

UNIVERSITE MOHAMED EL-BACHIR EL-IBRAHIMI BORDJ BOU ARRERIDJ

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERE



MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

Vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique du FLE

Thème :

**Les activités ludiques comme source de motivation dans la
compréhension de l'écrit.**

Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école Ali Helilou Ras El Oued -
BBA

Présenté par :

BENLALA Said

Hamdani ishak

Soutenu le 18/06/2025 devant le jury composé de :

Dr. Tamine Mohamed Amine

Président

Dr. Boudershem Hadda

Examinateur

Dr. Atamna Fouzi

Encadrant

Année Universitaire 2024/2025

Remerciement :

*Nous remercions **ALLAH** le tout puissant de nous avoir donné le courage, la volonté et la patience de mener à terme le présent travail.*

*Nous voudrions témoigner tout particulièrement nos reconnaissances à Monsieur **ATHAMNA FOUZI**, Professeur à l'Université Mohamed El Bachir Al Ibrahimi, qui a dirigé ce mémoire. Nous lui exprimons nos vifs remerciements pour l'aide constante durant l'élaboration de ce travail. Nous la remercions également pour ses conseils, ses compétences scientifiques et sa qualité humaine.*

*Un grand merci, tout particulièrement à notre collègue **DOUMI NADJET**, d'avoir accueilli et mis à notre disposition tous les moyens nécessaires pour la réalisation expérimentale et pour le bon déroulement de ce mémoire. Nous le remercions également pour son accompagnement tout au long de la rédaction de ce mémoire. Et pour nous avoir fait profiter de son expérience.*

Nous adressons tous nos remerciements aux membres du jury, pour leur rigueur scientifique, leur professionnalisme et le sérieux lors de l'évaluation de ce travail comme examinateurs.

Enfin, nous ne pourrions terminer sans remercier nos parents et tous les membres de nos familles respectives de nous avoir soutenues et encouragées pour terminer le présent travail.

Dédicace :

Nous dédions ce modeste travail à :

**Nos très chers parents en témoignage de notre reconnaissance envers leurs soutiens, leurs prières, l'encouragement continu, les sacrifices et tous les efforts fournis tout au long de nos études.*

**Nos chers frères et sœurs ..*

**Nos chers amis*

** Ma chère Femme (Meriem)*

TABLE DES MATIERES

Remerciements

Dédicace

Tables des matières

INTRODUCTION GENERALE 01

Première partie : partie théorique03

Chapitre1: Activités ludiques en compréhension de l'écrit 04

Introduction partielle 05

1.1. La lecture 06

1.2. Compétence de compréhension de l'écrit 07

1.2.1. Définition de la compréhension 07

1.2.2. Définition de la compréhension de l'écrit08

1.2.3. Etapes de la compréhension écrite09

1.2.4. Stratégies de compréhension de l'écrit 10

1.2.5. Difficultés de compréhension de l'écrit 10

1.3. L'activité ludique12

1.3.1. Définition12

1.3.2. Caractéristiques des activités ludiques 14

1.3.3. Types d'activités ludiques15

1.3.4. Rôle des activités ludiques dans une classe de FLE 18

1.4. Motivation 18

1.4.1. Définition 18

1.4.2. Types de motivations 19

1.4.3. Facteurs motivationnels en classe de FLE20

1.4.4. Motivation scolaire 23

Conclusion partielle	25
Deuxième partie : partie pratique	26
Chapitre 2 : Méthodologie et recueil des données	27
Introduction partielle	28
2-1- Contexte de l'expérimentation	29
2-1-1- Lieu de l'expérimentation	29
2-1-2- Présentation de l'échantillon	30
2-1-3- Le cadre spatio-temporel	30
Conclusion partielle	30
Chapitre 3 : expérimentation et discussion des résultats	31
Introduction partielle	32
3-1 Déroulement de l'expérimentation	33
Corpus	34
3-1-1 Images des jeux	34
3-1-2 objectif visées par les jeux proposés	37
3-1-3Analyse et interprétation des modèles de jeux présentés aux apprenants	39
Synthèse	42
Conclusion partielle	43
CONCLUSION GENERALE	44
Bibliographie	46
Annexe	48
Résumé	

Introduction générale

Introduction générale

L'enseignement du français occupe une place importante dans le cursus scolaire des apprenants en Algérie, vu que cette langue est la première langue étrangère parlée et utilisée après l'arabe. Le gouvernement algérien encourage l'enseignement du français dans les établissements scolaires et dans les centres culturels français afin d'assurer son apprentissage.

L'enseignement/ apprentissage du FLE en Algérie a pour but de développer des compétences de communication à l'oral et à l'écrit chez les apprenants. Apprendre une langue étrangère ne se limite pas à l'oral, il est important aussi à l'écrit. Ce dernier n'est pas une simple activité, mais une activité qui fait appel aux différentes compétences, stratégies et outils.

En effet, l'habileté à comprendre les informations écrites est essentielle pour s'intégrer dans la société actuelle. Dans le secteur éducatif, il est nécessaire d'étudier les conditions qui favorisent la compréhension de l'écrit. Dans nos écoles nous constatons que les apprenants sont confortés à de grandes difficultés face à la lecture et la compréhension des textes.

Il est intéressant donc de déterminer les moyens et les méthodes qui sont capables d'améliorer cette compétence et permettre de laisser une place à la créativité, étant donné que la classe de français langue étrangère doit être un lieu où les enfants se sentent stimulés par des activités qui encouragent l'apprentissage.

Ce point a retenu notre attention et nous a mené à réfléchir sur le sujet qui porte sur « les activités ludiques comme source de motivation dans la compréhension de l'écrit, cas des apprenants de 5^{ème} année primaire ». Cette notion se trouve dans le cadre de la didactique des langues étrangères et notamment dans la didactique du FLE. C'est pourquoi nous avons choisi ce thème, car nous sommes convaincus que les activités ludiques peuvent générer de nombreux avantages en classe de FLE et contribuer à rendre l'apprentissage plus attrayant et adapté au besoin des élèves.

En fait, il y a lieu de s'interroger sur l'efficacité des activités ludiques, autrement-dit : dans quelle mesure les activités ludiques peuvent-elles contribuer à la motivation des apprenants de la 5^{ème} année primaire ? Et comment ces activités peuvent-elles être exploitées pour améliorer leur assimilation de textes écrits ?

Pour répondre à cette problématique, nous formulons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques auraient un impact positif sur la motivation scolaire des élèves du cycle primaire en stimulant leur engagement et leur participation en classe.
- L'intégration des activités récréatives dans les séances de lecture contribuerait à améliorer la compréhension écrite, en rendant les apprentissages plus concrets et attrayants.

Ce travail vise à explorer la réalité vécue dans une classe de FLE, notamment le manque de motivation et d'assimilation des apprenants de cinquième année primaire lors des séances de compréhension de l'écrit. L'objectif est de proposer des activités ludiques engageantes pour améliorer la compréhension et favoriser la motivation des apprenants. Des activités reconnues pour leur efficacité et leur satisfaction seront mises en place afin d'évaluer la compréhension des élèves. L'accent sera mis sur la compréhension de l'écrit en les introduisant en classe pour analyser et interpréter les résultats obtenus par la suite.

Dans notre travail nous allons suivre deux méthodes, dans un premier lieu, une méthode descriptive observationnelle, dans un deuxième lieu, une méthode analytique expérimentale dans laquelle nous allons analyser et interpréter les résultats du stage.

La raison qui nous a motivée à aborder ce thème est l'importance des activités ludiques (jeux, activités amusantes, interactives et créatives) représentée par : développement global elles favorisent le développement cognitif. Motivation et engagement le jeu rend l'apprentissage plus motivant et agréable, il capte l'attention et stimule la curiosité. Les activités ludiques ont aussi une fonction relaxante, elles favorisent le bien-être et réduisent l'anxiété.

Pour atteindre notre objectif, nous comptons élaborer un plan de travail qui comporte deux grandes parties, un cadrage théorique et un cadrage pratique. La première partie théorique, se compose un chapitre qui s'intitule la lecture et la compréhension de l'écrit et les activités ludiques, la deuxième partie pratique est constituée de deux chapitres. Dans le premier chapitre, consacré à la présentation de la méthodologie et le recueil des données, quant au deuxième chapitre, nous analysons les résultats interprétons obtenus des activités effectuées avec un groupe d'apprenants de cinquième année primaire.

Première
partie : partie
théorique

Chapitre 1 :

Activités ludiques en

compréhension de

l'écrit

Introduction partielle

Face à un texte écrit, les apprenants du primaire éprouvent souvent de la panique et de l'appréhension, ce qui constitue un obstacle majeur à leur compréhension. Pour surmonter cette ^peur^ devant l'accumulation de mot et de phrase, l'enseignant cherche à faciliter l'apprentissage en mettant en place diverses stratégies visant à développer les compétences des apprenants. Il est essentiel de leur proposer régulièrement des activités nouvelles et motivantes. Parmi celles –ci, l'élaboration de jeux en classe permet de stimuler leur intérêt, de renforcer leur motivation et de leur offrir un moyen d'apprendre la lecture et la compréhension écrite de manière souple et créative.

Ainsi, les activités ludiques peuvent devenir un excellent outil pédagogique, offrant une voie efficace pour favoriser la réussite en lecture et renforcer la compréhension de l'écrit.

La lecture joue un rôle essentiel dans la structuration de la pensée chez l'élève. En déchiffrant une phrase, celui-ci est confronté à des signes matériels dénués de tout appui concret : lire exige de sa part une reconstruction mentale et imaginative de la réalité que le texte transcrit à travers des symboles. Par conséquent, apprendre à lire constitue une avancée majeure dans l'acquisition et la maîtrise de son appareil mental.

1.1. La lecture

A quoi sert la lecture?

La lecture est un terme connu dans notre vie quotidienne et un aspect majeur dans l'enseignement /apprentissage de toutes les matières.

Les définitions données à ce terme sont nombreuses :

Pour William S. Gray (1956) apprendre à lire est « apprendre à l'élève non seulement à identifier les mot, mais aussi à bien comprendre le texte »¹(p.82).

Dans le même sens L'observation National de la Lecture (ONL, 1998) vu que, « apprendre à lire, c'est développer les habiletés dans deux domaines : traitement du sens pour la compréhension des textes »²

Le dictionnaire de didactique des langues définit la lecture comme « action d'identifier les lettres et de les assembler pour comprendre le lien entre ce qui est écrit et ce qui est dit, aussi c'est une émission à haut voix d'un texte écrit, action de parcourir des yeux sur ce que est écrit pour prendre connaissances du contenu. »³

Toutes ces déclarations nous indiquent que, la lecture est une activité mentale où l'apprenant décode ce qui est lit et lui donne un sens c'est- à –dire le déchiffrage des signes graphiques et la compréhension de sens. Alors c'est une interaction entre le texte et son lecteur, comme le dit Jean-Pierre Cuq & Isabelle Gruca« *la lecture est par définition une interaction entre le texte et son lecteur* ». ⁴

D'après le dictionnaire LE ROBERT, la lecture est : « l'action matérielle de lire, de déchiffrer ce qui est écrit ».

¹William,S.Gray, L'enseignement de la lecture et de l'écriture. Paris : Unesco, 1956, p82

²Gouasmia B, Naghiz I., « l'apport de la compréhension écrite dans l'amélioration des compétences scripturale des apprenants, Cas des élèves de 4^{ème} année moyenne ». Université 8 mai 1945 Guelma, (2019/2020) P14

³Galissou R., Coste D., Dictionnaire de didactique des langues. Ed Hachette. Paris, 1976, p312

⁴ Cuq, J.-P., Gruca I., Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presse universitaire de Grenoble, 2003, p160

Selon le dictionnaire de Français Larousse la lecture est : « *le fait de savoir lire, déchiffrer et comprendre ce qui est écrit* »⁵.

Aussi, l'auteur SARI MUSTAPHA-KARA affirme que « la lecture est essentiellement définie comme pratique signifiante : lire c'est saisir, et donner du sens à un texte, et découvrir, organiser, et interpréter la signification de ce qui écrit.»⁶

A partir des citations précédentes, on peut affirmer que la lecture est à la fois une compétence essentielle et complexe, contribuant de manière significative à la compréhension d'un texte.

1.2. La compétence de la compréhension de l'écrit

1.2.1. Définition de la compréhension :

Selon J.P.ROBERT, le terme de compréhension dans le domaine de la didactique des langues est « l'opération mentale de décodage d'un message oral par un auditeur (compréhension orale) ou d'un message écrit par un lecteur (compréhension écrite) ».

D'après J.P.CUQ 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 ou lit »⁷.

Comme le dit FERKHAOUI KARIMA « comprendre est une opération dans laquelle on relie une nouvelle information avec les informations déjà précédées »⁸.

D'après ce que dit D.GAONAC'H « la perception ou la compréhension est possible grâce à un processus d'assimilation, il s'agit de construire une représentation de l'information dans les termes des connaissances antérieurement acquis »⁹.

1.2.2. Définition de la compréhension de l'écrit :

⁵Bouraghda W., « le rôle motivationnel du support écrit dans le développement de la compréhension et de la production écrite, Cas des apprenants de la quatrième année moyenne ». Université 8 mai 1945 Guelma, (2022/2023) P4

⁶SARI MUSTAPHA KARA Fewzia, 2005, lire un texte, Alger, Ed Dar EL GHARB, p10

⁷Bouraghda W., « le rôle motivationnel du support écrit dans le développement de la compréhension et de la production écrite, Cas des apprenants de la quatrième année moyenne ». Université 8 mai 1945 Guelma, (2022/2023) P4

⁸ FERROUKHI Karima la compréhension orale et les stratégies d'écoute des élèves apprenant le français en 2^{ème} année moyenne en Algérie, doctorant, université de Blida. Doc PDF 270

⁹ Ibid.

La langue représente une conduite à adopter par l'apprenant, et la compréhension de l'écrit en constitue le point de départ essentiel dans le processus d'apprentissage des langues étrangères et reste un objectif crucial de nombreuses recherches de champ éducatif. Elle est déterminée par de nombreux auteurs et chercheurs :

Le dictionnaire de didactique des langues définit : « la compréhension de l'écrit est l'action d'identifier les lettres et de assembler pour comprendre le lien entre ce qui est écrit et ce qui est dit ou c'est l'action de parcourir des yeux ce qui est écrit pour prendre connaissance du contenu »¹⁰.

D'après CUQ : « la compréhension de l'écrit en langue étrangère est un processus complexe qui résulte à la fois du transfert des connaissances en langue maternelle, et du développement de compétence lexicales syntaxiques et textuelles propres à la langue étrangère : à ces compétences linguistiques et discursives s'ajoutent les connaissances antérieures du lecteur son expérience du monde et son bagage socioculturel »¹¹ (Cuq et Gruca, 2005 : 166)

En effet, la compréhension de l'écrit est un processus complexe qui permet aux apprenants de saisir le sens d'un texte, d'en analyser le contenu et de développer leurs connaissances et compétences.

La compréhension de l'écrit comme concept didactique est essentielle dans l'enseignement des langues. Elle englobe un ensemble de compétences et de stratégies. Ce concept va donc au-delà de la simple décodification des mots et des phrases et implique la maîtrise de différentes méthodes de lecture, telles que la lecture rapide pour obtenir une vue d'ensemble, la lecture attentive pour repérer des détails spécifiques, et la lecture critique pour évaluer les arguments et les idées.

En tant que concept didactique, elle est intégrée dans les programmes de l'enseignement des langues à travers des activités variées. Ces activités visent à aider les élèves à développer une approche holistique de la lecture, leur permettant de devenir des lecteurs autonomes, critiques et réfléchis.

¹⁰Benseghier N., « le rôle des illustrations dans la compréhension d'un texte scientifique : cas des étudiants de 1^{ère} année paramédical ». Université de Dr Tahar Moulay Saida, P29

¹¹Cuq Jean Pierre, 2003, dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde, FLE international. Paris, P49

1.2.3. Les étapes de la compréhension écrite¹²

✓ **L'éveil de l'intérêt :**

On pose une question sur l'intitulé de la séquence à titre d'exemple.

Mobiliser les connaissances antérieures des élèves.

Mettre les élèves en situation d'apprentissage.

✓ **L'image du texte :**

Après avoir réveillé l'intérêt de l'élève, on pose des questions qui concernent l'image du texte et le professeur distribue le texte aux élèves et leur demande de l'observer, sans lire : présentation générale, titre, référence, chapeau, typographie,...etc.

✓ **Les hypothèses de sens**

A partir de cette première approche du texte, l'enseignant invite les élèves à émettre des hypothèses de sens, qu'il notera ensuite au tableau.

✓ **Lecture silencieuse :**

Le professeur demande aux apprenants de lire le texte silencieusement, tout en le lisant lui-même en parallèle afin de chronométrer l'activité.

✓ **Lecture magistrale :**

L'objectif de cette étape est de valider les hypothèses de sens émises par les apprenants. Après un échange sur le contenu général du texte, le professeur retiendra au tableau l'hypothèse la plus pertinente et supprimera les autres.

✓ **Exploitation du texte :**

Le professeur entame alors l'exploitation du texte. Il s'agit désormais de guider les apprenants dans l'identification des spécificités discursives, textuelles et linguistiques du document étudié. A travers une série de question-réponse couvrant l'ensemble du texte, il amène progressivement les apprenants à découvrir sa structure, son sens et son intention.

✓ **Synthèse :**

L'analyse du texte doit se terminer par une courte synthèse que les élèves porteront sur leurs cahiers.

Les élèves synthétisent en deux ou trois phrases les idées forces du texte ou ce qui en fait l'intérêt

¹²<http://www.facebook.com> « Facebook GROUPE » 1AM/2AM/3AM/4AM DEUXIEME GENERATION. Ce groupe est destiné aux enseignants de la langue française. Consulter le 27 avril 2025 à 21 :00h

Le professeur écrit au tableau un court résumé lacunaire et demande aux élèves de le compléter. Les éléments effacés doivent être en relation avec le type de texte analysé ou avec sa thématique.

Une série de phrases (réponse par Vrai/Faux).

Un tableau récapitulatif : (Qui ? Quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?)

1.2.4. Les stratégies de compréhension de l'écrit¹³

Les stratégies de compréhension sont un ensemble d'étapes que les lecteurs peuvent suivre pour dépasser les difficultés liées à la compréhension d'un texte écrit.

Maryse Bianco, Laurent Lima et Emmanuel Sylvestre distinguent :

- **Des stratégies d'enrichissement des contenus** : ce type de stratégies repose principalement sur l'analyse du vocabulaire et des contenus thématiques. Il s'agit d'apprendre les démarches permettant de déterminer le sens de mot inconnus ou partiellement connus, tout en mobilisant les connaissances relatives au thème du texte, voire en les approfondissant.
- **Des stratégies d'organisation des connaissances** celles-ci portent sur l'identification des structures narratives (telles que les grammaires ou schémas de récit), l'usage d'organiseurs graphiques variés, ainsi que l'acquisition de techniques de résumé.
- **Des stratégies de traitement** l'approfondissement de l'information repose sur l'usage de techniques telles que l'auto-questionnement, qui consiste à apprendre à formuler ses propres questions, ainsi que sur l'entraînement à répondre à divers types de questions.
- **Des stratégies de contrôle** enfin, ces stratégies entraînent le lecteur à adopter une posture active face aux difficultés d'interprétation, en verbalisant sa pensée (« penser à haute voix ») et en identifiant puis en résolvant les éventuelles incohérences ou divergences présentes dans les énoncés

1.2.5. Les difficultés de la compréhension l'écrit

¹³<http://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr>

Dans l'enseignement d'apprentissage, la compréhension est indissociable de la lecture, elle est un pas obligatoire pour l'enrichissement et l'amélioration des connaissances. On ne peut pas nier son importance pour apprendre n'importe quelle langue étrangère. Mais selon certains spécialistes, depuis quelques années le nombre des apprenants en difficultés face à la compréhension de l'écrit a augmenté de manière significative¹⁴.

- **Les paramètres de la compréhension de l'écrit**

Selon Goigoux Ronald, il y a trois paramètres qui sont à l'origine de ces difficultés. « La qualité de la compréhension est en fonction de trois paramètres qui peuvent être à l'origine de difficultés et de nuisance pour les apprenants. » En fait, il s'agit de : l'identification des mots, la compréhension du langage et le traitement du texte.

L'identification des mots

D'après **Goigoux (2002)**, pour lire, on a besoin de se pencher sur le texte, d'identifier les mots et de les comprendre.

Cela influence directement la qualité de la compréhension du texte, car il existe une corrélation étroite entre la capacité à comprendre un texte et la qualité de l'identification des mots. Par ailleurs, on observe que si, chez certains apprenants, le décodage des mots est automatisé, ce qui facilite l'accès au sens du texte, il demeure pour d'autres une tâche difficile, laborieuse et coûteuse sur le plan cognitif. Cette difficulté affecte alors les processus de compréhension de haut niveau, tels que la capacité à regrouper les mots en propositions en structures plus vastes comme les phrases, puis à articuler ces phrases de manière cohérente au sein du texte.

La compréhension du langage

Ce deuxième paramètre constitue en réalité la deuxième étape qui consiste à poser la question suivante : on propose un texte et des questions données que des apprenants de 5^{ème} année primaire ne comprennent pas. Si on leur lit le texte à voix haute, est-ce qu'ils comprennent ?

Pour Goigoux, si les apprenants arrivent à comprendre le texte qu'on leur lit, c'est-à-dire s'ils sont capables de le paraphraser de le résumer et de répondre aux questions, on pourrait

¹⁴Djerad., Z « la compréhension de l'écrit en classe de FLE, chez les apprenants de la 4^{ème} année moyenne : enjeux, difficultés et processus de remédiation ». Université Mohamed Khider Biskra, (2023/2024) p36/37.

déduire que leur difficulté majeure va être plutôt du côté de l'identification des mots comme elle pourrait parvenir d'un autre déficit tel que : vouloir regrouper les mots dans des ensembles signifiants, que l'enseignant a mis au point, lors de sa lecture à haute voix.

Si les apprenants ne comprennent pas le texte, on procédera à une reformulation orale. Cette version orale diffère du texte écrit par son lexique, sa syntaxe et sa prosodie. Si cette reformulation permet la compréhension, le problème venait de la lecture elle-même. Sinon il peut s'agir d'un trouble intellectuel, et non d'une difficulté liée à la compréhension de l'écrit.

Le traitement de l'écrit

Selon Goigoux Ronald, le traitement de l'écrit se fait par les étapes suivantes :

Le lexique : peut gêner la compréhension du texte et qui est différent du décodage, car on peut décoder les mots sans être capable de saisir le sens.

La syntaxe propre à l'écrit : il s'agit par exemple des relatives et des subordonnées, par fois les apprenants ne sont pas en mesure d'accrocher la deuxième proposition de la première, ce qui conduit un mauvais traitement de la question posée.

L'organisation textuelle : elle est étroitement liée à la compréhension du texte, mais elle est différentes du décodage des mots : le lecteur peut décoder les mots sans comprendre le sens.

1.3. L'activité ludique

1.3.1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Le ludique

Du latin ludus (jeu). Le ludique dans le dictionnaire français : «qui relève du jeu, qui est relatif au jeu. Quelque chose de ludique possède certaines caractéristiques du jeu.

Une approche ludique sera généralement amusante, récréative ou divertissante »¹⁵.

Activité ludique

Le dictionnaire didactique français définit les activités ludiques comme :

¹⁵Derkaoui S., « le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les élèves de la 5^{ème} année primaire. Ecole Rahmani el Hadj, Youb-Saida. (2020/2021)P21

« Une activité d'apprentissage dite ludique, guidée par les règles du jeu et orientée par le plaisir que procure le jeu »¹⁶.

D'après B. Cord-Maunoury, les activités ludiques sont : « les activités qui font partie du jeu, c'est-à-dire qu'elles sont organisées par un système de règles qui définissent le succès ou l'échec, un gain ou une perte »¹⁷.

Selon Jean Pierre Cuq : « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.)Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »¹⁸

A partir de ces deux définitions, nous pouvons dire que l'activité ludique, selon Jean-Pierre Cuq, se définit comme une action à visée pédagogique, inscrite dans une situation d'apprentissage régie par des règles et des lois didactiques. Selon Maunoury, une activité de plaisir encadrée par des règles conventionnelles, comportant un gagnant et un perdant.

Conformément à la définition de Nicole De Grandmont : « L'activité ludique est un moyen d'exploration et des découvertes des connaissances par l'action ludique du jeu »¹⁹.

L'activité ludique s'avère être un outil pédagogique efficace permettant de développer la créativité et l'imagination chez l'apprenant. Elle est perçue comme un moyen didactique facilitant la transmission des savoirs à travers le jeu.

L'activité ludique « c'est un terme plus précis, c'est une activité élaborée par l'enseignant pour réaliser un objectif bien précis d'apprentissage, donc, nous pouvons dire que ce sont des activités faites pour des fins pédagogiques ou pédagogiquement pensées. »²⁰ Pour être plus précis ce ne sont pas des jeux pris dans le tas, mais contrairement à ce que l'on doit penser, il

¹⁶ Cuq. Jean, Pierre, dictionnaire de didactique de français langue étrangères et second, Jean Penceach, paris, 2003, p, 160.

¹⁷Cord-Maunoury Brigitte, Internet et pédagogie, Paris, état des lieux. 2003.

¹⁸Zouaidia M « l'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale. Cas des apprenants de la 5^{ème} A.P de l'école primaire Zouaidia Messaoud .Université8 Mai 1945 Guelma. (2017/2018) P17

¹⁹ GRANDMONT Nicole, Pédagogie du jeu : joué pour apprendre, université de Boeck Bruxelles, 1997, P106

²⁰Fali S., « le rôle des activités ludiques en classe de FLE. Cas des élèves de la 3 AP. Université d'Ammar TELIDJI-Laghout.(2017/2018) P18

relève d'un choix minutieux pour atteindre des objectifs pédagogiques fixés au paravent par l'enseignant, ce choix doit obéir à des règles scientifiques bien étudiées.

1.3.2. Les caractéristiques des activités ludiques²¹

« Les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : Plaisir, spontanéité, gratuité et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. » Cela s'explique par le fait que l'action elle-même découle de l'inconscient, ne demandant que peu d'effort, ou plutôt un effort volontaire dans lequel l'enfant-apprenant trouve du plaisir, une forme de loisir, et non de l'oisiveté.

Pierre Ferran, François Marie et Louis Procher ont tenté de définir les caractéristiques essentielles de tout acte ludique, à savoir : la fiction, la détente, l'exploration, la socialisation, la compétition et le respect de règles.

La fiction : « Il existe un écart entre le jeu et la réalité. L'imagination procurée par le jeu constitue une véritable rupture avec le réalisme habituel. De ce fait, il procure une certaine liberté créatrice et par voie de conséquence la capacité de se mettre à distance des événements importants de l'existence. » Cela se manifeste, par exemple, à travers les TICE ou l'usage de l'outil informatique, qui transporte l'enfant d'un univers fictif à un monde virtuel, dans lequel il éprouve un profond sentiment de confort. »

La détente : « La détente pour l'enfant est intimement liée à la fiction. C'est –à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle... ». La détente ou encore la pause sont des termes souvent utilisés pour désigner ce concept. Ils renvoient tous à la même idée : l'enfant-apprenant a besoin d'un moment d'évasion pour mieux progresser et être en mesure d'affronter de nouvelles difficultés dans son apprentissage.

L'exploration : « L'enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu. « Jouer. C'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle » A l'image du concept d'évasion, qui évoque un voyage permettant une reconstruction morale, il s'agit aussi d'une occasion pour l'enfant-apprenant de découvrir son environnement ainsi que ses propres capacités, ce qu'il est capable d'accomplir, et ainsi de pouvoir résoudre des problèmes et surmonter des obstacles.

²¹ Ibid.

La socialisation : « Le jeu permet aux enfants de communiquer, ou bien prendre contact les uns avec les autres et ainsi avoir une meilleure connaissance d'eux même et des autres. Cela leur permet de construire leur propre personnalité ». Contrairement aux jeux virtuels, les jeux réels, qui nécessitent la participation de plusieurs personnes, offrent à l'enfant-apprenant un contact à la fois moral et physique (pratique). Ils lui permettent ainsi de communiquer dans un contexte réel, de mobiliser ses prérequis linguistiques, tout en en acquérant de nouveaux grâce à l'interaction avec les autres.

« Le jeu fournit un cadre pour le début de relation affective et permet donc aux contacts sociaux de se développer. »

L'enfant-apprenant est destiné à vivre en société ; à un moment donné de son développement, il doit donc acquérir certaines aptitudes qui lui permettront de s'intégrer aisément dans un groupe, ce qui contribuera à faire de lui un individu équilibré, capable de vivre harmonieusement en société.

✚ **La compétition :** « Le jeu a un but bien déterminé, ce but constitue un enjeu. La compétition est donc soit à l'égard soi-même soit à l'égard des choses, à l'égard d'autrui. » Cette idée se rattache essentiellement à un résultat, autrement dit à la notion de réussite ou d'échec, de celui qui sera le meilleur. Cela implique un entraînement préalable, ce qui renvoie à la notion de performance, constituant ainsi l'essence même de tout apprentissage.

✚ **La règle :** « Le jeu a des règles soit établies par les groupes qui jouent en commun, soit par un adulte qui en assure le bon déroulement ». Tout jeu obéit à des règles qui lui sont propres ; celles-ci offrent aux élèves un cadre théorique pour sa mise en pratique, accompagné généralement d'un arbitre. Dans ce contexte, l'instituteur joue le rôle de régulateur et de garant des bons déroulements de l'activité.

1.3.3. Les types des activités ludiques²²:

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités ludiques²³:

²²Ibid

²³Jean Pierre Cuq et Isabelle GRUCA, cours de didactique du français langue étrangère et seconde, P457

Les activités linguistiques : « Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement : ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant. »

Autrement dit, il s'agit de tous les jeux qui permettent de consolider les notions liées à la morphologie (comme les racines, les suffixes, les préfixes...), à la syntaxe, notamment la construction des phrases, ainsi qu'à l'orthographe et à l'ensemble des éléments relevant du fonctionnement de la langue.

Les activités de créativité : « Qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'enfant-apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination : l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voir même poétiques. Les devinettes. Les charades, l'anagramme, le lipogramme, etc. Appartiennent à cette catégorie de jeux. »

Sur ce plan, l'enfant-apprenant devient plus entreprenant c'est lui-même qui est mis sous les lumières, c'est l'exemple du présentateur qui a le microphone. Donc, c'est sa prestation personnelle et non celle d'une équipe qui est à suivre, c'est comme un athlète dans une discipline d'athlétisme, seul son travail individuel compte contrairement à celui qui pratique un jeu collectif comme le football par exemple d'où son obligation de donner le meilleur de lui-même.

Les activités culturels : « Les activités qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants (pays, ville, peintre, écrivain, musicien, savant, etc....) dans il faut remplir les cases en respectant la lettre initiale imposée, il est possible d'en substituer d'autres (comme les noms de régions et les villes. Les pays où l'on parle français, mais aussi les plats typiques ou les mots clés qui représentent ».

Autrement dit, il s'agit de mobiliser des acquis antérieurs issus de connaissances générales.

Les jeux dérivés du théâtre: « Qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenant en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte : la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète. »

Pour mettre en place une séance d'oral accompagnée d'une activité physique, il est nécessaire de disposer d'un espace adapté, une aire permettant aux enfants-apprenants de jouer. La disposition de la classe en forme de « U » est également recommandée, car elle peut faire office de scène pour une représentation théâtrale. Dans ce cadre les enfants-apprenants deviennent de véritables comédiens. L'activité peut alors s'appuyer soit sur un texte proposé et connu de tous, soit sur la créativité spontanée des enfants.

Les activités théâtrales reposent sur plusieurs principes fondamentaux :

L'improvisation consiste à jouer une scène sans préparation préalable, laissant place à la spontanéité et à l'expression libre des enfants. La directivité, quant à elle, implique la présence d'un encadrement plus strict, où l'enseignant guide les élèves à travers des consignes précises ou un scénario établi. Enfin, la dramatisation permet aux enfants de mettre en scène un texte ou une situation en y intégrant des émotions, des gestes et des intonations, favorisant ainsi la compréhension et l'interprétation.

1.3.4. Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE²⁴

L'utilisation des activités ludiques en classe de langue permet à l'enseignant de motiver ses apprenants et de rendre le cours plus attrayant.

Jean Château explique que « *le jeu est le travail de l'enfant* » car jouer est indispensable à la construction de l'enfant et procure par la même occasion une certaine liberté d'expression. C'est une façon pour le professeur de camoufler les leçons classiques connus pour être très théorique et ennuyante. L'élève consentira à apprendre avec plaisir car il le considèrera comme simple jeu d'amusement et non comme une contrainte sans pour autant s'éloigner du but principale et final de l'enseignement/apprentissage comme l'indique Decuré en disant que « *le jeu en classe de langue doit être considéré comme un travail productif et utilisé comme tel* ».

« Le jeu répond à des besoins de détente, de plaisir, d'explication et de découverte de l'individu, il est considéré comme un outil important à l'apprentissage ». Comme mentionné dans les définitions, les activités ludiques jouent un rôle essentiel en tant qu'échappatoire. Elles représentent une sorte de soupape de sécurité permettant à l'enfant-apprenant de se

²⁴Fali S., « le rôle des activités ludiques en classe de FLE. Cas des élèves de la 3 AP. Université d'Amarr TELIDJI-Laghouat.(2017/2018) P14-15

libérer de la pression, de se détendre, et ainsi de poursuivre son apprentissage avec plus de sérénité.

« Le jeu aide l'enfant à agir sur la réalité, il permet d'explorer, imités, découvrir, communiquer, fixer, pratiquer, expérimenter, négocier, répéter, contrôler à travers des situations de communication ». De plus, une mise en œuvre réussie d'une activité ludique favorise le passage direct d'une situation théorique à une application pratique, en suscitant le consentement et la participation volontaire de l'enfant-apprenant, dans un esprit de complicité.

Les activités ludiques stimulent le développement mental de l'enfant-apprenant en l'immergeant dans un univers symbolique où il peut s'exprimer, interagir avec ses pairs et jouer avec la musicalité de la langue (comptines, chansons, poèmes). Même sans compréhension complète du sens, ces activités favorisent le plaisir, la production orale et écrite, ainsi que la prise de conscience des sensations.

Elles contribuent également à des objectifs scolaires, notamment l'acquisition de la conscience phonétique grâce à la répétition du rythme et des sonorités. Toutefois, pour en tirer pleinement profit, l'enseignant doit veiller à formuler des consignes claires et limitées, instaurer un climat de respect et de discipline entre élèves, et s'assurer que les enfants disposent des compétences linguistiques nécessaires en lien avec leur niveau d'apprentissage.

Grâce au ludique, les apprenants se mettent à bouger et à parler français en jouant. Par le jeu, ils prennent conscience du fonctionnement de leur voix et parviennent à corriger leurs défaillances phonétiques ainsi que leurs intonations.

1.4. La motivation

1.4.1. QU'EST-CE QUE LA MOTIVATION ?

La motivation est l'ensemble des facteurs déterminant l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité. C'est la combinaison de l'ensemble des raisons conscientes ou non, collectives et individuelles, qui incitent l'individu à agir au sein d'une équipe. C'est l'un des enjeux de la fonction managériale.

Le mot « motivation » vient du mot latin « motivus » qui veut dire mobile. Qui met en mouvement.

Ce terme est fréquemment utilisé en pédagogie et en didactique des langues étrangères. Il désigne l'ensemble de forces qui incitent un individu à s'engager dans un comportement.

« La motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but ».

La motivation dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère sert à appliquer des méthodes pédagogiques les plus convenables pour installer chez les élèves le plaisir d'apprendre et la volonté à réussir.

Rolland Viau (1994 :p45) propose la définition suivante la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but²⁵.

Pour lui, motiver un apprenant signifie l'accompagner tout au long de ses apprentissages afin de le conduire vers l'autonomie et l'efficacité dans son parcours scolaire. La réussite des élèves dépend en grande partie de leur motivation et de l'intérêt qu'ils portent à la matière. Cette motivation est encore plus forte lorsqu'ils éprouvent de l'affection pour la discipline, d'où l'importance du choix des études, qui peut influencer positivement leur engagement.

1.4.2. Types de motivation²⁶

Il existe plusieurs types de motivation. Dans le cadre de notre problématique, nous avons retenu celles qui nous ont paru les plus pertinentes et en proposons un bref résumé

Motivation vecteur : ce modèle de motivation est élaboré par Myers (1918 :p78).

Selon lui un besoin ou un désir qui oriente l'individu vers un but, il sert également à dynamiser le comportement.

C'est un ensemble de facteurs qui :

²⁵Guenadza N.H., « Motiver les apprenants par les activités ludiques pour l'apprentissage de la lecture. Cas de la 1^{ère} AS. Université Ibn Khaldoun-Tiaret.(2020/2021)P7
Guettaf., A, « La motivation scolaire dans l'enseignement/apprentissage en classe de FLE, Cas des apprenants de la 1^{ère} A.M. C.E.M Tkouti Ahmed-Biskra ». Université Mohamed Khider-Biskra. (2020-2021)P11/12

²⁶Ibid

- Incitent à l'action.
- Dirigent cette action.

Motivation extrinsèque : Elle dépend des facteurs externes : récompense ou punition.

Elle s'intensifie lorsque la récompense ou la punition est amplifiée.

En d'autres termes, l'individu agit dans le but d'obtenir une conséquence extérieure à l'activité elle-même, comme recevoir une récompense ou éviter un sentiment de culpabilité.

Ce type de motivation est fréquent, par exemple lorsqu'on travaille pour obtenir de bonnes notes ou éviter d'en avoir de mauvaises.

Motivation intrinsèque : dans ce type de motivation, le sujet agit par intérêt et plaisir, sans rechercher de récompense externe ni fuir un sentiment de culpabilité.

Il est difficile de repérer la motivation intrinsèque à l'école, car un élève peut sembler motivé par intérêt alors qu'il agit pour obtenir ou éviter une conséquence extérieure.

L'autodétermination : c'est une gradation des niveaux d'autodétermination.

Les comportements motivés de façon extrinsèque peuvent varier selon leur degré d'autodétermination, allant de très faible à très élevé. Par exemple, un élève qui suit le cours uniquement par peur d'être puni manifeste une faible autodétermination, puisqu'il cesse ses efforts dès que la punition disparaît. En revanche, un élève qui souhaite devenir médecin sait que ses résultats scolaires sont essentiels pour atteindre son objectif. Il choisit donc de travailler sérieusement dans les matières nécessaires. Bien que sa motivation soit extrinsèque, son comportement est hautement autodéterminé, car il agit de lui-même, sans contrainte extérieure, un peu comme s'il était intrinsèquement motivé.

L'autodétermination est donc une des clefs de la motivation qu'elle soit extrinsèque ou intrinsèque.

1.4.3. Facteurs motivationnels en classe de FLE²⁷

Il y a deux types de facteurs influant sur la motivation des élèves en classe de FLE : les facteurs externes à la classe (la société, la vie personnelle ou bien l'environnement

²⁷Bourghda., W. « le rôle motivationnel du support écrit dans le développement de la compréhension et dans la production écrite. Cas des apprenants de 4^{ème} année moyenne ». Université 8 Mai 1945, Guelma.(2020/2021)P23/24

familial, et l'école) et les facteurs internes à la classe (l'enseignant, le climat de la classe, et les activités pédagogiques).

✓ **Les facteurs externes :**

La vie personnelle de l'apprenant exerce une influence, positive ou négative, sur sa motivation scolaire. En effet, toutes les familles ne partagent pas la même perception de l'école, et cette représentation, qu'elle soit transmise de manière consciente ou inconsciente, façonne la vision que l'élève développe vis-à-vis de l'apprentissage et de l'institution scolaire.

La société dans laquelle évoluent les apprenants joue également un rôle important dans leur motivation. Les représentations sociales dominantes, comme la valorisation des loisirs ou l'omniprésence du mot ^vacances^ dans le discours courant, peuvent influencer la manière dont les élèves perçoivent le travail scolaire, parfois en le reléguant au second plan face à des activités considérées comme plus agréables ou valorisantes.

Roland Viau écrit que les écoles qui mettent l'accent sur le rendement scolaire et la compétition plutôt que sur l'apprentissage en soi et la collaboration minent la motivation des élèves plus qu'elles ne la suscitent.

L'école joue également un rôle essentiel dans la dynamique motivationnelle de ses élèves. Par exemple, une école qui valorise la compétition influencera différemment la motivation qu'une école qui privilégie la coopération. Or, le travail de groupe, lorsqu'il est encouragé, constitue l'une des dix conditions identifiées par Roland Viau pour rendre une activité motivante.

✓ **Les facteurs internes :**

En ce qui concerne les facteurs liés à la classe, on retrouve notamment : les activités pédagogique, l'enseignant, les pratiques évaluatives, le climat de classe ainsi que les récompenses et les sanctions. Ces éléments sont considérés comme déterminants dans le développement de la motivation intrinsèque des élèves. Les activités pédagogiques, en particulier, doivent permettre à l'élève de devenir acteur de son apprentissage.

Le climat de la classe : plusieurs conditions sont nécessaires pour instaurer un climat favorable à la motivation : une bonne gestion de la discipline, une organisation efficace de l'espace, un sentiment de justice, ainsi qu'une relation renforcée entre les élèves et avec l'enseignant. Les élèves qui se sentent membres à part entière d'une école, d'une classe ou d'un groupe seront plus facilement motivés, car ils se sentiront probablement davantage

soutenus en cas de difficulté, prendront plus aisément plaisir à travailler et seront plus enclins à collaborer. De plus, un climat de classe fondé sur la bienveillance, tant de la part du professeur que des élèves, facilitera la dynamique motivationnelle.

L'enseignant : l'enseignant constitue un facteur central dans la dynamique motivationnelle des élèves. Sa maîtrise disciplinaire, sa capacité à valoriser les élèves, à encourager le travail de groupe et à adapter son enseignement aux divers besoins influencent positivement la motivation. Toutefois, certains enseignants prennent conscience de leur aisance dans certaines matières ou, au contraire, de leur propre démotivation. Or, il est difficile de motiver les élèves si l'on ne l'est pas soi-même. Comme le souligne Raymond Lallez dans son étude sur la motivation des enseignants, plusieurs causes peuvent expliquer cette démotivation : un manque de moyens pour concrétiser des projets, une perte de contrôle sur les élèves dans un contexte où l'école n'est plus la seule source de savoir, ainsi qu'un manque de reconnaissance du métier de la part de certains parents.

Les activités pédagogiques: Les activités pédagogiques doivent permettre à l'élève de devenir acteur de son apprentissage. Selon Viau, pour être motivante, l'activité doit respecter dix conditions :

Avoir des buts et des consignes claires : l'élève doit savoir ce que l'on attend de lui et/ ou il va.

Etre signifiante pour les élèves : elle doit avoir une valeur pour l'élève, c'est de cette façon qu'il sera intéressé par elle.

Amener à la réalisation d'un produit authentique : l'activité doit aboutir à un résultat concret pour susciter la motivation de l'élève.

Etre diversifiée et s'intégrer aux autres activités : la répétition quotidienne des mêmes activités engendre de la monotonie, ce qui nuit à la motivation des élèves

Représenter un défi : l'activité ne doit être ni trop facile ni trop difficile, car dans les deux cas, elle risque de démotiver l'élève en n'étant pas adaptée à ses capacités.

Exiger un engagement cognitif : l'élève doit être en mesure de réfléchir à ses actions, et non se contenter d'appliquer une règle de manière mécanique.

Responsabiliser l'élève en lui faisant faire des choix : favorise la contrôlabilité désapprentissage.

Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres : favorise l'échange de points de vue et l'enrichissement des savoirs.

Avoir un caractère interdisciplinaire : l'élève ne percevra l'intérêt d'un apprentissage que si celui-ci peut être réinvesti dans d'autres disciplines.

Se dérouler sur une période de temps suffisante : accorder à l'élève le temps nécessaire pour terminer son activité contribue à renforcer sa perception de compétence et sa confiance en sa capacité à répondre aux exigences.

1.4.4. Motivation scolaire

Définition du concept selon quelques dictionnaires :

Selon le dictionnaire de didactique : « la motivation est un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but »²⁸ (Cuq Jean pierre, 2003, P170)

Selon l'internaute : «Motivation désigne l'action de motiver, c'est-à-dire d'exposer les motifs d'une décision, d'une opinion, etc. ; une justification qui fournit un motif »²⁹(l'internaute, 2007).

Définition du concept selon quelques auteurs :

Selon Rolland Viau, « La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incitent à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans sans accomplissement afin d'atteindre un but. »³⁰ (La motivation en contexte scolaire, St-Laurent, 1994) « Dans le cadre de la psychologie cognitive, la motivation scolaire est essentiellement définie comme l'engagement, la participation et la persistance de l'élève dans une tâche »³¹ (tardif, 1992)

Il nomme la motivation « dynamique motivationnelle ». C'est un phénomène qui « tire sa source dans des perceptions que l'élève a de lui-même et de son environnement, et qui a

²⁸ Cuq. Jean Pierre. Dictionnaire de didactique du français, Paris clé international 2003, p170

²⁹ Dictionnaire de l'internaute, 2007

³⁰ Rolland Viau, la motivation en contexte scolaire, St-Laurent, 1994

³¹ J. Tardif(1992). Pour un enseignement stratégiques Montréal : les éditions LOGIQUES.

pour conséquence qu'il choisit de s'engager à accomplir l'activité pédagogique qu'on lui propose et de persévérer dans son accomplissement, et ce, dans le but d'apprendre » Viau (1998)³².

Il utilise le terme dynamique pour souligner le caractère intrinsèque de la motivation et montrer qu'elle varie constamment en fonction de plusieurs facteurs externes, et aussi car la motivation est un phénomène complexe qui met en interaction des sources et des manifestations.

³²Chelihi S., « le rôle de la motivation dans l'enseignement / apprentissage du FLE au cycle moyens. Cas de la 4^{ème} année moyenne. Université 8 mai 1945-Guelma. (2022/2023) P23-24

Conclusion partielle

Ce chapitre a permis de démystifier et de mettre en lumière les éléments fondamentaux qui sous-tendent une compréhension efficace de l'écrit au sein du domaine scolaire. Nous avons minutieusement identifié les composantes clés qui contribuent à cette maîtrise, soulignant l'interconnexion de diverses compétences cognitives et linguistiques. Un accent particulier a été mis sur le rôle prépondérant de la lecture, qui n'est pas qu'un simple décodage, mais une activité complexe et dynamique, intrinsèquement liée à l'élaboration du sens et à l'acquisition de connaissances. Parallèlement à cette analyse, nous avons exploré en détail l'intégration des activités ludiques spécifiquement dans le contexte d'une classe de Français Langue Étrangère (FLE). Il a été démontré comment ces approches récréatives, bien loin d'être anecdotiques, constituent des leviers pédagogiques puissants pour stimuler l'engagement et faciliter l'apprentissage. Enfin, cette exploration s'est conclue par une discussion approfondie sur la motivation. Nous avons décortiqué ses différents types – intrinsèque et extrinsèque – ainsi que les multiples facteurs qui l'influencent, qu'ils soient personnels, environnementaux ou pédagogiques, confirmant son statut d'élément crucial pour la réussite de l'apprenant.

**Deuxième
partie : partie
pratique**

Chapitre 2 :

Méthodologie et recueil des données

Introduction partielle

Après avoir mis en évidence, dans le premier chapitre, l'importance des activités ludiques dans le développement de la compréhension de l'écrit, ce chapitre se propose de présenter une sélection de jeux destinés à favoriser cette compétence, et d'analyser leur impact potentiel sur la compréhension écrite.

2.1. Contexte de l'expérimentation

2.1.1. Lieu de l'expérimentation

Notre expérimentation a été menée au sein de l'école HELILOU ALI à RAS-EL-OUED de BORDJ BOU ARRERIDJ.

Elle est implantée dans RAS-EL-OUED, cette école a ouvert ses portes en octobre 2007.

Les données qui ont permis l'élaboration de cette recherche ont été collectées par un stage pratique concernant l'activité ludique, ce dernier est destiné aux apprenants.

Nous avons, dans le cadre de notre enquête, élaboré un produit tangible relatant l'expérience des apprenants, à travers des photos prises lors des jeux en classe et des copies de leurs réponses. Ce produit vise à partager avec nos lecteurs des moments authentiques. Les apprenants, dès le commencement de la séance, ont fait preuve d'une grande spontanéité, ce qui a favorisé la création d'une atmosphère conviviale et participative.

En ce qui concerne le taux de réussite des apprenants de cette classe et les résultats, l'enseignant confirme que le niveau est excellent.

2.1.2. Présentation de l'échantillon

La classe soumise à l'expérimentation compte 36 apprenants, répartis en 6 groupes de 6 apprenants, pour avoir un travail organisé et des bons résultats. Notre choix s'est porté sur une classe de cinquième année primaire.

Trois activités ont été menées en classe de 5^e année primaire, divisés en 6 groupes de 6 apprenants, afin de stimuler la motivation et améliorer la compréhension de l'écrit chez les apprenants. Le travail avec cet échantillon s'est articulé autour de trois jeux bien définis : le **jeu de l'enveloppe**, le **jeu des gestes**, et le **jeu de phrase et de l'image**. Ces activités, bien que ludiques, ont été conçues avec des objectifs pédagogiques précis, visant à encourager la lecture, l'interprétation et la production écrite. Des photos prises pendant les séances et des copier des productions écrites ont été recueillies, montrant l'implication des élèves et l'effet positif de ces pratiques sur leurs apprentissage.

2.1.3. Le cadre spatio-temporel

Pour le cadre spatial de notre expérimentation, il s'agit d'une salle de classe fonctionnelle et bien agencée. Les tables rondes et le tableau blanc en face les étudiants, à gauche des apprenants le bureau de l'enseignant.

Concernant le cadre temporel, notre démarche expérimentale s'est déroulée entre 13/14 mai de l'année universitaire actuelle. J'ai élaboré un stage pratique destiné aux apprenants de 5^e année primaire.

Le corpus de notre étude est constitué d'un groupe d'élèves de 5^{ème} année primaire, choisis dans une école spécifique afin d'observer l'effet des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit. Pour analyser les données recueillies, nous avons adopté une méthodologie descriptive analytique, permettant de décrire les faits observés et d'en dégager une interprétation pertinente en lien avec notre problématique.

Conclusion partielle

Au terme de cette étude approfondie, menée en étroite collaboration avec des élèves de 5e année et étayée par une analyse rigoureuse des résultats obtenus, des constats significatifs émergent. Il a été unanimement observé que les apprenants ont non seulement réussi les activités ludiques qui leur ont été proposées, mais qu'ils l'ont fait avec un engagement manifeste et une motivation remarquable. Leurs réactions spontanées, leurs comportements en classe et leur participation active aux différentes tâches ont globalement témoigné d'une implication profonde, confirmant ainsi l'attrait et l'efficacité de l'approche ludique. Ces observations empiriques et l'analyse des données recueillies permettent d'affirmer avec conviction que les activités ludiques ne sont pas un simple complément, mais qu'elles jouent un rôle fondamental et structurant dans le processus global d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère. Leur impact est multidimensionnel : elles contribuent de manière significative à l'amélioration de la compréhension de l'écrit, en mobilisant simultanément et de manière intégrée diverses compétences essentielles. Il s'agit notamment des compétences linguistiques (syntaxe, vocabulaire), cognitives (inférence, analyse, synthèse) et d'auto-évaluation, permettant aux élèves de développer une conscience critique de leur propre apprentissage. Plus encore, ces activités ludiques s'avèrent cruciales pour favoriser l'exploitation et la réactivation des connaissances fraîchement acquises, assurant ainsi une meilleure rétention et une application plus fluide des concepts étudiés dans des contextes variés et stimulants. En somme, l'intégration du jeu dans la didactique du FLE se révèle être une stratégie pédagogique d'une efficacité redoutable, propice à un apprentissage plus dynamique, plus ancré et durable.

Chapitre 3 :

Expérimentation et

discussion des

résultats

Introduction partielle

Ce chapitre est consacré à la présentation de la méthode expérimentale adoptée dans le cadre de notre recherche. Nous y décrirons les étapes essentielles de l'expérimentation, en

mettant l'accent sur le déroulement de l'étude menée auprès des apprenants. L'objectif principal de cette phase est d'analyser l'impact des activités ludiques sur la motivation et la compréhension de l'écrit.

Nous commencerons par détailler le corpus utiliser, ainsi que les modalités de mise en œuvre de l'expérimentation.

Ensuite, nous procéderons à une analyse et une interprétation des résultats obtenus à travers les jeux proposés. Les images des jeux et les modèles utilisés seront également présentés pour illustrer les démarches adoptées. Enfin, les objectifs visés par chaque activité seront expliqués, afin de mieux comprendre leur portée pédagogique.

3.1. Déroulement de l'expérimentation

Dans le cadre de notre expérimentation visant à analyser l'effet des activités ludiques sur la compréhension de l'écrit, nous avons organisé deux séances distinctes avec les élèves de 5^e année primaire. Ces séances se sont déroulées en deux phases : une première centrée sur une activité classique de lecture et une activité ludique, la deuxième suivante deux jeux pédagogiques.

Au cours de la première séance : lecture et compréhension d'un texte documentaire plus une activité ludique, la séance a débuté par une brève révision sur les animaux pour activer les connaissances antérieures des apprenants. Ensuite le texte documentaire intitulé <La gazelle <

a été distribué aux apprenants. Ce texte a été accompagné d'illustration projetée au tableau pour faciliter la compréhension.

Les apprenants ont été invités à lire le texte silencieusement, puis à répondre oralement à une série de six questions de compréhension.

Parmi les apprenants, trois ont donné des réponses correctes, tandis que trois autres ont donné des réponses incorrectes. Cela a permis d'identifier les difficultés de compréhension.

Ensuite, une activité ludique a été introduite : le jeu des phrases et des images. Les apprenants ont été classés en 6 groupes de 6. Chaque groupe a reçu une feuille contenant des phrases descriptives et des images (représentant un bébé). Les apprenants devaient associer chaque image à la phrase correspondante. Cette activité avait pour but de renforcer la compréhension par l'association texte-image.

Durant la deuxième séance, nous avons proposé deux jeux éducatifs, à savoir des jeux de production et de compréhension :

1. Le jeu de l'enveloppe (jeu de construction de phrases), chaque groupe a reçu une enveloppe dans laquelle se trouvaient plusieurs cartes sur lesquelles figuraient des mots. La consigne était de former une phrase correcte à partir de ces mots, puis de coller la phrase au tableau. Après la mise en commun, chaque groupe a lu sa phrase à voix haute. Les autres groupes avaient pour tâche de juger si la phrase était correcte ou non.

Ce jeu a favorisé une forme d'auto-évaluation : les apprenants ont été amenés à réfléchir sur leurs productions, à exploiter les notions apprises et à faire preuve de maîtrise de soi et de raisonnement collectif.

2. Le jeu des gestes (jeu de devinettes basé sur les verbes), l'objectif de ce jeu était de faire lire des verbes aux apprenants et de leur permettre d'utiliser leurs corps pour transmettre le message.

Six élèves volontaires, représentant chacun un groupe, se sont vu remettre des enveloppes contenant des cartes avec des verbes. Chaque apprenant devait mimer l'action écrite sur la carte, et les autres apprenants devaient deviner le verbe mimé.

Ce jeu a été particulièrement apprécié par les apprenants. Il a renforcé la motivation et la participation, tout en créant une ambiance joyeuse et détendue, propice à l'apprentissage.

Corpus

Notre corpus est constitué d'un stage pratique présenté sous forme d'un texte documentaire, ainsi que de trois activités ludiques destinées à nos apprenants de 5^e année primaire. Cette expérimentation a pour objectif principale de rendre les élèves plus motivés au cours d'une séquence pédagogique et de favoriser la progression de leur niveau.

3.1.1. Image des jeux

Dans l'apprentissage du français langue étrangère (FLE), en particulier au niveau de la 5^e année primaire, le mot image désigne tout support visuel (photo, dessin, pictogramme, illustration) utilisé pour faciliter la compréhension et l'expression des apprenants. L'image joue un rôle central dans les activités ludiques car elle capte l'attention, stimule l'imagination et aide à associer les mots à des représentations concrètes. Elle devient ainsi un outil pédagogique essentiel pour développer le vocabulaire, la compréhension écrite et orale, et encourager la participation active des apprenants.

A travers des jeux variés intégrant des images, les apprenants peuvent apprendre de manière interactive et motivante. Parmi ces jeux, on peut citer :

- Le jeu de l'enveloppe : le jeu d'enveloppe est un outil d'animation qui permet de recueillir différentes pistes de solutions à plusieurs défis, en simultané, dans un cadre collaboratif.

D'une manière générale, on peut utiliser avec profit le Jeu de l'enveloppe lorsqu'il y a plusieurs problèmes (relativement simples) pour lesquels on recherche des solutions possibles. Le jeu de l'enveloppe peut également venir à la suite d'un autre jeu-cadre (comme de 5 en 5) ayant mis en évidence, sur un sujet donné, un certain nombre de problèmes à résoudre.

Matériel et temps :

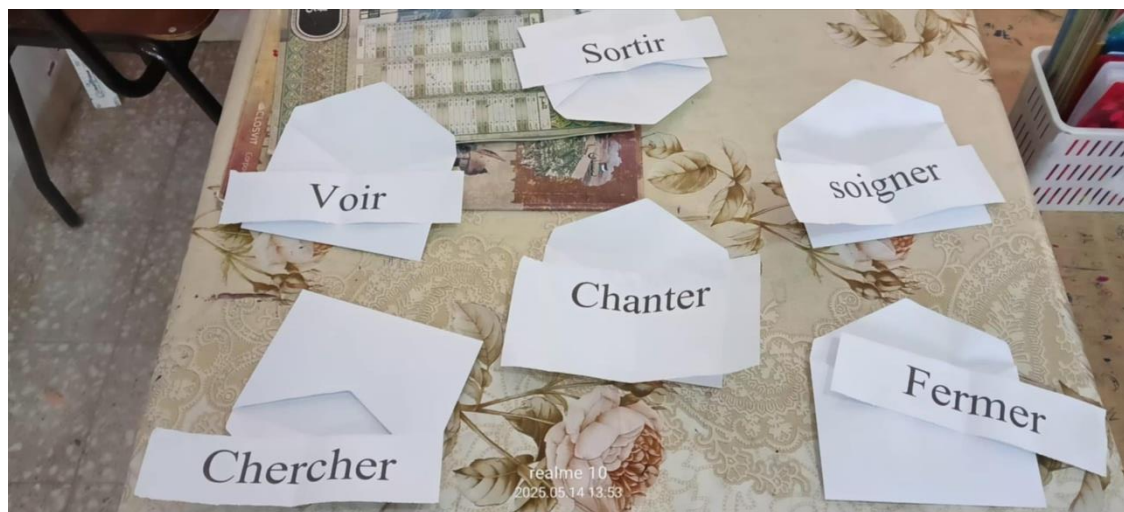
*Matériel : petites cartes cartonnées ; de quoi écrire.

*Temps : 20 à 40 min, adaptable.



- **Le jeu des gestes** : fait référence à une méthode de développement personnel, connue sous le nom ^jeu de gestes initiatique^, qui utilise des gestes pour explorer et comprendre ses émotions et ses interaction.

Le but du jeu de gestes est de favoriser la prise de conscience de soi à travers l'exploration de ces gestes dans des mises en scènes improvisées. Cela permet d'analyser et de comprendre ses propres comportements dans un contexte relationnel. Les apprenants interprètent des images par des gestes, facilitant la mémorisation et la compréhension.



- **Le jeu des phrases et images** est un outil éducatif qui associe des phrases à des images pour aider à développer les compétences linguistiques et la compréhension du langage tout en rendant l'apprentissage ludique.

Le jeu consiste à associer des images à des phrases correspondantes, ce qui permet aux joueurs d'explorer le vocabulaire, la structure des phrases et la compréhension contextuelle.

Matériel nécessaire

- *Image variées (personnages, objets, scènes, lieux, actions...).
- *Etiquettes avec des phrases simples, des amorces ou des mots-clés.
- *Fiches vierges pour écrire des phrases.



Retrouve l'image qui va avec la bonne phrase

- | | |
|----------------------------------|--|
| a. Bébé dort dans son lit..... | g. Bébé est dans sa chaise haute..... |
| b. Bébé se met debout..... | h. Bébé est dans sa piscine..... |
| c. Bébé pleure..... | i. Bébé a son hochet dans la bouche..... |
| d. Bébé joue dans son parc | j. Bébé joue avec ses anneaux..... |

3-1-2 Objectif visées par les jeux proposés

Toute recherche pratique repose sur une réflexion préalable, laquelle doit s'appuyer sur des objectifs clairement définis. L'objectif de notre travail pratique est d'établir un nouveau type de contact entre l'apprenant et la langue : un contact fondé sur le plaisir et la signifiante.

Nous partons du principe que le jeu constitue un puissant levier de motivation. Il favorise la concentration de l'apprenant et sollicite sa mémoire. Par le jeu, l'apprenant devient acteur de son apprentissage : en tant que membre d'une équipe, il prend conscience de son rôle, de sa responsabilité dans la réussite collective.

Ce cadre ludique l'incite à s'engager, à coopérer, à partager et à échanger avec les autres

L'objectif de premier jeu : (jeu d'enveloppe)

L'objectif principal de cette activité est de favoriser chez les apprenants la lecture de mots en vue de construire des phrases, tout en mobilisant leur mémoire pour identifier le sens des mots et comprendre leur utilisation dans un contexte donné. Par ailleurs, l'activité vise à renforcer la motivation des apprenants ainsi que leur socialisation, grâce au travail en groupe et à la participation active de tous les apprenants à travers le jeu.

Le jeu était organisé de manière structurée.

Nombre de joueurs	Durée	Règles de jeu
6 groupes de 6 apprenants	15 minutes	<ul style="list-style-type: none">- Ouvrir les enveloppes et lire les mots écrits dans chaque carte.- A partir de ces mots former une phrase.- Coller la phrase correcte au tableau.- Celui qui termine le premier qui gagne.

Le déroulement :

Nous avons distribué six enveloppes, chacune contenant 7 cartes de couleurs différentes. Sur chaque carte est inscrit un mot. Les apprenants avaient pour consigne de former une phrase à partir des cartes, puis de venir l'afficher au tableau. Ensuite, chaque groupe lisait sa phrase à haute voix, tandis que les autres groupes devaient juger de sa correction. Cette activité constitue une forme d'auto-évaluation, permettant aux élèves d'apprécier leurs progrès en termes de maîtrise de soi, de raisonnement et de réinvestissement des notions acquises.

L'objectif du deuxième jeu : (le jeu des gestes)

L'objectif de ce jeu est d'inciter les apprenants à lire des verbes et à utiliser leur corps pour exprimer le message inscrit sur la carte. Ce jeu a suscité un vif intérêt chez les apprenants, qui y ont participé avec enthousiasme. Certains gestes, en particulier, ont provoqué des éclats de rire, renforçant ainsi le plaisir de jouer et l'implication dans l'activité.

Le déroulement :

Six apprenants, issus de différents groupes, ont été sélectionnés. Chacun d'eux a reçu une carte comportant des verbes et a été invité à transmettre, par le biais de gestes, le contenu lu à ses camarades. Ces derniers devaient ensuite deviner le verbe représenté.

Exemple :

Chanter Chercher Fermer Soigner Sortir Voir

L'objectif du troisième jeu :(le jeu de phrase et des images)

Dans cette activité, les apprenants sont invités à lire des phrases décrivant diverses situations illustrées. Leur tâche consiste à identifier l'image correspondant à chaque phrase. A travers ce jeu, les apprenants découvrent le sens de certains verbes et apprennent leur orthographe, comme par exemple le verbeamuser.

Le déroulement :

Chaque groupe a reçu une fiche contenant 12 images et 12 phrases. Les apprenants devaient associer chaque phrase à l'image qui lui correspond de manière cohérente.

Retrouve l'image qui va avec la bonne phrase

1-Bébé dort dans son lit....

7- Bébé est dans sa chaise haute....

2-Bébé se met debout....

8-Bébé est dans sa piscine....

3-Bébé pleure....

9- Bébé à son hochet dans la bouche....

4-Bébé joue dans son parc....

10-Bébé joue avec ses anneaux....

5-Bébé est assis avec son ours....

11-Bébé joue avec sa balle....

6-Bébé est assis....

12-Bébé est couché sur le dos....

3-1-3 Analyse et interprétation des modèles de jeux présentés aux apprenants

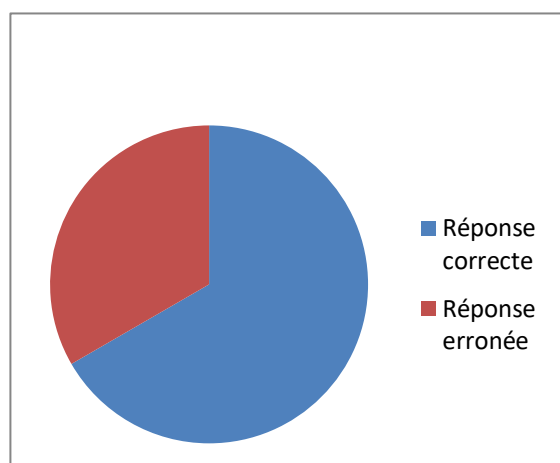
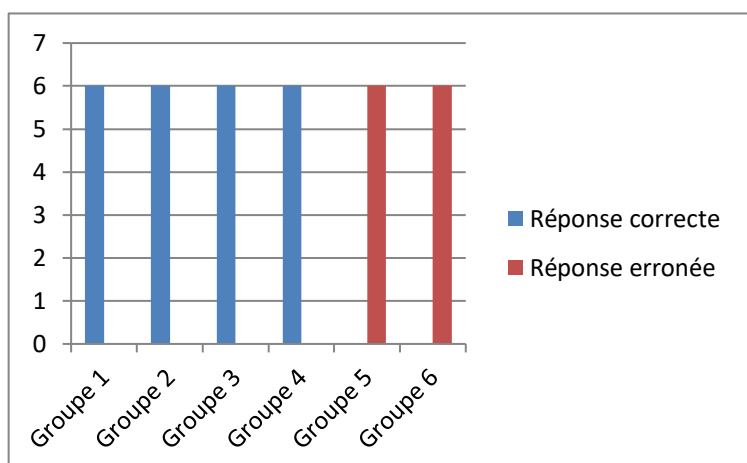
L'efficacité et la pertinence de ces pratiques reposent essentiellement sur la manière dont le jeu est introduit et mis en œuvre en classe, ainsi que sur le choix judicieux des activités ludiques proposées. Dans ce cadre, nous avons veillé à sélectionner des jeux adaptés aux besoins des apprenants, tout en répondant aux objectifs de notre travail de recherche. Une analyse approfondie a été réalisée à cet effet.

Nous avons fait l'analyse :

*Analyse de la première activité :

Représentation tabulaire :

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6	Total	Pourcentage
Réponse correcte	6	6	6	6	0	0	24	66,66%
Réponse erronée	0	0	0	0	6	6	12	33,34%



Commentaire

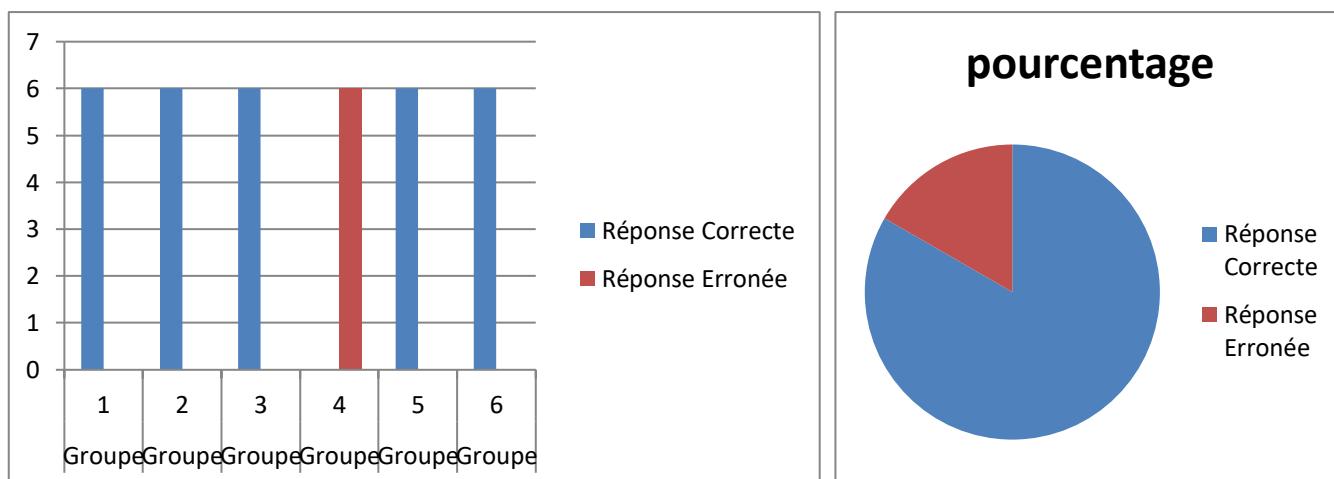
Le tableau présente les résultats de six groupes d'apprenants ayant participé à une activité évaluative. Il apparaît que chaque groupe a obtenu 6 réponses, pour un total de 36 réponses enregistrées. Parmi celles-ci, 24 réponses sont correctes, soit une proposition de **66,66%**, tandis que 12 réponses sont erronées, représentant **33,34%** du total.

Ces résultats indiquent que la majorité des apprenants ont bien compris la consigne ou le contenu évalué, avec une performance globalement satisfaisante.

*Analyse de la deuxième activité

Représentation tabulaire :

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6	Total	pourcentage
Réponse Correcte	6	6	6	0	6	6	30	83,33%
Réponse Erronée	0	0	0	6	0	0	6	16,67%



Commentaire

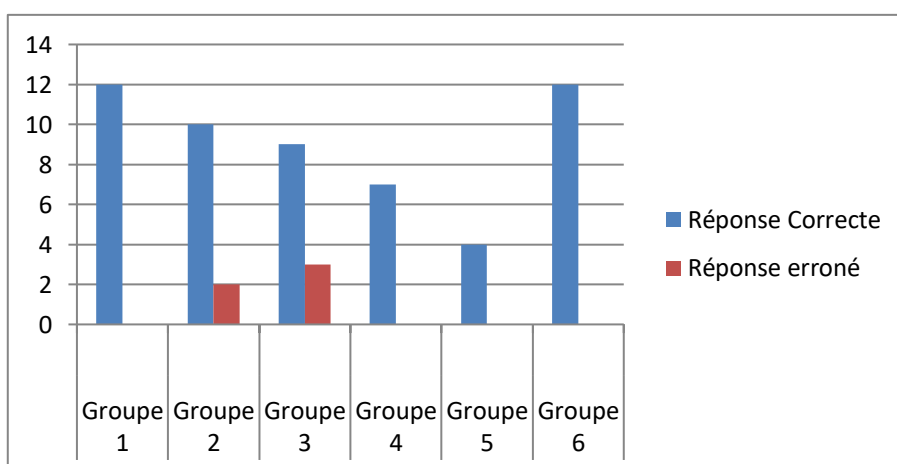
Le tableau présente les résultats d'une activité de compréhension menée auprès de six groupes d'apprenants. Il en ressort que sur un total de 36 réponses fournies, **30** sont correctes, ce qui représente un taux de réussite de **83,33%**. En revanche, **6** réponses sont erronées, soit **16,67%**.

L'analyse des résultats met en évidence un bon niveau de compréhension de la part des apprenants. La majorité a su répondre correctement aux questions posées, ce qui montre que l'objectif pédagogique de l'activité a été, dans l'ensemble, atteint.

*Analyse de la troisième activité

Représentation tabulaire :

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6
Réponse Correcte	12	10	9	7	4	12
Pourcentage	100%	83,33%	75%	58,33%	33,33%	100%
Réponse erroné	0	2	3	5	8	0
Pourcentage	0%	16,67%	25%	41,67%	66,67%	0%



Commentaire

L'analyse des résultats montre que certains groupes ont particulièrement bien réussi, notamment les groupes 1 et 6, qui ont obtenu un score parfait de 100% de bonnes réponses. Cela indique une excellente compréhension des consignes et une mobilisation efficace des compétences attendues. Le groupe 2 se distingue également avec un taux de réussite de 83,33%, suivi du groupe 3 avec 75%, montrant une bonne assimilation des contenus. En revanche, les résultats des groupes 4 et 5 sont plus préoccupants. Le groupe 4 affiche un taux de 58,33% de bonnes réponses, tandis que le groupe 5 obtient seulement 33,33%, ce qui traduit des difficultés importantes dans la compréhension ou l'exécution de la tâche.

Synthèse

Les trois tableaux analysés présentent des données quantitatives relatives aux résultats d'activités, ventilées selon des groupes distincts. L'examen de ces données révèle des écarts de performance significatifs entre les groupes, suggérant l'intervention de facteurs variés susceptibles d'avoir influencé les résultats observés. Une analyse approfondie de ces écarts permettrait non seulement d'identifier les groupes ayant obtenu les meilleures et les moins bonnes performances, mais également d'explorer les causes sous-jacentes à ces variations, en vue d'en tirer des conclusions pertinentes sur les dynamiques en jeu.

Conclusion partielle

A l'issue du travail mené avec les élèves de 5^e année et de l'analyse des résultats obtenus, il a été constaté que les apprenants ont réussi les activités ludiques proposées avec engagement et motivation. Leurs réactions et comportements, globalement positifs, témoignent de leur implication active dans les différentes tâches. Ces constats permettent d'affirmer que les activités ludiques jouent un rôle fondamental dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangères. Elles contribuent non seulement à améliorer la compréhension de l'écrit, en mobilisant les compétences linguistiques, cognitives et d'auto-évaluation des élèves, mais favorisent également l'exploitation des connaissances acquises.

Conclusion générale

Il n'est pas toujours facile de concevoir une séance de compréhension de l'écrit tout en intégrant des activités ludiques adaptées au niveau des apprenants de 5^e année primaire. En effet, il s'agit de trouver un équilibre entre les objectifs pédagogiques et les attentes ludiques des apprenants, sans négliger les compétences à développer. Cependant, lorsqu'elles sont bien choisies et intégrées de manière réfléchie, les activités ludiques peuvent devenir un puissant levier de motivation, favorisant l'implication active des apprenants, leur concentration et leur plaisir d'apprendre.

Ce projet de fin d'étude a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE.

A l'issue de la recherche qui vise à intégrer le ludique « jeu » en classe comme un outil qui sert la didactique des langues, nous avons remarqué que le jeu est une stratégie efficace pour éviter l'ennui. Donc ce genre d'activités est considéré comme une source véritable pour motiver les apprenants. Ainsi qu'un objectif pédagogique pour remédier les problèmes et les obstacles qui empêchent les apprenants d'être attentifs et de s'exprimer et interagir avec leur enseignant au cours d'apprentissage.

La motivation occupe une place indispensable dans le domaine de la didactique des langues étrangères, elle contribue à la réussite et le rendement du processus enseignement/apprentissage. Cette dernière est considérée comme le moteur ou la base des interactions et des réactions des apprenants.

A travers les observations réalisées lors de l'expérimentation, nous avons constaté que l'activité ludique intégrée à la séance a eu un impact positif sur la motivation des apprenants. Elle a permis de dynamiser le déroulement de la séance, en suscitant l'enthousiasme et la participation active des apprenants. Ces derniers se sont montrés impliqués, réactifs et visiblement intéressés tout au long de l'activité. Au terme de la séance, plusieurs apprenants ont exprimé leur satisfaction et leur gratitude, affirmant avoir apprécié ce type de jeu et en avoir tiré du plaisir. Ces constats nous permettent de confirmer nos hypothèse de départ : la motivation constitue un facteur essentiel dans le processus d'apprentissage, et le recours aux activités ludiques se révèle être un moyen pertinent et efficace pour stimuler l'intérêt des apprenants et faciliter l'acquisition d'une langue étrangère.

Pour conclure nous espérons que notre travail montre l'apport de la ludique dans la motivation des apprenants et montre aussi le rôle de la motivation dans l'amélioration du rendement d'apprentissage et la réussite scolaire. Les jeux ludiques ont été progressivement supprimés des manuels scolaires du cycle primaire, alors qu'ils jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage et la motivation des élèves, notamment en compréhension de l'écrit. Cette décision a eu un impact sur l'intérêt des apprenants pour la lecture et l'analyse des textes.

On espère que la tutelle réintègre cette activité dans les nouveaux manuels.

Bibliographie

Ouvrages :

- CAILLOIS, Roger, Les jeux et les hommes, Gallimard, Paris, 1958.
- Château Jean, 1980, l'enfant et le jeu, Paris, éd. Du Scarabée, p : 155.4.
- GRANDMOT Nicole, pédagogie du jeu: jouer pour apprendre, université de boeckBruxelle, 1997, p106
- Rolland Viau, la motivation en contexte scolaire, St-Laurent, 1994
- SARI MUSTAPHA KARA Fewzia, 2005, lire un texte, Alger, Ed Dar EL GHARB, p10
- William,S,Gray, l'enseignement de la lecture et de l'écriture. Paris : Unesco, 1956, p82
Cuq,J-P., Gruca I., Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presse universitaire de Grenoble, 2003, p 160

Articles et sites web :

- **Cord-Maunoury Brigitte**, Internet et pédagogie, Paris état des lieux. 2003.
- **FERROUKHI Karima**, « la compréhension orale et les stratégies d'écoute des élèves apprenants le français en 2^{ème} année moyenne en Algérie, doctorante, université de Blida. Doc PDF 270
- <http://www.facebook.com> « FACEBOOK GROUPE »1AM/2AM/3AM/4AM DEUXIEME GENERATION. Ce groupe est destiné aux enseignants de la langue française
- <http://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr>
- **J. Tardif (1992)**. Pour un enseignement stratégiques Montréal : les éditions LOGIQUES

Dictionnaires :

- Cuq jean pierre,2003, dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde, FLE international. Paris, p49
- Dictionnaire de l'internaute, 2007
- Galisson R., costed.,Dictionnaire de didactique des lngues. Ed Hachette. Paris, 1976,p312

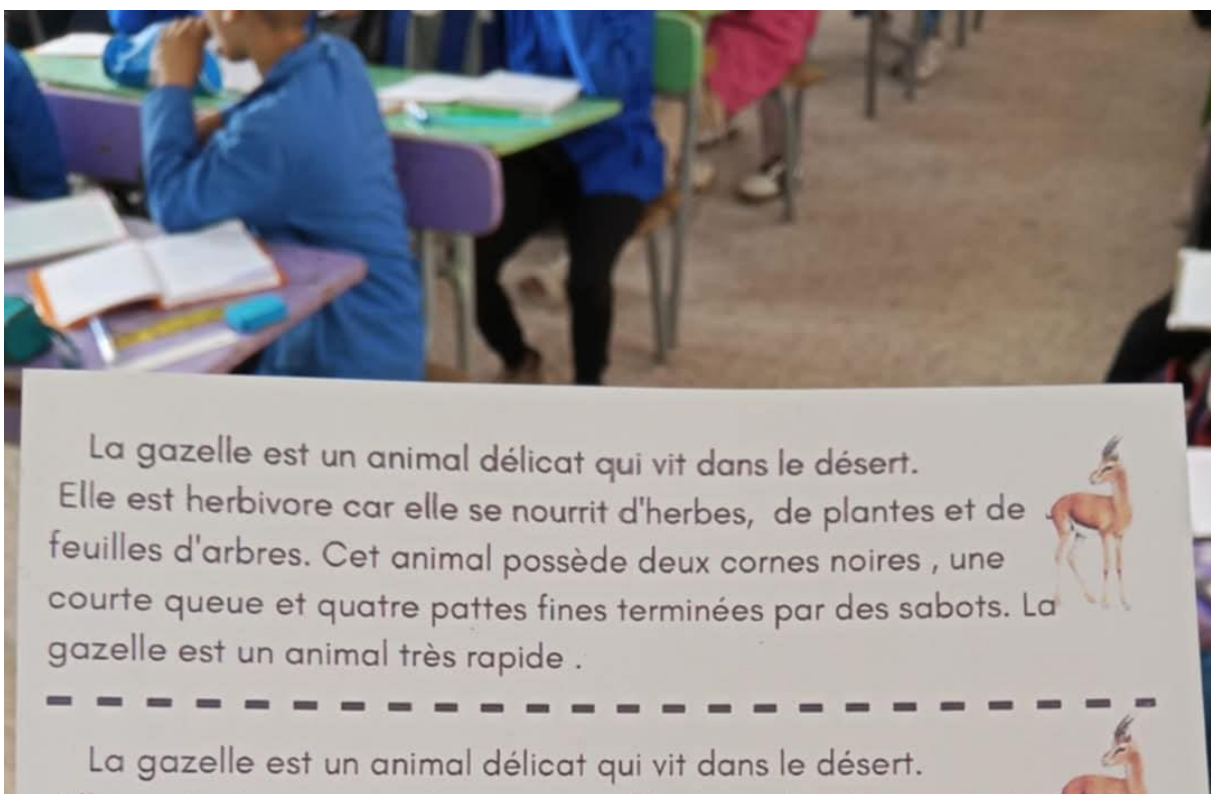
Mémoires :

- La compréhension de l'écrit en classe de FLE,chez les apprenants de la 4 ème année moyenne : enjeux, difficultés et processus de remédiation réalisé par Djerad Zineb. Université Mohamed khider Biskra. 2023/2024
- La motivation scolaire dans l'enseignement/apprentissage en classe de FLE, cas des apprenants de la 1 ère A.M.C.E.M Tkouti Ahmed - Biskra réalisé par GuettafAmani, université Mohamed khider- Biskra 2020/2021
- L'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale, cas des apprenants de la 5 ème A.P réalisé par ZouaidiaMarwa, université 8 Mai 1945 Guelma 2017/2018
- l'apport de la compréhension écrite dans l'amélioration des compétences scripturale des apprenants, cas des élèves de 4 ème année moyenne Réalisé par Gouasmia B, Naghiz I, Université 8 Mais 1945 Guelma, 2019/2020
- Le rôle de la motivation dans l'enseignement/apprentissage du Fleau cycle moyens, cas de la 4 ème année moyenne Réalisé par ChelihiSawsen, université 8 Mai 1945 Guelma.2022/2023

- Le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les élèves de e5 ème année primaire réalisé par DerkaouiSihem Alia, école Rahmaniel-hadj, Youb-Saida.2020/2021
- Le rôle des activités ludiques en classe de FLE, cas des élèves de la 3 AP réalisé par Fali Saadia, université d'Ammar TELIDJI-Laghouat. 2017/2018
- Le rôle des illustrations dans la compréhension d'un texte scientifique, cas des étudiants de 1 ère année paramédical réalisé par BensghierNacira .Université de Dr taher Moulay Saida
- Le rôle motivationnel du support écrit dans le développement de la compréhension et de la production écrite, cas des apprenants de la quatrième année moyenne Réalisé par BouraghdaWiam , université 8 Mai 1945, 2022/2023
- Motiver les apprenants par les activités ludiques pour l'apprentissage de la lecture, cas de la 1 ère AS, réalisé par GuenadzaNour El Houda , université Ibn Khaldoun- tiaret. 2020/2021

Annexes :

Annexe 01



La gazelle est un animal délicat qui vit dans le désert. Elle est herbivore car elle se nourrit d'herbes, de plantes et de feuilles d'arbres. Cet animal possède deux cornes noires , une courte queue et quatre pattes fines terminées par des sabots. La gazelle est un animal très rapide .

La gazelle est un animal délicat qui vit dans le désert.

feuilles d'...
courte queue et que...
gazelle est un animal très rap...

Les parties du corps des animaux

Relie chaque mot avec l'image qui lui correspond:

La queue

Les griffes

Les cornes

La crinière

Les sabots

Le museau

Les pattes

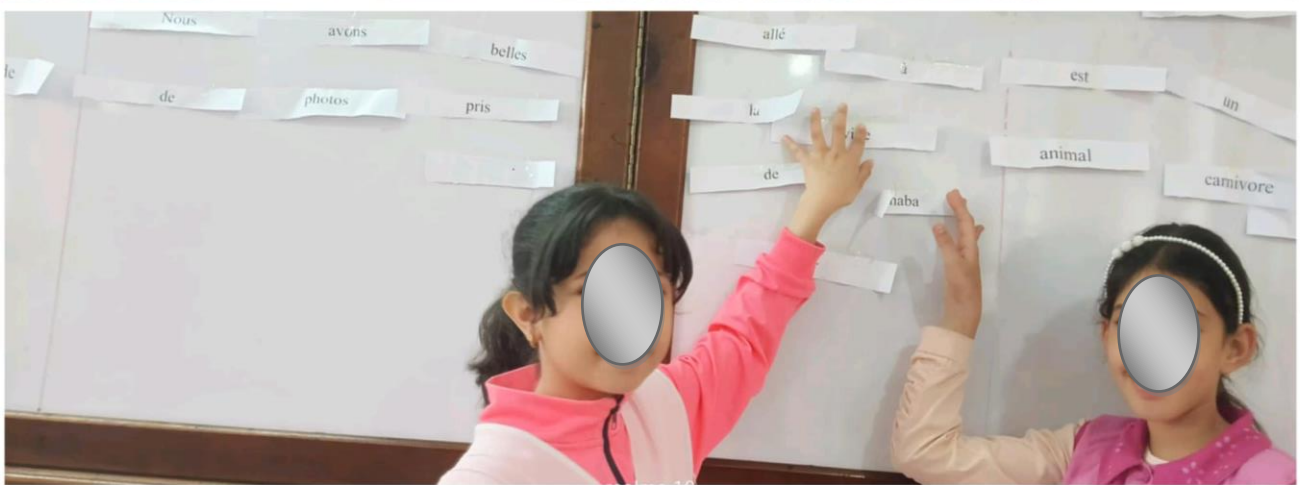
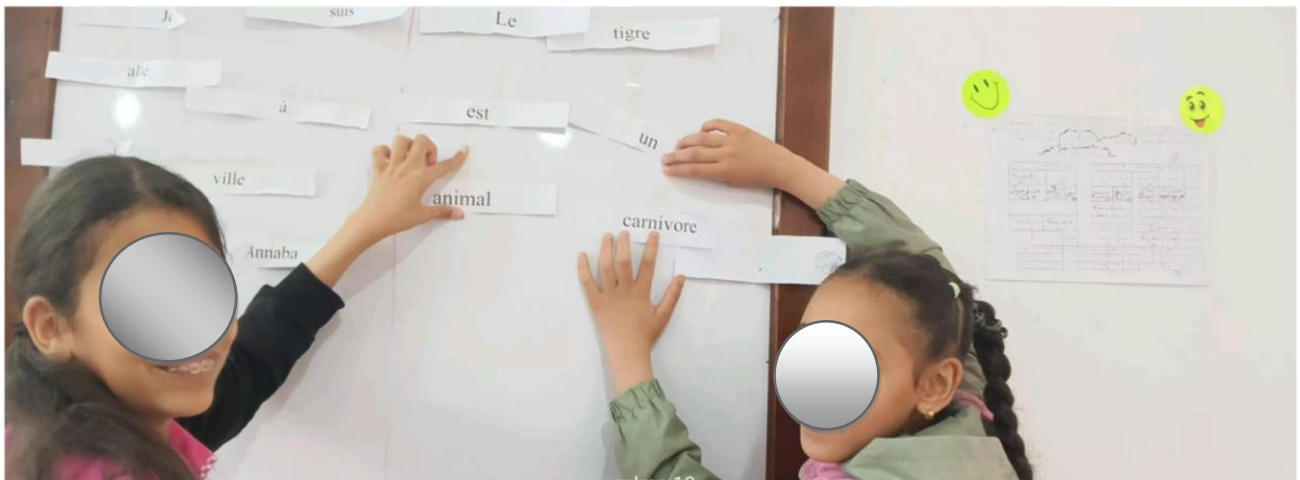
La trompe

Le cou

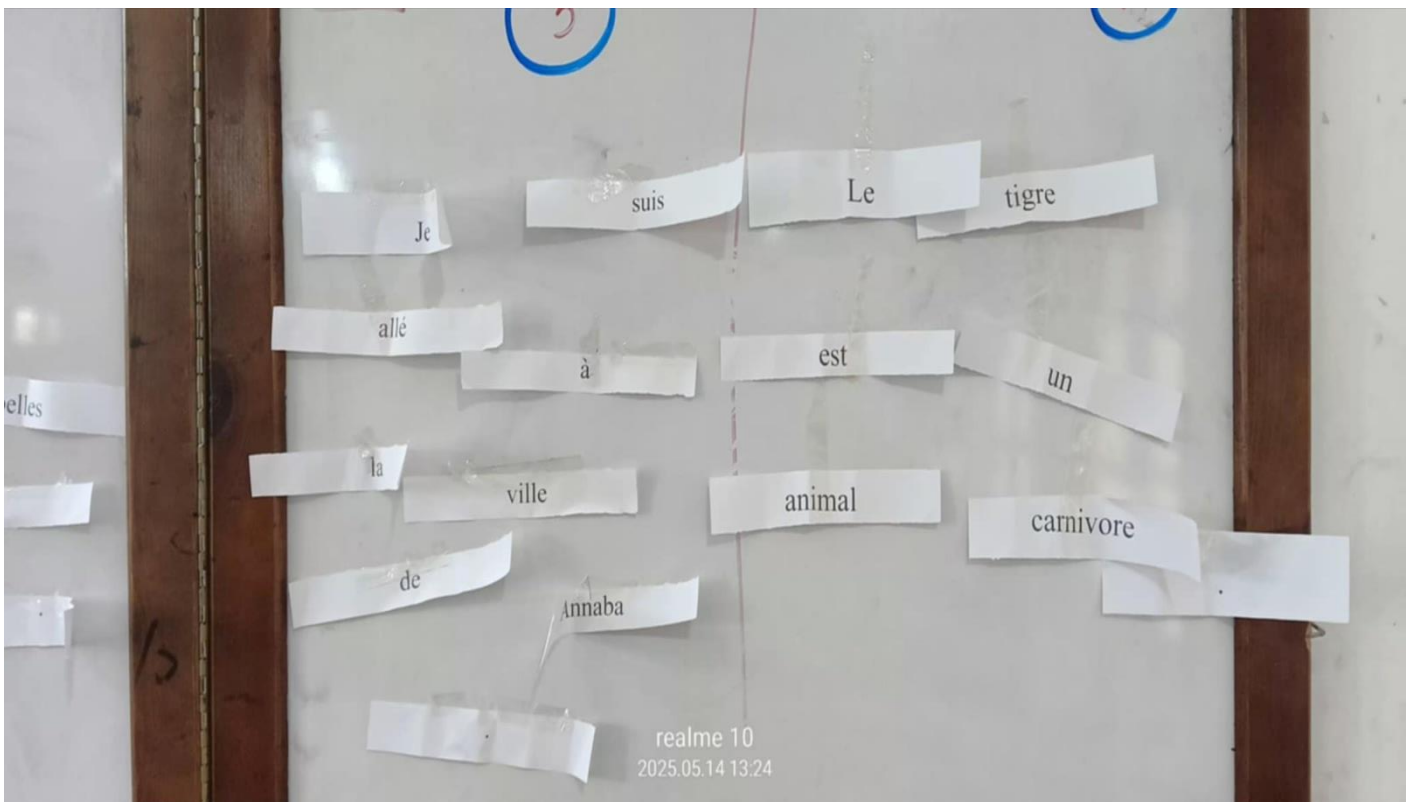
La bosse

SAP

Annexe 03



Annexe 04



Annexe 05

Statistique du jeu : Images et phrases :

	N. d'apparitions	R. Justes	R. Erronés .
G01	06	12	00
G02	06	10	02
G03	06	09	03
G04	06	07	05
G05	06	04	08
G06	06	12	00

Annexe 07



Résumé :

Vu la réalité vécue dans nos classes de FLE (manque de motivation) . Il est nécessaire donc d'identifier les moyens et les méthodes qui peuvent améliorer cette compétence et permettre de laisser une place à la créativité, parce qu'on considère la classe de français langue étrangère comme un espace où les apprenants ont besoin d'être motivés par des activités qui favorisent l'apprentissage. Ainsi, la réussite scolaire dépend de la maîtrise de la lecture par les apprenants, donc il faut réunir au sein de la classe de FLE les conditions nécessaire à un apprentissage efficace pour susciter la mobilisation de l'énergie de l'apprenant.

Nous avons choisi alors les activités ludiques comme un moyen qui suscite la motivation des apprenants et qui peut détendre l'atmosphère pédagogique et par conséquent leur lecture et compréhension de l'écrit.

Mots clés : motivation, activités ludiques, lecture, apprenants, apprentissage.

Abstract

Given the reality experienced in our FLE classes (lack of motivation) It is therefore necessary to identify the means and methods that can improve this skill and allow room for creativity because we consider the french as a foreign language class as a space where learners need to be motivated by activities that promote learning. Thus, academic success depends on the students' mastery of reading, so it is necessary to bring together within the FLE class the conditions necessary for effective learning to stimulate the mobilization of the learner's energy.

We therefore chose playful activities as a means which arouses the motivation of learners and which can relax the educational atmosphere and consequently their reading and understanding of the written word.

Keywords : motivation, fun activities, reading, learners, learning.

ملخص

بالنظر إلى الواقع الذي نعيشه في فصولنا عدم وجود الحافز لذلك من الضروري تحديد الوسائل و الطرق التي يمكن ان تحسن هذه المهارة و تفسح المجال للإبداع لأننا نعتبر اللغة الفرنسية كصف لغة أجنبية كمساحة يحتاج فيها المتعلمون إلى التحفيز من خلال الأنشطة التي تعزز التعلم و بالتالي فان النجاح المدرسي يعتمد على إتقان الطلاب للقراءة لذلك من الضروري جمع داخل قسم اللغة الفرنسية الشروط اللازمة للتعلم الفعال لتحفيز حشد طاقة المتعلم

لذلك اخترنا الأنشطة الترفيهية كوسيلة تحفز المتعلمين و التي يمكنها إرخاء الجو التعليمي و بالتالي قراءتهم و فهم النص

الكلمات المفتاحية

التحفيز الأنشطة الممتعة القراءة المتعلمون التعلم