



Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



**UNIVERSITE MOHAMED EL-BACHIR EL-IBRAHIMI
BORDJ BOU-ARRERIDJ**

**FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DE LANGUE FRANCAISE**

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

**Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER
Option : didactique des langues étrangères**

Thème

**Les jeux ludiques comme outil de motivation et de
renforcement de la compréhension de l'écrit en classe de
FLE : cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne
CEM de « Les Frères Mdjili ».**

Présenté par : Encadré par :

- KARAOUI Warda
- SEDIRA Karima
- TIET Yakoub

Dr. Moussa Mousli

Année universitaire : 2024 - 2025

Remerciements

*Nous tenons tout particulièrement à remercier notre encadreur,
M. Moussa Mousli pour son abnégation et sa générosité, lui qui
A bien voulu accepter de superviser ce travail. Qui nous a aidés,
Orientés pendant toute la durée de ce travail.*

*Nos remerciements vont également aux membres du jury
Qui nous font honneur d'examiner ce travail et de l'évaluer.
Merci également à tous ceux qui nous ont aidés de près ou de
Loin à la réalisation de ce travail de recherche .*



Dédicace

Tout d'abord je remercie le Bon Dieu pour sa bénédiction

À mes chers parents : je vous exprime ma profonde gratitude pour votre amour inconditionnel, vos sacrifices, votre patience et votre soutien indéfectible. Vous êtes le socle sur lequel j'ai bâti mon parcours. Que Dieu vous protège et vous bénisse.

À mes frères et sœurs : Ridha , Abderrahim ,Ahlem et Selma. Je vous remercie pour votre affection, vos encouragements, et votre présence rassurante dans les moments de fatigue et de doute.

À mon cher époux : je te remercie du fond du cœur pour ton soutien constant, ta compréhension et ta confiance. Tu as été mon véritable pilier dans les moments les plus difficiles.

À mes enfants bien-aimés : Alaa,Bayane,Anfel,Sohaybe et Youcef ,vous êtes la source de mon bonheur, de mon inspiration et de ma motivation. Votre innocence et vos sourires ont illuminé mon chemin.

À mon honorable encadrant : je tiens à exprimer toute ma reconnaissance pour la richesse de votre enseignement, votre accompagnement bienveillant, et vos conseils précieux qui ont enrichi mon parcours académique et contribué à la réussite de ce travail.

À mes amies de promotion : Karima et khawla merci pour l'esprit de collaboration, les échanges fructueux, et les beaux moments partagés tout au long de ces années.

Enfin, j'adresse mes sincères remerciements à tous ceux qui ont cru en moi, qui m'ont tendu la main, soutenue par une parole bienveillante ou une prière sincère. Merci du fond du cœur.

KARAOUI Warda

Dédicace

*Je dédie ce travail, comme preuve de respect, de gratitude, et de reconnaissance
à :*

*Mes chers parents : qui n'ont jamais cessé de nous encourager et nous
conseiller.*

*Ils nous ont beaucoup aidé tout en long de notre chemin, grâce à leur
dénouement, Leur compréhension et leur patience sans jamais quitter des yeux
ni baisser les bras on ne serait jamais traduit ce qu'on ressent vraiment envers
eux.*

*Mes chers sœurs Yasmina et Wafa à mon frère Farés: pour leur
indulgence en notre faveur qu'ils touchent ici*

*L'affection la plus intime qu'on ressent à leur égard. Mon chéri mari pour
son soutien et ses encouragements durant mon parcours de master à mes enfants
Youcef Maram Meissen et Lissa à mon neveu Jawad Adam.*

A mon cousin, le formateur exceptionnel Hassen Chebili.

*mes camarades et collègues Mm et M Rahmani.Warda karaoui, Tiet Yakoub
khawla : pour leur compagnie et bons moments passés ensemble.*

A tous mes enseignants du primaire jusqu'à l'université que Dieu les protège.

SEDIRA Karima



Dédicace

Je dédie ce mémoire à mes chers parents qui ont été toujours à mes côtés et m'ont toujours soutenu tout au long de ces longues années d'études. En signe de reconnaissance, qu'ils trouvent ici, l'expression de ma profonde gratitude pour tout ce qu'ils ont consenti d'efforts et de moyens pour me voir réussir dans mes études.

A ma chère femme qui m'a aidé au cours de mon cursus universitaire.

A mes chers enfants Tamim et Takoua

A tous mes amies et les gens qui me connaissent et que je connais en particulier Adel, Youssef et Nacer. Et à tous ceux qui aiment le bon travail et ne reculent pas devant les obstacles de la vie.

TIET Yakoub



Table de matières

| | |
|---|-----------|
| Introduction générale | 1 |
| Première partie : Partie théorique | |
| Chapitre 1 :La lecture et la compréhensionde l’écrit | |
| Introduction | 3 |
| 1- la compréhension de l’écrit..... | 3 |
| 1.1 Définitions de la compréhension de l’écrit | 4 |
| 1.2 Les différents modèles de la compréhension de l’écrit | 5 |
| 1.3 Les variables d’une situation de la compréhension de l’écrit | 7 |
| 1.4 les Stratégies de la Compréhension de l’écrit | 7 |
| 1.5 L’objectif de la compréhension écrite | 8 |
| 1.6. Les compétences de la compréhension | 9 |
| 1.7 Les difficultés de la compréhension de l’écrit | 10 |
| 2.La lecture et la compréhension..... | 11 |
| 2.1 La lecture..... | 12 |
| 2.2 Les types de lecture | 12 |
| 2.3 Les opérations mentales pendant la lecture et la compréhension..... | 14 |
| 2.4 Le rôle de l’enseignant dans l’activité de la compréhension des textes..... | 16 |
| Conclusion..... | 17 |
| Chapitre 2 :Les jeux ludiques | 18 |
| Introduction | 18 |
| 1. Les activités ludiques et compréhension de l’écrit..... | 18 |
| 1.1 Définitions des jeux et des activités ludiques..... | 18 |
| 1.2 L’approche ludique..... | 19 |
| 1.3 Les types d’activités ludiques | 20 |
| 1.4 Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE | 22 |
| 1.5Les activités ludiques et la compréhension de l’écrit..... | 24 |
| 1.6 L’impact des jeux ludiques sur la compréhension de l’écrit | 24 |
| Conclusion..... | 26 |

| | |
|--|----|
| Deuxième partie : Partie pratique | |
| 1. L'expérimentation..... | 27 |
| 1.1 Présentation d'établissement | 27 |
| 1.2 Présentation du public de l'expérimentation | 27 |
| 1.3 Description de lieu de test (la classe) | 28 |
| 2. Le corpus | 28 |
| 3. Description des activités de l'expérimentation | 28 |
| 4. La méthode du travail..... | 30 |
| 4.1 Les modèles des jeux proposés aux apprenants | 30 |
| 4.2 Observation en classe | 30 |
| 4.3 Composante de la compétence | 30 |
| 4.4 Objectifs d'apprentissage | 30 |
| 4.5 Déroulement de la séance..... | 31 |
| 5. Observation recueillies (enseignante / apprenants)..... | 32 |
| 6. Constat..... | 33 |
| 7. La méthode de travail..... | 37 |
| 7.1 Plan de la deuxième séance | 37 |
| 7.2 Objectifs d'apprentissage : | 37 |
| 7.3 Déroulement du jeu | 38 |
| 8. Observation de l'enseignante | 40 |
| 9. Plan de la troisième séance..... | 41 |
| 9.1 Les étapes du jeu | 41 |
| 10. Analyse | 42 |
| Conclusion générale | |
| Références bibliographiques | |
| Annexes | |
| Résumé | |

Liste des figures

| | |
|---|----|
| Figure 1 : schéma des trois mémoires | 15 |
| Figure 2 : Le lièvre et la tortue | 29 |

Liste des tableaux

| | |
|--|----|
| Tableau 1: Grille d'observation du déroulement de l'activité..... | 34 |
|--|----|



Introduction générale

Introduction générale

Dans un contexte éducatif où l'apprentissage des langues étrangères est une compétence essentielle, le français langue étrangère (FLE) se heurte à des défis significatifs, notamment en ce qui concerne la motivation des apprenants et leur compréhension de l'écrit. Les difficultés rencontrées par les élèves de 2ème année moyenne, souvent illustrées par un manque d'engagement et une faible maîtrise des compétences écrites, soulèvent la nécessité d'explorer des outils didactiques et pédagogiques sous le cadre des jeux ludiques. C'est dans cette optique que notre étude se penche sur l'utilisation des jeux ludiques comme outil de motivation et de renforcement des compétences en compréhension de l'écrit.

La problématique principale de notre recherche se fonde sur le constat alarmant que les apprenants de FLE éprouvent souvent des difficultés à s'impliquer activement dans leur apprentissage, en particulier lorsqu'il s'agit de la compréhension des textes écrits. Ainsi, notre question de recherche se pose naturellement :

« Comment les jeux ludiques peuvent-ils améliorer la motivation et la compréhension de l'écrit chez les apprenants de 2ème année moyenne en classe de FLE ? »

Compte tenu de toutes ces considérations, les questions que nous nous sommes posés sont les suivantes :

- Quels types de jeux sont les plus efficaces pour améliorer la compréhension écrite ?
- Quelles différences observe-t-on entre une séance classique de lecture et une séance ludique en termes de participation et de résultats ?

Pour répondre à ces questions, nous émettrons les hypothèses suivantes :

- L'utilisation du jeu favoriserait un climat de classe plus détendu, ce qui stimulerait la motivation et la participation active des élèves.
- Les jeux permettraient aux apprenants de renforcer leur vocabulaire et leur capacité à interpréter des textes écrits.

L'objectif principal de ce mémoire est de déterminer l'impact concret de l'intégration de jeux ludiques dans l'enseignement sur la motivation des apprenants et leur capacité à comprendre des écrits en français. En parallèle, nous nous attacherons à identifier les types de jeux les plus adaptés à cet apprentissage, à évaluer l'évolution de la motivation des élèves

Introduction générale

grâce à ces activités, et à mesurer l'amélioration de leurs compétences en compréhension de l'écrit.

Pour mener à bien notre travail de recherche, nous l'avons organisé en trois chapitres :

Dans le premier chapitre sera consacré pour définir les concepts liés à la compréhension de l'écrit, La lecture et la compréhension, ses modèles, ses compétences et ses difficultés.

Pour le deuxième chapitre, nous allons aborder la définition de l'activité ludique, ses types, ses rôles, l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE, Enfin, les activités ludiques et la compréhension de l'écrit.

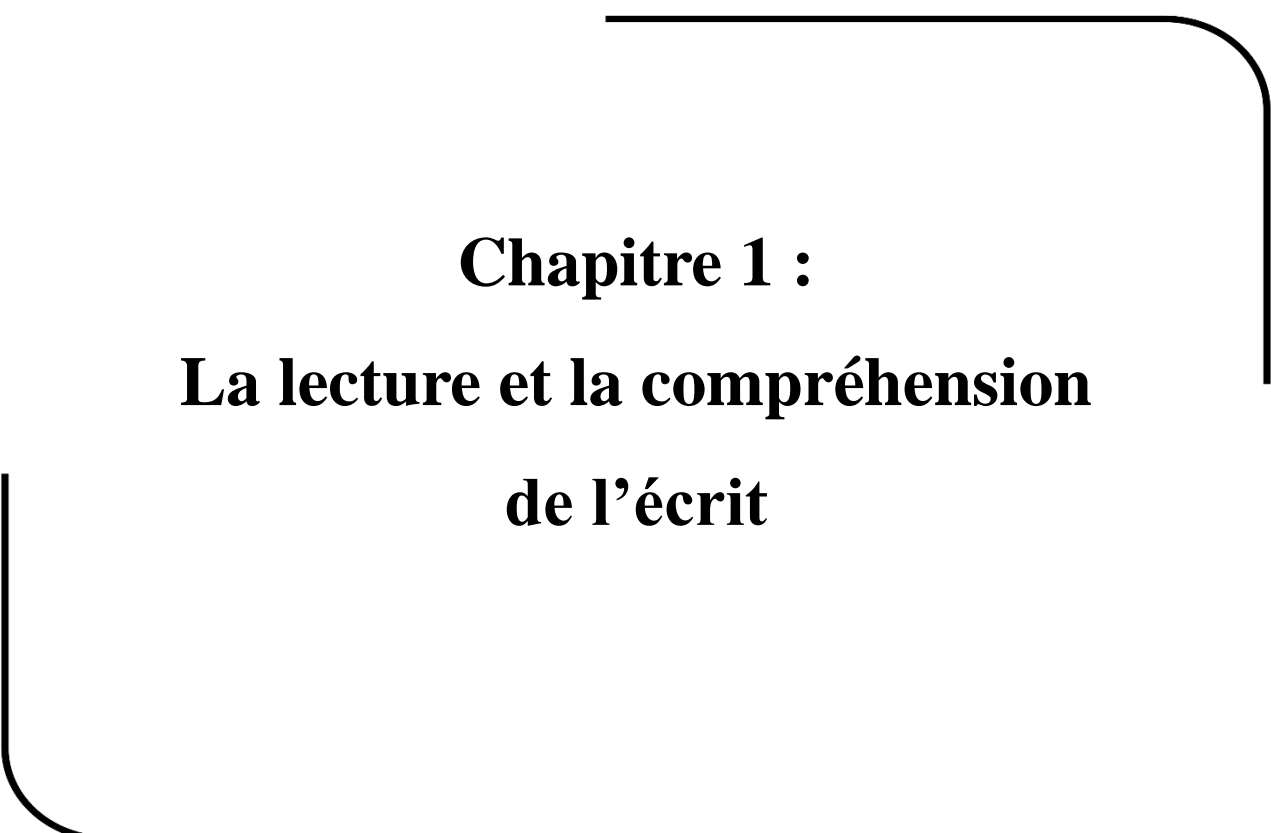
Pour le troisième chapitre, nous allons présenter notre expérimentation avec les apprenants de 2ème année moyenne au CEM de « les frères de Mdjili » ; wilaya de Bordj Bou Arreridj.

Notre mémoire s'achèvera par une conclusion générale où nous présenterons nos résultats obtenus par rapport à nos multiples interrogations de départ et nos hypothèses citées au début.



Première partie : Partie théorique





Chapitre 1 :
La lecture et la compréhension
de l'écrit

Introduction

Lire un texte en français langue étrangère, surtout pour les apprenants de niveau moyen, est une activité à la fois complexe et dynamique. Ces apprenants rencontrent souvent des difficultés à comprendre le sens global du texte. C'est pourquoi il est essentiel de développer, dès le début de l'apprentissage, la compétence de compréhension écrite. Dans ce chapitre, nous allons d'abord définir ce que sont la lecture et la compréhension de l'écrit. Ensuite, nous analyserons les obstacles que les apprenants rencontrent face aux textes écrits en français, et enfin, nous soulignerons le rôle important de l'enseignant pour aider les élèves à surmonter ces difficultés de compréhension.

1- la compréhension de l'écrit

Le but principal de la lecture est de comprendre ce qu'on lit. C'est d'ailleurs ce que disent clairement les programmes scolaires : « lire pour comprendre ». Pour bien comprendre un texte, il faut construire du sens. Cela implique plusieurs processus mentaux, comme la réflexion et la concentration, mais aussi des éléments liés à la motivation. La réussite de cette compréhension dépend aussi de facteurs émotionnels, sociaux et culturels.

En fait, comprendre un texte écrit est une tâche plus compliquée que simplement lire. Lire, ce n'est pas seulement prononcer les mots, c'est aussi essayer de comprendre ce qu'ils veulent dire. D'après Joceline Giasson, le sens d'un texte se construit grâce à une interaction entre le lecteur et le texte. C'est comme un échange : le lecteur apporte ses connaissances sur le sujet pour mieux comprendre ce que le texte veut dire.¹

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 :

a) La compréhension passive

Il s'agit de comprendre le texte dans sa globalité afin d'identifier ses éléments internes, comme les titres, les sous-titres, et les aspects typographiques (lettres en gras, majuscules, italiques, images, etc.)

¹GIASSON.J, la lecture de la théorie à la pratique, Bruxelles, De Boeck, 2005, P.19

b) 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.

c) La compréhension autodirigée

C'est une lecture ciblée sur certains éléments significatifs du texte, qui permet à l'apprenant de repérer les aspects liés à la communication et au contexte d'énonciation (comme l'auteur, la date, etc.). Elle passe aussi par l'identification des mots clés, souvent guidée par des questions ou des consignes précises.

Cette phase constitue une première approche du texte, où l'apprenant extrait les informations essentielles. Il est essentiel de lui faire comprendre, comme le souligne Sophie Moirand, que : « *tout texte écrit a une fonction iconique qu'on se doit de prendre compte* »²

1.1 Définitions de la compréhension de l'écrit

Elle est définie par plusieurs auteurs et chercheurs : Selon le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et Seconde, « La compréhension est 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 (CO) ou lit (CE) »³.

Galisson R. et Coste D. la définissent comme « *une opération mentale, résultant du décodage d'un message écrit qui permet à un lecteur (compréhension écrite) ou un auditeur (compréhension orale) de saisir la signification que recouvrent les significations écrites ou sonores, c'est une opération de réception des messages* »⁴.

Pour Foulin, J.-N. « *Comprendre un texte peut être conçu comme un ensemble d'opérations cognitives visant à construire une représentation mentale de la situation décrite dans le texte(...) en combinant deux sources complémentaires d'information : l'une fournie par des éléments de nature textuelle, est issu du décodage des données graphiques, l'autre est*

² MOIRAND. S, Situation d'écrits, Paris, 1979, P.24

³ Cuq, J.-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, 2003, p 49

⁴ Galisson R., Coste D. Dictionnaire des langues, Ed Hachette. Paris, 1976, p 312.

*proposée des connaissances permanentes du lecteur présente dans sa mémoire à long terme».*⁵

Dubois D. ajoute dans le même cadre que la compréhension est « *l'ensemble des activités qui permettent l'analyse des informations de mise en relation d'information nouvelles avec des données acquises et stockées en mémoire à long terme. Les modèles de compréhension écrite sont aussi étroitement liés à la représentation théorique des formes et des contenus de la mémoire à long terme* ». ⁶

La compréhension écrite, c'est quand on lit un texte et qu'on arrive à en comprendre le sens. Pour cela, le lecteur utilise ce qu'il sait déjà et ce qu'il apprend en lisant. Il fait travailler sa mémoire et son cerveau pour comprendre ce qu'il lit.

Comprendre un texte, c'est :

- Savoir trouver une information dans un texte.
- Savoir lire une question et chercher la réponse dans le texte.
- Savoir lire un texte tout seul et comprendre ce qu'il veut dire.

1.2 Les différents modèles de la compréhension de l'écrit

De nombreuses recherches sont accordées à comprendre et expliquer comment l'apprenant arrive à construire une signification d'une information lue. Il existe donc trois types de modèles permettant à décrire la manière de traiter l'information pendant la lecture : le modèle sémasiologique, le modèle anomasiologique, et le modèle interactif.

1.2.1 Le modèle sémasiologique

Dans ce modèle de lecture, la compréhension commence par l'analyse de la forme pour arriver au sens. On l'appelle aussi modèle "bas en haut" ou "bottom-up ou bas-sommet". L'attention est d'abord portée sur les éléments visibles du message (les lettres, les mots), avant de comprendre leur signification.

Ce processus passe par quatre étapes principales :

⁵Foulin, J.-N. Psychologie de l'éducation, Nathan : Paris, 1988, p59.

⁶Dubois D. Lire du texte au sens, 1976, p37.

- a) **La discrimination** : c'est l'étape où le lecteur reconnaît les lettres ou signes graphiques. Il les identifie sans encore leur donner de sens.
- b) **La segmentation** : ici, le lecteur découpe le texte en unités comme les mots, les groupes de mots ou les phrases.
- c) **L'interprétation** : à ce moment, il commence à donner un sens aux mots ou aux groupes de mots identifiés.
- d) **La synthèse** : enfin, le lecteur combine tous les éléments de sens pour comprendre le message global du texte.

1.2.2 Le modèle anomasiologique

Il s'agit d'un modèle de lecture dit « haut en bas » (topdown- ou sommet-bas), où la compréhension commence par le sens global pour aller vers la forme. Dans ce processus, les connaissances préalables du lecteur jouent un rôle essentiel. Le lecteur élabore des hypothèses sur le sens du texte, qu'il cherche ensuite à confirmer ou à invalider en suivant trois étapes :

a) **Élaboration d'hypothèses sémantiques** : Ces hypothèses s'appuient sur le contenu du message ainsi que sur les connaissances du lecteur en lien avec la situation de communication et le texte lui-même.

b) **Vérification des hypothèses** : elle se réalise à travers « de la saisie d'indices et de renonces qui ponctuent la communication et qui permettent de confirmer ou de rejeter les hypothèses sémantique et formelles construits au départ. ».⁷

c) **Le résultat de la vérification** : Cette phase découle directement de l'étape précédente. Le lecteur peut alors se retrouver dans l'une des trois situations suivantes :

1- Les hypothèses sont validées, ce qui permet au lecteur d'accéder à une compréhension générale du texte.

2- Les hypothèses sont invalidées ; dans ce cas, le lecteur doit en formuler de nouvelles, plus précises et mieux adaptées au contexte.

⁷Cuq, J.-P, et Gruca I, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2002, p355

3- Les hypothèses ne sont ni confirmées ni rejetées, ce qui oblige le lecteur à attendre d'autres éléments ou indices pour construire le sens d'une manière différente.

1.2.3 Le modèle interactif

Ce modèle se combine les deux modèles précédents, sémasiologique et anomasiologique, il se repose sur l'interaction entre ces modèles. Pour comprendre le sens, le lecteur doit prendre en considération ses connaissances antérieures, ainsi que les informations et les caractéristiques portées dans le texte (graphiques, orthographiques, sémantiques...). Le modèle interactif est le plus utilisé et connu que les autres, dont le lecteur joue un rôle primordial.

1.3 Les variables d'une situation de la compréhension de l'écrit

a) **Le texte** : Il repose sur plusieurs critères, notamment la structure du texte et ses composantes, qui jouent un rôle essentiel dans la compréhension. S'ajoutent à cela les intentions de l'auteur, la manière dont les idées sont organisées, ainsi que le genre littéraire du texte.

b) **Le contexte** : Est divisé en trois types :

- **A. Le contexte psychologique** : les intentions et les intérêts de la lecture
- **B. Le contexte social** : les interventions de l'enseignant ou des autres élèves.
- **C. Le contexte physique** : le temps accordé à la lecture du récit, le bruit, l'espace.

c) **Le lecteur** : L'apprenant entame un texte avec ses propres motivations et ses propres intérêts. Il fait sa lecture avec ses structures cognitives et affectives personnelles.

1.4 Les Stratégies de la Compréhension de l'écrit

a) Les stratégies cognitives

Elles sont au centre de l'apprentissage, elles sont concrètes et observables elles impliquent une influence mutuelle entre l'apprenant et la langue étudiée.

b) Les stratégies métacognitives

Elles permettent à l'apprenant d'évaluer son résultat de son apprentissage comme elles permettent à l'apprenant d'augmenter ses capacités d'apprendre des langues. Donc la connaissance de soi comme apprenant est importante pour la progression individuelle dans l'apprentissage des langues.

c. Les stratégies socio-affectives

Ces stratégies résident dans le travail de groupe des apprenants, c'est la relation avec les autres récepteurs natifs ou pairs pour acquérir la langue cible. Donc l'apprentissage se fait à travers la communication.

d) Les stratégies mnémoniques

Il s'agit de la recherche d'une information afin de gérer des liens mentaux.

e) Les stratégies compensatoires

C'est l'utilisation de la synonymie afin de remplacer ou compenser une information par une autre.

f) Les stratégies affectives

Ces stratégies ont un impact sur les émotions et la confiance en soi elles diminuent les intentions.

1.5 L'objectif de la compréhension écrite

L'objectif de la compréhension écrite est d'amener progressivement l'apprenant à saisir le sens d'un texte et à se familiariser avec différents genres d'écrits. Il ne s'agit pas d'abord de comprendre immédiatement un texte, mais plutôt d'apprendre progressivement des techniques de lecture. La maîtrise de ces stratégies permettra, sur le long terme, de développer chez l'apprenant le goût de la lecture, qu'il s'agisse de parcourir un journal ou de lire un livre en français. Les élèves vont ainsi acquérir peu à peu les outils nécessaires pour évoluer dans des situations réelles de lecture.

L'objectif final est qu'ils deviennent autonomes face à tout type de texte, comme l'affirment G. Bertoni Del Guercio, E. Bertolucci et A.-M. Thierry. « *L'objectif de l'enseignement de la compréhension de l'écrit est de fournir aux apprenants de réelles compétences de lecture tout en leur permettant une certaine autonomie face aux textes* ». ⁸

Donc l'objectif spécifique de la compréhension de l'écrit consiste à : Rendre l'apprenant un lecteur autonome ; Etudier et comprendre un texte dans ses quatre aspects fondamentaux : typographique, thématique, syntaxique et discursif. Il est nécessaire de mise en œuvre des nouvelles habitudes de lecture ; A travers une pédagogie bien détaillée de la lecture, l'enseignant doit : Mener l'apprenant à comprendre la notion de cohérence textuelle. Conduire l'apprenant petit à petit à prendre en conscience les types de texte. Lui faire apprendre la grammaire textuelle.

1.6. Les compétences de la compréhension

Dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage du français langue étrangère, plusieurs situations nécessitent des compétences en compréhension. L'apprenant doit non seulement retenir certaines connaissances, mais aussi savoir utiliser les éléments du contexte pour interpréter le texte. Il est donc important qu'il ait à la fois des compétences linguistiques et une certaine connaissance du monde. En réalité, les expériences personnelles des apprenants jouent un rôle important, car elles peuvent avoir un impact sur leur manière de comprendre les textes.

1.6.1 La compétence linguistique

Cette compétence permet à l'apprenant :

- D'élaborer des phrases conformes aux règles de la langue et de distinguer les phrases bien formées des phrases mal formées.
- De maîtriser différentes formes linguistiques pour comprendre chaque énoncé.
- De connaître les règles phonétiques, morphologiques et syntaxiques.
- De posséder un vocabulaire linguistique étendu.
- De maîtriser les divers modes verbaux.
- De comprendre les différentes unités et structures de phrase ainsi que leurs relations.

⁸Bertoni Del Guercio G., Bertolucci E. et Thierry A.-M. Le français dans le monde N° 227

1.6.2 La compétence Socioculturelle

Toute langue transmet une culture, c'est pourquoi l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère ne doivent pas se concentrer uniquement sur la langue elle-même, mais aussi intégrer les dimensions socioculturelles. Pour cela, l'enseignant doit avoir une bonne connaissance de ses élèves, de leurs perceptions et du contexte socioculturel dans lequel ils évoluent. À ce propos, Mohamed MILIANI affirme que : « *Les langues ne sont donc pas seulement présentées comme moyen de communication ou d'instruction, elles sont aussi considérées comme tremplin pour une ascension vers le pouvoir, ou comme un élément de prestige auquel beaucoup de nouveaux riches font appel pour acquérir un statut social ou politique* »⁹. En réalité, le contexte socioculturel joue un rôle fondamental, car les échanges fréquents entre les apprenants et leur environnement peuvent soit encourager, soit freiner le processus d'apprentissage, en particulier la compréhension.

1.6.3 La compétence Discursive

La compétence discursive consiste à savoir comment les phrases sont construites et à comprendre les liens entre leurs éléments. Elle implique aussi la capacité à utiliser des notions comme le thème, les informations nouvelles, les causes et les effets. Cette compétence aide à organiser et à structurer divers types de discours ainsi que les registres de langue. Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, les élèves commencent souvent par former des phrases simples, puis développent progressivement des compétences discursives plus complexes à mesure qu'ils progressent.

1.7 Les difficultés de la compréhension de l'écrit

Il arrive fréquemment que les élèves échouent aux examens non pas à cause d'un manque de connaissances, mais parce qu'ils ne comprennent pas bien les consignes ou les interprètent de manière incorrecte. Ce problème de compréhension est un obstacle majeur. Suivre les consignes est pourtant fondamental dans l'apprentissage du français langue étrangère, surtout lorsqu'il s'agit de réaliser un travail en autonomie. Il est donc crucial que l'apprenant prenne le temps de lire attentivement les instructions, repère les mots importants et évite de commencer la tâche au hasard. Par ailleurs, l'enseignant a un rôle important : il

⁹MILIANI.M, La dualité français-arabe dans le système éducatif algérien, In Education et société plurilingue, 2003, P.26

doit pouvoir établir un profil de performance pour chaque apprenant, afin de mieux cerner leurs points forts, leurs difficultés et leurs compétences spécifiques. À titre d'exemple, certains élèves ont du mal à reconnaître les mots, ce qui nuit à leur compréhension globale. Il est donc nécessaire que l'apprenant réfléchisse sérieusement à ce qu'on lui demande, en analysant bien les consignes, car elles renferment des éléments essentiels à identifier.

Cependant, cela soulève un autre problème lié à la gestion des tâches, où de nombreux apprenants se lancent dans un travail sans avoir planifié comment ils vont le réaliser. Certains d'entre eux ne lisent à peine les consignes ou les textes nécessaires pour accomplir la tâche, probablement parce qu'ils n'ont pas été habitués à le faire dans des contextes plus structurés .

L'enseignant est encouragé à inciter les apprenants à décrire les étapes qu'ils suivent et à argumenter leurs réponses. Cette méthode joue un rôle essentiel dans la réussite des élèves, comme le met en évidence ce rapport.

L'un des grands défis réside dans la diversité des profils d'apprenants, comme le montrent plusieurs études qui soulignent la complexité des facteurs influençant la lecture. Par exemple, certains apprenants qualifiés de « bons copreneurs » et d'autres de « mauvais copreneurs » peuvent avoir des compétences équivalentes en lecture de mots isolés et en vocabulaire, mais se distinguent par les stratégies qu'ils adoptent lors de la lecture. D'autres difficultés viennent également freiner la compréhension des textes, parmi lesquelles :

- La présence de références culturelles que les apprenants ne connaissent pas.
- L'influence du contexte, qui peut jouer un rôle plus déterminant que le sens des mots pris isolément,
- Les obstacles à identifier les structures grammaticales ou à percevoir les différents points de vue exprimés dans un texte.

2. La lecture et la compréhension

La lecture regroupe plusieurs mécanismes qui permettent de saisir le sens d'un texte. Elle implique à la fois la reconnaissance des mots écrits et les processus liés à la compréhension. Ce qui semble évident, c'est que le but principal de la lecture est de bien comprendre ce que l'on lit. En ce sens, selon Nabila Tatah, doctorante à l'université de Béjaïa, la lecture est perçue 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 ».*¹⁰ La lecture est donc, une activité de déchiffrement et de compréhension d'une information écrite.

2.1 La lecture

Nous présenterons quelques différentes définitions de mot lecture soit en nous référant au dictionnaire soit en nous affiliant un certain auteur et chercheur.

2.1.1 Définition de la lecture

Selon le petit Robert, la lecture est une action matérielle de lire, de déchiffrer (ce qui est écrit)... action de lire à haute voix (à d'autres personnes) La lecture est aussi le fait de savoir lire, l'art de lire.¹¹

Pour Gérard Chauveau, la lecture est considérée comme une activité langagière et culturelle en même temps :

Lire est une activité langagière, c'est traiter un énoncé écrit, un message verbal mis par écrit. C'est la participation à une situation de communication spécifique qui met en présence un émetteur, un récepteur et un code langagier.¹²

- Lire est une activité aussi culturelle, c'est s'informer, se cultiver, avoir des nouvelles d'autre chose ou de quelqu'un. C'est avoir des indices culturels concernant la langue écrite et les informations que fournit le document écrit. Et cela implique un travail langagier de la part du lecteur.

2.2 Les types de lecture

Il existe plusieurs types de lecture, parmi eux en cite :

¹⁰TATAH. Nabila, Pour une pédagogie de compréhension de l'écrit en classe de FLE, Synergies Algérie, N°12, 2011, P.128

¹¹Le Petit Robert de la langue française, Dictionnaire, Paris, Dictionnaires Le Robert, 1994, p. 45.

¹²Gérard Chauveau, Lire en difficulté, Paris, Retz, 1997, p. 192.

2.2.1 La lecture cursive

Elle désigne toute lecture réalisée hors d'un encadrement scolaire habituel. Elle est caractérisée comme la plus libre et la plus courante. Elle vise à développer l'autonomie des élèves et leur permet de découvrir un grand nombre de textes. Ainsi d'élargir le champ des lectures des élèves et leur donne le moyen de se constituer progressivement une culture littéraire.

2.2.2. La lecture analytique

Elle se définit comme une lecture attentive et réfléchie, cherchant à éclairer le sens des textes et à construire chez l'élève des compétences d'analyse et d'interprétation. Elle vise la construction progressive et précise de la signification d'un texte. Elle consiste donc en un travail d'interprétation que le professeur conduit avec ses élèves, à partir de leurs réactions et leurs propositions.

2.2.3 La lecture à haute voix

Lire à voix haute aide à mieux reconnaître les mots et à utiliser la langue sous sa forme orale. C'est une étape essentielle car elle associe l'écoute des mots à leur compréhension dans le contexte. Cela permet de transmettre le contenu d'un texte. Cette activité demande non seulement une bonne maîtrise de la lecture, mais aussi une capacité à analyser ce qui est lu pour avoir un impact sur ceux qui écoutent.

En classe, la lecture à voix haute ouvre de nombreuses possibilités pédagogiques intéressantes. Elle doit être considérée comme un apprentissage à part entière et aussi comme une expérience artistique. Elle joue le rôle d'une leçon de langue : elle permet de corriger des erreurs que la lecture silencieuse ne révèle pas (comme la prononciation, le déchiffrage ou les hésitations), et favorise l'appropriation des structures linguistiques.

2.2.4 La lecture silencieuse

Dans ce mode de lecture, l'élève explore le contenu d'un texte par la vue et sans émettre de son. Ce type de lecture est souvent plus performant, car il permet une lecture plus rapide. Tous les élèves peuvent en bénéficier simultanément.

La lecture silencieuse développe les capacités de lecture des élèves, qui deviennent progressivement conscients des stratégies qu'ils mobilisent. Lire en classe, c'est s'inscrire dans un cadre pédagogique défini par l'enseignant. L'élève comprend que les textes choisis ne sont pas sélectionnés au hasard : ils suivent une logique précise liée à un objectif d'apprentissage particulier.

2.3 Les opérations mentales pendant la lecture et la compréhension

L'apprentissage est un processus essentiel qui permet de garder en mémoire des informations, des émotions et des expériences pouvant modifier notre comportement. Il s'agit d'une fonction centrale du cerveau, reposant principalement sur l'enregistrement des données pour qu'elles puissent être retenues.

La compréhension de l'écrit est une activité cognitive complexe qui consiste à rassembler et intégrer des informations issues de différentes sources pour construire un savoir durable et réutilisable. Lorsqu'on lit, le traitement des informations se fait dans la mémoire, qui joue un rôle central dans l'élaboration des connaissances chez l'apprenant. Si une information ne fait pas sens pour le lecteur, elle sera ignorée. C'est pourquoi il est essentiel de souligner le rôle clé de la mémoire dans les processus de lecture et de compréhension.

Ce traitement de l'information repose sur trois fonctions principales :

- **La perception (mémoire sensorielle) :** C'est une mémoire très brève qui disparaît généralement en moins d'une seconde. Elle comprend la mémoire iconique (liée à la vue) et la mémoire échoïque (liée à l'ouïe).
- **Le traitement (mémoire de travail ou mémoire à court terme) :** Cette mémoire permet de retenir temporairement une information, en général pendant une minute, tout en la manipulant. Elle est utilisée pour des tâches comme la mémorisation d'une liste dans un ordre précis.

- **Le stockage (mémoire à long terme) :** Il s'agit d'un processus en plusieurs étapes : encodage, stockage et récupération qui permet de conserver les informations sur le long terme.

Comprendre un texte, c'est organiser les idées et faire des liens entre les mots. Pour cela, le lecteur utilise des indices présents dans le texte : les mots, les images et la mise en page. Il ne lit pas seulement chaque mot, mais il cherche aussi à comprendre le sens général du texte pour trouver l'idée principale. Le lecteur réfléchit à ce qu'il lit. Il fait des allers-retours entre sa mémoire à court terme (qui garde l'information quelques instants) et sa mémoire à long terme (qui garde les informations importantes). Comme la mémoire à court terme est limitée, il est obligé de garder les idées les plus utiles dans sa mémoire à long terme. Mais il n'est pas possible de retenir tout. Le lecteur choisit ce qui est important selon ses besoins et il organise ces informations. En conclusion, la mémoire est très importante pour apprendre. Si une information ne semble pas utile, le lecteur l'oublie.



Figure 1 : schéma des trois mémoires

2.4 Le rôle de l'enseignant dans l'activité de la compréhension des textes

Le texte n'est pas seulement un objet à étudier, objet difficilement accessible, mais, c'est aussi un objet dans lequel on s'implique et sur lequel on a le droit de dire quelque chose. D'un point de vue pédagogique, il conviendrait de se demander quel est le rôle de l'enseignant dans cette activité ? Albert et Souchon pensent que, le rôle de l'enseignant n'est pas celui d'être l'intermédiaire entre le texte et l'apprenant, son rôle sera plutôt celui de montrer les outils dont l'apprenant peut profiter pour bien saisir le sens de texte. En effet, les stratégies de réception recouvrent l'identification du contexte et de la connaissance du monde qui lui est attachée. Pendant des opérations d'activité réceptive, des indices identifiés dans le contexte général.¹³ Le rôle de l'enseignement de la compréhension de l'écrit, vise à expliciter les stratégies que doit mettre en place l'enseignant pour favoriser la réception du message écrit en langue étrangère, et à améliorer les compétences qui nous paraissent être les plus fragiles chez les apprenants. L'enseignant est donc, l'élément central de la communication en classe, car il gère sa dynamique et son organisation. Il aide les apprenants à apprendre à comprendre un texte écrit en langue étrangère. En tant que médiateur, il devient facilitateur de l'accès au sens, comme il est chargé de préserver les conditions de réception originales et orienter l'apprenant vers un choix compatible avec le contexte donné. Il fait une planification structurée des activités : décrire les objectifs, fixer soigneusement les stratégies et expliciter les tâches à accomplir. « *L'enseignant est un facteur essentiel du succès ou de l'échec d'une pédagogie* ». ¹⁴ La diversité des procédures d'entraînement encourage les apprenants à participer activement à la construction du sens de l'écrit et atteindre un bon niveau de compréhension

¹³TATAH. Nabila, op.cit.p130.

¹⁴DENIS.Girard, linguistique appliqué, Bordas, Paris, P.85

Conclusion

Lorsqu'ils sont confrontés à un texte en français langue étrangère, les apprenants rencontrent souvent des difficultés de compréhension. Ils réagissent parfois par la panique ou l'appréhension, ce qui constitue un frein à leur compréhension. Dans ce chapitre, nous avons cherché à mettre en lumière ces obstacles, ainsi que les différents modèles de compréhension de l'écrit que les apprenants et les enseignants doivent prendre en compte.



Chapitre 2

Les jeux ludiques



Introduction

Le jeu représente une simulation engageante et plaisante de la réalité. Il permet d'utiliser ce qu'on a appris tout en s'amusant. C'est aussi un moyen de chercher des solutions à différents problèmes dans un cadre ludique. Les jeux occupent une place centrale dans notre vie pour divertir. Éduquer ou favoriser les interactions sociales. Il se considère comme un outil précieux dans l'apprentissage, le développement cognitif et la cohésion de groupe.

Comment les jeux et les activités ludiques peuvent-ils nous aider à mieux apprendre, surtout quand il s'agit de comprendre un texte en français ?

Dans ce chapitre, nous allons tenter de clarifier les notions de « jeu » et d'« activité ludique ». Nous présenterons les différents types d'activités ludiques, ainsi que leur rôle dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, en mettant particulièrement l'accent sur leur impact dans le développement de la compréhension écrite.

1. Les activités ludiques et compréhension de l'écrit

Le ludique cette conception qui doit être présente dans tous les cours de FLE

1.1 Définitions des jeux et des activités ludiques

- **Le jeu :** Le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes, ce qui explique la multiplicité des études sur le jeu selon des concepts différents et approches disciplinaires.

Le Petit Robert définit le jeu comme : « *une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »¹⁵. Selon Le Petit Larousse le jeu est une « *activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir* »¹⁶.

Le jeu désigne donc, l'activité de jouer en manière générale. – Les activités ludiques : Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme une « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* »¹⁷. Selon B.CORD Maunoury, les activités ludiques sont des : « *activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec* »¹⁸. Nicole DE GRANDMONT définit le jeu comme : « *une action librement*

¹⁵Le Robert, dictionnaire de français, Edif, Paris, 2005, P.237

¹⁶Le Petit Larousse Illustrer, Dictionnaire encyclopédique, Bordas, 1998, P.568

¹⁷CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160

¹⁸Edufrance.com

Chapitre 2: Les jeux ludiques

consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur »¹⁹. Il ajoute que les jeux offrent « le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre »²⁰.

A la lumière de ces définitions, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques désignent les activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant et perdant. Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs où l'apprenant peut prendre plaisir en apprenant et manifestant sa créativité, comme le signale Nicole 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* »²¹.

L'introduction de ce type d'activités en classe a pour but d'aider l'enfant à se préparer à la vie en explorant le monde qui l'entoure et en intégrant ses premières expériences dans son quotidien. En participant à ces activités, l'élève découvre, à travers le jeu et l'interaction avec ses camarades, les différences entre les individus et les émotions des autres. Dans le cadre du FLE, ces activités permettent de recentrer l'apprentissage sur l'élève, tandis que l'enseignant joue un rôle de facilitateur.

1.2 L'approche ludique

L'approche ludique est une méthode pédagogique intégrée dans un projet éducatif visant à développer les connaissances et les compétences des apprenants dans une discipline donnée.

Elle offre à l'enseignant un cadre d'apprentissage idéal, notamment lorsqu'il est confronté à des difficultés pour faire comprendre des notions complexes à ses élèves. Dans ce cas, le recours aux jeux facilite l'atteinte de l'objectif principal : la compréhension.

Par ailleurs, adopter cette approche permet de créer un environnement d'apprentissage motivant et favorable, répondant ainsi aux attentes des enseignants comme des parents.

¹⁹ DE GRANDMONT.Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83

²⁰ Ibid.p88

²¹ Ibid. p.90

1.3 Les types d'activités ludiques

Lorsqu'on parle des différents types de jeux que l'on peut utiliser en classe de FLE, on fait référence à un outil pédagogique souple, qui peut s'adapter à différentes situations d'apprentissage et à divers objectifs. Cependant, il est difficile d'établir une liste précise de ces jeux, car ils sont très nombreux et variés. Cette diversité dépend notamment du domaine auquel on se réfère (comme la sociologie, la pédagogie ou la didactique, mais aussi des points de vue des différents spécialistes. Nous présenterons la classification proposée par J.P CUQ et Gruca :

1.3.1 Les jeux linguistiques :

Les jeux linguistiques renvoient à tout ce qui sert à manipuler, à traiter et à travailler la langue et ses composantes très particulièrement : « *les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques* »²². Ils permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; c'est-à-dire grâce à ce jeu, l'apprenant peut apprendre à composer les lettres, les ordonner pour former des phrases ainsi, à prononcer ces dernières, les écrire correctement.

Exemple de jeu linguistique : Les jeux pair work ; à deux de d'ordonner les étiquettes qui se composent des paroles des personnages d'un texte déjà vu en classe ,ils favorisent l'interactivité et les échanges élève à élève ,le rôle de l'enseignant celui d'un féliciteur .

1.3.2 Les jeux de créativité

WINNICOTT D. W affirme que « *c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi.* »²³ Ce type de jeux renvoie à une situation où l'apprenant pratique des activités qui lui permettent de libérer ses capacités, qui l'encourage à inventer et à produire en plaisantant, les formes, les sens, les phrases et les discours d'être engagé , d'inventer et de produire de nouveaux mots, phrases, concepts...,et même en exploitant ses compétences langagières. Les jeux de créativité sollicitent davantage la créativité et l'imagination de l'apprenant. Exemples de jeux créatifs: L'histoire sans fin: Quelqu'un commence de raconter le début d'une histoire et les autres doivent imaginer la suite chacun son tour et ainsi de suite, ce jeu sollicite grandement la créativité. Jeux de construction

²²Brougère Gilles, Jouer, apprendre, Paris : Anthropos, 2006, P48

²³Winnicott, D.W, Jeu et réalité, l'espace potentiel, ED Gallimard, 1975

Chapitre 2: Les jeux ludiques

au logos: Les jeux de logo très connus est assez classique, ces jeux sont incontournables en Matière de créativité et d'imagination.

1.3.3 Les jeux de théâtre

(Le théâtre n'est qu'un jeu qui se donne des aires de vie). Ce type d'activité permet aux élèves de prendre confiance en soi loin de la timidité il permet de développer leur langage oral et créer une atmosphère éducative stimulante sans ennui Exemple du jeu de théâtre Jeu de rôle Permet d'être actif et de jouer une situation proche de celles rencontrées pendant la séance de lecture : le lièvre et la tortue. Jouer les scènes Après avoir lu l'histoire, une fable par exemple, jouez les événements principaux de l'histoire. Rejouer les événements de cette manière est amusant et aidera l'élève à vérifier sa compréhension de l'histoire²⁴.

1.3.4 Les jeux pédagogiques

Ce n'est pas une activité libre, parce que le choix de jeu est imposé par un adulte qui oriente l'enfant vers un but précis, la pédagogie par le jeu ou l'apprentissage par le jeu offre aux élèves la possibilité de s'engager activement et avec immersion avec les personnes. Exemple du jeu pédagogique: jeux de cache-cache: ce sont des jeux d'observation de concentration dans chaque tableau se cache une ou plusieurs formes qu'il faut retrouver et colorier, ils sont proposés pour occuper et intéresser les élèves sur différents thèmes²⁵.

1.3.5 Les jeux éducatifs

Ce jeu a une valeur éducative, c'est-à-dire que l'enfant est libre de choisir le jeu qui l'intéresse le plus, ce sont des jeux de construction , ce type de jeux développe les Compétences en réduisant l'apprentissage. Les jeux éducatifs sont bien plus que de simples divertissements pour les enfants, ils représentent un moyen puissant d'allier plaisir et apprentissage, offrant ainsi une multitude d'avantages pour leur développement global Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE et à motiver les apprenants pour apprendre une langue étrangère. Exemple du jeu éducatif : « Chroni » permet aux apprenants de plonger dans l'histoire le but du jeu est d'être le premier à poser toutes ses cartes sur la frise chronologique, en les plaçant dans l'ordre correct.

²⁴Bibliothèque publique d'information. (2025). *Bibliothèque publique d'information - centre pompidou (professionnels)*. Accueil - Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou (professionnels). <https://pro.bpi.fr>

²⁵Naitre et grandir. (n.d.). *Naitre et grandir, site web ET Magazine* . (2025). site web et magazine. <https://naitreetgrandir.com/>

Il offre une expérience pédagogique, favorisant l'intérêt pour l'histoire et transporte l'apprenant de la préhistoire aux programmes scolaires²⁶.

1.4 Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE

La réussite d'un apprentissage repose avant tout sur la qualité des contenus enseignés en classe ainsi que sur les méthodes utilisées pour les rendre compréhensibles et accessibles aux élèves. Dans cette optique, les jeux éducatifs constituent un moyen très efficace, car ils détournent l'attention de l'aspect formel de l'enseignement tout en favorisant une implication plus naturelle et productive. Jadis perçus comme de simples divertissements sans valeur éducative, les jeux sont aujourd'hui reconnus pour leur rôle essentiel dans l'éducation de l'enfant et dans la création d'un environnement propice à l'apprentissage. Ils permettent aux élèves de réutiliser les notions vues en cours, comme le vocabulaire et les structures grammaticales, dans des contextes nouveaux et personnels. En plus de leur fonction ludique, ces activités favorisent également la réflexion et la communication. Ainsi, le jeu et l'apprentissage poursuivent en réalité les mêmes objectifs pédagogiques qui sont :

1.4.1 La motivation

Le dictionnaire de psychologie définit la motivation comme : « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* »²⁷. Selon René RICHTERICHÉ, la motivation est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* »²⁸ où le degré de motivation influe sur les différents comportements de l'être humain et sur ses rapports avec le monde.

Dans le contexte de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation se manifeste principalement par le choix de méthodes pédagogiques appropriées, capables de stimuler le plaisir d'apprendre et le désir de réussir à tous les niveaux. Susciter l'intérêt des apprenants est aujourd'hui l'un des défis majeurs de l'enseignement. Cela demande à l'enseignant de remplir deux rôles essentiels : d'une part, comprendre les raisons qui poussent un élève à s'engager dans une activité, à la poursuivre ou à y renoncer ; d'autre part, éveiller et maintenir l'envie d'apprendre. Les jeux représentent une excellente source de motivation et de plaisir,

²⁶Formation et culture numérique. (2025). *Formation et culture numérique*. Thot Cursus.
<https://cursus.edu/fr>

²⁷NORBERT Sillamy, dictionnaire de psychologie, Larousse, Paris, 2003, P.175

²⁸RITCHERICHÉ.René, système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes, cité par : BOUACHA.A, la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris, 1985, P102

car ils permettent de varier le rythme des cours, de raviver l'intérêt des élèves et de rendre l'apprentissage plus vivant et engageant. La motivation se traduit dans ce que l'apprenant découvre, réalise et partage à travers le jeu. Celui-ci favorise non seulement l'acquisition de nouvelles connaissances, mais aussi la mise en pratique des savoirs déjà acquis, renforçant ainsi la motivation globale des élèves.

1.4.2 Le développement des compétences langagières et cognitives

L'enseignement du FLE à l'établissement constitue la première étape dans l'apprentissage de cette langue. Le jeu peut être vu comme un outil pédagogique efficace, car il permet aux élèves de s'exprimer dans diverses situations de communication et de développer leur prise de parole. À travers ces activités ludiques, plusieurs processus cognitifs sont mobilisés, comme la perception, la mémoire, l'apprentissage, le raisonnement et le langage. Cela signifie que l'apprenant acquiert progressivement des compétences linguistiques solides qui lui permettent d'interagir de manière autonome. (lexicales, grammaticales, phonétiques et orthographiques) qui sont considérés comme des pré-requis. « Chez les enfants, le ludique est un déclencheur de parole »²⁹.

Les activités ludiques permettent ainsi la concentration de l'apprenant par son aspect ludique en attirant son attention, et le menant à imaginer, réfléchir, résoudre des problèmes, recevoir des informations et enrichir son langage.

1.4.3 Le développement harmonieux de l'apprenant

Selon De GREAVE : « Dans les réelles situations ludiques, l'enfant est guidé par le plaisir de la recherche et de la découverte, vivra de multiples expériences dans lesquelles ses potentialités mentales, perspectives motrices et sociales seront sollicitées »³⁰. Le plaisir devient un élément essentiel de toute activité ludique, permettant aux apprenants d'apprendre en s'amusant tout en explorant le monde. Les activités ludiques instaurent une relation positive entre l'enseignant et ses élèves : ce dernier n'est plus seulement un guide, mais un partenaire bienveillant qui accompagne les élèves, répond à leurs questions et les aide à comprendre les mots nouveaux. Ces jeux en groupe favorisent aussi la coopération et renforcent les liens entre les participants. Dans cette ambiance détendue et agréable, les élèves viennent en classe avec envie, participent activement, et cherchent à progresser pour mieux communiquer avec les autres.

²⁹PANDEX. Michèle, les activités d'apprentissage en classe de langue, Hachette, Paris, 1998, P114

³⁰DE GREAVE Sabine, Apprendre par les jeux, De Boeck, Paris, P16

1.5 Les activités ludiques et la compréhension de l'écrit

La réussite scolaire est étroitement liée à la capacité des élèves à maîtriser la lecture. Il est donc primordial d'instaurer, en classe de FLE, des conditions favorables à un apprentissage dynamique qui engage activement l'élève. C'est pourquoi les nouveaux programmes de l'école algérienne mettent en avant l'importance de familiariser les apprenants avec la lecture à travers des supports attrayants et amusants comme la bande dessinée, le poème, le conte, ou la fable. Ces activités aident les élèves à enrichir leur vocabulaire, à reconnaître et retenir de nouveaux mots, à construire leurs savoirs, et à développer le goût de la lecture.

J.GIASSONJ voit que : « *les élèves doivent lire le plus souvent possible des textes entiers, mais, en certaines occasions, ils ont besoin de s'attarder sur des unités comme les mots ou les syllabes, laisser choisir les activités par les élèves est à privilégier, mais l'enseignant proposera, dans certaines circonstances, un texte ou une activité déterminée en fonction d'un objectif pédagogique valable* »³¹. Ces activités doivent donc répondre aux besoins de l'apprenant, elles lui permettent de devenir lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et interlocuteur, il sera amené à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire, lexique..., pour les réinvestir dans un contexte attrayant et permissif à un niveau de performance que lui seul fixe.

Les activités ludiques favorisent une forme d'interaction où l'élève joue un double rôle : celui de récepteur et de producteur. Dans ce cadre, il est amené à mobiliser sa capacité à anticiper, à comprendre des consignes écrites et à suivre une série d'étapes pour réaliser les activités proposées.

1.6 L'impact des jeux ludiques sur la compréhension de l'écrit

La réussite scolaire dépend de la maîtrise de la lecture par les élèves. Ainsi, faut-il réunir au sein de la classe de FLE les conditions nécessaires à un apprentissage efficace pour susciter la mobilisation de l'énergie de l'apprenant.³² J.GIASSON voit que : « *les élèves doivent lire le plus souvent possible des textes Entiers, mais, en certaines occasions, ils ont besoin de s'attarder sur des unités Comme les mots ou les syllabes, laisser choisir les activités*

³¹GIASSON.J, Op.cit., P29

³²11 L impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit SMAIDA AIDA PROMO JUIN 2013 Biskra.

Chapitre 2: Les jeux ludiques

*par les élèves est à Privilégier, mais l'enseignant proposera, dans certaines circonstances, un texte ou une Activité déterminés en fonction d'un objectif pédagogique valable ».*³³

Le ludique permet de créer ce que De Graeve (2006) appelle un « climat Pédagogique» les jeux ludiques brisent les barrières qui empêchent l'apprenant à lire et à comprendre un texte, ainsi à prendre la parole face au public et développer ses compétences d'ordre comportemental en travaillant sur la posture et la gestuelle .

Les jeux ludiques, utilisés de manière ciblée, peuvent renforcer la compréhension de l'écrit en combinant plaisir et apprentissage. Leur efficacité dépend de leur intégration dans une démarche pédagogique réfléchie.

³³GIASSON.J, Op.cit., P29.

Conclusion

Jouer reste une activité fondamentale pour le développement de l'apprenant. Les jeux ludiques participent pleinement à la construction d'un apprentissage vivant ; motivant et communicatif tout en encourageant la créativité et la réduction de l'anxiété liée à l'erreur, ils peuvent renforcer les compétences orales et écrites tout en développant des compétences sociolinguistiques à condition qu'ils soient utilisés comme outil structurant d'apprentissage et pas comme une pause durant cours de FLE.

Les jeux ludiques sont particulièrement efficaces pour surmonter les obstacles liés à l'anxiété et à la peur de l'échec, des freins souvent rencontrés lors de l'apprentissage de la compréhension de l'écrit.

En transformant l'apprentissage en une expérience engageante et collaborative, ces outils pédagogiques deviennent essentiels pour améliorer les compétences en lecture et, par extension, l'autonomie des élèves face aux textes.

L'intégration des jeux ludiques dans le cadre éducatif se présente comme une stratégie prometteuse pour revitaliser l'enseignement du FLE. Cette approche ne se limite pas seulement à rendre l'apprentissage plus accessible et efficace, mais elle répond également à un besoin réel dans le contexte éducatif actuel, marqué par la transition vers une ère technologique et numérique. Dans ce nouvel environnement, les activités ludiques stimulent l'engagement des apprenants et facilitent leur insertion dans des situations réelles d'apprentissage.



Deuxième partie : Partie pratique



Deuxième partie : Partie pratique

Dans ce chapitre, nous allons effectuer une description de l'établissement, de public, lieu de test, le corpus, les fiches pédagogiques de la compréhension de l'écrit, et le déroulement des séances. Nous essayerons d'introduire notre jeu choisi pour la compréhension de l'écrit et voir comment il pourrait influencer et motiver les apprenants.

Population et échantillon

1. L'expérimentation

Notre travail de recherche porte sur : « Les jeux ludiques comme outil de motivation et de renforcement de la compréhension de l'écrit en classe de FLE : cas des apprenants de 2^{ème} année moyenne del'établissement les Frères Mdjili – Tixter –Bordj Bou Arreridj ».

Notre objectif principal de cette expérience était de répondre à notre problématique, mais aussi de confirmer ou d'infirmer les hypothèses que nous avons émises au début de notre travail de recherche.

A travers cette expérimentation, nous voulons observer et analyser l'interaction et la motivation des apprenants dans les séances ordinaires de la compréhension de l'écrit Notre expérimentation est subdivisée en trois (3) séances dans deux classes différentes :

Une séance d'observations et deux séances pour l'application des jeux ludiques.

1.1 Présentation d'établissement

Nous avons effectué notre travail de recherche au niveau del'établissement les Frères Mdjili – Tixter – Wilaya de Bordj Bou Arreridj, qui se situe au centre de cette région. Il comporte 25 enseignants dont quatre chargés de la langue française. Il comporte environ 487 apprenants, il contient 13 classes, une grande cour et un petit stade. C'est un collège spacieux et propre.

1.2 Présentation du public de l'expérimentation

Notre public cible était composé de 42 apprenants de 2^{ème} am, âgés de 12 à 14 ans, dans une classe que nous avons sélectionnée, et qui comprenait 5 redoublants (dans chaque classe). Le nombre de filles est de 19 et le nombre de garçons est de 23 (la même chose pour la deuxième classe).

1.3 Description de lieu de test (la classe)

Ce sont deux classes grandes et aérées avec 42 élèves sur quatre rangs, elles sont joliment décorées et bien équipées, on voit la présence d'affichages murales, des dessins et des proverbes pour les items des apprenants rédigés en français.-Quand-à l'enseignante auprès de laquelle nous avons effectué notre stage, nous avons collecté quelques renseignements personnels et même professionnels d'elle qui étaient comme suit :

2. Le corpus

Notre corpus est constitué de :

- a- Un texte écrit et organisé par l'enseignante qui est en relation avec le projet n°02(Animer une fable) intitulé« le Lièvre et la Tortue » associé par des illustrations.
- b- L'observation et l'analyse des interactions des apprenants de 2ème année moyenne, scolarisés à l'établissement «les Frères Mdjili ».

3. Description des activités de l'expérimentation

Choix du texte :(deuxième et troisième séances)

professeur a choisi un texte qui fait partie du projet 2, la séquence 02 plus la BD du livre scolaire page 87. Les supports choisis englobent tout le lexique du projet 2 avec un vocabulaire facile et simple à comprendre pour les apprenants, accompagné par des images qui permettent d'accéder au sens du texte.

LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Un lièvre et une tortue étaient en compétition pour savoir qui serait le plus rapide. Alors, ils ont décidé de faire la course.

Ils ont choisi une route, et a commencé la compétition. Le lièvre a commencé à pleine vitesse et a couru à fond pendant un certain temps. Ensuite, voyant qu'il avait pris beaucoup d'avance, il décide de s'asseoir sous un arbre de se reposer, pour reprendre des forces et ensuite de reprendre la course.

Mais au bout d'un moment le lièvre s'endormit. La tortue, qui marchait lentement, le D'après Esope , et fut déclarée vainqueur.

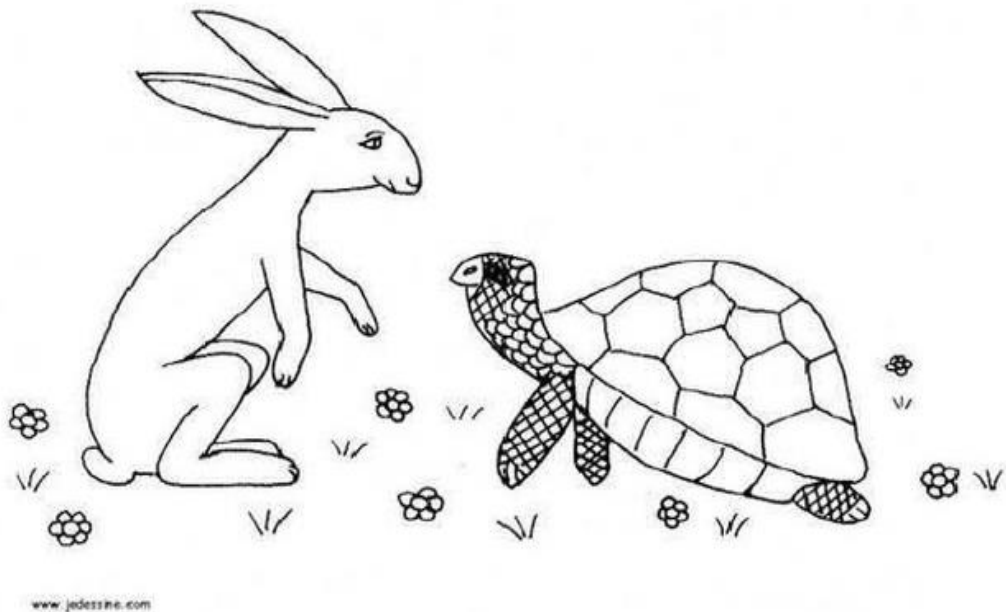


Figure 2 : Le lièvre et la tortue

4. La méthode du travail

Pour répondre à notre problématique portant sur l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit, nous avons choisi d'assister quatre séances de compréhension de l'écrit dans deux classes différentes les deux premières séances ont été consacrées à l'observation tandis que les deux dernières ont été dédiées à l'activité ludique.

4.1 Les modèles des jeux proposés aux apprenants

Dans le but de renforcer notre démarche de recherche, nous avons présenté aux apprenants un jeu structuré comme suit : nous les avons répartis en groupes afin qu'ils incarnent des animaux, puis dégagent la morale de la fable à la fin de l'activité.

4.2 Observation en classe

Nous avons assisté à trois séances de compréhension de l'écrit dans deux classes la première était une séance d'observations sans activité ludique (séance dite classique) le déroulement était le suivant :

Plan de la première séance

- Projet 02 : Animer une fable
- Séquence 02 : À vos bulles
- Activité : Compréhension de l'écrit
- Titre : la Guénon, le singe et la noix
- Durée : 60 min

4.3 Composante de la compétence

- Construire du sens à l'aide d'éléments du para texte (titre – Illustrations – source).
- Lire à haute voix.
- Construire le sens en organisant la prise d'indices.

4.4 Objectifs d'apprentissage

- Bâtir des hypothèses du sens et de lecture à partir d'éléments du texte.
- Utiliser les illustrations pour comprendre le sens d'un texte.
- Identifier l'acte de parole qui informe.

4.5 Déroulement de la séance

Avant de commencer le cours, l'enseignante a demandé aux élèves d'indiquer la date à voix haute. C'était le jeudi 13 février 2025. Elle a ensuite effectué un bref rappel du cours précédent, puis leur a demandé d'ouvrir les livres à la page 85.

Par la suite, l'enseignante a commencé à poser des questions sur les éléments para textuels, incitant les élèves à formuler des hypothèses ce sens. Toutes les réponses ont été acceptées. Les apprenants ont alors lu silencieusement pendant cinq minutes. Ce qui a retenu notre attention c'est que l'enseignante a insisté pour qu'ils utilisent un crayon noir afin de souligner les mots-clés présents dans la bande dessinée.

Elle a ensuite effectué une lecture magistrale du texte, en articulant soigneusement et avec une bonne prononciation. Puis, elle a demandé à quelques élèves de lire la BD à voix haute, ce qu'ils ont fait durant cinq minutes.

Enfin, l'enseignante a entamé une série de questions portant sur la compréhension du contenu de la BD étudiée. Il s'agissait de questions générales auxquelles les élèves pouvaient répondre en s'appuyant sur la lecture complète du texte et ses éléments para textuels.

Questions

a) Phase d'observation

- Que voyez vu sur les images ? Des animaux
- Où sont-ils ? Dans la forêt
- D'après les images que va-t-on découvrir ? une fable
- Cette fable est présentée sous forme de BD-de dialogue-de vers
- Il y'a combien de vignettes ? il y 'a 6
- Quels sont les animaux de cette fable : le singe et la guenon
- Quelle est le titre de cette fable ? la guenon, le singe et les noix
- Phase de structuration de sens
- De quoi parle –t-on dans ce texte ? Vérification de leur réponse
- Dans la première bulle que fait la guenon ? Elle cueillit une noix.
- Lis la deuxième vignette pourquoi la guenon est mécontente ? Car le gout de la noix est amer.

Deuxième partie : Partie pratique

- Que dit-elle à propos de sa mère ? Quelles sont les paroles prononcées ma mère m'a dit que les noix étaient bonnes, elle m'a menti !
- Pourquoi la guenon jette-t-elle la noix ? Car elle est amère
- Que signifie l'onomatopée de la quatrième vignette ? Signifie que la guenon a mal
- Pourquoi le singe est souriant ? Parce qu'il a trouvé une noix alors qu'il avait très faim
- Le singe est content de ramasser la noix indique la bulle qui indique ses paroles ? C'est la vignette numéro 5
- Je relève dans la BD la vignette qui montre que le singe a aimé le fruit ? 5

b) Réponds par vrai ou faux

- La guenon a mangé la noix
- Le singe n'a pas mangé la noix
- La guenon jeta la noix car elle était bonne.
- L'expression sans travail, on n'a pas de plaisir

Veut dire

- Sans travail, on ne vit pas heureux
- Sans travail, on vit heureux
- Phase de structuration
- La morale de cette fable

« Le travail est toujours récompensé »

5. Observation recueillies (enseignante / apprenants)

Dès que l'enseignante a posé des questions, seuls quelques apprenants — peu nombreux — ont tenté de répondre et semblaient motivés. Les autres, en revanche, étaient distraits et peu attentifs, ce qui les a empêchés d'apprendre quoi que ce soit. L'ambiance générale de la classe était peu propice à l'apprentissage, car l'interaction faisait défaut. En effet, nous avons constaté que l'enseignante répondait elle-même aux questions lorsqu'elle percevait un manque de dynamisme chez les élèves.

Elle a eu recours à une méthode traditionnelle : la leçon a été présentée de façon simple, sans support visuel ni recours à des stratégies pédagogiques variées. Elle s'est contentée de lire le texte (BD) à haute voix, puis a enchaîné avec des questions directes sans donner d'explications préalables.

Deuxième partie : Partie pratique

Cette approche n'a pas été très efficace. Ce qui nous a le plus marqué, c'est que les apprenants semblaient s'ennuyer et étaient déconcentrés, malgré les rappels répétés de l'enseignante pour qu'ils restent attentifs au texte et participent activement.

6. Constat

À partir des observations effectuées précédemment lors de la séance du cours classique, centrée sur la compréhension de l'écrit chez les élèves de deuxième année du cycle moyen, nous avons identifié trois éléments clés qui serviront de base à notre recherche et à la comparaison ultérieure :

a) **L'impact de l'activité ludique** : L'enseignante a adopté une approche traditionnelle, ce qui a rendu la séance monotone et peu engageante, dépourvue d'illustrations et de supports pédagogiques. L'ambiance en classe était morne, les apprenants passifs et démotivés. Cela met en évidence l'importance des activités ludiques en contexte éducatif. Intégrer le jeu dans l'apprentissage s'avère être un excellent levier de motivation et de dynamisation, en particulier lors des séances de compréhension écrite. Les activités ludiques peuvent également constituer un outil pédagogique précieux pour favoriser la réussite en lecture et la compréhension de texte.

b) **La motivation des apprenants** : Il convient de souligner que l'enseignante a présenté la leçon de manière traditionnelle, ce qui n'a pas suscité l'intérêt ni la motivation des apprenants à s'engager dans la compréhension du texte. La majorité des élèves semblaient désintéressés, passifs et peu enclins à participer. Seuls les élèves les plus performants manifestaient de l'enthousiasme, en intervenant activement et en faisant preuve de motivation tout au long de la séance.

c) **La compréhension d'un texte** : Les apprenants ont rencontré d'importantes difficultés à comprendre le texte proposé. Pour faciliter leur compréhension et stimuler leur engagement, il serait bénéfique d'intégrer des activités ludiques. Ces dernières peuvent jouer un rôle déterminant en encourageant la participation et en aidant les élèves à formuler des réponses aux questions posées par l'enseignante.

d) **La compréhension d'un texte** : Les apprenants ont éprouvé des difficultés à comprendre le texte étudié. Des activités ludiques s'avèrent nécessaires pour les motiver à mieux saisir le contenu et à répondre aux questions posées par l'enseignante.

Deuxième partie : Partie pratique

e) Grille d'observation du déroulement de l'activité

| Les critères | Les indicateurs | Oui | Non |
|--|--|---|--|
| O La démarche pédagogique | <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignante respecte- elle les étapes de la présentation ? - L'enseignante suivit-elle la méthode classique ? - L'enseignante crée –elle une atmosphère pertinente pour l'interaction des apprenants ? | <ul style="list-style-type: none"> × × × | |
| O Organisation de l'environnement pédagogique | <ul style="list-style-type: none"> - La classe est –elle propre et aérée ? - L'enseignante respecte –elle- le temps exigé pour terminer la séance ? | <ul style="list-style-type: none"> × | <ul style="list-style-type: none"> × |
| O Motivation et intérêt manifestés | <ul style="list-style-type: none"> - Les apprenants sont-ils motivés ? - Est-ce que l'enseignante crée-elle un climat motivant et valorisant ? | | <ul style="list-style-type: none"> × × |
| O Alternance travail de groupe/travail individuel | <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignante encourage –elle le travail en groupe ? - Est – ce qu'il y a la négociation apprenant – apprenant ? | | <ul style="list-style-type: none"> × × |

Tableau 1: Grille d'observation du déroulement de l'activité

Deuxième partie : Partie pratique

| | | | |
|-------------------------------------|---|---|--|
| O Le statut de l'enseignante | - L'enseignante est- elle un outil pour transmettre les savoirs seulement ? | x | |
|-------------------------------------|---|---|--|

Deuxième partie : Partie pratique

Ce tableau est une grille d'observation du déroulement de l'activité pédagogique pour évaluer la pratique de l'enseignante.

Points Positifs observés :

1. Démarche pédagogique structurée :

- L'enseignante respecte les étapes de la présentation et suit la méthode classique.
- Elle réussit à créer une atmosphère pertinente pour l'interaction des apprenants.

2. Environnement physique adéquat :

- La classe est propre et aérée.

Points d'Attention / Axes d'Amélioration :

1. Gestion du temps :

- L'enseignante n'a pas pu respecter le temps exigé pour terminer la séance.

2. Motivation et Climat d'Apprentissage :

- Les apprenants ne sont pas motivés.

Une faible motivation des apprenants peut être une conséquence d'un climat peu stimulant. Il serait important d'analyser pourquoi le climat n'est pas perçu comme motivant et valorisant malgré une atmosphère jugée "pertinente pour l'interaction" initialement. Peut-être que l'interaction est limitée ou ne suffit pas à engager tous les élèves.

3. Méthodes Pédagogiques et Rôle de l'Apprenant :

- L'enseignante n'encourage pas le travail en groupe.
- Il n'y a pas de négociation apprenant-apprenant.

Ces observations suggèrent une approche pédagogique plutôt frontale et centrée sur l'enseignante. Le manque de travail de groupe et de négociation entre pairs limite les opportunités d'apprentissage collaboratif, de développement de compétences sociales et de co-construction du savoir.

4. Synthèse et Recommandations Implicites :

L'enseignante semble avoir de bonnes bases en termes de structuration de ses cours et de création d'un cadre physique et interactionnel initial. Cependant, les principaux défis se situent au niveau de :

- L'engagement et la motivation des élèves : C'est le point le plus critique.
- La diversification des approches pédagogiques : Intégrer davantage de travail collaboratif et de méthodes actives pourrait grandement améliorer la motivation et l'implication des apprenants.
- La conception du rôle de l'enseignante : Évoluer d'une "transmettrice de savoirs" vers une "facilitatrice d'apprentissages" pourrait transformer la dynamique de la classe. Cela implique de donner plus d'autonomie aux apprenants, de valoriser leurs contributions, et de créer des situations d'apprentissage où ils sont acteurs.

Cette grille offre des pistes concrètes pour une réflexion et un accompagnement visant à développer les pratiques de l'enseignante vers une pédagogie plus active, centrée sur l'apprenant, et favorisant davantage la motivation intrinsèque.

7. La méthode de travail

Lors de la deuxième séance, qui avait un caractère expérimental, l'enseignante a utilisé un jeu ludique. Elle a choisi le même texte que celui étudié avec la deuxième classe pour y intégrer l'activité proposée. L'objectif était d'évaluer le niveau de compréhension des apprenants et de démontrer que le jeu peut stimuler leur intérêt et favoriser une meilleure compréhension du texte.

Le déroulement c'était comme suit :

7.1 Plan de la deuxième séance

- **Projet 02** : animer une fable
- **Séquence 02** : à vos bulles
- **Activité** : Compréhension de l'écrit
- **Titre** : la Guénon, le singe et la noix

7.2 Objectifs d'apprentissage : au terme de cette séance l'apprenant sera capable de :

- lire et comprendre une bande dessinée.

Deuxième partie : Partie pratique

- Renforcer les compétences en lecture tout en rendant l'apprentissage amusant et engageant.
- Engager les apprenants de manière interactive tout en leur permettant d'acquérir des compétences clés.

Ce jeu simple permet aux élèves de vivre physiquement l'histoire tout en s'amusant !

Objectif : Travailler la compréhension fine du texte, enrichir le vocabulaire, et initier les élèves à l'interprétation des expressions et morales implicites.

Matériel

- Cartes avec des affirmations tirées de la fable (ex : « Le singe trouve la noix délicieuse » Vrai ou Faux ?)
- Cartes vocabulaire avec des mots tirés de la fable (ex : « écorce », « juger », « apparence ») et leur définition ou un synonyme.
- Tableau pour noter les points

7.3 Déroulement du jeu

Phase 1 :

- Vrai ou Faux ?
- L'enseignant lit une affirmation.
- Les élèves lèvent une carte « Vrai » ou « Faux » (où se déplacent d'un côté ou de l'autre de la classe).
- Discussion sur la justification de la réponse, en lien avec le texte.

Phase 2 : Le Mot Mystère

- Un mot de vocabulaire est donné, et les élèves doivent trouver sa signification parmi plusieurs propositions.
- Variante : écrire une phrase correcte avec ce mot.

Phase 3 : La morale cachée

- Proposer plusieurs morales (dont une fausse ou détournée), et les élèves doivent retrouver celle qui correspond au sens profond du texte

Deuxième partie : Partie pratique

But pédagogique

- Développer l'esprit critique, la compréhension implicite, et la capacité à interpréter les textes.
- Approfondir la richesse du vocabulaire de La Fontaine.
- Fiche linguistique : « Le Singe, la Guenon et la Noix »

Cartes « Vrai ou Faux ? »

Imprimez ces affirmations sur des cartes séparées :

- Le singe refuse de goûter la noix. → Faux
- La guenon juge la noix sans l'ouvrir. → Vrai
- La morale de la fable est qu'il faut toujours croire les apparences. → Faux
- Le singe est déçu par l'intérieur de la noix. → Faux
- La fable critique ceux qui jugent trop vite sans réfléchir. → Vrai

Cartes « Vocabulaire »

- Mots de la fable + définitions à associer :
- Écorce : Enveloppe dure qui protège la noix.
- Jugement : Opinion qu'on se fait sur quelqu'un ou quelque chose.
- Apparence : Ce que l'on voit en premier, l'extérieur.
- Déguster : Manger en appréciant le goût
- Préjugé : Opinion toute faite, sans réflexion.

Cartes « Morale cachée »

À choisir en groupe ou à classer

- a) Il ne faut pas se fier aux apparences. → Bonne morale
- b) Il vaut mieux manger que réfléchir. → Faux
- c) La beauté est toujours un signe de qualité. → Faux
- d) Avant de rejeter une chose, il faut en examiner la valeur. → Bonne morale

Le déroulement de la séance : Nous tenons à souligner que l'enseignante a annoncé que le cours se déroulerait sous forme ludique, en jouant et en s'amusant, ce qui a visiblement suscité l'enthousiasme des apprenants. Avant de commencer, elle leur a distribué une version

Deuxième partie : Partie pratique

imprimée du texte et leur a accordé cinq minutes pour le lire. Ensuite, elle a expliqué que la stratégie pédagogique adoptée prendrait la forme d'un jeu.

L'objectif principal était de motiver les apprenants et de les inciter à participer activement à l'activité.

8. Observation de l'enseignante

Contrairement à la séance d'observation précédente, l'enseignante a cette fois-ci adopté une approche interactive visant à apprendre de manière ludique. Elle s'est montrée très dynamique et motivée pour présenter le cours, à l'inverse de la dernière fois où elle semblait peu enthousiaste à l'idée d'enseigner la compréhension de l'écrit, souvent perçue par les élèves comme ennuyeuse. L'ambiance en classe était positive et animée. Ce qui nous a particulièrement marqué, c'est que l'enseignante paraissait détendue et intervenait uniquement pour clarifier les règles du jeu. Elle jouait davantage un rôle de guide, orientant les élèves sans répondre directement aux questions, contrairement à la séance précédente où elle répondait seule. Aucun obstacle lié à la compréhension du texte n'a été relevé de la part des élèves.

L'activité ludique a ainsi permis d'alléger la charge de travail et de rendre le cours plus accessible.

L'étude comparative. Le principe de notre étude comparative repose sur l'analyse des résultats observés lors de deux séances distinctes : la première, une séance d'observation dépourvue d'activité ludique, et la seconde, une séance d'expérimentation intégrant une activité ludique présentée de manière amusante.

À l'issue de la première séance, sans aucune activité ludique, nos observations ont révélé que les apprenants éprouvaient des difficultés à comprendre, analyser le texte étudié et suivre les consignes. Ce manque de compréhension s'est traduit par une faible implication et un manque d'interaction avec l'enseignante. En d'autres termes, la compréhension du contenu est restée superficielle, et l'intérêt des élèves s'est avéré limité. Nous avons également constaté un manque d'enthousiasme : les élèves ont perçu la séance comme monotone et peu engageante. Ce qui nous a particulièrement interpellés, c'est que l'enseignante semblait désorientée, incapable de guider efficacement la séance ou de gérer sa classe. Ces constats soulignent l'impact négatif de l'absence d'activité ludique dans un cours de compréhension de l'écrit ne favorise pas un environnement d'apprentissage motivant et au même temps amusant.

Deuxième partie : Partie pratique

En revanche, à la fin de la deuxième séance d'expérimentation, au cours de laquelle l'enseignante a intégré un jeu ludique, nous avons constaté une nette différence par rapport à la séance précédente. Les apprenants se sont montrés bien plus engagés et motivés à participer à l'activité. De plus, ils ont été incités à réfléchir et à formuler des réponses fondées sur leur compréhension du texte. Cela met en évidence l'impact positif du jeu, qui s'avère être un levier efficace pour renforcer la compréhension tout en rendant l'apprentissage plus agréable.

9. Plan de la troisième séance

Lors de cette séance, nous avons choisi un nouveau texte intitulé « Le lièvre et la tortue » pour la compréhension de l'écrit 2 avec la première classe. Cette fois-ci, nous avons intégré un jeu ludique afin d'observer l'interaction des élèves ainsi que l'impact de ce jeu sur leur compréhension.

Comme à son habitude, l'enseignante a commencé la séance en demandant aux élèves d'indiquer la date. Elle a ensuite procédé à un bref rappel avant de leur demander d'ouvrir leurs manuels. Dès la découverte du texte, les élèves ont réagi avec enthousiasme, reconnaissant une histoire célèbre. L'enseignante a d'abord adopté une approche traditionnelle en analysant les éléments para textuels (titre, source, illustrations), puis elle a invité les élèves à formuler des hypothèses sur le contenu. Avant de procéder à la lecture magistrale, elle leur a expliqué un jeu intégré destiné à faciliter la compréhension du texte. Elle a lu le texte de manière impressionnante avant d'enchaîner immédiatement avec le jeu.

9.1 Les étapes du jeu étaient comme suit

Matériel

- Une ligne de départ et une ligne d'arrivée tracées au sol
- Deux chaises
- Un chronomètre

Déroulement

- Diviser la classe en deux équipes : les Lièvres et les Tortues.
- Les règles de la course :
- Les Lièvres avancent en sautant mais doivent s'arrêter à chaque chaise pendant 5 secondes (symbolisant leur pause dans l'histoire).
- Les Tortues marchent lentement mais ne s'arrêtent jamais.

But du jeu : voir quelle équipe atteint l'arrivée en premier.

Deuxième partie : Partie pratique

Débriefing (5 min)

- Poser des questions : Pourquoi la tortue a-t-elle gagné ? Qu'avez-vous appris sur la persévérance ?
- Faire le lien avec la morale du conte : la constance est plus efficace que la précipitation.

Ce jeu simple permet aux élèves de vivre physiquement l'histoire tout en s'amusant.

10. Analyse

La partie pratique de ce mémoire explore l'impact des jeux ludiques sur la motivation et la compréhension de l'écrit en classe de FLE auprès d'élèves de 2ème année moyenne. L'expérimentation, menée en trois séances, compare une approche traditionnelle (séance d'observation) à une approche intégrant des jeux ludiques (séances d'expérimentation).

Résultats clés

1. **Séance traditionnelle** : Les élèves se montrent passifs, peu motivés et éprouvent des difficultés à comprendre le texte. L'enseignante, bien que structurée, peine à susciter l'engagement.
2. **Séances ludiques** : Les jeux (ex. : "Vrai/Faux", "Le Mot Mystère", mise en scène de fables) créent une ambiance dynamique. Les élèves participent activement, comprennent mieux le texte et interagissent davantage. L'enseignante adopte un rôle de guide, favorisant l'autonomie.

Points forts :

- La comparaison claire entre les deux approches met en évidence l'efficacité des jeux pour motiver et améliorer la compréhension.
- Les activités choisies (jeux de rôle, quiz) sont adaptées au niveau des élèves et alignées sur les objectifs pédagogiques.

Conclusion

L'expérimentation confirme les hypothèses initiales : les jeux ludiques renforcent la motivation et la compréhension. Cependant, leur intégration nécessite des adaptations pratiques pour les contextes aux ressources limitées.



Conclusion générale



Conclusion générale

Conclusion générale

En conclusion, il est essentiel de souligner l'importance cruciale de l'intégration des jeux ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE), quel que soit le niveau d'apprentissage. Le jeu, qui est une activité naturelle chez l'enfant, doit également être valorisé chez les apprenants, car il reste un moteur fondamental dans notre milieu scolaire.

Nous avons constaté que les jeux ludiques améliorent la motivation et la compréhension des textes écrits chez les apprenants du 2^e année moyenne en classe du FLE avec la bonne intégration des types de jeux en adéquation avec le niveau des apprenants tout en facilitant la consigne afin de surmonter les obstacles liés à la peur d'échec que nous avons bien dévoilé lors de la séance classique par rapport à la réussite totale.

Cela permettra non seulement d'optimiser l'apprentissage des langues, mais également de mieux répondre aux besoins variés des élèves. En mettant en avant l'aspect ludique de l'apprentissage, nous contribuons à créer un environnement éducatif plus inclusif et motivant, où chaque élève peut s'épanouir et atteindre ses objectifs d'apprentissage. Les jeux ludiques peuvent être créés par l'enseignant et/ou par les apprenants eux-mêmes, cependant le nombre incroyable et insupportable des classes de l'école algérienne dans une classe de FLE presque dans tous les niveaux se considère comme un obstacle qui empêche la créativité des élèves, nous avons remarqué aussi que les jeux ludiques qui réalisent un vrai succès parviennent des liens et des sites c'est-à-dire l'application de la nouvelle technologie.

Alors que les écoles algériennes sont loin de l'utilisation de cette dernière tel : tablette, laboratoire des langues (audio – visuel) qui peuvent garantir une excellente compréhension et assimilation certaine le Kahoot par exemple qui est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs avec l'intégration d'images et de vidéos. Ces derniers utilisés en classe sur tablette donnent la possibilité aux élèves de s'auto-évaluer, c'est-à-dire on doit utiliser de plus en plus le numérique comme support qui est normalement obligatoire dans les classes de FLE.

La question essentielle est de savoir si l'école algérienne pourra intégrer des nouvelles technologies au service des jeux ludiques dans l'avenir proche ?



Références bibliographiques



Références bibliographiques

- 1- Brougère Gilles, Jouer, apprendre, Paris : Anthropos, 2006, P48
- 2- Cuq, J.-P, et Gruca I, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2002, p355
- 3- Cuq, J.-P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, 2003, p 49
- 3- CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160
- 4- DE GRANDMONT.Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83
- 5- DE GREAVE Sabine, Apprendre par les jeux, De Boeck, Paris, P16
- 6- DENIS.Girard, linguistique appliqué, Bordas, Paris, P.85
- 7- Dubois D. Lire du texte au sens, 1976, p37.
- 8- Foulin, J.-N. Psychologie de l'éducation, Nathan : Paris, 1988, p59.
- 9- Galisson R., Coste D. Dictionnaire des langues, Ed Hachette. Paris, 1976, p 312.
- 10- GIASSEON.J, la lecture de la théorie à la pratique, Bruxelles, De Boeck, 2005, P.19
- 11- Le Petit Larousse Illustrer, Dictionnaire encyclopédique, Bordas, 1998, P.568
- 12- Le Robert, dictionnaire de français, Edif, Paris, 2005, P.237
- 13- MILIANI.M, La dualité français-arabe dans le système éducatif algérien, In Education et société plurilingue, 2003, P.26
- 14- MOIRAND. S, Situation d'écrits, Paris, 1979, P.24
- 15- NORBERT Sillamy, dictionnaire de psychologie, Larousse, Paris, 2003, P.175
- 16- PANDEX. Michèle, les activités d'apprentissage en classe de langue, Hachette, Paris, 1998, P114
- 17- Winnicott, D.W, Jeu et réalité, l'espace potentiel, ED Gallimard, 1975
- 18- Bertoni Del Guercio G., Bertolucci E. et Thierry A.-M. Le français dans le monde N° 227
- 19- Bibliothèque publique d'information. (2025). *Bibliothèque publique d'information - centre pompidou (professionnels)*. Accueil - Bibliothèque publique d'information - Centre Pompidou (professionnels). <https://pro.bpi.fr/>
- 20- Formation et culture numérique. (2025). *Formation et culture numérique*. Thot Cursus. <https://cursus.edu/fr>
- 21- Naître et grandir. (n.d.). *Naître et grandir, site web ET Magazine*. (2025). site web et magazine. <https://naitreetgrandir.com/>

Références bibliographiques

- 22- SMAIDA AIDA, L'impact des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit PROMO
JUN 2013 Biskra.
- 23- TATAH. Nabila, Pour une pédagogie de compréhension de l'écrit en classe de FLE,
Synergies Algérie, N°12, 2011, P.128
- 24- RITCHERICHÉ. René, système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes, cité
par : BOUACHA. A, la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris, 1985,
P102



Annexes

Annexes

Annexes

Annexe 01 : Jeu ludique la guenon le signe et la noix





Annexe 02 : Jeu ludique le lièvre et la tortue

Annexes



Phase d'évaluation

-Quelles deux choses peut-on apprendre en écoutant cette histoire ?

As-tu aimé cette histoire dis pourquoi ?

Séquence 5 : comprendre et produire une bande dessinée

Séance : compréhension de l'écrit 1 (le singe la guenon et la noix »

Les moyens didactiques : fiche -texte support- le cahier de l'apprenant

La durée : 1 heure

Les objectifs d'apprentissage : au terme de cette séance l'apprenant sera capable de :

-lire et comprendre une bande dessinée

-analyser une fable présentée sous forme de BD



Le déroulement de la séance

Phase de motivation

Rappel sur la morale de la fable passée

Phase d'observation

-Que voyez-vous sur les images ? des animaux

-Où sont-ils ? dans la forêt

-D'après les images que va-t-on découvrir ? une fable

-Cette fable est présentée sous forme de BD-de dialogue-de vers

-Il y'a combien de vignettes ? il y'a 6

-Quels sont les animaux de cette fable : le singe et la guenon

Quelle est le titre de cette fable ? la guenon, le singe et les noix

Phase de structuration de sens

-De quoi parle-t-on dans ce texte ? vérification de leur réponse

-Dans la première bulle que fait la guenon ? elle cueillit une noix.

-Lis la deuxième vignette pourquoi la guenon est mécontente ? car le goût de la noix est amère.

-Que dit-elle à propos de sa mère ? quelles sont les paroles prononcées ma mère m'a dit que les noix étaient bonnes, elle m'a menti !

-Pourquoi la guenon jette-t-elle la noix ? car elle est amère

Que signifie l'onomatopée de la quatrième vignette ? signifie que la guenon a mal

-Pourquoi le singe est souriant ? parce qu'il a trouvé une noix alors qu'il avait très faim

-Le singe est content de ramasser la noix indique la bulle qui indique ses paroles ? c'est la vignette numéro 5

-Je relève dans la BD la vignette qui montre que le singe a aimé le fruit ? 5

Réponds par vrai ou faux

La guenon a mangé la noix

Le singe n'a pas mangé la noix

La guenon jeta la noix car elle était bonne .

L'expression sans travail, on n'a pas de plaisir

Veut dire :

Sans travail, on ne vit pas heureux

Sans travail, on vit heureux

Phase de structuration

La morale de cette fable

« Le travail est toujours récompensé »

Annexe 04 : Fiche n° 02

- Le lièvre a gagné la course(faux)
- Le lièvre et la tortue sont devenus des amis(vrai)
- La tortue court très lente (vrai)
- Classe dans le tableau ci-dessous

Persévérante –vaniteux-moqueur- hautain –méprisant –lente-rapide

| Le lièvre | La tortue |
|--|-----------------------|
| -vaniteux Moqueur Hautain Méprisant Rapide | Lente Persévérante |

-Quelle la morale de cette fable ?rien ne sert à courir il faut partir à point

Phase de structuration

Je complète le tableau

| | |
|-------------------------------|--|
| Situation de la départ | Une tortue défie un lièvre à la course |
| Les personnages | Le lièvre et la tortue |
| Le but | Gagner la course |
| La situation finale | La tortue a gagné la course |

Phase d'évaluation

- Quelles deux choses peut-on apprendre en écoutant cette histoire ?
- As-tu aimé cette histoire dis pourquoi ?

Résumé

Dans le contexte de l'enseignement du français langue étrangère, les élèves de 2e année moyenne rencontrent souvent des difficultés de compréhension de l'écrit, accentuées par un manque de motivation. Ce mémoire explore l'impact des jeux ludiques sur l'amélioration de la motivation et de la compréhension écrite des apprenants. La partie théorique présente les fondements de la lecture et de la compréhension écrite, en exposant les modèles cognitifs, les compétences nécessaires ainsi que les stratégies. Les jeux permettent de renforcer la motivation, d'encourager la participation et de développer les compétences langagières et cognitives.

Les résultats révèlent que les jeux stimulent la motivation, améliorent la compréhension et favorisent un climat pédagogique positif. En conclusion, les activités ludiques apparaissent comme une méthode efficace pour améliorer la compréhension de l'écrit en FLE.

Mots clés : Compréhension de l'écrit - Jeux ludiques – Motivation– Compétences

Summary:

In the context of teaching French as a foreign language, students in the middle second year often encounter difficulties in reading and writing, exacerbated by a lack of motivation. The purpose of this thesis is to analyze the impact of playing fun games on improving learners' motivation and reading comprehension.

The theoretical part presents the foundations of reading and comprehension, by explaining cognitive models, necessary skills, and strategies. By playing games, motivation is built, participation is encouraged, and language and cognitive skills are developed.

The results show that games stimulate motivation, improve understanding and foster a positive educational climate. In conclusion, recreational activities appear to be an effective method for improving the understanding of writing in FLE. To conclude, recreational activities are believed to be an efficient way to enhance writing comprehension in FLE.

Keywords: Reading - Fun games – Motivation – Skills

ملخص :

فيسياقتدر يسال اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، غالباً ما يواجه التلاميذ في السنة الثانية المتوسطة صعوبات في القراءة والكتابة، وذلك راجع إلى نقص الحافز، حيث تستكشف هذه الأطر وحدها تأثير الألعاب الترفيهية على تحسین أداء المتعلمين وفهمهم للقراءة. ويعرض الجزء النظري أساس القراءة وفهما، من خلال شرح النماذج المعرفية والمهارات الاستراتيجية اللازمة كما تساعد الألعاب على بناء الحافز وتشجيع المشاركون تطوير المهارات اللغوية والمعرفية.

تكشف النتائج أن الألعاب تحفز الدافعية، تحسن الفهم وتهيئ بيئة تعليمية إيجابية، ختاماً يبدو أن الأنشطة الترفيهية وسيلة جد فعالة لفهم المكتوب في اللغة الفرنسية باعتبارها لغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية: فهم المكتوب – الألعاب الترفيهية – التحفيز - المهارات