

**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA  
RECHERCHE SCIENTIFIQUE  
UNIVERSITE MOHAMED EL-BACHIR EL-IBRAHIMI  
BORDJ BOU-ARRERIDJ  
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES  
DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES**



# **MEMOIRE DE FIN D'ETUDES**

Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique des Langues Etrangères

## **Thème**

**L'utilisation des activités ludiques au service de  
l'enseignement – apprentissage de la compréhension de  
l'écrit  
Cas des apprenants de 3<sup>ème</sup> année moyenne CEM  
Bentayeb Abderrahmane**

**Présenté par :**

- Amari Dounia zad
- Ben Meridja Ahlem

**Encadré par :**

- Tamine Mohamed Lamine

**Le jury composé de :**

Bahamma Mohammed	(MAB)	Président
Tamine Mohamed Lamine	(MAA)	Directeur de mémoire
Khalfaoui Souad	(MAA)	Examineur

**Année universitaire : 2021-2022**

# **REMERCIEMENT**

*On remercie dieu le tout puissant de nous avoir donné la santé et la volonté d'entamer et de terminer ce mémoire*

*Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à notre directeur de recherche, monsieur TAMINE MOHAMED ALAMINE, de nous avoir suivis et conseillés tout au long de la réalisation de ce mémoire.*

*Nos remerciements s'adressent également à monsieur BENMHAMMED Fayçal, pour son aide pratique, et la qualité des renseignements qu'il nous a offerts.*

*Ce mémoire n'aurait jamais pu voir le jour sans le soutien actif des membres de notre familles, surtout nos parents qu'ils nous ont toujours encouragé moralement et matériellement on tient à les remercier*

*Enfin on tient à exprimer vivement nos remerciements avec une profonde gratitude à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à sa réalisation,*

*Car un projet ne peut pas être le fruit d'une seule personne.*

# *Dédicace*

*A mes chers parents*

*Qui n'ont pas cessé de m'encourager durant toutes mes années d'études. Que dieu les protège et leurs prête une longue vie*

*Aucune dédicace ne saurait exprimer l'amour, l'estime et le respect que j'ai toujours pour vous. Ce travail est le fruit de vos sacrifices que vous avez consenti pour mon éducation et ma formation .vous êtes ma source de tendresse et l'exemple du dévouement qui n'a pas cessé de m'encourager et de prier pour moi*

*A mes chères sœurs et leurs maris et mes chers frères et leurs épouses*

*A mes sources de joie mes adorables neveux et nièces*

*A toutes mes copines et spécialement mon chère binôme Ahlem*

***DOUNIA ZED***

# *Dédicace*

*Je dédie ce modeste travail à : mes parents ; aucun hommage ne pourrait être à la hauteur de l'amour dont ils ne cessent de me combler .Que dieu leur procure bonne santé et longue vie.*

*Mon cher grand-père maternel*

*Baba*

*Que ce modeste travail, soit l'expression des vœux que vous n'avez cessé de formuler dans vos prières. Que Dieu vous préserve santé et longue vie*

*A mes deux chères sœurs, imen et hizia qui ont partagé avec moi tous les moments d'émotion lors de la réalisation de ce travail, ils m'ont chaleureusement supporté et encouragé tout au long de mon parcours*

*A mes adorables neveux Younes et Anes*

*A tous mes amis, tout particulièrement ghada*

*A Dounia, chère amie avant d'être binôme*

*Je vous dis merci*

*Ahlem*

# **Table des matières**

## TABLE DES MATIERES

Remerciements	
Dédicaces	
Introduction générale	1-2

### *Partie théorique*

#### *Le ludisme dans l'enseignement apprentissage*

Introduction	06
1. Quelques Eléments Définitoires	07
1.1. L'enseignement	07
1.2. L'apprentissage	08
2. Parcours historique des méthodes de langue	08
2.1 Méthodologie traditionnelle (Grammaire – Traduction)	09
2..2 Méthodologie directe	10
2.3 Méthodologie active	10
2..4 Méthodologie audiovisuelle	10
3- L'enseignement du FLE en Algérie : Quelques principes fondateurs	10
2. Le ludique au service de la compréhension de l'écrit	12
2.1.Quelque définition du mot jeu	12
2.2.La progression du jeu en pédagogie	13
2.3.Les types de jeux	13
2.3.1. Le jeu ludique	13
2.3.2. Le jeu éducatif	14
2.3.3. Le jeu pédagogique	15
2.4. Les activités ludiques :	15
2.4.1.Le ludique	15
2.4.2. L'activité ludique	15
2.5. Les types de jeu en classe	16
2.5.1. Les jeux linguistiques	16
2.5.2. Les jeux de créativité	16
2.5.3. Les jeux culturels	17
2.5.4. Les jeux dérivés du théâtre	17
2.5.4.1. <i>L'improvisation</i>	17
2.5.4.2. <i>La dramatisation</i>	17
2.5.4.3. <i>La directivité</i>	18

2.6. Le jeu Comme un facteur me motivation	18
6.7. Le Jeu comme un facteur d'acquisition des compétences	18
2.8. Les activités ludiques dans une classe de FLE	18
2.9. Les avantages et les limites des activités ludiques dans une classe de FLE	19
2.9.1. Les limites	19
2.9.2. La compréhension de l'écrit	20
3. La compréhension de l'écrit	20
3.2.La lecture	21
3.3.Les modèles de la compréhension de l'écrit	22
3.3.1.Le modèle sémiologique	22
3.3.2.Le modèle onomasiologique	22
3.4.Les composantes de la compréhension de l'écrit	23
3.4.1.Le lecteur :	23
3.4.2.Le texte :	24
3.4.3.Le contexte :	24
3.5.Les difficultés	24
4..Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit	25
Conclusion	26

***Partie pratique***  
***Chapitre I : Analyse et interprétation des enquêtes avant l'expérimentation.***

Introduction	29
Description de corpus	30
Le terrain	30
Choix Du Corpus	30
L'échantillon	30
La classe	30
La méthode de travail	31
La séance témoin	31
Déroulement de l'observation	31
Déroulement de la séance	31
Récapitulation des résultats de l'observation	33

Questionnaire comme un outil de découverte	34
Présentation de l'échantillon	34
Analyse et interprétation des données	34

## ***Chapitre II : Mise en œuvre de la démarche de l'enseignement de la compréhension de l'écrit par le biais du ludique***

1. La séance expérimentale	40
Déroulement de l'expérimentation	40
Les modèles des jeux proposés aux apprenants	40
Les objectifs visés par les jeux proposés	41
L'objectif de premier jeu (le jeu de cartes)	41
L'objectif du deuxième jeu (les mots croisés) :	42
L'objectif de troisième jeu : (le jeu de gestes)	42
Analyse et interprétation des résultats	44
Commentaire et interprétation des résultats :	47
Conclusion	50
Conclusion générale.	52
Bibliographie.	55
Annexes.	

# **Introduction générale**

### **Introduction générale**

Dans le cadre de l'enseignement-apprentissage des langues étrangères, en général, et celui du français langue étrangère (désormais siglé FLE), en particulier, la question d'adopter une méthode d'enseignement-apprentissage adéquate demeure pour l'enseignant une tâche ardue. Car l'enjeu majeur consiste à permettre à l'enseignant de satisfaire les attentes et les besoins de ses apprenants, d'une part, et de réaliser ses objectifs fixés au préalable par lui en situation de classe, d'autre part.

La classe de FLE est un univers où l'apprenant développe ses compétences. En effet, le développement n'est réalisable que par le biais du plaisir que seules les activités ludiques sont susceptibles de concrétiser. Il faut donc que l'apprenant soit attiré par l'enseignement et les activités qu'on lui propose. C'est là qu'il est important de varier les supports afin de rendre les activités plus attractives.

Par l'intégration des activités ludiques, l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère ne compte plus uniquement sur les méthodes mises en application depuis des décennies, il doit être considéré comme un outil pédagogique et un moyen attractif pour mieux apprendre.

Dans le cadre de l'enseignement-apprentissage de la lecture, Gaißon affirme que : « Dans notre société, la lecture est une activité qui fait partie intégrante de la personne. De nos jours, il est difficile d'obtenir une reconnaissance sociale complète si l'on ne possède pas une connaissance pour le moins fonctionnelle de la langue écrite ». (GAISSON., 2005, p. 09)

En effet, l'habileté à comprendre les informations écrites est essentielle pour s'intégrer dans la société actuelle. Par conséquent, dans le secteur éducatif, il est nécessaire de concevoir un dispositif d'enseignement qui prend en considération les conditions qui favorisent la compréhension de l'écrit. Or dans nos écoles nous constatons que les apprenants sont confrontés à de grandes difficultés face à la lecture et la compréhension des textes divers.

Il est nécessaire donc d'identifier les moyens et les méthodes qui peuvent améliorer cette compétence et permettre de céder la place à la créativité, parce que nous considérons la classe de FLE, comme un espace où les enfants ont besoin d'être motivés par des activités qui favorisent l'apprentissage.

Le choix de ce thème « l'utilisation des activités ludiques au service de l'enseignement-apprentissage de la compréhension écrite en FLE, Cas des apprenants de la 3<sup>e</sup> année moyenne », est motivé par une bonne volonté de mettre l'accent sur l'un des plus grands

## *Introduction Générale : —————*

problèmes qui empêchent les apprenants à acquérir des compétences nécessaires à la maîtrise d'une langue étrangère.

En effet, la compréhension de l'écrit est une compétence nécessaire pour réussir les évaluations en langue française. Il faut souligner que les épreuves se basent sur la compréhension du texte et que les apprenants trouvent des difficultés notamment en « compréhension écrite »

En tant que futures enseignantes, ce travail concrétise nos préoccupations à réfléchir sérieusement sur ses difficultés chez les apprenants, notamment celle liée au manque de motivation en classe de FLE.

À partir de ce qui précède, nous devons penser à ce problème en tenant en compte des types d'activités proposées par les enseignants et surtout celles qui ont un caractère ludique et ouvrent des nouveaux horizons à l'apprenant en matière de l'apprentissage de français langue étrangère.

Pour ce faire, la question centrale de notre recherche est la suivante:

- ✓ Comment peut-on améliorer la compréhension de l'écrit chez les apprenants de la 3<sup>e</sup> année moyenne par le biais des activités ludiques ?

Afin de pouvoir répondre à cette problématique nous émettons les hypothèses suivantes:

- ✓ Les activités ludiques favoriseraient la motivation des apprenants et pourraient détendre l'atmosphère pédagogique, par conséquent, elles pourraient améliorer leur compréhension de l'écrit en FLE
- ✓ Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage de FLE pourrait susciter chez les apprenants un intérêt et un plaisir qui les encourage à apprendre et à s'exprimer.

À travers le présent travail nous visons présenter la réalité vécue dans nos classes de FLE, par une description minutieuse des activités d'enseignement-apprentissage. En outre, nous visons à proposer une forme d'activités (activités ludique) qui pourraient contribuer à l'amélioration de la compétence de compréhension de l'écrit.

Pour réaliser ce travail de recherche, nous comptons effectuer une pré-enquête pour vérifier si les activités ludiques conçues pour la lecture et la compréhension de l'écrit en classe de FLE sont efficaces ou peu satisfaisantes. Ensuite, nous choisirons les activités sollicitant la

## ***Introduction Générale :————***

motivation de l'apprenant, et mettant l'accent sur la compréhension de l'écrit en les introduisant en classe pour analyser et interpréter par la suite, les résultats obtenus.

Le présent travail sera composé de deux parties, la première intitulée « le ludisme dans l'enseignement- apprentissage » représente la partie théorique qui a pour objectif de préciser et définir quelques notions fondamentales et les concepts-clés tels que: l'enseignement, l'apprentissage, les jeux et les activités ludiques, ainsi que la relation entre eux et leur rôle dans l'Enseignement/Apprentissage du FLE.

La deuxième partie dite pratique est répartie en deux chapitres, le premier intitulé « Analyse et interprétation des enquêtes avant l'expérimentation », qui porte sur une observation de la pratique enseignante en plus d'un questionnaire comme outil de découverte destiné aux élèves, qui vise à collecter les différentes données reflétant les pratiques de classes en question.

Le second chapitre intitulé « Mise en œuvre de la démarche de l'enseignement de la compréhension de l'écrit par le biais du ludique », s'intéresse aux analyses et l'interprétation des données recueillies après avoir mis en application notre méthode.

Notre travail de recherche prend fin par une conclusion générale.

# **Partie**

# **Théorique**

# *Chapitre I*

*Le ludisme dans l'enseignement  
apprentissage*

## **Introduction**

Aujourd'hui l'enseignement apprentissage du français langue étrangère est au cœur des préoccupations centrales pour tous les acteurs du système éducatif.

L'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit en français langue étrangère (FLE), constitue une tâche complexe chez les apprenants, et en particulier pour les enseignants car ces derniers doivent fournir des efforts pour trouver comment motiver les apprenants à apprendre en classe. La notion ludique dite « jeu » semble être la plus efficace pour attirer le jeune apprenant, c'est le seul moyen auquel l'enseignant fait recours, afin de développer la motivation de ses apprenants. L'apprentissage par le jeu, est une approche pédagogique qui fait appel à des activités ludiques pour améliorer le développement et l'apprentissage de l'apprenant. Dans cette première partie intitulée « le ludisme dans l'enseignement apprentissage », nous définirons les concepts clés liés au sujet à savoir : l'enseignement, apprentissage, les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

## **1. Quelques éléments définitoires**

### **L'enseignement**

L'enseignement représente en fait la manière d'enseigner, de transmettre les connaissances à des apprenants, leur inculquer un savoir.

En se référant au dictionnaire de la didactique, nous trouvons la définition suivante : « Le Terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du 18ème siècle, action de transmettre des connaissances » (cuq, 2003, p. 83) Pour Cuq.JP et Gruca I, dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et l'apprentissage : « l'enseignement est une tentative de Médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant ». (Cuq.J.P & Gruca, 2002)

L'enseignement est donc une opération de transmission qui peut emprunter nombre de moyen didactique afin de véhiculer l'apprentissage.

Nous pouvons citer plusieurs objectifs tracés pour l'enseignant :

- Il a pour but de transmettre des connaissances et des méthodes de travail.
- Permet aux apprenants d'apprendre à apprendre.
- Cerner les difficultés rencontrées par les apprenants et tente d'y remédier.
- Fournir un appui au travail personnel des apprenants en le suivant.
- Contribuer à l'interaction enseignement / apprentissage.

### **L'apprentissage**

Il Ya plusieurs définitions accordées au terme « apprentissage » donnée par les auteurs

Ou simplement dans des dictionnaires.

Le dictionnaire de didactique le définit comme :

*La Démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des savoirs, des connaissances il peut aussi être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir de savoirs ou savoir-faire en langue étranger » (cuq, 2003, p. 22)*

Ces décisions peuvent être classées en cinq catégories :

- 1- se donner des objectifs d'apprentissage dans chaque capacité.
- 2- choisir des supports et des activités d'apprentissage précisés;

3- analyser les critères de réalisation de ces activités : quand, où, pendant Combien de temps, dans quelles conditions ? (seule, en petits groupe, etc.);

4- gérer la succession de ces activités choisies;5-définir des modalités d'évaluation de résultats et évaluer les résultats attendus.

Les décisions concernant l'apprentissage sont prises par l'enseignant lorsque

L'apprentissage a lieu en milieu institutionnel, et que l'enseignement est de type directif.<sup>121</sup>

## **2. Parcours historique des méthodes de langue**

Il est indispensable de connaître l'évolution des méthodologies de l'enseignement-apprentissage des langues jusqu'à nos jours pour comprendre la complexité. Il faut bien en comprendre les principes méthodologiques pour la choisir et l'intégrer de façon cohérente pour bien transmettre des connaissances et des expériences de la langue ciblée. Il est évident que les tendances dans l'enseignement d'une langue changent constamment et évoluent, même les objectifs d'apprentissage varient.

Au cours des siècles, plusieurs méthodes d'enseignement des langues se sont succédé. Chacune visait à répondre aux besoins de la société de l'époque et tentait de pallier les lacunes des méthodes précédemment utilisées. L'objectif n'est pas de les décrire toutes en détail, mais de parcourir brièvement leur évolution depuis la méthode traditionnelle jusqu'à la méthode audio-visuelle.

### **2.1 Méthodologie traditionnelle (Grammaire – Traduction)**

La méthodologie traditionnelle est également appelée « méthodologie classique » ou « méthodologie grammaire-traduction ». La plus vieille méthodologie « s'est calculée sur la méthodologie d'enseignement des langues anciennes » (PUREN C. , 1988) Elle était utilisée pour l'enseignement du latin qui était déjà à l'époque (au XVIIe siècle) une langue morte. Bien entendu sous influence des langues anciennes, pendant les trois siècles, cette méthodologie s'est évoluée et elle s'est dirigée aussi vers les langues vivantes.

Comme le nom indique, elle est basée sur la traduction, plus précisément sur la traduction de textes littéraires. L'essentiel était la grammaire, ce qui plaçait l'oral au second plan. À savoir, la langue était vue comme un ensemble de règles et d'exceptions qu'on observait dans des textes et qui pouvait être rapprochée de la langue maternelle. Elle s'est formée comme la langue normée ou normative, qui était utilisée par les écrivains et qui était préférée et imitée par les apprenants. On privilégiait les exercices de versions ou de thèmes.

L'enseignant dominait la classe, il choisissait les textes, préparait les exercices et éventuellement corrigeait les fautes des apprenants. Il n'y a pas très grande interaction enseignant/élève (CUQ & Gruca, 2005)

À la fin du XVIIIe siècle, la demande de connaissance pratique de la langue étrangère a augmenté. Ce fait tire sa source avec le progrès de l'industrie, de commerce et de développement des rapports internationaux. (PUREN C. , 1988) L'enseignement linguistique par la traduction grammaticale a prédominé jusqu'au XXe siècle

## **2..2 Méthodologie directe**

La méthodologie directe opposait systématiquement à la méthodologie traditionnelle de grammaire/traduction. En France, cette dénomination apparaît pour la première fois dans la Circulaire du 15 novembre 1901 où on obligeait tous les enseignants des langues étrangères à utiliser cette méthode. (PUREN C. , 1988) La méthodologie directe s'étale jusqu'à la Première Guerre mondiale, néanmoins elle évoluait rapidement vers une méthodologie mixte, c'est-à-dire mi- directe, mi- traditionnelle.

Comme on a déjà esquissé plus haut, grâce à la révolution industrielle, on a retrouvé de nouveaux besoins sociaux. La méthodologie directe était inventée en fonction de maîtriser la langue comme instrument de communication, mais aussi en réaction à la méthodologie traditionnelle, qui était vraiment focalisée à la traduction. Car dans cette époque-là, on avait l'idée qu'il est plus important de parler et d'avoir des connaissances pratiques. L'écriture et l'acquisition d'une culture littéraire étaient reléguées au second plan. (CUQ & Gruca, 2005)

L'objectif de cette méthodologie est donc de maîtriser la langue dans la communication quotidienne. Comme le nom indique, il s'agit de l'enseignement direct de la langue étrangère. On ne traduit pas immédiatement de nouveaux mots en français. Le professeur expliquait le vocabulaire à l'aide d'objets ou d'images, il utilisait des éléments non verbaux, comme la mimique et les gestes. Il était envisagé que l'apprenant pensait en langue étrangère si possible. On a commencé à apprendre le vocabulaire des mots concrets vers les mots plus abstraits. En comparaison de la méthodologie précédente, la grammaire était présentée sous forme inductive et implicite. (CUQ & Gruca, 2005)

Il faut mettre en relief que cette méthodologie est visible dans des procédures comme dégager l'idée essentielle, le sens général. Elle est active, basée sur un dialogue constant entre le professeur et les apprenants.

### **2.3 Méthodologie active**

La méthodologie active, également appelée « méthodologie éclectique » ou encore « méthodologie mixte » a été utilisée dans l'enseignement scolaire français des langues vivantes étrangères depuis les années 1920 jusqu'aux années 1960. Il s'agit tout simplement d'un compromis entre la méthodologie traditionnelle et la méthodologie directe. La méthodologie active réagit contre la méthodologie directe laquelle avait eu quelques problèmes d'adaptation dans l'enseignement français et ceux-ci ont orienté les méthodologues vers cette solution

Quels sont les principes fondamentaux de cette méthodologie ? Les textes écrits comme support didactique ont retrouvé sa place. Cependant, on a pris de l'importance à la prononciation qui a été enseignée à travers les procédés de la méthode imitative directe. Au niveau de l'enseignement du vocabulaire, on a toujours utilisé des images pour faciliter la compréhension, mais on a permis de traduire des mots pour expliquer leur sens. Quant à la grammaire, on a privilégié l'explication des phénomènes que l'apprentissage mécanique. Cette méthodologie prend en compte la motivation de l'étudiant, ses besoins et ses attentes. (PUREN C. , 1988)

### **2.4 Méthodologie audiovisuelle**

Provenant d'Amérique du Nord, la méthodologie audiovisuelle dominait en France dans les années 1960 et 1970 et elle portait sur l'utilisation conjointe de l'image et du son.

On utilisait des supports didactiques visuels et oraux. Sous la dénomination de support sonore, on peut comprendre des enregistrements magnétiques et les supports visuels, par exemple les textes de type BD incluant des dialogues. La voix du professeur peut suppléer les enregistrements, et les images du livre les projections. On emploie des exercices de correction phonétique, d'entraînement de la mémorisation, description des images, etc. La méthodologie audiovisuelles appuyait sur un document de base dialogué, élaboré pour présenter le vocabulaire et les structures à étudier. Le dialogue véhicule la langue de tous les jours et se développe dans une situation de communication de la vie quotidienne accompagnée par des images. (PUREN C. , 1988)

Nous pouvons considérer que la méthodologie audio Orale (désormais MAO) ainsi que la méthodologie structuro-Globale Audiovisuelle (désormais SGAV) font partie des méthodes audiovisuelles (academia, 2021).

## **3- L'enseignement du FLE en Algérie : Quelques principes fondateurs**

L'enseignement des langues étrangères en Algérie n'est pas abordé de la même manière qu'en Europe, le Français dans notre système éducatif avait un statut d'une langue seconde,

mais cela a changé après la mise en place du système fondamental. Le français est devenu langue étrangère au même titre que l'Anglais ou l'Allemand, ce qui l'a marginalisé.

La situation de cette langue reste encore ambiguë, car elle est enseignée en tant que langue étrangère du primaire au secondaire, puis devient langue d'enseignement à l'université pour les branches scientifiques et techniques.

Il est à noter que la réalité linguistique du FLE, actuellement en Algérie laisse penser que cette langue a une place privilégiée à la fois dans le système éducatif et dans la société Algérienne. Elle est considérée comme un moyen incontournable d'enrichissement de communication et d'ouverture vers le monde extérieur. Sans être la langue officielle, on la retrouve dans de nombreux discours officiels. Sans être la première langue d'enseignement, elle reste pour le moment, avant d'être supplanté par l'anglais, une langue de transmission des idées et du savoir. Sans être la langue d'identité, elle continue à forger de différentes manières et par plusieurs canaux, nos caractères.

La place accordée à cette langue dans le système éducatif et à travers les différents niveaux d'enseignement est capitale, elle récupère petit à petit le statu qu'elle occupait après l'indépendance et exerce une influence permanente sur tous les domaines, éducatif, social, économique, culturel...

Les nouveaux programmes introduits depuis l'année 2005 fixent comme objectif la réforme du système éducatif Algérien, entraînant une amélioration qualitative en fonction des perpétuelles transformations, que connaît notre pays et le monde de manière générale, mondialisation, développement des technologies.

Les objectifs de l'enseignement du FLE visent à élargir les horizons culturels des apprenants par la découverte d'autres littératures et d'autres civilisations.

- Faire acquérir aux apprenants un outil de communication qui les permet d'accéder aux savoirs.

- Sensibiliser l'apprenant aux nouvelles techniques modernes de la communication.- Permettre une ouverture sur le monde afin d'établir des comportements de tolérance et de paix.

## 2. Le ludique au service de la compréhension de l'écrit

Le jeu existe depuis la nuit des temps, mais il a connu son apogée en classe qu'en 20ème siècle, il est devenu un allié au maître, un moyen privilégié pour tester les connaissances des enfants. Le jeu est une représentation amusante et passionnante de la vie réelle, c'est une activité très importante pour l'élève,

### Quelque définition du mot jeu

Selon le Robert (Le Robert dico en ligne) le jeu est :

*Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. Amusement, divertissement, récréation ; ludique. Le jeu. Le besoin du jeu chez l'enfant.*

Selon le dictionnaire de la didactique :

*«Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence» (PIERRE, 2003, p. 106)*

Selon le dictionnaire latin français :

*«Jeu plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, perJocum ; en plaisantant» (félix, 2001, p. 404)*

Le jeu est une activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquées par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives :

Le jeu est partout. Il semble impossible d'imaginer qu'on puisse un jour découvrir un groupe humain dans l'existence duquel l'activité de jeu serait totalement absente. Les jeux sont des constantes de culture dont les formes peuvent varier d'une aire culturelle à une autre. Mais, par-delà cette diversité infinie, l'universalité du jeu le désigne comme un élément fondamental de la condition humaine. Le jeu est un invariant humain. (gallimard, 1967, p. 1157)

*Activité ludique essentielle chez l'enfant, spontanée, libre et gratuite. Les jeux naïfs et innocents de l'enfance valent mieux que les études pénibles et jalouses des hommes (st-p, 1814, p. 127)*

*Jeux des enfants sont de graves occupations. Il n'y a que les grandes personnes qui jouent (Barbusse, 1916, p. 98)*

D'après ces définitions le jeu représente une situation de joie et de plaisir, cette activité représente une source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans l'enseignement apprentissage, il offre l'occasion de créer un nombre important de tâches

### **La progression du jeu en pédagogie**

Depuis l'Antiquité jusqu'au 18ème siècle, le jeu était contre le sérieux, de cette façon, le concept de détente et de divertissement gratuit est plus associé au jeu, tandis que l'effort et l'utilité sont associés à l'activité sérieuse. De plus, les jeux à l'époque étaient soit liés aux enfants, la représentation est beaucoup moins positive qu'elle ne l'est aujourd'hui, soit aux jeux de hasard, en particulier le jeu, a des connotations négatives. Vous devrez attendre Renaissance afin de pouvoir l'introduire dans la pratique de l'enseignement, Éducateurs à travers les écoles religieuses et le Petit Prince. Le dernier ainsi, l'utilisation des jeux comme technique d'enseignement garantit que l'enseignement du latin est difficile. Il est tard la romance est que nous avons laissé tomber la représentation dégradante du jeu, celui-ci devient alors une activité sérieuse car on pense qu'elle conduit à développement naturel de l'enfant

D'après Jean- Laurent Pluies, *Le jeu est exprimé en trois niveaux*. «*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 [...]*» (Guerni, S, 2001, p. 14)

De cette déclaration nous proposons cette définition des niveaux cites ci-dessus

### **Les types de jeux**

#### **Le jeu ludique**

Le jeu ludique est une activité libre et libératrice indispensable au bonheur, nécessaire à tout développement personnel. C'est un jeu amusant avec plusieurs personnages :

- Construisez sans structure préconstruite et n'imposez aucune règle.
- Sert l'organisation, développant son monde intérieur et extérieur.
- Favoriser le développement intellectuel, émotionnel et psychomoteur.

Synthèse de qualités du jeu ludique

- ❖ N'impose pas de règle
- ❖ Le produit du jeu n'est pas obligatoirement
- Esthétique
- Perfectionné
- Prédéterminé
- ❖ Notion de plaisir
- ❖ Nécessaire au développement de tout individu
- ❖ Cree des liens égaux avec :
  - Le psychisme
  - Le sensoriel
  - Le cognitif

**Le jeu éducatif**

Les jeux éducatifs sont définis comme le premier pas vers la structuration, de compétences qui permettent aux adultes d'observer les comportements stratégiques. Le jeu éducatif est le concept de réduction de l'effort en masquant la partie pédagogique de l'activité. Il devrait amusant, pas de limites évidentes, axé sur l'apprentissage.

Les jeux éducatifs font ce qui suit :

Utilisez une structure prédéfinie comme cadre.

Soutenu par le désir d'apprendre du joueur.

Servir à mieux définir et comprendre son monde intérieur et extérieur.

Favoriser les apprentissages intellectuels, émotionnels et psychomoteurs.

Synthèse des qualités du jeu éducatif

- ❖ Le premier pas vers la structure
- ❖ Sert de contrôle aux acquis
- ❖ Permet d'évaluer les appris
- ❖ Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur

### Le jeu pédagogique

Les jeux pédagogiques ont plusieurs définitions : La responsabilité d'apprendre, un "test" de compétences générales, remplir. Les jeux pédagogiques produisent un apprentissage précis. La chose intéressante à propos des jeux pédagogiques est qu'il s'agit d'un cadre préconstruit et qu'il ne change pas. C'est ici l'habileté du joueur qui le rend tout intéressé. Pour vérifier et renforcer les compétences Intérêt pour les joueurs et appel aux activités intellectuelles, émotionnelles et psychomotrices.

#### Synthèse des qualités du jeu pédagogique

- ❖ Axé sur le devoir d'apprendre
- ❖ Le jeu pédagogique génère habituellement
  - Un apprentissage précis
  - Un appel aux connaissances du joueur
  - Un constat des habiletés à généraliser
- ❖ Le jeu pédagogique est un moyen de (testing)
- ❖ Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les kits

### Les activités ludiques

#### Le ludique

Selon le dictionnaire L'internaute

« Qui relève du jeu, qui relatif au jeu. Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu. Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante » (l'internaute, 2022)

Nicole De Grandmont définit le ludique comme étant :

« L'activité libre par excellence » (grandmont, 1995, p. 15)

#### L'activité ludique

Dans le dictionnaire de langue le mot ludique renvoie au terme jeu.

Dans le dictionnaire de la didactique de français le ludique est défini comme étant :

« Activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure » (cuq, 2003)

Dans la pédagogie, l'activité ludique est un outil pédagogique et éducatif, L'apprenant prend le plaisir quand il apprend.

D'après DE GRANDMONT «*aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* » (Grandmont, 1997, p. 90)

Ce genre d'activité prépare l'enfant la vie par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences les plus précoces dans son quotidien

Donc ces activités ludiques permettent aux apprenants d'apprendre des choses tout en jouant avec d'autres enfants de leur âge

On peut dire que les activités ludiques est visée essentiellement à la concentration de l'enfant et l'enseignant n'est qu'un médiateur, c'est des activités de plaisir qui soumis à des règles et qui comportant toujours un gagnant et un perdant

### **Les types de jeu en classe**

Il existe plusieurs types de jeux qui supposent presque impossible comptez tous les jeux et classez-les en fonction du développement l'augmentation de ce dernier en raison des avancées technologiques. Nous présenterons dans ce qui suit la classification proposée par J P Cuq et Gruca selon une perspective didactique :

#### **Les jeux linguistiques**

Ils regroupent des activités de grammaire, de morphologie, de vocabulaire et de langage, immergez-vous dans des composants multilingues. À cet égard, les apprenants utilisent toutes ses connaissances linguistiques pour reproduire l'apprentissage des langues recherchez le plaisir et la détente. Les enseignants doivent choisir le contenu de l'activité selon les besoins et le niveau de l'apprenant. Pour de telles activités, nous fournissons un exemple de jeu linguistique tel que :

Mots croisés : Il s'agit d'un jeu qui consiste à remplir une grille où

Les mots entrelacés doivent être entrés en utilisant les définitions données pour chaque mot horizontal et vertical.

#### **Les jeux de créativité**

Dans un article Haydée Silva écrit :

« *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes , de sens , de phrases , de discours ou de récit originaux, insolites cocasse , poétique* » (SILVA.HAYDEE., 2005)

En d'autres termes, le but des jeux de créativité est d'encourager les apprenants à s'engager, répondre et exprimer leurs idées grâce à leur capacité, imaginer et découvrir des choses qu'ils ne savaient pas pendant qu'ils jouaient.

### **Les jeux culturels**

Ce jeu linguistique est basé sur les connaissances culturelles de l'apprenant. Le dictionnaire de la pédagogie du français langue étrangère et seconde définit le jeu culturel comme suit :

*« Les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant » (Cuq J P Gruca, p. 458)*

Dans ce type de jeu nous présentons l'exemple du jeu du baccalauréat : ce jeu consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposée par les cases, la forme du tableau est comme de suit :

Lettre	Pays	Ville	Personnage	Métier	Objet
A	ALG2RIE	ANNABA	AHMED	ARCHITECTE	ARMOIRE

En somme, les jeux culturels sont des jeux qui servent à exploiter la culture générale de l'apprenant Ils lui permettent d'être ouvert au monde

### **Les jeux dérivés du théâtre**

La base de ces jeux dramatique est de stimuler l'engagement des apprenants ; leur capacités acquérir des connaissances et à maitriser la communication et les compétences ainsi que d'investir dans leurs connaissances antérieures

*« 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 [...] » (Idem)*

L'activité du théâtre est variée selon les principes suivants :

#### ***L'improvisation***

Dans ce cas, l'apprenant considérera la situation instantanée selon les instructions et les consignes proposées par l'enseignant, et il est préférable de commencer par la situation banale

#### ***La dramatisation***

Les apprenants doivent mobiliser leurs connaissances à travers se reproduire les textes narratifs, les dialogues ou les histoires.

### ***La directivité***

Ce principe fait référence à une production élaborer par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sous la direction de son enseignant)

### **Le jeu comme un facteur de motivation**

Le jeu est une source de motivation et de joie pour un enfant, il lui permet donc de structurer plus activement son propre apprentissage. En d'autres termes, il contribue à favoriser le développement émotionnel, cognitif, social et intellectuel des enfants. De plus, cette pédagogie incite les élèves les plus timides à participer en tant qu'acteurs aux différents jeux qui leur sont proposés. De plus, il favorise la socialisation des enfants en leur apprenant à respecter les règles communes du jeu, autrement dit, le jeu modifie le rapport au savoir et introduit des relations plus saines au sein d'une même classe. Cela les aide également à appliquer des concepts théoriques en mathématiques et dans d'autres disciplines.

### **6.7. Le Jeu comme un facteur d'acquisition des compétences**

Lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive à banaliser ses problèmes de langue. L'enfant ose parler, essaye, se trompe, réessaye. Toutes les barrières entre individus tombent et la communication s'établit dans un esprit de compétition entre membre d'un groupe dans un climat de confiance et de sécurité. En effet, le plaisir de parler naît, chez l'élève. Donc il est utile de créer des situations qui mènent l'enfant apprenant à communiquer.

### **Les activités ludiques dans une classe de FLE**

*« Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »* (cuq, 2003, p. 160) dans cette citation CUQ affirme que l'activité ludique est une partie intégrante de la vie des enfants , cette activité constitue un outil qui donne à l'enseignant la possibilité de diversifier les démarches et les situations de communication en encourageant la prise de parole et l'interaction entre les apprenants

Les activités ludiques sont un 'excellent support pédagogique pour aider à faire crée une atmosphère conviviale entre le professeur et ses élèves car son professeur un rôle important, dans le jeu, il ressemble plus à un vieil ami, dirigeant le processus du jeu.

Par l'action, l'apprenant est capable de mieux mémoriser, il sera profondément impliqué dans ces expérience : Il joue, échoue et rejoue. La répétition qui se produit aide l'apprenant de gravé l'information dans la mémoire.

«Le ludique au sein de la classe de langue est perçue comme un outil purement culturel, le rôle pédagogique qu'il peut jouer au sein de l'enseignement étant fréquemment mis de côté. Nombreux pédagogues perçoivent que le jeu est d'abord un fait de langage. Cependant, il constitue un outil linguistique remarquable à travers lequel la langue se développe, évolue, vit» (o, 2016) Selon cette citation, nous pouvons considérer les activités ludiques comme un moyen qui permet de découvrir la culture du monde extérieur grâce aux interactions entre les apprenants. Ils sont eux-mêmes des effets de langage. A cause du jeu, la langue de l'apprenant est en évoluant, ils acquièrent de nouvelles connaissances et améliorent leurs compétences.

### **Les avantages et les limites des activités ludiques dans une classe de FLE**

#### **Les avantages**

On peut résumer les avantages des activités ludiques dans les points suivants :

- Ajuster la progression du cours et réengager les apprenants
- Attirez l'attention de tous les apprenants
- Attire les apprenants timides
- Améliorer la prononciation et la compréhension
- Offre une variété de situations de motivation

Il convient également de noter qu'en jouant l'apprenant et au travers de ses essais et erreurs, il y aura l'esprit du conquérant et l'aidera à développer des compétences et des connaissances sur le sujet en question.

Enfin, le jeu de l'enfant présente le monde réel en miniature, ainsi le jeu peut le préparer à la vie d'adulte et lui apprendre à vivre en société tout en gardant un caractère collectif

#### **Les limites**

Le jeu présente des limites et trouve des difficultés à s'inculquer dans l'école algérienne comme outil facilitateur de l'apprentissage du FLE.

L'enseignant rencontre des contraintes lors de l'utilisation du jeu en classe.

Étant donné la difficulté à réagir dans la gestion des groupes d'une classe surpeuplée. L'enseignant a du mal à faire participer tous les élèves dans une période de temps limitée, il perd son temps à partager les tâches à ses apprenants et à les organiser, ce qui engendre le bruit et le désordre dans la classe, ou encore la perturbation et la déconcentration des élèves. Cela amène au risque de ne pas atteindre l'objectif visé pour une séance donnée.

De plus, il faut également prendre en considération la gestion du temps dans la séance du cours, un même jeu avec des élèves de niveau intellectuel hétérogène peut présenter des variations de temps de réalisation très importants, l'enseignant trouve des difficultés à choisir le jeu convenable à tous ses élèves, il doit varier les types de jeux afin qu'ils puissent satisfaire la majorité des apprenants et donc réussir son cours.

La mal formation des enseignants, ceux –ci ne sont pas initiés à l'utilisation de ce genre d'activités, les empêche de mener à bien leur cours en utilisant le jeu.

Le jeu peut aussi gêner l'apprentissage, en faisant semblant que ce dernier est très facile aux yeux des élèves, et donc ils jugent que ça ne vaut pas la peine de faire des efforts pour apprendre.

Donc l'enseignant doit prendre en considération les contraintes liées à l'activité ludique, et se préparer préalablement afin de réussir son cours .il doit ainsi tracer ses objectifs et opter pour l'activité qu'il juge utile pour les atteindre.

### **La compréhension de l'écrit**

Dans le domaine de la didactique le terme compréhension correspond à l'activité mentale de décodage d'un message oral ou un message écrit. Ce terme défini par j p Cuq

*«L'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute (compréhension orale) ou lit (compréhension écrite)» (CUQ, 2002, p. 49 50)*

On distingue deux types de compréhension : la compréhension de oral et la compréhension de l'écrit. De nos jours, l'écrit a gardé sa place et son importance.

### **3. La compréhension de l'écrit**

Le but de tout acte de lecture est la compréhension. En réalité Le programme scolaire exprime clairement "lire et comprendre " Ainsi, l'un des principaux aspects de la compréhension d'un texte est construire du sens. Cela implique des processus mentaux cognitif, motivationnel, dont la réalisation dépend de facteurs émotionnels, sociologie et culture.

En fait, comprendre un texte écrit est plus complexe que l'acte de lecture, car l'objet de l'écrit est d'expliquer ce qui est lu.

Selon Joceline GAISSON, « *le sens de l'écrit va se construire à partir d'une interaction entre le texte et le lecteur, c'est une communication entre le lecteur et le texte qui implique une connaissance du sujet du thème du domaine traité* » (GAISSON, 2005, p. 19)

Il s'agit d'effectuer des repérages utiles et de mettre en relation les différentes composantes du texte qui font la cohérence d'un document. La compréhension de l'écrit passe par trois niveaux :

**- La compréhension passive**

C'est la perception de l'ensemble du texte, pour relever ses signes intrinsèque : titres, sous titres, éléments de typographie (caractère gras, majuscule, italique, photos...).

**-La compréhension de l'écrit**

Il s'agit d'établir une relation sémantique entre l'écrit et ce qui l'accompagne, comme image ou autre pour construire le sens du texte.

**-La compréhension autodirigée**

C'est une lecture orientée vers certains éléments pertinents du texte qui aide l'apprenant qui cherche à découvrir les éléments de la communication et le contexte d'énonciation (l'auteur, la date...). Puis le repérage des mots clé grâce à des questions ou des consignes. Il s'agit donc, d'une étape d'approche du texte durant laquelle l'apprenant fait le repérage de l'essentiel de l'information contenue dans le texte. Il est Important d'inculquer à l'apprenant l'idée que –comme le signal Sophie MOIRAND :

« *Tout texte écrit a une fonction iconique qu'on se doit de prendre compte* » (SOPHIE, 1979, p. 24)

**La lecture**

La lecture est un ensemble de processus permettant d'extraire la signification du texte qui comprend les processus d'identification des mots écrit et ceux alloués à la compréhension et de ce qui apparaît certain est que la finalité de l'acte de lire est de bien comprendre le texte. En effet, la lecture a été considérée, d'après Nabila Tatah doctorant à l'université de Bejaïa, comme :

« *Une activité passive pendant laquelle le lecteur reçoit le texte. La lecture demande [...] au lecteur d'effectuer un mouvement de va-et-vient entre les données du texte et ses connaissances antérieures* » (NABILA, 2011, p. 128)

. La lecture est donc, une activité de déchiffrement et de compréhension d'une information écrite.

### **Les modèles de la compréhension de l'écrit**

Il existe plusieurs façons de résoudre le problème de compréhension. De nombreuses études ont tenté d'expliquer comment les individus construisent les sens nouveaux?

*« Mais les recherches menées en psycho- linguistique sont probablement les plus porteuses : elles décrivent le processus de compréhension selon deux modèles différents : le modèle sémiologique (de la forme au sens) et le modèle onomasiologique (du sens à la forme) » . (CUQ, 2002, p. 152)*

### **Le modèle sémiologique**

Le modèle donne la priorité à la perception de la forme textuelle, qui Le processus de compréhension implique quatre opérations principales, qui sont en quatre étapes :

- a- avec le son de reconnaissance ou Reconnaissance des symboles graphiques.
- b- b- la phase de segmentation impliquant la démarcation des mots, Un groupe de mots ou de phrases.
- c- Phase d'interprétation, autorisation d'attribuer du sens à ces mot ou groupe de mots ou de phrases.
- d- Phase de synthèse, incluant la construction du sens du texte Généralement en ajoutant le sens d'un mot ou d'un groupe de mots ou des phrases.

### **Le modèle onomasiologique**

Le processus de compréhension, dans ce cas là, s'opère selon le type de haut en bas (top - down) qui donne une importance prépondérante aux connaissances du lecteur dans le traitement des informations « résulte d'une série d'opérations de pré construction de la signification » (CUQ J. P.,2003, p. 153) de la part du lecteur durant lesquelles, il formule des hypothèses qu'il vérifie par la suite, en trois étapes

- La formulation d'hypothèses d'ordre sémantique : ces hypothèses se basent sur le contenu du message et les connaissances dont dispose le lecteur de la situation de communication et du message lui-même. Elles résultent des unités formelles de surface.

-La vérification des hypothèses : elle s'effectue à partir de « *de la saisie d'indices et de redondances qui ponctuent la communication et qui permettent de confirmer ou de rejeter les hypothèses sémantiques et formelles construites au départ.* » (CUQ J. P., 2003, p. 153)

-Le résultat de vérification : cette phase est fortement liée à la phase précédente et donne naissance à trois situations : soit les hypothèses sont confirmées et la pré construction du sens s'inscrit dans le processus globale de la compréhension, soit les hypothèses sont rejetées et le lecteur reprend, alors la démarche et établit de nouvelles hypothèses, soit les hypothèses ne sont ni confirmés ni affirmées, on s'attend dans ce cas là, à d'autres indices, ce qui peut retarder ou entraîner l'abandon de la construction du sens. Passons à présent à la définition du deuxième concept qui l'écriture.

### **Les composantes de la compréhension de l'écrit**

La lecture est un phénomène interactif et aujourd'hui elle fait l'unanimité chez les chercheurs, elle est considérée comme un phénomène complexe qui fait intervenir

*Certes, le texte en tant que message produit par un scripteur mais, dans lequel joue également un (re)construction du (des) sens par le lecteur en fonction de ses connaissances préalables linguistiques et extralinguistiques et de ce qu'il cherche à atteindre par la lecture du texte en question (information, plaisir, etc....)*  
(Michel ADAM, p. 29)

« Alors on constate que : « *la compréhension en lecture est fonction de trois variables indissociables : le lecteur, le texte et le contexte.* » (GAISSON JOCELYNE, p. 09)

### **Le lecteur :**

« *Le lecteur est la variable la plus complexe du modèle de compréhension.*» (GAISSON, La compréhension en lecture, p. 08) Il y a ce qu'il est hors de toute activité d'une part et ce qu'il fait devant un récit pour le comprendre d'autre part. L'élève possède des connaissances et entame un texte avec des motivations et des intérêts qui lui sont propres. Il aborde la tâche de lecture avec des structures cognitives et affectives personnelles, et met en place différents processus qui lui permettent de comprendre l'écrit.

**Le texte :**

Le texte a prend également une place très importante dans la compréhension en lecture. L'intention de l'auteur, l'organisation des idées et le contenu du texte vont faciliter ou compliquer la tâche du lecteur. De plus, le type et la nature du texte sont des éléments qui peuvent orienter plus ou moins sa compréhension.

Adam Jean-Michel déclare :

*« Lire c'est transformer une suite d'unités linguistiques en un texte. Comme, de plus, nous ne lisons pas tous les écrits de la même façon, les lecteurs monovalents sont indéniablement handicapés. »* (Adam, 1987, p. 19) .

Il est donc préférable de connaître, d'une façon ou d'une autre, la classification des textes.

**Le contexte :**

Le contexte représente la situation dans laquelle le lecteur se trouve quand il découvre l'écrit. Le contexte est divisé en trois types :

- le contexte psychologique (les intentions et l'intérêt de la lecture)
- le contexte social (intervention ou pas de l'enseignant, ou des autres élèves)
- le contexte physique (le temps accordé à la lecture du récit, le bruit, l'espace...

**Les difficultés**

Les apprenants échouent souvent à des examens simples ils ne peuvent pas comprendre les consignes, ou à cause d'une mauvaise interprétation, qui crée un grand problème de compréhension car les apprenants n'appliquent pas les consignes qui leurs sont données. Dans le cadre de l'apprentissage du français langue étrangère, comprendre et suivre les instructions est essentiel pour tout travail indépendant.

Par conséquent, les apprenants doivent prendre le temps de lire les instructions pour détecter mots-clés au lieu de s'engager dans des tâches aléatoires. Comme un enseignant peut établir un profil de la performance de ses apprenants pour être capable d'identifier et d'analyser les forces et les faiblesses de chacun, et déterminez leurs capacités. Par exemple, la reconnaissance de mots certains apprenants font tellement d'erreurs qu'ils ne le font pas obtenir une compréhension correcte

#### 4. Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

La réussite scolaire dépend de la maîtrise de la lecture de l'élève. Il est donc nécessaire de satisfaire aux conditions nécessaires au sein de la classe de FLE pour Stimuler la mobilisation de l'énergie avec un apprentissage efficace pour les apprenants. A cette fin, le nouveau programme occupe une place particulièrement importante et significative à l'initiation des apprenants à la lecture avec des activités de caractère ludique.

Ce type d'activité permet à l'apprenant d'utiliser ses connaissances linguistiques, la reconnaissance et la mémorisation de nouveaux mots, et accumuler leur bagage linguistique, les rendant ainsi désireux de lire et rejoindre.

J.GAISSON affirme que : « *les élèves doivent lire le plus souvent possible des textes entiers, mais, en certain occasions, ils ont besoin de s'attarder sur des unités comme les mots et les syllabes, laisser choisir les activités par l'élève est à privilégier, mais l'enseignant proposera, dans certains circonstances un texte ou une activité déterminés en fonction d'un objectif pédagogique valable* » (GAISSON, p. 29)

Par conséquent, ces activités devraient répondre aux besoins de l'apprenant et lui permettre de devenir lecteur, récepteur, écrivain, conférencier et interlocuteur, il sera dirigé vers mobiliser leurs acquis en vocabulaire, grammaire, lexicale, etc., pour réinvestir dans un environnement attractif et indulgent performance fixée par lui seul. Raison récréative interactions où l'apprenant est à la fois récepteur et récepteur le producteur, qui doit exercer ses talents de prévisionniste, de lire des consignes et suivre la procédure pour terminer la tâche.

## **Conclusion**

Nous avons vu dans cette partie des définitions des différents concepts tels que l'enseignement, l'apprentissage, la lecture les activités ludiques ... et le lien entre ces concepts ainsi que l'impact de l'un sur l'autre

Nous avons vu que la lecture et la compréhension de l'écrit sont des activités qui dépend l'une de l'autre, pour lire il faut comprendre, et que la compréhension est plus complexe que l'acte de lire

Comme nous avons vu, les activités leurs types et leurs rôle dans l'enseignement-apprentissage du FLE et leurs rôle dans la compréhension de l'écrit ainsi que les objectifs de ces activités qui visent, à motiver les apprenants, développer leurs compétences langagière, cognitives harmonieuse et discursive

# **Partie**

# **Pratique**

# *Chapitre I*

*Analyse et interprétation des  
enquêtes avant l'expérimentation*

## **Introduction**

Après avoir défini les jeux et les activités ludiques, la lecture et la compréhension écrite, et préciser leur rôle primordial dans le processus enseignement-apprentissage du FLE et particulièrement dans l'activité de la compréhension de l'écrit. Nous tenterons dans cette partie de mener une expérience sur le terrain, afin de pouvoir répondre à notre problématique et montrer l'utilité des jeux dans le but d'améliorer l'apprentissage de la compréhension de l'écrit chez les apprenants de 3<sup>ème</sup> année moyenne.

## **1. Description De Corpus**

### **Le Terrain**

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de troisième année moyenne, de l'école **ben Tayeb Abed Rahman**, la wilaya de Bordj Bou Arreridj et le mois de février/ mars 2022.

### **Choix Du Corpus**

Afin de recueillir des informations susceptibles de nous aider dans notre recherche, nous croyons que les apprenants de la 3<sup>ème</sup> année moyenne constituent le meilleur échantillon pour la réalisation et mettre en œuvre notre expérimentation, afin d'atteindre nos objectifs et de valider nos hypothèses de départ. Alors, notre corpus sera constitué des activités proposées aux apprenants sous forme de jeux qui visent l'apprentissage de la compréhension de l'écrit chez ce public.

En plus, les activités de jeu dans la classe de langue étrangère doivent être organisées par niveau et doivent être adaptées et ajustées selon le public ciblé. De ce fait, nous avons décidé de mener notre travail d'expérimentation avec les apprenants de troisième année, car ils constituent un public jeune et sensible aux jeux. De plus, ce niveau est une étape charnière, pendant laquelle, les apprenants se préparent à la 4<sup>ème</sup> année.

### **La classe**

La classe dans laquelle nous avons concrétisé notre expérimentation, est organisée en quatre rangées et bien décorée avec des dessins et des travaux faits par les apprenants, des citations et des tableaux de verbes conjugués sur des fiches cartonnées. Elle se compose de 20 apprenants, Leur âge varie entre 13 et 14 ans.

### **L'échantillon**

Avant de commencer ce travail, nous sommes allés voir la directrice qui nous a donné l'accord et l'autorisation pour effectuer notre stage pratique avec les apprenants de cette école. Il nous a présenté les enseignants qui assurent les classes de 3<sup>ème</sup> année moyenne, avec lesquelles nous avons explicité nos objectifs de recherche. Après cela, nous avons assisté à une séance de -compréhension de l'écrit dans une classe choisie aléatoirement pour observer la façon dont l'enseignante va présenter son cours et les réponses et les comportements des apprenants pour mener notre expérimentation de recherche.

Il s'agit donc des apprenants d'une classe qui contient 20 apprenants divisé par deux groupes sachant que ces apprenants ont 7 ans d'apprentissage de la langue française

## **La méthode de travail**

Pour bien mener notre expérimentation et pour trouver une réponse à notre problématique soulevée au départ sur l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage de la compréhension de l'écrit, nous avons décidé d'aller en classe, d'assister à 2 séances, parmi les séances auxquelles nous avons assisté, nous avons choisi une séance témoin (Sans utilisation d'une activité ludique) et une séance expérimentale (En utilisant l'activité ludique), Cela nous permet de dire qu'il s'agit d'une méthode d'analyse des observations.

## **La séance témoin**

### **Déroulement de l'observation**

Pour entreprendre notre travail de recherche, nous avons choisi la technique d'observation de classe, qui est considérée comme le point de départ pour réaliser notre expérimentation, et que nous ne pouvons pas l'ignorer. Nous avons opté pour cette technique qui nous permettra de recueillir des observations, de suivre le déroulement d'un cours de FLE en général et de la lecture-compréhension en particulier, et de faire une vision générale sur : l'organisation de la classe, les activités proposées aux apprenants, l'attitude des apprenants, le type de la participation et même les interactions entre les apprenants...

Après avoir entendu la plupart des enseignants qui ont parlé toujours des difficultés rencontrées par les apprenants au niveau de la compréhension de l'écrit, et aussi leur démotivation pendant la lecture. Cette raison qui nous a poussées à assister en a une séance concernée à la –compréhension de l'écrit dans le but de recueillir des remarques de base sur l'espace classe et le déroulement de cours avant et après l'intégration de l'activité à caractère ludique.

### **Déroulement de la séance**

- **Date de l'observation** : 15 février 2022
- **L'heure de l'observation** : 15h00
- **Niveau** : 3eme année moyenne
- **La leçon observée** : Compréhension de l'écrit
- **Durée** : 1 heure.
- **Support** : femmes courage.

- **Matériels** : manuel scolaires
- **Objectif éducatif** : l'apprenant à la fin de la séance sera capable de répondre au questionnaire de compréhension.
- **Déroulement de l'activité**
- **Moment1** : Présentation du support
- Élaboration d'Hypothèses de sens : d'après les indices périphériques du
- (Titre, auteur, source, image) émettre des hypothèses de sens.
- **Moment 2** : éveil d'intérêt pour découvrir la nature et le type de texte abordé
- **Moment 3** : lecture silencieuse accompagnée d'une question d'investigation.
- **Moment 4** : confirmation ou affirmation des hypothèses
- **Moment5** : Lecture à haute voix.
- **Moment 6** : Questionnaire de compréhension :
- Où et quand précisément les faits se sont-ils déroulés ?
- Quel indice vous permet de trouver cette période ?
- Un des combattants algériens a reçu une balle, que risque-t-il ?
- Quel mot du texte annonce un évènement inattendu ?de quel évènement s'agit-il ?
- Pendant le trajet un danger surgit. lequel ?qui a donné l'alerte ?
- Quel stratagème ces femmes ont elles élaboré pour ne pas être repérées par l'ennemi ?
- Relève les mots qui montrent les qualités de ces femmes.
- Si cet épisode de la révolution algérienne avait été rapporté par un soldat de l'armée française, aurait-il eu le même point de vue sur ces femmes ?
- Quel est le temps dominant dans le texte ?

- **MOMENT 6 : Test individuel de compréhension**
- Dans quels paragraphes du texte se situent les différents moments de ce récit ?
- situation initiale
- déroulement des évènements de l'histoire
- situation finale.
- Dégager l'idée Principale du texte.
- **Moment 7 : résumé**

### **Récapitulation des résultats de l'observation**

Pendant la période d'observation de classe dans laquelle nous n'avons pas participé, nous avons pu constater les points suivants :

- La plupart des apprenants lisaient le texte avec un rythme rapide et d'une manière attirante dans la lecture à haute voix, ils prononcent bien les mots et même respectent les signes de ponctuation, mais la question qui se pose, est-ce qu'ils comprennent vraiment Ce qu'on lit?
- Certains déchiffrent mal le texte avec un rythme très lent.
- La majorité ne participe pas, ils semblent démotivés, ennuyés, lors de la séance et aussi ne pas avoir envie d'étudier, par exemple: certains font des dessins sur leurs cahiers et même sur les tables au lieu d'être attentifs au cours.
- Les apprenants, dans les questions de compréhension écrite, donnent des réponses du texte, mais quand l'enseignante leur a demandé de raconter l'histoire à l'aide des illustrations fixées sur le tableau, la majorité des apprenants ne parvient pas à formuler un petit résumé. Ici, la question reste ouverte et posée ; si les apprenants n'ont pas compris ou bien ils ne peuvent pas s'exprimer oralement

### **Questionnaire comme un outil de découverte**

À la fin de la séance de l'observation nous sommes référés a un questionnaire comme outil de découverte distingué aux élèves.il a l'intention de connaitre les déférentes données de la classes en question : La préférence de la langue, les méthodes préférées de la langue ...etc. (Voir annexe 01).

### **Présentation de l'échantillon**

Il s'agit d'un questionnaire qui se compose de quatre questions de nature variable s'articulant autour de question fermé et surtout à choix multiples.

C'est à travers ce questionnaire que nous avons pu diagnostiquer le statut de la langue française et le rôle que pourraient jouer les activités ludiques dans les pratiques pédagogique dans une classe de 3<sup>ème</sup> AM

### **Analyse et interprétation des données**

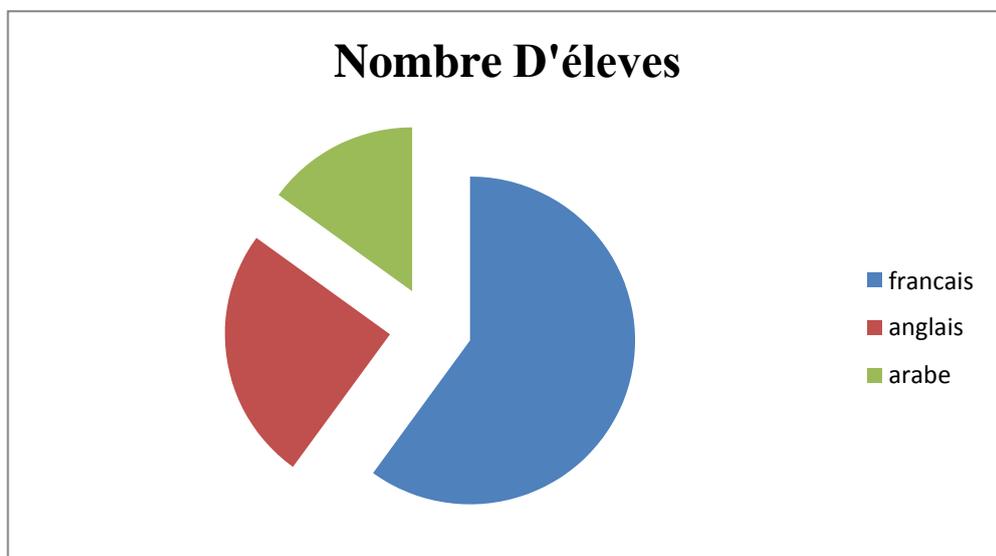
Afin de faciliter l'exploitation du résultat obtenu nous avons dans un premier temps conçu des tableaux et histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question. Dans un second temps nous avons élaboré des grilles de lecture accompagnant chaque représentation graphique.

**Question01**

- Quelle langue préfères-tu ?
- Observation

Préférence de langue	Nombre d'élèves	Pourcentage %
Français	12	60%
Anglais	5	25%
Arabe	3	15%

Les réponses sont présentées dans le graphique suivant :



**Interprétation et analyse**

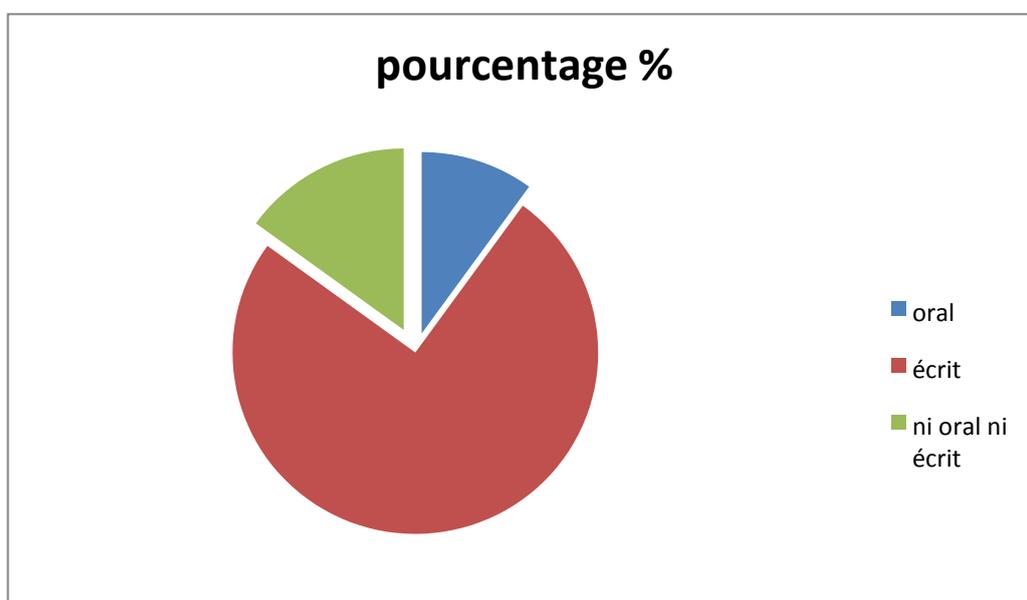
Nous constatons que la langue française est la langue la plus aimée par les élèves avec un pourcentage de 60% par ce que c'est la langue dominante en Algérie ensuite en deuxième lieu la langue anglaise avec un pourcentage de 25% et enfin la langue arabe avec 10%

**Question 02**

• Tu t'intéresses beaucoup plus à l'oral, à l'écrit ou ni l'oral ni à l'écrit lors d'une séance de français ?

**Observation**

	Nombre d'élèves	Pourcentage %
<b>Oral</b>	2	10%
<b>Écrit</b>	15	75%
<b>Ni oral ni écrit</b>	3	15%



**Interprétation et analyse**

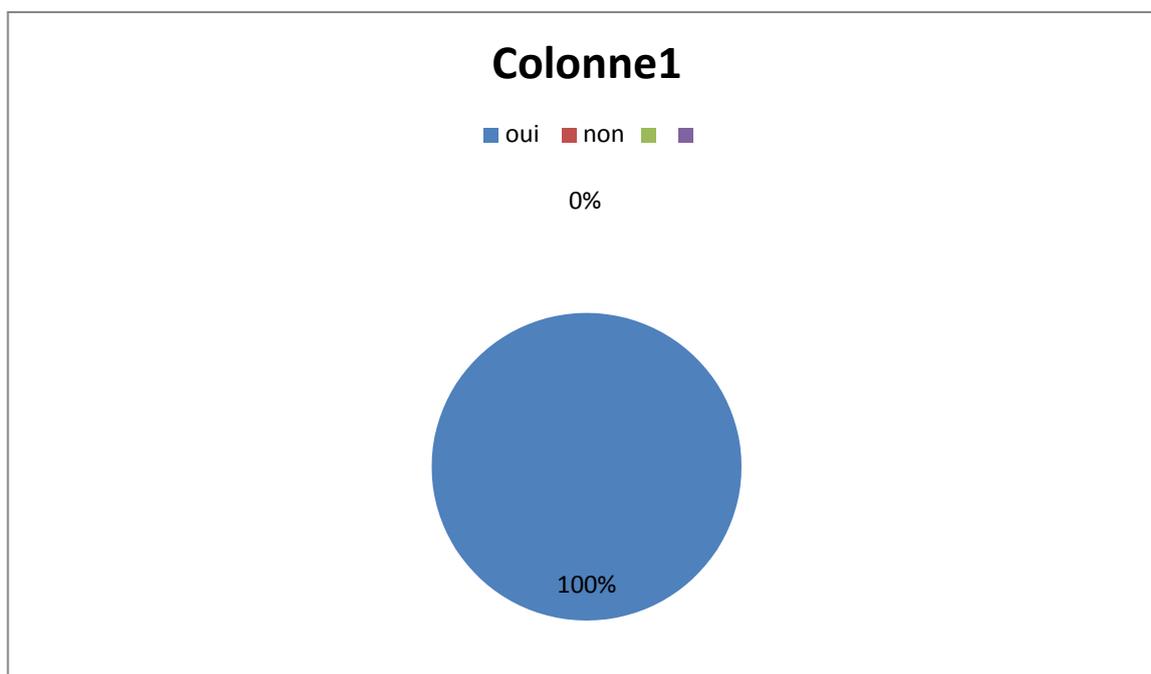
Après avoir posé la question [Tu t'intéresses beaucoup plus à l'oral, à l'écrit, ou ni l'oral ni à l'écrit lors d'une séance de français ?] la majorité des élèves ont répondu pour l'écrit avec un pourcentage de 75%, pour l'oral 10% donc c'est souvent l'oral qui pose plus de problèmes à cause de ses exigences dues aux plusieurs facteurs : psychologique, le temps de production... et enfin 15% n'ont aucune préférence

**Question 03**

- Penses-tu qu'on peut apprendre le français avec le jeu :

- **Observation**

	Nombre d'élèves	Pourcentage %
<b>Oui</b>	20	100%
<b>Non</b>	0	0%



**Interprétation et analyse des résultats**

A la lumière des données présentées dans le graphique précédent nous pouvons constater que tous les élèves ont une motivation pour l'apprentissage du français par les jeux /activités ludiques et cela due à l'idée préalable qu'avaient-ils sur certains jeux d'apprentissage.

**Question 04**

Choisi tes préférés parmi ses jeux

• **Observation**

Les jeux proposés	Nombre de réponse
Devinette	3
Jeu de cartes	14
Jeu de gestes	13
Mots croisés	15
Jeu de famille	6

Après la collecte des données les élèves ont optés vers ces jeux :

- Jeu de carte
- Mots croisés
- Jeu de gestes

**Interprétation et analyse des résultats**

Nous remarquons que les élèves ont préféré de choisir (jeu de carte), (jeu de gestes) et (mots croisés)

Car ils connaissent leurs déjà concept pour le reste ils les ignorent carrément et c'est avec l'aide de l'enseignante que nous avons pu les faire comprendre de quoi s'agit- il.

# *Chapitre II*

*Mise en œuvre de la démarche  
de l'enseignement de la  
compréhension de l'écrit par le  
biais du ludique*

### **1. La séance expérimentale**

Après avoir réalisé le premier questionnaire diagnostique, nous sommes mis en accord avec l'enseignante responsable du stage **Mm Soualhi Lamia**, que nous allons consacrer la 2eme séance pour la pratique des trois jeux que les élèves avaient choisis dans ce questionnaire,( pour ne rien imposer).

Pour chaque activité ludique nous avons formé, à l'aide de leur enseignante, des groupes hétérogènes, parce que c'est la nature d'homme de se regrouper dans les communautés, donc si on demande aux apprenants de former des groupes, ils vont les former à la base de sympathies mutuelles, ce qui ne doit pas être favorable pour le jeu, car on a besoin des groupes équilibrés au niveau de connaissances et nombre des apprenants. Pour cela nous avons recommandé que ce soit l'enseignante qui forme les groupes, soit sur la base de connaissance de niveau des apprenants, soit sur la base d'un pré-test. Notre but est de faire participer tous les éléments de groupe, même ceux qui ont des difficultés en langue française, ceci vise également à enrichir la communication entre eux, encourager leurs interactions et favoriser la liberté de s'exprimer et discuter.

#### **Déroulement de l'expérimentation**

Avant d'entamer l'activité avec le groupe expérimental ; nous avons expliqué à l'enseignante la modalité de notre travail de recherche, puis nous lui avons demandé d'écrire la consigne de chaque jeu au tableau et par la suite de l'expliquer aux apprenants.

D'abord il faut noter qu'il s'agit d'un travail de binôme :<sup>1</sup>

Il s'agit d'un travail qui a été fait dans deux groupes d'élève fille et garçon chacune de nous a été occupé par un groupe ensuite nous les avons échangés

A la fin des deux activités on a fait un travail collectif, (c'est-à-dire les deux groupes) pour réaliser un jeu de geste, qu'il s'agit « des jeux dont l'apprenant fait des gestes mimiques afin d'expliquer un titre ou une expression on utilisant ses mains ses grimaces.

#### **Les modèles des jeux proposés aux apprenants**

Dans le but d'atteindre l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants trois jeux, et chaque jeu à son propre objectif et ses règles particulières.

---

<sup>1</sup> Benmeridja Ahlem ; Amari Dounia Zed

### **Remarque**

Ces propositions d'activités ludiques sont à la charge de nos partenaires (Amari Dounia Zed et Benmeridja Ahlem) Ces suggestions ne font partie d'aucun travail antérieur, nous avons essayé de mettre l'apprenant dans une situation de recherche réflexion, imagination...

### **Les objectifs visés par les jeux proposés**

En général, toute recherche pratique est basée sur une réflexion qui doit contenir des objectifs. En effet, l'objectif de notre travail pratique est d'améliorer l'apprentissage du français langue étrangère et par la suite d'amener l'apprenant à un nouveau contact avec la langue, un contact de plaisir.

Nous supposons du principe que le jeu motive l'apprenant, facilite son apprentissage et sa concentration, la mémorisation et le pousser à participer. Grâce aux jeux, l'élève sera actif.

### **L'objectif de premier jeu (le jeu de cartes)**

L'objectif principal de cette activité est que les apprenants développent leur conscience morphologique, qu'ils apprennent à voir un mot dans un mot plus grand, et qu'ils l'utilisent pour trouver le sens des mots dérivés, tout en se familiarisant avec les suffixes et les préfixes

### **Le jeu était organisé comme suit**

<b>Nombre de joueurs</b>	<b>La durée</b>	<b>Règles de jeu</b>
<b>2 groupes de 10 apprenants</b>	20 minutes	Ouvrir une carte consigne il s'agit soit :  De trouver un mot appartenant à une famille donnée.  De trouver un mot commençant par un préfixe donné.  De trouver un mot se terminant par un suffixe donné  De trouver un chiffre

### **Le déroulement**

Après avoir distribué le texte aux apprenants (voir annexe 02) et l'avoir lu en détail, nous avons lancé le jeu. Le jeu consiste à opposer 5 apprenants contre 5. Les 5 premiers élèves ont des cartes avec des questions tandis que les 5 autres apprenants ont des cartes réponses ;(voir annexe 03).

Ou l'apprenant lit la question sur la carte et les autres cherchent la réponse dans les cartes qui leur sont distribuées

### **L'objectif du deuxième jeu (les mots croisés)**

L'objectif principale de ce jeu est d'amener l'apprenant à comprendre le texte est de relever les verbes conjugués et les trouver dans la grille L'objectif aussi est de motiver les apprenants et leurs socialiser suite à leurs travaille de groupe (voir annexe 04)

### **Le jeu était organisé comme suit**

<b>Nombres de joueurs</b>	<b>Durée</b>	<b>Règles du jeu</b>
<b>2 groupes de 10 apprenants</b>	20 minutes	Lire le texte Soulignée les verbes conjugués Chercher les verbes dans la grille Trouver le titre de texte à la fin

### **Le déroulement**

Nous avons distribué un texte avec la grille aux apprenants le texte c'était sur le récit historique (DANS L'AKFADOU) tout d'abord nous avons fait une lecture détaillé ; puis nous avons demandé de souligner tous les verbes conjuguée dans le texte et les retrouvez dans la grille au-dessus de texte.

A la fin de l'activité proposé l'apprenant doit trouver un titre qui convient au texte à partir des lettres qui reste dans la grille en faisant plusieurs essaie à l'aide d'un papier ou une ardoise .....

### **L'objectif de troisième jeu (le jeu de gestes)**

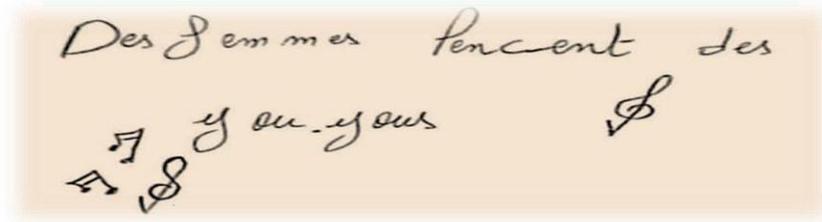
Ce jeu a pour but d'inviter les apprenants à lire des phrases et à utiliser leurs corps pour transmettre le message écrit sur la carte (les phrases sont extraites des deux textes précédents) à ses camarades. Dans cette activité, les apprenants ont été motivés par ce jeu, et ont joué avec un grand plaisir, surtout que certains gestes ont fait rire les apprenants (voir annexe 05)

### **Le déroulement de l'activité**

Nous avons appelé quatre apprenants de différentes groupe ; deux apprenants de chaque groupe, et donné à chaque apprenant une carte contenant une petite phrase et lui demandé de

transmettre ce qu'il lit à ses camarades par les gestes, les autres apprenants doivent devenir ce qu'il veut dire. (Voir annexe06)

Exemple :



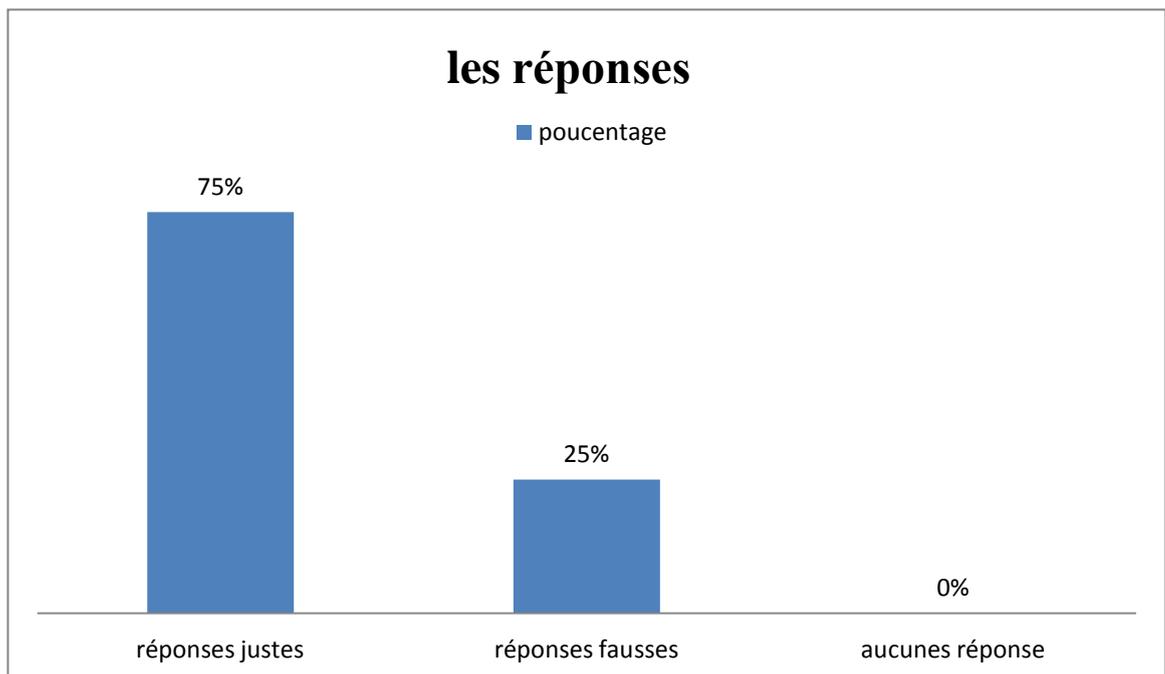
Analyse et interprétation des résultats

Analyse des réponses de la première activité (le jeu de cartes)

Représentation tabulaire

Jeu De cartes	Nombres et pourcentages des réponses justes		Nombres et pourcentages des réponses fausses		Nombres et pourcentages des non participants	
	Nombre	Pourcentage %	Nombre	Pourcentage %	Nombre	Pourcentage %
	15	75%	5	25%	0	%

A Histogramme représentant les réponses des apprenants de la première activité le jeu de cartes



### **Commentaire et interprétation des résultats**

A la lumière de la lecture de tableau et l'histogramme ci-dessus, nous avons constaté que la majorité des apprenants ont répondu justes (15 apprenants) à 75 % par contre 5 apprenants ont fait des erreurs à 25%.

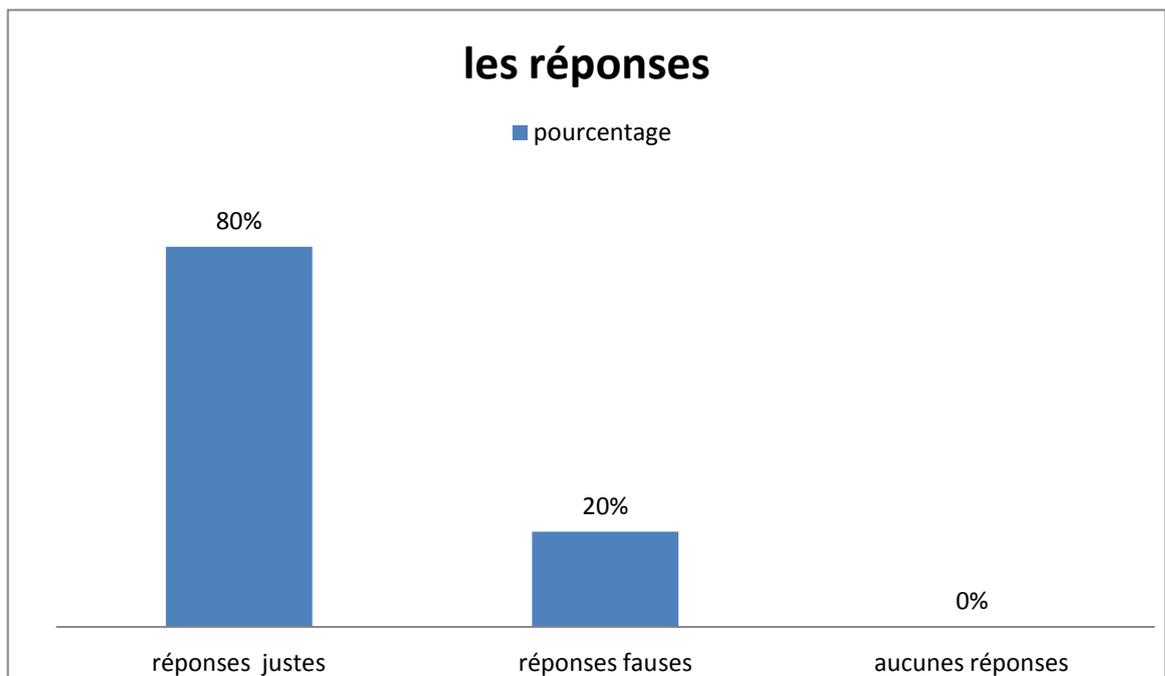
L'interprétation des résultats obtenus nous permet de dire que les apprenants ont aimé ce type d'activité, , nous avons remarqué que les apprenants sont motivés surtout par les cartes en couleurs, sans cesse ils ont essayé de lire les phrases, de comprendre leurs sens et par la suite de trouver la réponse, ici, les cartes sont l'outil préféré chez les apprenants et un facteur très attirant qui les a fascinés, et les a poussés à se concentrer de plus en plus pour utiliser les pré requis précédents.

De plus, nous avons constaté que la plupart des apprenants réfléchissent et essaient effectivement par motivation, car ses aspects montrent le désir et l'intérêt à identifier le sens des mots et le contexte, et aussi l'imitation de certains apprenants au début de l'activité a aidé les autres à affronter leur timidité et jouer, ainsi il y a eu 15 apprenants parmi 20 qui ont répondu juste, c'est un grand nombre par rapport à la première séance de l'observation, ce qui montre le rôle du jeu ludique comme un facteur et moyen facilitateur pour améliorer l'apprentissage de la compréhension de l'écrit

Analyse des réponses de la deuxième activité (les mots croisés)

Représentation tabulaire

Les Mots croisés	Nombres et pourcentages en % des réponses justes		Nombres et pourcentages en % des réponses fausses		Nombres et pourcentages des non participants	
	Nombre	Pourcentage %	Nombre	Pourcentage %	Nombre	Pourcentage %
	16	80%	04	20%	0	0%



Histogramme représentant les réponses des apprenants de la troisième activité : le jeu de gestes

### **Commentaire et interprétation des résultats**

De la lecture de ce tableau et histogramme, nous avons observé que la majorité des apprenants ont répondu justes (16 apprenants) de taux 80 % ; par contre 4 apprenants qui ont fait des erreurs de taux 20 %.

A travers les résultats obtenus, nous avons constaté, que le taux de réponses Fausses a diminué par rapport au premier jeu par conséquent le taux de réponses justes s'élève d'une façon remarquable ce qui nous permet de dire que les Apprenants ont été motivés par cette activité où ils ont pu disposer les lettres pour extraire les verbes.

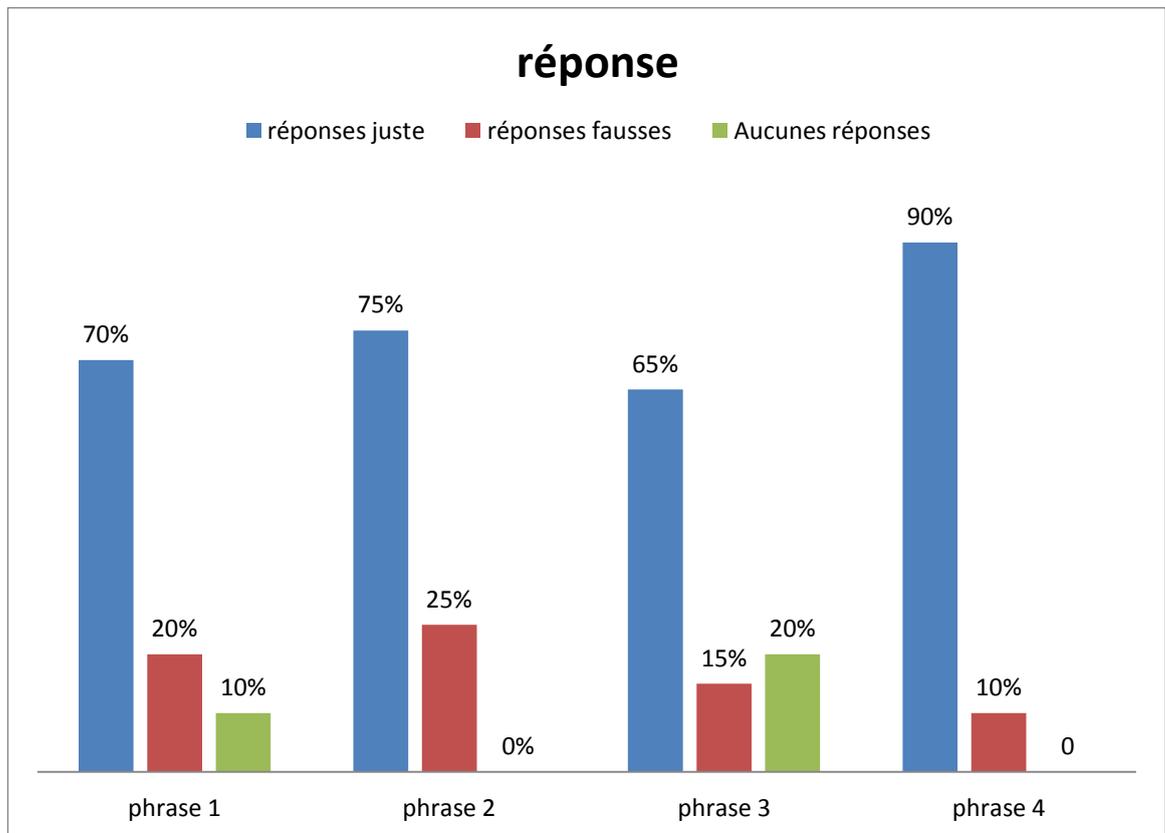
De plus, ils se sentent plus libres dans leurs réponses, Aussi, le nombre des apprenants désintéressés était très réduit et restreint car ils n'avaient pas le temps de parler entre eux ou faire autre chose que de jouer pour apprendre, où ils ont fourni un grand effort pour participer et réaliser activement l'activité, cela explique que les mots croisés a un impact positif sur les jeunes apprenants.

### **Analyse des réponses de la troisième activité (le jeu de gestes)**

#### **Représentation tabulaire**

<b>Jeu de gestes</b>	<b>Nombres et pourcentages en % des réponses justes</b>		<b>Nombres et pourcentages en % des réponses fausses</b>		<b>Nombres et pourcentages des non participants</b>	
	<b>Nombre</b>	<b>Pourcentage %</b>	<b>Nombre</b>	<b>Pourcentage %</b>	<b>Nombre</b>	<b>Pourcentage %</b>
<b>Phrase 1</b>	<b>13</b>	<b>65%</b>	<b>3</b>	<b>15%</b>	<b>4</b>	<b>20%</b>
<b>Phrase 2</b>	<b>15</b>	<b>75%</b>	<b>5</b>	<b>25%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Phrase 3</b>	<b>14</b>	<b>70%</b>	<b>4</b>	<b>20%</b>	<b>2</b>	<b>10%</b>
<b>Phrase 4</b>	<b>18</b>	<b>90%</b>	<b>2</b>	<b>10%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

### Histogramme représentant les réponses des apprenants de la troisième activité : le jeu de gestes



#### Commentaire et interprétation des résultats

A travers ce tableau et histogramme, nous avons constaté que le taux de réponses a nettement augmenté pour chaque phrase.

De plus, le jeu sous forme de gestes peut réaliser un bon résultat presque la majorité de la classe a répondu juste de 65% à 90%, tandis qu'il y'a des apprenants qui ont fait des erreurs à un taux d'entre 15% à 10% et le reste ne répond pas (aucune réponses). Les apprenants ont été motivés par ce jeu, et ils ont joué avec un grand plaisir, surtout que certains gestes ont fait rire les apprenants, même ils ont demandé des activités de plus à faire, où ils étaient très joyeux, détendus et attentifs. C'est cela qui reflète le taux élevé de réponses justes et de la participation.

Les résultats obtenus nous montrent que les apprenants n'avaient pas des difficultés à comprendre et à l'accès au sens, ils répondent facilement à l'activité avec un grand enthousiasme. Le nombre des apprenants motivés par ce jeu était très élevé, cela avait eu un impact sur le nombre des interactions en classe.

## **Synthèse**

Après avoir fait l'analyse et l'interprétation des résultats des apprenants et de l'expérimentation sur les activités proposées nous sommes arrivés aux résultats suivants

- L'exploitation du ludique en classe de FLE peut aider et faciliter la mémorisation et l'accès au sens. Grâce à l'activité ludique, nous pouvons changer la réalité d'une classe différente à l'habitude une classe idéale et agréable.

- L'intégration des jeux a un impact positif sur l'apprentissage de la compréhension de l'écrit ; où elle aide les apprenants à apprendre à lire, l'accès au sens, découvrir, réfléchir, améliorer et de renforcer leur apprentissage.

- Les jeux ludiques attirent l'attention des apprenants et les poussent de concentrer plus en plus et d'accomplir les tâches qui leur sont attribuées.

- A travers le jeu, nous pouvons rendre la manière d'apprendre à l'aise et efficace.

- Pour conclure notre synthèse nous avons observé qu'à travers l'expérimentation, nous avons pu déduire les résultats suivants :

- Sur le plan de la motivation :

- L'un des plus grands défis de l'enseignement actuel est de motiver les apprenants, cela implique l'enseignant dans une double tâche. La première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans l'activité, la poursuivre ou l'interrompre. La deuxième consiste à donner l'envie et le désir à apprendre

- Lors de la réalisation de ces activités proposées, nous avons remarqué qu'il n'y a pas de perturbations psychologiques chez eux comme la peur, le trac et la timidité. Mais au contraire, ils étaient très heureux, tranquilles et intéressés.

- Sur le plan cognitif :

- Pendant la présentation des jeux proposés dans la classe, nous avons constaté que les apprenants ont compris bien la question et d'y répondre facilement, surtout après la lecture collective de la consigne. Ainsi, nous avons observé qu'ils ont pu lire les consignes, de comprendre ce qu'on lit, de mémoriser et même d'anticiper.

- A partir de cela, nous pouvons dire que les apprenants ont fait les activités dans une durée très courtes (20 minutes à chaque activité), ce qui indique qu'ils ont compris facilement les consignes, et qu'ils ont une bonne mémorisation et une gestion parallèle des tâches.

## **Conclusion**

Notre démarche expérimentale nous a guidée à confirmer notre problématique et nos hypothèses soulevées au départ, concernant l'importance et l'efficacité du jeu dans le processus d'enseignement- apprentissage de la lecture- compréhension en classe de FLE.

D'après l'analyse des résultats obtenus, nous avons constaté que les apprenants ont bien réussi lors de la réalisation des jeux, et qu'ils étaient attentifs et impliqués ainsi que leurs comportements et leurs réactions qui étaient très positifs.

Ce qui nous permet d'avancer que le jeu a un rôle très nécessaire dans la classe, comme il a un impact positif sur la compréhension de l'écrit, où l'apprenant essaye d'exploiter ce qu'il a appris. En s'appuyant sur les données recueillies après l'intégration des jeux proposés en classe de FLE, nous pouvons dire que le jeu est un moyen efficace qui donne à l'apprenant la liberté de s'exprimer et de travailler. Il permet de créer la motivation chez les apprenants tout en favorisant l'interaction entre eux, mais aussi les aider à améliorer leurs compréhensions écrites, et il développe la mémorisation et l'installation des compétences linguistiques et cognitives.

# **Conclusion générale**

**Références**

**bibliographiques**

## Références bibliographiques:————

### Ouvrages consultés

1. CUQ, j. p., & GRUCA. (2005). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. PARIS.
2. DUPONT, P. F. (2002). *Faire des enseignants, 1er éd*, Boeck,, Belgique: Boeck,.
3. GIASSON., B. D. (2005). *la lecture de la théorie à la pratique*. bruxelle: de boeck.
4. PUREN, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*,. paris: Nathan-CLE international.
5. SIMARD, C. (1997). *Eléments de didactique du français langue première Boeck*. canada: Boeck.
6. SOPHIE, M. (1979). *situation d'écrits*. PARIS.
7. harm.nat. Dans b. d. st-p, (1814).
8. Adam, J. types de séquences élémentaires, pratiques. (1987)
9. Barbusse. Feu (1916)
10. Gallimard, jeux et sport (1967.
11. GRANDMONT, N. D. *la pédagogie du jeu jouer pour apprendre*. université de Boeck: édition Bruxelles. (1997)
12. NABILA, T. *Pour une pédagogie de compréhension de l'écrit en classe de FLE* (2011) (p. 128). Synergie

### Dictionnaires

- 1- cuq, j. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère*. paris.
- 2- cuq, j. (s.d.). *le dictionnaire de didactique français langue second*.
- 3- Cuq.J.P, & Gruca. (2002). *cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. grenoble: ed pug.
- 4- *Dictionnaire de la didactique de français*, (éd. clé international). (2003). paris.
- 5- Félix, G. (2001). *le gaffiot de poche*. dictionnaire latin français. paris, France : hachette livre.

### Sites internet

- 1- wikipédia
- 2- *academia*.[https://www.academia.edu/31430414/3\\_Les\\_METHODES\\_AUDIO\\_VISUELLES\\_la\\_méthodologie\\_SGAV\\_ou\\_une\\_approche\\_structuro\\_globale\\_de\\_la\\_langue](https://www.academia.edu/31430414/3_Les_METHODES_AUDIO_VISUELLES_la_méthodologie_SGAV_ou_une_approche_structuro_globale_de_la_langue) consulté le (2021, avril14)

## **Conclusion générale**

A la fin de ce travail de recherche qui porte sur l'utilisation des activités ludiques au service de l'enseignement apprentissage du FLE cas des élèves de 3<sup>e</sup> AM. Pour confirmer nos hypothèses (Les activités ludiques favoriseraient la motivation des apprenants et pourraient détendre l'atmosphère pédagogique, par conséquent, elles pourraient améliorer leur compréhension de l'écrit en FLE.

Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage de FLE pourrait susciter chez les apprenants un intérêt et un plaisir qui les encourage à apprendre et à s'exprimer) , autrement dit tester le degré de motivation de ces activités ludiques sur la compréhension de l'écrit. Nous avons consacré deux parties. Dans la première partie dite théorique intitulé « le ludisme dans l'enseignement apprentissage » qui porte sur les définitions des concepts tels que : l'enseignement, l'apprentissage , les activités ludiques la compréhension....et la relation entre eux, dans la deuxième partie dite pratique nous avons répartie en deux chapitre le premier port sur un analyse d'un questionnaire et observation dans la classe intitulé Analyse et interprétation des enquêtes avant l'expérimentation, et le deuxième chapitre qui porte sur l'analyse et interprétation des données intitulé « La mise en œuvre de la démarche de l'enseignement de la compréhension de l'écrit par le biais du ludique »

Donc nous pouvons dire que le jeu est, d'une manière générale, une activité nécessaire au développement de l'élève, mais qu'il est aussi, à l'école, une manière originale et efficace d'aborder ou de réinvestir certaines connaissances. En effet, le principe premier du jeu est la recherche du plaisir tout en se pliant à certaines règles qui lui sont propres. C'est pour cela qu'on considère le jeu comme un outil pédagogique efficace car les élèves sont motivés par le plaisir de jouer, le désir de gagner, de surpasser et l'effort d'apprentissage et davantage désiré.

Après avoir travaillé avec les apprenants de 3<sup>e</sup> Année Moyenne , et analysé les résultats obtenues , nous avons constaté que les apprenants réussi à la réalisation des jeux proposés et qu'ils ont été motivés et impliqués ainsi que leurs réactions et leurs comportements qui ont été positives , ce qui nous permet de dire que les activités ludiques jouent un rôle très important dans l'enseignement apprentissage du FLE , comme elles influences positivement sur la compréhension de l'écrit.

A travers notre travail de recherche , nous avons pu affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE .donc nous pouvons dire qu'il est temps d'encourager les enseignants à suivre cette méthode par le

## ***Conclusion Générale :————***

ministre de l'éducation et nous incitons énormément ces dernies à intégrer ce type d'activités dans leurs séance tout cela pour améliorer le niveau des élèves en matière de la langue française plus particulièrement leur compréhension écrite.

Comme tout travail de recherche nous avons vécu des difficultés lors de notre expérience, car nous l'avons effectué en mois de février où le taux d'infection par le virus corona était élevé .Donc on a eu des problèmes pour l'accès aux établissements en raison de leur adoption du système de regroupement.

Aussi le manque de volume horaire a cause de cette pandémie cela qui a fait que les enseignants ont refusé de nous donner des cours pour faire notre travail.

Nous espérons que notre travail a pu cerner les points jugés importants mais il reste d'autres à étudier, cela ouvre le champ pour d'autres pistes de recherche comme : l'impact de l'activité ludique sur la didactique de l'oral.

## ***Références bibliographiques:***—————

- 3- Linternaute (2022) <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ludique/>.)  
Consulté le mai 27, 2022
- 4- Le Robert dico en ligne. (s.d.), <https://dictionnaire.lerobert.com/> Consulté le 05  
22, 2022
- 5- l'exploitation du ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE (2016). revue  
des sciences de l'homme et de la société université de Batna n 26 :  
<https://www.asjp.cerist.dz/en/article/61717> Consulté le 30 mai, 2022
- 6- SILVA.HAYDEE. La créativité associée au jeu en classe de français langue  
étrangère (2005)
- 7- <https://www.francparler.org/dossier%20silva%202005.html> Consulté le 05 22, 202

# **Annexes**

**QUESTIONNAIRE POUR LE MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDE**

**QUESTION**

- Penses- tu qu'on peut apprendre le français avec le jeu ?
  - Oui
  - Non
  
- Quelle langue préfères-tu ?
  - Français
  - Arabe
  - Anglais
  
- Tu t'intéresse beaucoup plus a l'oral, a l'écrit ou ni l'oral ni a l'écrit lors d'une séance de français ?
  - Oral
  - Ecrit
  - Ni oral ni écrit
  
- Choisi tes préférés parmi ces jeux.
  - Devinette
  - Jeu de carte
  - Jeu de geste
  - Mot croisés
  - Jeu de famille

Les maoïstes du 8 mai 1945.

Le 8 mai 1945 à 8h, un défilé d'Algériens s'ébranle à l'écart, à manifestation officielle. Il est entendu que cette marche est autorisée à condition qu'elle se déroule dans le calme. Le défilé prend ampleur, des musulmans affluent de toutes parts pour atteindre un chiffre de 1000 manifestants. Ils se mettent en marche et chantent. Un djibali, talaâ saout el Ahzer (De nos montagnes jaillit la voix des hommes libres). Ils brandissaient des pancartes où l'on pouvait lire Abas le colonialisme vive l'Algérie libre et indépendante !

Un Algérien tenait un drapeau devant un café français. Un haut responsable ennemi se précipitait pour lui arracher le drapeau. Il refuse. Des européens envahissent le défilé. L'Algérien repnt son drapeau. Il est tué par un policier français, des femmes lancent des you-yous, la répression fut terrible par l'occupant.

Texte adapté.



## Dans l'Akfadou

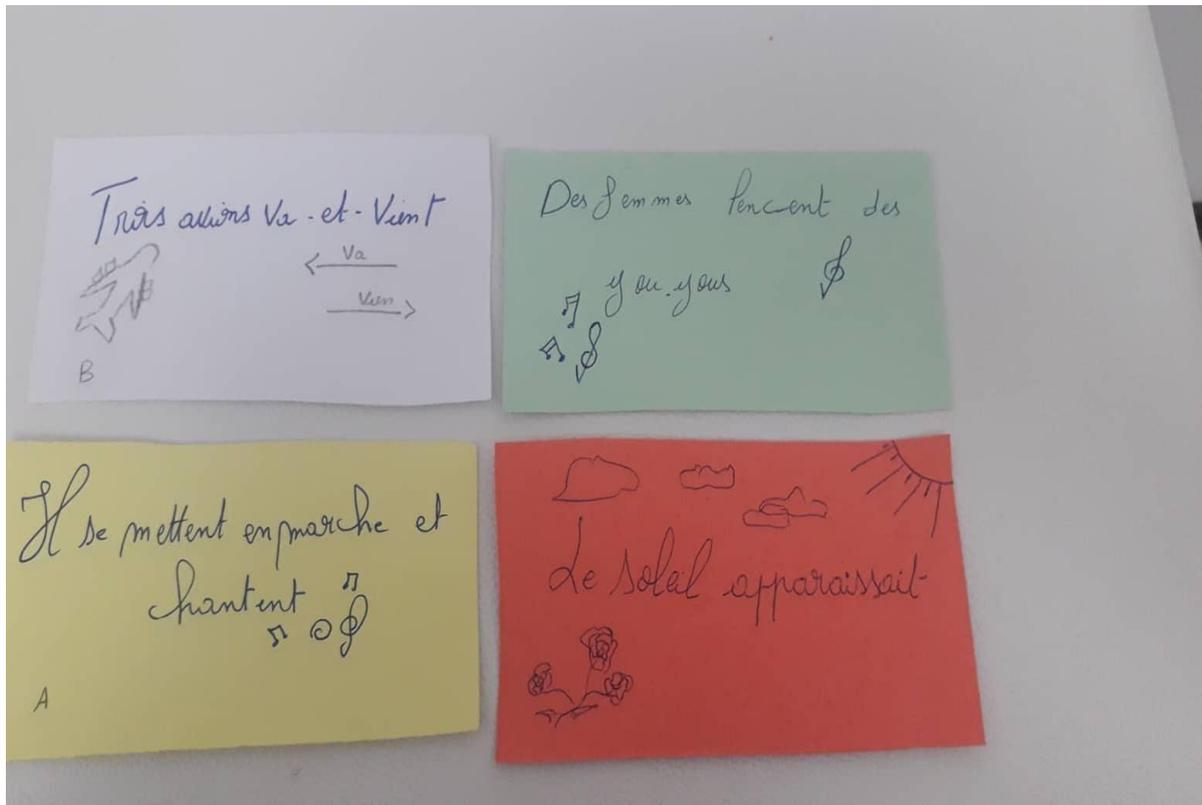
C'était le 25 octobre 1958 en wilaya 3 dans la forêt de l'Akfadou. le conseil de cette wilaya devait se réunir et regrouper la plupart des chefs dont le chahid colonel Si Amirouche .Ils étaient arrivés la veille

Ce jour-là , alors que le soleil apparaissait au fond de l'horizon, un avion mouchard survola la forêt, puis trois avions va-et-vient au dessus de l'Akfadou et des douars environnants : Tifra, Ait Mansour et Beni-Oughlis (...). Nous entendîmes plusieurs rafales de mitraillettes ; Le colonel Si Amirouche donna un ordre et les compagnies se dispersèrent dans la forêt en plusieurs groupes afin d'occuper tous les points stratégiques. Les soldats français déployèrent toutes leurs forces mais ne purent pénétrer dans l'Akfadou

1. Souligne les verbes conjugués dans l'énoncé ci- dessus
2. Cherche les verbes dans la grille suivante

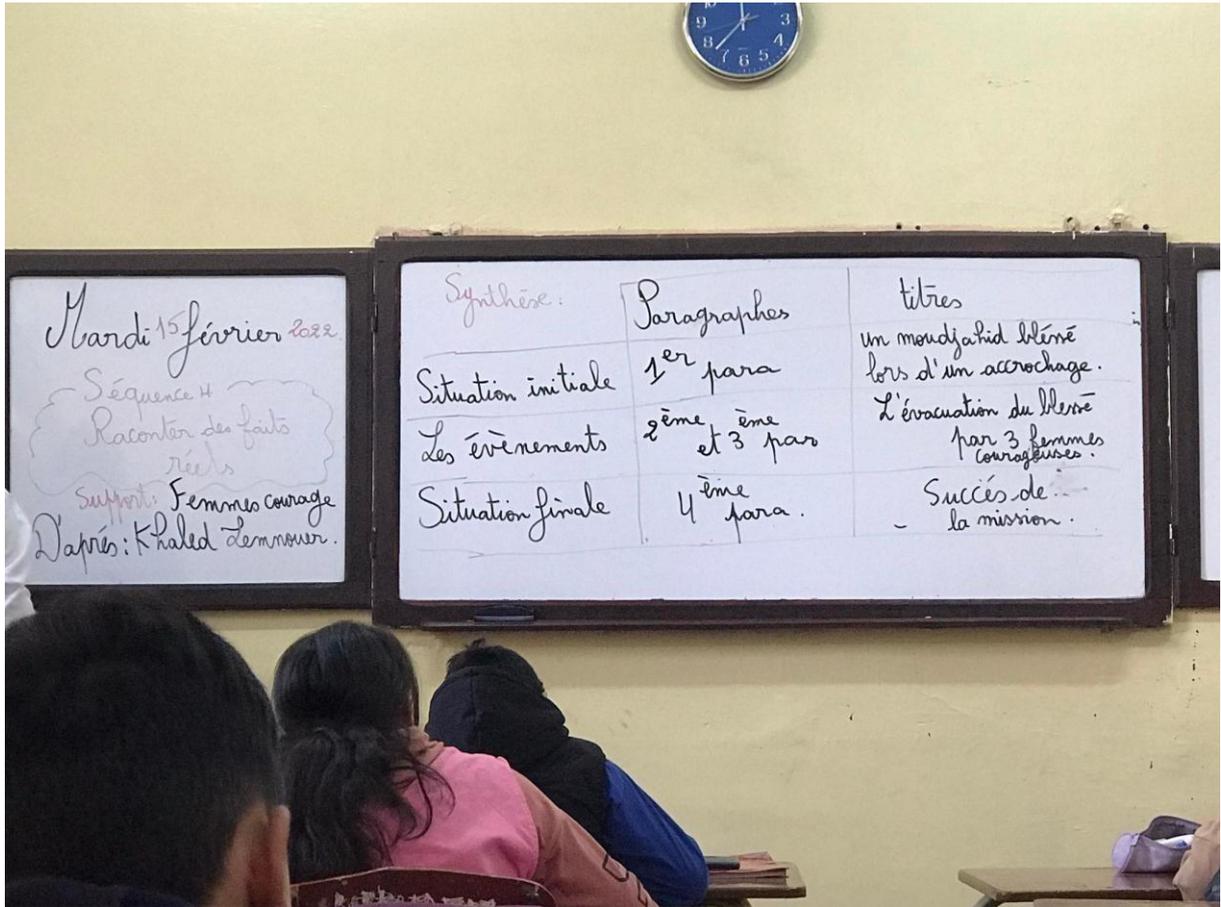
A	U	D	D	T	A	S	E	D
P	A	é	R	T	J	U	S	I
P	S	P	S	M	L	R	A	S
A	E	L	K	T	F	V	A	P
R	M	O	A	N	N	O	D	E
A	I	Y	R	E	F	L	E	R
I	D	R	R	R	I	A	V	S
S	N	R	I	U	R	D	A	é
S	E	E	V	P	E	O	I	R
A	T	N	é	U	N	P	T	E
I	N	T	S	I	T	N	P	N
T	E	T	I	A	I	E	N	T

Annexe 05



Annexe 06





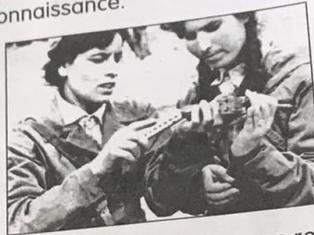
## Je lis et je comprends

## UN ÉPISODE DE LA RÉVOLUTION ALGÉRIENNE DANS LA RÉGION D'AOKAS :

## Femmes courage

Nous sommes en 1959. C'est un après-midi ensoleillé du mois d'août. Et ce jour-là, depuis plusieurs heures, un grand accrochage entre l'armée française et l'armée de Libération nationale fait rage dans la montagne d'Aït Aïssa, en Kabylie. Dans le feu de l'action, un combattant, Salah N'kitout, est touché. Il a reçu une balle dans la cuisse gauche. À bout de force, le moudjahid est sur le point de tomber et de perdre connaissance.

Soudain, sorties de nulle part, trois femmes accourent vers le blessé. Deux le soutiennent par les aisselles pendant que la troisième saisit le fusil et défait la cartouchiere. L'une d'elles rassure l'homme : « Courage, courage ! Nous allons te conduire en lieu sûr pour te faire soigner ». Et pendant que deux femmes servaient de béquilles au blessé, l'autre en éclaireur, devance le petit groupe de quelques dizaines de mètres...



Ils marchent depuis plusieurs minutes lorsque, aux environs de Tagoussimte, la femme revient précipitamment sur ses pas pour alerter ses camarades : une patrouille de soldats est dans les parages ! Avec une rapidité extraordinaire, les trois femmes s'affairent comme un seul homme : un tas de bois coupé et rangé là par un bûcheron offre une cachette idéale. Quant à l'arme et la cartouchiere, elles sont enterrées en quelques secondes à quatre ou cinq mètres plus loin... Le détachement passe à une faible distance sans remarquer la présence des résistants dans leur cachette... Dix minutes plus tard, les trois femmes conduisent le blessé dans une casemate où les premiers soins lui sont donnés. À l'aube, le blessé est transporté à dos de mulet vers les profondeurs du maquis appelé Achrit.

Les trois valeureuses femmes ont réussi courageusement leur mission !

Khaled Lemnouer, 50<sup>e</sup> Anniversaire de l'Indépendance, *Le Soir d'Algérie*, 2012.

Compréhension de l'écrit



## J'observe et j'anticipe

- 1 À quelle époque de notre Histoire se situent les événements rapportés par ce document ? Quels indices du texte te permettent de répondre ?
- 2 Dans quelle région d'Algérie ont eu lieu ces événements ?
- 3 D'après toi, qui sont les principaux personnages ? Quel est le principal trait de leur caractère ?

