) à travers les jeux. Cette expérience sur le jeu s'est révélée très positive, bien qu'incomplète. Les élèves ont réclamé avec passion les séances de jeu, impatients à chaque étape du travail, de s'y replonger, de découvrir et de créer.



CONCLUSION GENERALE



Conclusion générale

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer l'impact de l'activité ludique comme facteur motivant dans la classe de première année secondaire et notamment son rôle comme élément motivateur susceptible de stimuler et favoriser la motivation des apprenants dans l'apprentissage du français langue étrangère dans les écoles secondaires en Algérie.

Notre intérêt, à travers cette expérimentation pédagogique, effectuée dans le cadre d'une étude didactique du français langue étrangère, est de suggérer de nouvelles pratiques pédagogiques pour permettre aux apprenants de retrouver l'envie et le plaisir d'apprendre le FLE dans une optique motivationnelle. Pour ce faire nous avons opté pour l'activité ludique que nous jugeons comme l'outil d'apprentissage le plus adéquat pour favoriser le plaisir de l'appropriation de la langue et faciliter l'acte pédagogique en offrant le climat propice aux apprenants de travailler agréablement. Notre travail vise donc à soulever le voile sur les bienfaits que l'emploi d'une telle démarche permet de faire acquérir à l'apprenant dans son accès à la langue cible dans le cadre des nouveaux programmes.

Notre ambition, d'adopter un nouvel état d'esprit, dans l'enseignement/ apprentissage du FLE, nous a placé au milieu de deux attitudes complètement opposées, l'une qui idéalise le jeu, et le considère comme remède miracle à la démotivation des apprenants et une autre qui doute de l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE. En ayant pour souci de répondre à notre questionnement de départ : le recours au ludique, motive les apprenants et favorise leur interaction voire leur intérêt envers la langue française. On a mené une recherche qui nous a permis d'affirmer l'hypothèse émise au départ, traduite par les taux auxquels ont abouti les apprenants et que l'observation de l'application de ces activités en classe nous a révélé.

D'après les résultats encourageants que nous avons obtenus à travers notre enquête, nous avons pu confirmer nos hypothèses du départ, ce qui nous amène à dire que les pratiques ludiques, en tant qu'outils pédagogiques, font partie des principaux facteurs de motivation des apprenants et de facilitation de leur apprentissage du FLE.

Le choix des activités ludiques, a vivement motivé les apprenants pour une participation féconde et une interaction active, où ils se sont réellement investis et ont acquis de nouveau vocabulaire grâce aux initiatives qu'ils ont prises. Leurs interventions étaient compréhensibles dans la plupart des cas et très intéressantes pour leur niveau.

Par conséquent, il s'avère quasiment nécessaire de recourir à des activités motivantes, qui stimulent l'intérêt des apprenants, surtout dans le cadre des nouveaux programmes. Ce choix est volontaire, il vise à être attractif auprès des apprenants, car il répond à leurs souhaits de se distraire et les met en même temps dans une position de s'instruire. Même si, beaucoup d'opposants tentent de nous convaincre, de vives voix, de la rigueur et la discipline qu'exige l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère; nous restons convaincue que l'enfant éprouve le besoin de jouer pour plusieurs raisons et qu'il peut mettre ce besoin au service du travail à l'école, si l'enseignant lui propose un enseignement propice à cette articulation : jeu- travail.

Certes, nous ne pouvons pas dire que le problème qui relève de ce domaine est complètement résolu par le moyen du ludique mais à notre égard, employer des plages de détentes dans les apprentissages, constitue une source de motivation inépuisable qui stimule les apprenants à prendre des risques et à sortir de leurs coquilles. En effet, grâce à la motivation que suscitent ces activités ludiques, l'apprenant parvient à surmonter ses blocages et sa timidité par crainte de faire des fautes en intervenant de manière spontanée sans susciter son inhibition ; cela constitue un grand pas pour l'avenir de l'école algérienne.

Ainsi, en réponse à notre problématique de départ portant sur l'intégration du ludique dans le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE, l'activité ludique pourrait être un outil pédagogique efficace et une solution permettant de susciter la motivation des apprenants dans leur apprentissage du FLE, il s'avère que l'activité ludique est indispensable dans une classe de FLE vu qu'elle joue le rôle d'un moteur de motivation, un auxiliaire et un catalyseur entre l'apprenant et le savoir ; elle aide à éveiller l'intérêt de l'élève, attirer son attention et le faire aimer ce qu'il est en train d'apprendre.

En guise de conclusion, il nous semble important d'aborder un point que nous jugeons essentiel ; cela concerne la disposition des enseignants à accueillir dans leurs pratiques pédagogiques ce genre d'activités. Ces derniers ont insisté sur l'intérêt à leur procurer des documents pédagogiques officiels, élaborés par des spécialistes, expliquant et proposant ce genre d'activités, dans le but de leur permettre de comprendre leur fonctionnement et d'en faire un bon usage.

Nous pouvons dire que le ludique représente un facteur incontournable de motivation dans la mesure où l'enseignant doit savoir l'exploiter au service de l'apprentissage, il doit savoir choisir l'activité selon les besoins de ses apprenants et surtout leur créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise ; son rôle s'avère indispensable dans l'application de ce type d'activité.

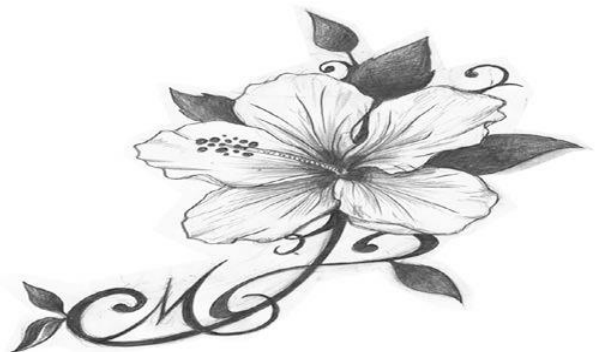
Nous espérons pouvoir mettre au service des pratiques ultérieures nos savoir-faire et nos réflexions sur l'importance des activités ludiques dans un cours de langue et que ce travail balise le chemin à d'autres recherches plus poussées et ouvre de nouvelles perspectives devant d'autres recherches dans le souci d'améliorer l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie.

Perspectives de recherches :

A l'issue de notre étude, il est possible de continuer la recherche sur cette voie en menant des analyses et enquêtes différentes. Au niveau institutionnel, connaître les recommandations des directives officielles nous semble intéressant du fait qu'elles représentent les instances décisives ayant un impact considérable sur la classe. Au niveau des pratiques enseignantes, il serait capital d'interroger un grand nombre des praticiens de différents cycles et comparer leurs propos pour profiler (cycle, sexe, âge, ...) ceux qui défendent les activités ludiques de ceux ayant une vision moins positive sur cet outil pédagogique. Entre les deux niveaux, les manuels scolaires, utilisés par un bon nombre d'acteurs de classes (enseignants et élèves), pourraient donner un terrain vaste d'analyse pour y vérifier la présence ou l'absence de ce genre d'activités.



BIBLIOGRAPHIE
ET
SITOGRAFIE



BIBLIOGRAPHIE :

I. OUVRAGES :

- 1- ANDRE, Bernard, & DEKONINCK, Jacques. *Motiver pour enseigner - Analyse transactionnelle et pédagogie: Analyse transactionnelle et pédagogie*. Paris, France. Hachette Éducation, 1998, 128 p.
- 2- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, 1967, 384 p.
- 3- CHRISTINE Renard (formatrice Cedefles à Louvain-La-Neuve)-*Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, 2018.
- 4- CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, *Cours de didactique de français langue étrangère er seconde*, Ed presse université de Grenoble, Grenoble, 2003, 458 p.
- 5- DARVEAU Paul, VIAU Rolland, *La motivation des enfants: Le rôle des parents*. L'Ecole en mouvement. ERPI, 1997, 120 p.
- 6- DEBYSER, Francis, *Les Jeux du langage et du plaisir*. In : CARE, Jean-Marc et DEBYSER, F, *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Paris, Hachette, 1978.
- 7- DE BENI, Rossana., & PAZZAGLIA, Francesca. *Lecture: les connaissances relatives à la tâche et aux stratégies*. In P. DOUDIN, D. MARTIN, & O. ALBANESE, *Métacognition et éducation*. Lausanne: Peter Lang, 2001, 248 p.
- 8- DE GRANDMONT, Nicole. *Le jeu ludique, conseils et activités pratiques*. Québec, logiques, 1995, 175 p.
- 9- DOBSON, Julia M. *Effective techniques for English conversation groups*. Washington: English Language Programs Division, 1989, 137 p.
- 10- GRANDMONT, Nicole. *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Edition Bruxelles, 1997, 112 p.
- 11- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951, 350p.
- 12- KERVRAN, Marthine, *L'apprentissage actif de l'anglais à l'École*, Paris, Bordas, 1996, 176 p.
- 13- ROUSSEAU, Jean-Jacques, *Emile ou de l'éducation*, Paris, Garnier, 1995, 1152 p.
- 14- SEMENADISSE, Bernard ; BUONOMO, Christian, *Activités de communication et d'expression*. (Collection louis Legrand). Paris, Nathan, 1998, 64 p.

- 15- VIANIN, Pierre. (2016), *Comment développer un processus d'aide pour les élèves en difficulté?* Guides pratiques former & se former, De Boeck supérieur, 2016,191 p.
- 16- VIAU, Rolland, *La motivation en contexte scolaire*. Pratiques pédagogiques, Bruxelles : De Boeck Université, 1994, 221 p.
- 17- VIAU, Rolland, *La motivation dans l'apprentissage du français*. Saint Laurent. Ed. du Renouveau pédagogique, 1999,218 p.
- 18- WEISS, François, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue. (Autoformation)*. Paris : hachette, 1983, 127 p.

II. MEMOIRES ET THESES

- 1- ACHOURI Souad, *Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE*, Mémoire de Master, Université Colonel Hadj Lakhdar – Batna, 2007, 114 p.
- 2- BOADIWAA Maame Ama, *L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère: le cas des apprenants D'asanteman Senior High School, Yaa Asantewaa Girls Senior High School Et Opoku Ware Senior High School*, Mémoire de Master, 2015, 90 p.
- 3- BOUDJEMAA Ilhem, *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE*, Mémoire de Master, Université de Larbi Tebessi –Tébessa, 2016, 60 p.
- 4- CHENU Florent, CREPIN Françoise & JEHIN Monique, *LA MOTIVATION ; Comprendre et agir, Service de Pédagogie expérimentale (Professeur CRAHAY Marcel), D.I.U, Université de Liège*, 2003, 74 p.
- 5- GHERRAS Nor el houdazahra, *La motivation dans l'apprentissage de FLE -Cas de la première année secondaire* , Mémoire de Master, Centre Universitaire d'Aïn-Témouchent, 2015, 58 p.
- 6- GUITOUNE Fatima Zohra, *Le rôle de l'activité ludique dans l'enseignant/apprentissage de FLE*, Mémoire de Master, Université Abou Bekr Belkaid-Tlemcen, 2018, 87 p.
- 7- LA SPADA Olivier, *MOTIVATION À ENSEIGNER. Comment parvenir à la faire durer ?* Mémoire professionnel. HEP, Lausanne septembre, 2012. 32 p.

- 8- YOUSFI, Boulanouar, *Analyse de la typologie d'exercices et d'activités de langue selon la pédagogie du projet*, Mémoire de Master, Centre universitaire Ahmed ZABANA-RELIZANE, 2015, 95 p.

III. ARTICLES

1. MAKHLOUFI Nacima, *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les lère A.S.* Université de Béjaia, Synergies Algérie n°12-2011 pp. 89-100.
2. HARKOU Lilia, *Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE.* Université d'Oum El Bouaghi, Synergies Algérie n°22-2015, pp.59-71.
3. SILVA Haydée, *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère.* Université de Mexico, Synergies Europe n°4-2009 pp.105-117.

IV. DICTIONNAIRES

1. PREVOST, Claude, *Dictionnaire de psychologie*, Paris 1991.
2. CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003.
3. GALISSON, Robert et COSTE Daniel, *Dictionnaire Didactique des langues*, Ed Hachette. Paris 1976.
4. FEDERATION INTERNATIONALE DES PROFESSEURS DE FRANÇAIS, *Le Français dans le monde*, Numéros 331 à 336, Librairies Hachette et Larousse, 2004.
5. ROBERT Jean. Pierre. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE.* Paris 2008.

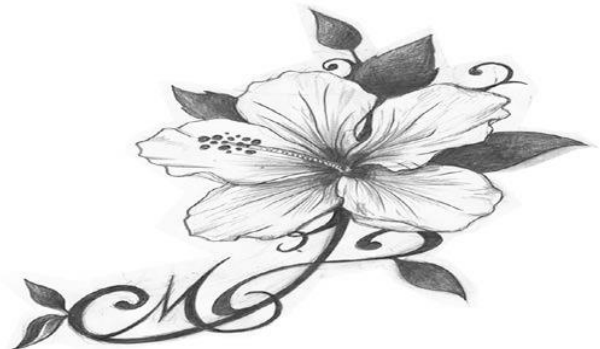
V. SITOGRAPHIE :

- 1- BAURNRIND, Diana, 1991, « *la psychologie du développement* », disponible sur www.encyclopedia.com/topic/Diana_Baumrind.aspx (consulté le 26-04-2016).
- 2- CADRE EUROPÉEN COMMUN DE RÉFÉRENCE POUR LES LANGUES – APPRENDRE, ENSEIGNER, ÉVALUER, disponible sur : www.coe.int/lang-CECR (consulté le 22-02-2021)
- 3- Camille et Olivier, « *5 solutions pour redonner à votre enfant le plaisir d'apprendre* », disponible sur : <https://www.les-supers-parents.com/plaisir-d-apprendre/> (consulté le 17-02-2021).

- 4- FERRAH Nasser, « pourquoi le niveau de nos élèves est-il si faible en français ? » disponible sur : <http://www.barikafle.superforum.fr> (consulté le 09-06-2021).
- 5- FRAPPE Nicolas, « Activités ludiques, quelques exemples » disponible sur : <http://www.francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-quelques-exemples.html> (consulté le 19-03-2021).
- 6- GIGUET-LEGDHEN, Emeline, SILVA, Haydée. Juin 2005, « *Le jeu en classe de FLE* », disponible sur: <http://www.franparler.org/entretien-le-jeu-en-classe-de-FLE.htm> (consulté le 05/02/2007).
- 7- LYONNET, Isabelle « les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique », disponible sur : <http://eps.enseigne.ac-lyon.fr> (consulté le 04/03/2021).
- 8- RENARD Christine, « *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*», [en ligne], disponible sur: https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (consulté le 10-07-2018).
- 9- SILVA Haydée, « *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère* », disponible sur : <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html> (consulté le 21-.01-2016).
- 10- SILVA, Haydée. 2005, « *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?* » [en ligne], disponible sur: http://www.ifp.cz/IMG/doc/Le_jeu_comme_outil_pedagogique.doc.
- 11- LOPEZ, Suso, Janvier. 1998, « *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*», disponible sur: https://www.academia.edu/8407859/JEUX_COMMUNICATIFS_ET_ENSEIGNEMENT_APPRENTISSAGE_DES_LANGUES_ÉTRANGÈRES (consulté le 20/06/2006).
- 12- <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>. (Consulté le 20-01-2016).
- 13- https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf (Consulté le 26-01-2016).
- 14- http://www.stus.be/docs%20pdf/circulaires2008/LA_MOTIVATION.pdf (consulté le 22-04-2016).
- 15- <https://theses.fr> (consulté le 17-12-2020).



ANNEXES



Questionnaire adressé aux PES de français

Chers collègues,

Prière de répondre à ce bref questionnaire, et ce, pour collecter des données qui nous seront certainement utiles dans une étude académique que nous entreprenons actuellement. De ce fait, toutes les informations recueillies seront traitées à des fins exclusivement scientifiques tout en vous garantissant l'anonymat des sujets questionnés.

- **Age :**
- **Sexe :** -Femme -Homme
- **Qualité :** -Titulaire -Stagiaire

Question n°01 : Depuis combien d'années exercez-vous le métier d'enseignant ?

- Moins de 5ans
- De 5 à 10ans
- De 10 à 15ans
- Plus de 15ans

Question n°02 : Comment estimez-vous le niveau global des élèves en français ?

- Bon
- Moyen
- Faible

Question n°03 : Vos élèves s'intéressent-ils à la langue française ?

- Oui
- Non
- Un peu

☞ Si votre réponse est « non ou un peu », quelle est la cause de ce désintérêt d'après vous ?

- Le manque de motivation chez les élèves.
- Problème d'incompréhension et de production.
- Les activités proposées dans le programme ne suscitent pas leur attention.
- Autre cause (à préciser).....
.....

Question n°04 : Que pensez-vous des activités proposées dans le manuel scolaire de IAS par rapport aux objectifs visés ?

- Elles sont favorables.
- Elles sont défavorables.

Pourquoi ?

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

✚ Question n°05 : Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

✚ Question n°06: Quels sont les supports ludiques que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants ?

- Jeu (jeu de rôle, jeu de mots, charades/devinettes, simulation,...)
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson/ Poème
- Autres (à préciser)

.....
.....

✚ Question n°07 : Lors de l'utilisation des activités ludiques en classe vous percevez une amélioration au niveau de :

- La motivation
- La compréhension et la production (écrite et orale)

✚ Question n°08: Pensez-vous que l'utilisation fréquente de l'activité ludique en classe pourrait être un facteur de motivation chez les élèves dans leur apprentissage du FLE ?

- Oui
- Non

☞ Si « non » dites pourquoi.

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

✚ Question n°09 : Pensez-vous que les activités ludiques facilitent-elles l'apprentissage de la langue française ? Expliquez !

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

Questionnaire adressé aux élèves de 1^{ère} année secondaire

<p>- Niveau/Filière :.....</p> <p>- Sexe: fille <input type="checkbox"/> garçon <input type="checkbox"/></p> <p>Question n°01 : <i>Aimez-vous apprendre le français ?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Oui</p> <p><input type="checkbox"/> Non</p> <p><input type="checkbox"/> Un peu</p> <p>Question n°02 : <i>Vous trouvez le cours de français :</i></p> <p><input type="checkbox"/> amusant</p> <p><input type="checkbox"/> Ennuyeux</p> <p><input type="checkbox"/> Ordinaire</p> <p>Question n°03 : <i>Comment voyez-vous votre niveau en français ?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Bon</p> <p><input type="checkbox"/> Faible</p> <p><input type="checkbox"/> Moyen</p> <p>Question n°04 : <i>Vous avez des difficultés au niveau de :</i></p> <p><input type="checkbox"/> La compréhension de l'oral</p> <p><input type="checkbox"/> La compréhension de l'écrit</p> <p><input type="checkbox"/> La production orale</p> <p><input type="checkbox"/> La production écrite</p> <p>Question n°05 : <i>D'après-vous, quelle est la cause de votre difficulté ?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Problème de base.</p> <p><input type="checkbox"/> La méthode d'enseignement est défavorable.</p> <p><input type="checkbox"/> Les activités proposées ne sont pas motivantes</p>	<p>Question n°06 : <i>Quelle méthode d'apprentissage préférez-vous?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Supports écrits</p> <p><input type="checkbox"/> Supports audio-visuels (image, vidéo...)</p> <p>Question n°07 : <i>Est-ce que vous aimez les activités ludiques?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Oui</p> <p><input type="checkbox"/> Non</p> <p>Pourquoi ?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Question n°08 : <i>Quels types d'activités ludiques avez-vous déjà utilisé en classe avec votre prof?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Jeu (jeu de rôle, jeu de mots, charades/devinettes, simulation,...)</p> <p><input type="checkbox"/> Bande dessinée</p> <p><input type="checkbox"/> Théâtre</p> <p><input type="checkbox"/> Chanson/ Poème Poèmes/chansons</p> <p><input type="checkbox"/> Autres (à préciser)</p> <p>.....</p> <p>Question n°09 : <i>Pensez-vous que l'activité ludique peut faciliter l'apprentissage du français ?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Oui</p> <p><input type="checkbox"/> Non</p> <p>Question n°10 : <i>Considérez-vous les activités ludiques comme support motivant ?</i></p> <p><input type="checkbox"/> Oui</p> <p><input type="checkbox"/> Non</p>
--	---

TABLE DES MATIERES :

<i>Dédicace</i>	3
<i>Remerciements</i>	4
<i>Sommaire</i>	6
INTRODUCTION GENERALE	7
LA PARTIE THEORIQUE	12
Chapitre I : La motivation	13
1. <i>Quelques définitions du terme « motivation »</i>	14
1.1. <i>La motivation en général selon certains auteurs</i>	14
2.1. <i>La motivation dans l'enseignement-apprentissage des langues</i>	15
1.2.1. <i>La motivation scolaire en classe de FLE</i>	16
2.2.1. <i>Les facteurs de la motivation scolaire</i>	16
1.2.2.1. <i>La motivation scolaire et le soutien social</i>	16
2.2.2.1. <i>Le rôle des parents</i>	17
5.2.2.1. <i>Le rôle de l'enseignant</i>	18
2. <i>Les types de motivation</i>	18
1.2. <i>La motivation extrinsèque</i>	18
2.2. <i>La motivation intrinsèque</i>	19
3. <i>Les approches théoriques de la motivation</i>	19
4. <i>L'importance de la motivation</i>	20
5. <i>L'origine de la démotivation</i>	21
1.5. <i>Qu'est ce qu'un apprenant amotivé ?</i>	21
2.5. <i>Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?</i>	21
6. <i>Les stratégies pour élever la motivation des élèves</i>	22
Chapitre II : L'activité ludique	26
<i>Introduction</i>	27
1. <i>Le jeu, essai de définition</i>	27
2. <i>Les niveaux d'intervention pédagogique du jeu</i>	28

1.2. Le niveau ludique.....	28
2.2. Le niveau éducatif.....	28
2.3. Le niveau pédagogique.....	29
2.4. Les caractéristiques des trois types de jeu selon N-De GRANDMOT.....	30
3. L'approche ludique.....	30
4. Les types d'activités ludiques	31
1.4. Les jeux linguistiques.....	31
2.4. Les jeux de créativité.....	31
3.4. Les jeux culturels.....	32
4.4. Les jeux dérivés du théâtre.....	32
5. Le jeu pour communiquer en classe de FLE.....	33
6. L'utilité des activités ludiques	33
1.6. L'intérêt d'utiliser le jeu à des fins pédagogiques en FLE.....	34
1.1.6. A quoi sert la motivation ludique ?.....	35
2.1.6. Les avantages des jeux linguistiques.....	36
7. Les caractéristiques du bon jeu.....	36
1.7. La consigne.....	36
2.7. Le travail en groupe.....	37
3.7. L'évaluation.....	37
4.7. Les compétences sollicitées.....	37
8. Les trois questions à se poser avant le lancement d'une activité ludique.....	38
9. Quelques propositions d'activités ludiques à exploiter dans une classe de FLE.....	39
1.9. Jeux phonétiques et de prononciation.....	39
2.9. Jeux alphabétiques et orthographiques.....	39
3.9. Jeux grammaticaux.....	39
4.9. Jeux lexicaux.....	40
5.9. Jeux de rôles.....	40

LA PARTIE PRATIQUE.....	43
<i>Introduction</i>	<i>44</i>
<i>1. Présentation de l'échantillon enquêté.....</i>	<i>45</i>
<i>2. Instruments d'enquête.....</i>	<i>46</i>
<i>a. Analyse des données recueillies du questionnaire par items</i>	<i>46</i>
<i>b. Deuxième outil méthodologique : les activités ludique en classe</i>	<i>56</i>
CONCLUSION GENERALE.....	67
BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE :.....	71
ANNEXES.....	76

المذكرة: « النشاط الترفيهي: عامل تحفيز في خدمة تعليم وتعلم الفرنسية كلغة أجنبية »

اللقب: رافد

الإسم: حياة

المؤطر: يوسف بولنوار

ملخص:

تعتبر الأنشطة الترفيهية وسيلة فعالة جدا للتعلم كونها تمثل مجموعة من المزايا لعملية تعليم اللغة الأجنبية. هذا البحث يركز على الجانب الترفيهي والأهمية التي يكتسبها في مجال التعليم، وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في الجزائر، كما أنه يشرح الأهداف الأساسية التي تمثل إرادتنا في المساهمة في ترقية هذا الجانب بأشكاله المختلفة: الألعاب (اللعب الكلامية، اللعب التواصلية...)، القصة المصورة، الأغاني، القصائد الشعرية... في البرامج التعليمية الجزائرية.

الكلمات المفتاحية: المقاربة التواصلية-الألعاب-التحفيز-التفاعل – الفرنسية لغة أجنبية.

Mémoire : « *Les activités ludiques : un facteur de motivation au service de l'enseignement/apprentissage du FLE* »

Nom : RAFFED

Prénom : Hayat

Encadreur : YOUSFI Boulanour

Résumé :

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elles représentent un paquet d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère. Cette recherche met l'accent sur l'aspect ludique et l'intérêt qu'il peut susciter à l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie. Elle en explique la finalité majeure et l'objectif principal qui est la volonté de participer à la promotion de cet aspect, à travers la diversité de ses formes : jeux (jeux de mots, jeux communicatifs...), bandes dessinées, chansons/poèmes..., dans le contexte scolaire algérien.

Mots-clés : approche communicative - activité ludique - motivation- interaction- FLE

Memory: “*playful activity, a motivating factor in the service of teaching/learning French as foreign language*”.

Name: RAFFED

First name: Hayat

Directed by: YOUSFI Boulanour

Abstract:

Recreational activities are considered as a very effective mean of learning. It represents many advantages for the process of learning a foreign language. This research focuses on the aspect play and the interest that can-give rise to teaching or learning French as a foreign language in Algeria. It explains the main finality and the principle objective that has the will to take part in the promotion of this aspect through the variety of its forms: games (language games- communicative games...), cartoons, songs, poems ... in the Algerian school context.

Keywords: *communicative approach - plays activity - motivation – interaction- French foreing-language*

