

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

**Université Chadli Bendjedi**

**Faculté des Lettres et des Langues**

**Département de Lettres et Langue françaises**



**MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDE DE MASTER 2**

Présenté en vue de l'obtention d'un Diplôme de Master Académique

« Didactique »

**THÈME**

Les activités ludiques comme moyen de motivation dans  
l'enseignement/apprentissage du FLE/ Cas des élèves de 5ème année primaire

Présenté Par :

**Melle Klai Ines**

Soutenu le : Juin 2018

*Directeur de recherche M. DZIRI Ahmed*

**Devant le jury composé de :**

Président : Boussaha Nadjla

Université Chadli Bendjedid El-Tarf

Examinatrice : Dib Feryel

Université Chadli Bendjedid El-Tarf

Rapporteur : M. DZIRI Ahmed

Université Chadli Bendjedid El-Tarf

**Année universitaire 2017-2018**

## *Remerciements*

*Tout d'abord, nous remercions notre Dieu pour son immense bonté  
tout-puissant pour la  
volonté, et la patience qu'il nous a données durant toutes ces années  
d'études, et la force  
pour compléter ce travail.*

*Nous apprécions aussi l'effort de notre famille, pour son soutien  
moral, et spirituel. Que*

*Dieu vous donne la bonne santé tous les jours de votre vie.*

*Je tiens tout particulièrement à remercier mon encadreur, M.*

*AHMED DZIRI pour son  
abnégation et sa générosité, qui a bien voulu accepter de superviser ce  
modeste travail. Qui  
m'a aidé, orienté, conseillé soutenu et encouragé pendant toute la  
durée de ce modeste  
travail.*

*Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui  
ont accepté de lire ce  
modeste travail de recherche et de l'évaluer.*

*Merci également à tous ceux qui m'ont aidé de près ou de loin à la  
réalisation de ce travail  
de recherche.*



## *Dédicace*

*A ma mère et mes sœurs et mon frère qui comptent  
beaucoup pour moi.*

*A toute ma famille.*

*Et toutes les personnes qui, par leur amour et leur  
encouragement, m'ont ouvert la voie vers les cimes du  
savoir. Je dédie ce travail.*



## **RÉSUMÉ**

Ce mémoire porte sur la façon dont l'utilisation du jeu en classe de langue pourrait motiver à apprendre le FLE. Pour ce faire, une expérience a été menée auprès des élèves du primaire. Dans l'établissement scolaire où a eu lieu cette étude, l'apprentissage et l'utilisation du FLE ne sont pas valorisés par une majorité d'apprenants, ce qui se ressent sur leur motivation en classe. Dans ce contexte, le projet de conception consiste à créer du matériel pédagogique à forte dimension ludique afin de donner ou de redonner le goût de l'apprentissage du français à des apprenants qui semblent ne pas être très motivés. La conception d'activités ludiques a été possible après une première phase de recueil de données, comprenant l'analyse des besoins de l'institution et d'une enquête menée auprès de l'enseignante de FLE de l'école et des apprenants. Les activités ludiques ont ensuite été conçues de façon à répondre aux besoins de tous les acteurs et ont été testées.

## **ABSTRACT**

This master's thesis focuses on how the use of games in the classroom is able to motivate students learning French as a foreign language. An experiment was conducted with student environment in order to gather research data on the subject. In the educational establishment where the experiment was held, the learning and the use of French language was not valued as important by a majority of students. This had a significant impact on their motivation to learn in class. In this context, my project consisted of designing educational materials with a strong focus on play activities in order to encourage and give students who did not seem motivated a passion for studying the French language. The process of designing these play activities started with a "gathering information" phase. This would comprise of the analysis of the academic institution's needs by conducting a survey among the school's French teachers and the students. These activities were designed accordingly in order to meet all the participants' needs and were successfully tested in an FLE classroom setting

# **Table des matières**

## Table des matières

<b>Introduction générale</b> .....	9
------------------------------------	---

### **Première partie : Partie théorique**

#### **Chapitre I : Les activités ludiques et son rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE.**

<b>Introduction</b> .....	13
1- Définition du jeu.....	13
2-La progression du concept « jeu » en pédagogie .....	14
2.1- Jeu ludique.....	14
2.2-Jeu éducatif.....	14
2.3-Jeu pédagogique.....	14
3- Qu'est-ce qu'une activité ludique ? .....	15
3.1- L'approche ludique .....	15
4- Les types de jeux .....	15
4.1- Jeux linguistique.....	15
4.2-Les jeux communicatifs.....	16
4.3- Jeux de créativité.....	16
4.4- Jeux dérivé du théâtre.....	16
5- L'utilité des activités ludiques.....	17
6- L'impact des jeux sur l'apprentissage .....	18
7-L'impact des jeux sur l'enseignement.....	19
8- Le jeu, l'autonomie et la motivation.....	19
<b>Conclusion</b> .....	21

#### **Chapitre II : La motivation scolaire et l'enseignement**

<b>Introduction</b> .....	23
1-Définition de la motivation scolaire.....	23

2- Les types de la motivation.....	24
2.1- La motivation extrinsèque.....	25
2.2- La motivation intrinsèque.....	25
3- L'origine de la démotivation.....	25
4- La relation entre l'enseignant et ses apprenants.....	26
5- Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?.....	26
6- Qu'est ce qu'un apprenant motivé ?.....	26
7- Les facteurs de la motivation scolaire.....	27
8- Le rôle des parents.....	28
9- Le rôle de l'enseignant.....	28
10- Le rôle de l'enseignant dans la classe.....	29
11- Comment l'enseignant peut motiver ses apprenants.....	30
Conclusion.....	31

## **Deuxième Partie : Partie Pratique**

### **PARTIE PRATIQUE: Description et analyse du corpus.**

1. Présentation de l'échantillon enquêté	
2. Le Terrain .....	34
3. Le public .....	34
4. La méthode de travail .....	34
5- L'observation .....	35
6- Les modèles des jeux présentés aux apprenants.....	35
7- Les objectifs visés par les jeux proposés .....	36
7.1- L'objectif de premier.....	36
7.2- Objectif de deuxième jeu.....	38
7.3- Objectifs de troisième jeu .....	38
8- L'analyse des résultats obtenus .....	39

9-Synthèse.....	40
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>42</b>
<b>Références bibliographiques .....</b>	<b>45</b>

# *Introduction générale*

## Introduction générale

L'apprentissage d'une langue étrangère n'est pas le même apprentissage d'une langue maternelle, parce que la langue maternelle s'acquiert par contact, et sans contrainte extérieure, c'est-à-dire, sans avoir besoin de suivre un apprentissage institutionnel. Par contre, l'apprentissage d'une langue étrangère se caractérise par un système institutionnel, l'enfant apprend d'abord à lire, puis, à écrire et progressivement à communiquer.

Alors, l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire c'est installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate à leur développement cognitif et qui permet de communiquer et d'intervenir en langue française. Dans l'enseignement/apprentissage du FLE on insiste beaucoup plus sur l'enseignant, que sur l'apprenant et le manuel scolaire (outil / support d'apprentissage), qui dans certains cas n'intervient pas pour aider et faciliter la tâche à l'apprenant.

On a constaté que parmi les enseignants du FLE au primaire, ceux qui n'utilisent pas des moyens de motivation pour transmettre les informations (la leçon), se trouvent avec des apprenants éprouvant des difficultés pour comprendre et apprendre la langue française (la leçon).

Notre travail est centré sur les jeux comme moyen de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (cas des élèves de 5<sup>ème</sup> année). Pour procéder et éclairer l'intitulé de notre travail, nous proposons la problématique suivante :

- Comment motiver un apprenant de langue française en classe de 5<sup>ème</sup> année primaire ?
- Est-ce- qu'on peut considérer les jeux comme moyen de motivation dans une classe de FLE ?

Pour répondre aux questions posées dans la problématique, nous développons les hypothèses suivantes :

-A travers les moyens de motivation en classe, plus précisément les jeux, l'apprenant peut avoir un plaisir d'apprendre la langue française comme étant une langue étrangère.

- L'enfant aime jouer, alors les jeux peuvent pousser l'apprenant à apprendre la langue française d'une manière ludique.

Donc, l'objectif de cette étude est :

- Améliorer l'apprentissage du français langue étrangère chez les élèves de 5<sup>ème</sup> année primaire.
- Utiliser les jeux chez les élèves de 5<sup>ème</sup> année primaire, pour apprendre la langue française.
- Pouvoir aider les élèves à aimer la langue française.

Afin de réaliser notre étude et vérifier nos hypothèses, nous effectuerons une expérimentation sur terrain dans une classe de 5ème année primaire. Pour ce faire, nous allons appliquer des activités, des jeux.

Le travail que nous allons présenter sera organisé en trois chapitres, les deux premiers chapitres sont théoriques et le troisième est consacré à la pratique :

Le deuxième chapitre : « la motivation scolaire et l'enseignant », nous traiterons successivement : la définition de la motivation scolaire, ses types et les causes de manque de motivation, le rôle de l'enseignant dans la classe, sa relation avec les apprenants et comment il peut les motiver.

Et, le troisième chapitre sera consacré à l'expérimentation, nous présentons le corpus, puis, nous faisons une observation de classe, ensuite, nous appliquons les activités des jeux choisies sur le corpus, et enfin, nous analysons les résultats obtenus.

*Premier*

*Partie théorique*

# ***Chapitre I***

***Les activités ludiques et son rôle  
dans  
l'enseignement/apprentissage du  
FLE.***

## Introduction :

Ajouter à l'enseignement/ apprentissage du FLE la notion du « jeu » c'est très intéressant, parce que nous avons ajouté une coté ludique à la situation « enseignement/apprentissage », est surtout à « l'apprentissage », et ça ce que les apprenants aiment. Notre intérêt, dans ce chapitre, sera porté sur le concept majeur de notre recherche : le jeu en classe. Dans ce que suit, on étudiera avec plus de détails l'impact des jeux sur l'apprentissage et sur l'enseignement, le jeu et l'autonomie, et enfin l'enseignant et le jeu.

## 1-Définition du jeu:

De nombreux théoriciens du jeu, provenant de champs disciplinaires divers, notamment de la philosophie, de l'anthropologie, de la psychopédagogie, de la psychologie ou du monde de la conception des jeux, ont proposé des définitions du jeu qui se recoupent et divergent selon l'approche adoptée. Mon but n'est pas de considérer toutes les définitions proposées, mais de me pencher sur certaines définitions et théories du jeu qui éclaireront ma recherche.

Selon le dictionnaire de français LAROUSSE<sup>1</sup>:

Jeu: non masculin (latin, plaisanterie) est définit comme: une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir; participer à un jeu.

\*Le jeu selon le dictionnaire Latin Français :

« Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant »<sup>2</sup>

\*Selon le dictionnaire didactique :

« *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* »<sup>3</sup>

\*Selon Caillois (1958) :

« *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* »<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> [www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/) (Consulté le 12/04/2018)

<sup>2</sup> GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette-livre, 2001. P404.

<sup>3</sup> CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

<sup>4</sup> Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83

D'après ces différentes définitions du terme « jeu » on constate que le « jeu » sert également à désigner l'activité de jouer, cette activité est favorisée et choisie par l'enfant. Source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques.

## **2-La progression du concept « jeu » en pédagogie**

D'après Jean- Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux  
« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...]. 2. Niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...] »<sup>1</sup>

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

### **2.1-Jeu ludique :**

C'est une activité libre, spontanée, imaginative qui n'a pas de règles fixes. Selon Christine Renard « [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives ».<sup>2</sup>

Ce type de jeu n'impose pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

### **2.2-Jeu éducatif :**

Nicole De Grandmont déclare : « si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »<sup>3</sup>

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

### **2.3- Jeu pédagogique :**

Selon Nicole De Grandmont, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. Il est axé sur le devoir. Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des d'apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis. Dans ce type de jeu, la notion

---

<sup>1</sup> Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies)

<sup>2</sup> Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>.

<sup>3</sup> Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997, p.66.

de plaisir peut pour certains disparaître.

### **3-Qu'est-ce qu'une activité ludique ?**

Le terme « ludique » renvoie dans le dictionnaire de langue au terme « jeu ». Pour répondre à cette interrogation, on s'est penché vers la didactique.

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle procure [...] »*<sup>1</sup>

Brigitte Cord- Mannoury conçoit les activités ludiques « *comme des activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte »*<sup>2</sup>

Nous pouvons dire que les jeux et les activités ludiques désignent les activités de plaisir soumis à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant.

#### **3.1-L'approche ludique**

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étude. Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage, parce que, en un moment d'une situation d'apprentissage, l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexée, dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif qui est la compréhension.

De plus, l'adoption et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

### **4-Types d'activités ludiques**

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

#### **4.1-Les jeux linguistiques**

Ils englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, des activités langagières qui se boivent sur les multiples composantes de la langue. A ce propos,

---

<sup>1</sup> CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160.

<sup>2</sup> Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 200, p.24.

l'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. L'enseignant devrait choisir le contenu des activités selon les besoins et niveaux de ses apprenants.

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

*Mots croisés* : c'est un jeu de lettres. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille: ainsi les lots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « *mots croisés* »<sup>1</sup>

#### **4.2-Les jeux de créativité**

En ce qui concerne le lien avec le jeu en situation pédagogique et la notion de « créativité ». Haydée Silva a écrit dans un article : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse<sup>2</sup>, poétique, etc.* »<sup>3</sup>. De ce fait les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle (orale ou écrite)

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

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

#### **4.3-Jeux culturels**

Les jeux culturels mobilisent la culture générale et les connaissances des apprenants. Ces jeux peuvent aussi avoir une dimension interculturelle. Il s'agit de jeux comme le « Trivial Pursuit », « Questions pour un champion », etc.

#### **4.4-Les jeux dérivés du théâtre**

Se sont « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* »<sup>4</sup>. Ces jeux à caractère théâtrale ont comme fondement la stimulation des

---

<sup>1</sup> <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisé>.

<sup>2</sup> Cocasse : qui renvoie à la conique et les mines.

<sup>3</sup> Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère, disponible sur <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html>

<sup>4</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.458.

apprenants afin d'investir leur connaissances et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique.

Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

- a) **L'improvisation**: Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales. Par exemple le projet de vacances en famille
- b) **La directivité** : Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant)
- c) **La dramatisation** : C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, ou l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques. Dans ce cas-là, nous proposons les jeux de rôles comme exemple.
  - *Les jeux de rôles : « un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, où chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, et la composante pragmatique »<sup>1</sup>*C'est-à-dire l'enfant ou bien l'apprenant est face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

## 5-L'utilité des activités ludiques

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

Aussi, « *l'apprenant sera amené, par l'expérience du jeu, à mettre en pratique deux fonctions que remplit le discours : la fonction propositionnelle (ce que disent les mots) et la fonction illocutoire (ce que l'on fait avec les mots ; donner un ordre, accuser, s'excuser, ...). Ces deux fonctions seront mises en œuvre spontanément.* »<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, op cit, p.221.

<sup>2</sup> [https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf).

*« Un niveau élevé de motivation personnelle dans la réalisation d'une tâche, conduira l'apprenant à une plus grande implication et, par conséquent, à une mobilisation plus efficace de ses savoirs, issus de connaissances et expériences antérieures. Ceux-ci seront confrontés à ceux de ses interlocuteurs afin d'atteindre un nouveau niveau de performance. »<sup>1</sup>*

Par le biais d'activités ludiques, les interventions en classe doivent créer des attentes chez les enfants. C'est aussi le moyen de « déscolariser » le livre.

En présentant ce dernier d'une manière ludique, le public des enfants découvre une autre approche de la lecture, détachée des contraintes scolaires. A titre d'exemple, les activités destinées aux minimes et aux cadets devaient leur montrer qu'à partir de «petits savoirs» (couverture, titre, collections, éditeurs), ils étaient capables, grâce à leur imagination, d'inventer une ébauche de « quatrième de couverture », soit un court résumé ayant pour but de susciter l'envie de lire le livre.

Cette activité ayant été réalisée en groupe, cela a permis également aux enfants de susciter l'envie chez les autres, et donc le cas débouche directement sur la motivation qui est l'objet de notre étude.

## **6-L'impact des jeux sur l'apprentissage :**

Le jeu motive l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce au jeu l'élève est actif, il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner, il prend plaisir à partager, échanger.

Comme affirme Ryngaert : *« le jeu est un outil d'apprentissage au même titre que d'autres outils pédagogiques et qu'il doit donc devenir un instrument simple et familier, favorisant la motivation. »<sup>2</sup>*

Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d'une même classe des relations plus fortes, la part de hasard, souvent présente, affaiblit la crainte de l'erreur, de l'échec qui paralyse certains des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent. Le jeu conduit à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter,

---

<sup>1</sup> Op cit . [https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FLE.pdf](https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf).

<sup>2</sup> <http://cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative>.

il contribue à perfectionner son langage.

Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe. Il aide l'élève à développer des compétences exercées différemment et à d'autres moments à l'école car de nombreux jeux sollicitent des connaissances et des savoir-faire qui sont l'objet même de l'enseignement (vocabulaire, syntaxe,...). Le jeu amène l'élève à se dépasser, et celui qui joue doit s'impliquer, se concentrer, réfléchir. En résumé, l'élève veut devenir un membre reconnu de la classe, c'est-à-dire, l'élève apprend mieux.

### **7-L'impact des jeux sur l'enseignement<sup>1</sup> :**

Le jeu peut permettre à l'enseignant de différencier sa pédagogie, d'adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. Le maître peut choisir en fonction des besoins qu'il a évalués, le jeu qu'il va proposer, il peut faire jouer ensemble des élèves qu'il observera avec soin de façon à mieux comprendre l'origine de leurs difficultés et concevoir une progression adaptée.

Comme l'affirme Haydée Silva : *« le jeu offre à tout enseignant la possibilité de prendre en main sa pratique, de l'interroger, de l'enrichir, de la transformer. Et d'atteindre plus facilement son vrai but qui, comme on le sait aujourd'hui, n'est nullement celui d'enseigner, mais de mieux contribuer à l'apprentissage. Pour y parvenir, il n'y aura jamais de recette qui vaille, fort heureusement. »*

Le jeu permet aux enseignants de FLE d'effectuer un travail bénéfique et positif, pour les apprenants en mariant apprentissage et créativité.

### **8-Le jeu, l'autonomie et la motivation :**

On peut dire que, l'autonomie c'est la liberté de comportement d'un individu, c'est aussi une personne indépendante qui prend des propres décisions. Elle désigne la capacité d'une personne à assurer les actes de la vie quotidienne. La perte de l'autonomie conduit à la dépendance.

Pour Blin, l'autonomie se définit : *« comme une approche éducative qui [...] permet aux apprenants de prendre la responsabilité et le contrôle de leur apprentissage, et qui les aide à évoluer progressivement d'un état de dépendance vis-à-vis de l'enseignant à un état d'indépendance [...] une formation autonomisante devra donc*

---

<sup>1</sup> <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace>

*développer la capacité à être autonome : apprendre à apprendre, à construire des savoirs et savoir faire langagiers et à collaborer en seront les éléments clés. »<sup>1</sup>*

C'est-à-dire, l'autonomie de l'apprenant est être capable d'apprendre tout seul, et être le responsable de son apprentissage. Ensuite, la relation entre le jeu et l'autonomie est que, en classe l'utilisation du jeu peut ressortir l'apprenant (changer) le rôle de l'apprenant : d'un rôle de consommateur, de récepteur d'information (passif) à un rôle actif, c'est-à-dire, participant, chercheur,.... Etc., autrement dit l'apprenant ne reçoit pas les informations, mais il va les chercher lui-même.

Comme l'affirme Gandhi : « *Pour savoir apprendre, il faut d'abord vouloir apprendre* », le jeu peut se donner cette volonté d'apprendre, et quand il y a la volonté, l'apprenant devient autonome dans son apprentissage.

Puis, la relation entre la motivation et l'autonomie est : la motivation interagit avec l'autonomie, car un élève qui devient autonome est en mesure de se donner les conditions qui vont le motiver.

De plus, on passe à la relation entre le jeu et la motivation : le jeu motive l'apprenant, il facilite sa concentration et développe sa curiosité, c'est-à-dire, le jeu éveille la curiosité et l'intérêt de l'élève en vue de développer leur méthode d'apprendre et leur sens de responsabilité,

On peut dire, le jeu dégage la curiosité des élèves, et la curiosité est une déclencheur de la motivation des élèves, alors, le jeu est un élément déclencheur de la motivation, cette dernière qui aide l'enseignement/apprentissage du FLE. Alors, le jeu présente une source d'une grande motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère parce qu'il permet de modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rend l'apprentissage plaisant et motivant.

---

<sup>1</sup> <http://moodle-admin.parisdescartes.fr/mod/glossary/showentry.php?courseid>.

## **Conclusion :**

En façon de conclusion de ce premier chapitre, nous dirons que le jeu a un grand effet sur la motivation des élèves ainsi que sur l'apprentissage, c'est-à-dire, il devient plus efficace. À partir le jeu l'apprenant devient autonome.

Nous n'oublions pas aussi que le jeu a une influence positive sur l'enseignement, et que l'enseignant joue un rôle important dans la réalisation du jeu.

# **Chapitre II :**

## **La motivation scolaire et l'enseignement**

## Introduction

Ce chapitre complète le premier chapitre, nous allons essayer de donner plusieurs définitions du concept motivation de montrer la différence entre un élève amotivé et un élève démotivé et de préciser l'origine de la démotivation chez les apprenants.

### 1-Qu'est ce que la motivation ?

« *L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer* »<sup>1</sup>, confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement. Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire.

Les définitions des dictionnaires Le Robert et Le Larousse se complètent: "*Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement* » (sans aucune considération morale) (Le Robert).

"*Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement* » (Le Larousse).

Dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : "*un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* " <sup>2</sup>

Pour **C. Prévost** « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets* »<sup>3</sup>, il continue en disant que « *pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissage), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).* »<sup>4</sup>

Roland Viau définit la motivation scolaire comme « *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 but* »

*Pour Viau, qui reprend la théorie sociocognitive de Bandura, la motivation dépend du contexte , des perceptions que l'élève a de lui-même, de sa compétence vis-*

---

<sup>1</sup>[http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com\\_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limit\\_start=1](http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limit_start=1)

<sup>2</sup> Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360.

<sup>3</sup>C. Prévost cité par DORON, Dictionnaire de psychologie 1991, p. 467.

<sup>4</sup>Ibid.p.468

*à-vis de la tâche à accomplir, de la contrôlabilité de l'activité à conduire, ce qui va se traduire par le choix de s'investir ou non dans l'action (engagement) et le fait de persévérer ou non si la situation résiste (persistance de la motivation durant l'action).»<sup>1</sup>*

Cela veut dire que la motivation scolaire est l'ensemble des déterminants internes et externes qui poussent l'élève à s'engager activement dans le processus d'apprentissage.

*« A la séance de compréhension de l'écrit à l'aide des jeux, la grammaire et le vocabulaire à l'aide des chansons, , l'expression écrite avec un support iconique, il peut même parfois sortir de son cours et raconter une anecdote, un heureux évènement qui coïncide avec un fait qui s'est produit en classe...A ce moment là, l'apprentissage devient un plaisir et non pas douleur et crée une certaine ambiance familiale en classe.*

*Si le professeur enseigne d'une manière machinale ou il répète les règles de base de grammaire par exemple et d'une façon automatique, la classe devient un univers froid et abstrait où se forment de purs esprits et le résultat va être stérile ».<sup>2</sup>*

Autrement dit, la motivation est un ensemble de phénomènes dont dépend la stimulation à agir pour atteindre un objectif déterminé.

## **2-Les types de la motivation :**

Il existe deux types de motivation (extrinsèque et intrinsèque) :

### **2.1-La motivation extrinsèque :**

*« Lorsqu'elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant, c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompenses ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur. »*

---

<sup>1</sup>RAYNAL Françoise et RIEUNIER Alain, *Pédagogie, dictionnaire des concepts clés, édition ESF, 1997, p304-305.*

<sup>2</sup> BOUFFARD, Thérèse et al., *les stratégies de motivation des enseignants et leurs relations avec le profil motivationnel d'élèves du primaire, Université du Québec à Montréal (UQAM), p103. Disponible sur : [www.wikipedia.fr](http://www.wikipedia.fr)*

La motivation extrinsèque (externe de l'individu) se base sur les contraintes, satisfactions, punitions et les récompenses, c'est-à-dire, elle met beaucoup d'importance sur le rôle des renforcements en provenance de l'environnement de l'apprenant.

## **2.1-La motivation intrinsèque :**

*« Lorsqu'elle dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés. »*

La motivation intrinsèque renvoie au plaisir d'apprendre, volontaire pour lui-même, pour son contenu. Elle est interne à l'apprenant et en relation avec son identité et son sentiment. Lorsque on dit un élève est motivé intrinsèquement ça veut dire, qu'il a le plaisir d'apprendre.

Alors, les deux types de la motivation sont obligatoires pour s'engager dans le processus de l'enseignement/apprentissage : la motivation extrinsèque qui est provoquée par une force extérieure de l'apprenant, et la motivation intrinsèque qui dépend de l'individu lui-même.

## **3-L'origine de la démotivation**

On entend souvent les enseignants disent que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant.

Et en ce qui concerne certains parents « un mauvais prof = mauvais élèves». Ce qui nous pousse d'aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation. En générale les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'ils n'ont pas de **bagage linguistique** pour s'exprimer, ils se taisent et montrent une démotivation.

**La timidité** constitue un vrai handicap pour les élèves. Certains apprenants questionnés sur le motif de non participation nous répondent par cette phrase: « j'ai honte de parler devant mes camarades de peur d'être ridiculisé »

**Une mauvaise image de soi** développée par la faible compétence perçue par l'apprenant, nous entendons souvent cette affirmation chez quelques apprenants: « je suis nulle en français pourquoi dois-je faire un effort dans cette matière, Je préfère en faire dans d'autres matières pour gagner des points ».

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

#### **4-La relation entre l'enseignant et ses apprenants :**

« La relation maître-élève est l'une des plus belles qui soient. Aucun ordinateur ne pourra s'y substituer. Le professeur est le témoin de la meilleure partie de nous-mêmes. Il nous transmet le goût de la connaissance et celui de la critique. (...) Une bonne relation maître-élève peut susciter des carrières entières.»<sup>1</sup>

En effet, Il est évident que l'enseignant et les apprenants sont en interaction dans laquelle l'enseignant invite ses apprenants à accomplir avec lui et grâce à lui un effort semblable. Il s'agit donc d'une complicité plutôt que d'une confrontation. Le goût des études ou la façon de les acquérir, l'affectif et l'attitude ont une place importante dans la motivation de l'enfant.

#### **5-Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?**

Contrairement à un apprenant motivé qui a un élan d'énergie pour effectuer une tâche et qui met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs, un apprenant démotivé manque d'envie de faire ses devoirs.

#### **6-Qu'est ce qu'un apprenant amotivé ?**

C'est un apprenant en difficulté, qui a du mal à apprendre, qui a enduré de nombreux échecs ce qui le pousse à abandonner et se dire que quoi qu'il fasse le succès n'est pas à sa portée. Et que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative.

Lorsqu' il s'agit d'apprendre une langue étrangère, beaucoup de facteurs entrent en jeu, en effet, s'il est admis que la motivation est l'un des plus importants facteurs de

---

<sup>1</sup>L'Express, Partie 1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob, p.25

réussite.

On ne peut pas prétendre motiver un apprenant en classe de FLE en lui disant par exemple:

« La langue française est très importante à étudier alors il faudrait s'y intéresser »  
Il faudrait créer un lien d'amour entre cet apprenant et la langue française en lui présentant sa beauté, ses débouchées, son prestige...etc.

Les enseignants savent que la motivation joue un rôle de premier plan dans l'apprentissage, mais même si tous les enseignants le savent la plupart méconnaissent souvent la façon de susciter le désir d'apprendre chez leurs apprenants. La présence d'un enseignant expérimenté conduit progressivement l'apprenant vers une motivation intrinsèque voir même la recherche de sens des apprentissages. Pour passer de la motivation extrinsèque à la motivation intrinsèque dans la plus part des cas, la médiation du maître est nécessaire.

## **7-Les facteurs de la motivation scolaire**

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

Cette motivation est déterminée par :

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

## **8-La motivation scolaire et le soutien social**

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

Si l'on admet qu'on peut définir la motivation comme un ensemble de croyances et d'émotions inter-reliées qui influencent le comportement, on peut prétendre aussi que les relations interpersonnelles des élèves influencent leur motivation en intervenant directement sur les croyances qui la constituent.

## 9-Le rôle des parents

Plusieurs comportement et pratiques parentales influence la motivation des apprenants ; leur l'implication dans la vie scolaire de l'enfant, leur style parental), leurs attentes à l'égard du cheminement scolaire de leur enfant et aussi leurs attitudes face a l'école.

Les styles parentaux sont d'excellents indicateurs de la réussite scolaire. Les études de Baumrind<sup>1</sup> indiquent un lien très fort entre les pratiques parentales démocratiques et un meilleur fonctionnement scolaire.

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

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

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

## 10-Le rôle de l'enseignant

*«Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tour, qu'ils les voient passionnés par leurs métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence .sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre !»<sup>2</sup>*  
Pour amplifier ce désir d'apprendre chez les apprenants il faut amplifier le désir d'enseigner chez les enseignants autrement dit, l'enseignant lui-même doit d'être motivé afin d'arriver à motiver ses apprenants.

---

<sup>1</sup> [www.encyclopedia.com/topic/Diana\\_Baumrind.aspx](http://www.encyclopedia.com/topic/Diana_Baumrind.aspx)

<sup>2</sup> Viau R, La motivation des enfants: Le rôle des parents 1997, p. 120.

Car le manque de motivation de l'enseignant peut complètement tuer la motivation des apprenants ici le meurtre est collectif : "*comment peut on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui bâille ne rit jamais regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ?*"

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

## **11-Le rôle de l'enseignant dans la classe :**

Le rôle de l'enseignant est :

- Aider les élèves à exprimer leurs idées et à expliciter leurs conceptions.
- Faciliter la discussion (facilitateur).
- Organiser la communication.
- L'enseignant est un observateur, c'est-à-dire, il laisse les élèves faire des erreurs et montrer comment les erreurs peuvent être avantageuses, parce que l'erreur n'est pas une faute ou un défaut, elle est obligatoire et indissociable au processus d'apprentissage.
- L'enseignant concentre son travail sur les progrès de ses élèves et les moyens de remédiassions.
- Il utilise des activités lorsque les élèves trouvent des obstacles d'apprentissage.
- Aider les élèves à résoudre les problèmes eux-mêmes, c'est-à-dire, il faut que les élèves apprennent à questionner et à organiser leurs actions pour pouvoir proposer une réponse.
- L'enseignant est un guide : guider l'action ne désigne pas dire la bonne réponse et ce que les élèves doivent faire, c'est de proposer des activités aux élèves qui les organisent et s'orientent vers la bonne réponse.
- L'enseignant doit être un médiateur entre les élèves et la leçon.

Alors, on peut dire que l'enseignant est un animateur et motivateur, c'est-à-dire il ne doit pas être simple émetteur de connaissances, des informations et des données mais aussi le récepteur des productions des élèves. Il doit répondre aux besoins des apprenants, non seulement par facilitation des tâches, mais il doit créer un climat de confiance, d'ambiance et d'encourager les élèves envers la langue étrangère.

Enfin, l'enseignant joue un rôle important dans le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE, il offre un environnement favorable qui encourage la motivation, la confiance en soi et le désir d'apprendre. Tout ça aide les élèves à prendre de plus en plus la responsabilité de leur propre apprentissage.

## **12-Comment l'enseignant peut motiver ses apprenants :**

Pour parvenir à une réelle motivation des élèves, il faut viser l'élève lui-même, il s'agit à ce niveau de capter son attention, son intérêt et de lui montrer qu'il a un besoin d'information qu'il trouvera dans le cours.

Pour ce faire, il est nécessaire de s'appuyer sur l'émergence d'intérêts spontanés, aussi bien issus de la vie d'enfant (individus isolés), de la vie du groupe, des événements de la classe ou de l'école, que d'objets, remarques, découvertes, etc. Plus précisément, il faut :

- Jouer sur l'environnement social et technologique de l'apprenant.
- Prendre des exemples précis et simples sur l'environnement technologique des élèves.
- Poser des questions (s'il y a lieu) claires pour éviter des débordements inutiles.
- Montrer l'application théorique ou pratique de la leçon en rapport avec son vécu ou son environnement.
- Utiliser bien les prés requis pour éveiller le désir d'apprendre.
- Susciter la curiosité autour d'une observation particulière ou sur une action ou un propos inhabituel.
- Mettre l'élève dans une situation problème dont la solution se trouve dans la leçon du jour.

## **Conclusion :**

En façon de conclusion de ce deuxième chapitre, nous pouvons dire que un apprenant motivé c'est-à-dire un apprenant qui peut augmenter son degré d'apprentissage, alors, la motivation et ses deux types (intrinsèque et extrinsèque) sont très nécessaires, et, l'enseignant joue une grande partie de la motivation de ses apprenants.

*Deuxième partie*

*Partie pratique*

# **Chapitre I**

## **L'expérimentation**

## **Introduction**

Nous avons vu dans les deux premiers chapitres que la motivation et les jeux jouent un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Dans ce chapitre, nous essayerons d'introduire quelques jeux et voir comment ils pourront influencer sur l'enseignement/apprentissage du FLE, et nous essayerons aussi d'analyser les résultats obtenus afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

## **Description du corpus :**

### **1. Présentation de l'échantillon enquêté :**

- **Lieu :** Dréan
- **Commune :** Dréan
- **Daira :** Dréan

**Wilaya :** El-Tarf

**L'école :** Fedaoui Moussa

### **2- Le Terrain**

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire, de l'école de Fedaoui Moussa à Dréan Wilaya d'El-Tarf, le mois de Mai 2018.

### **3-Le public :**

Il s'agit donc, des élèves d'une classe qui contient 29 élèves, censés pouvoir faire des exercices, puisque le manuel scolaire et le livre d'activités se basent sur ces exercices.

### **4- La méthode de travail**

Pour trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques comme moyen de motivation dans l'enseignement du FLE, nous avons décidé d'aller

en classe, d'assister en deux séances ; la première séance a été pour faire l'observation, et dans la deuxième séance nous avons proposé des activités conçues afin de permettre à l'élève à lire des mots et des phrases et comprendre leurs sens.

## **5-L'observation :**

Nous avons assisté à une séance de conjugaison, la leçon était sur l'imparfait. Concernant le déroulement de la séance c'était ainsi : des exercices, dont l'enseignante a fait la première lecture des exercices, ensuite elle a demandé à quelques apprenants de lire les exercices, puis de faire ces exercices.

Après, l'enseignante a demandé aux élèves de donner les réponses des exercices, en levant les doigts et demandant la permission pour donner la réponse directement.

A la fin de la séance, l'enseignante leurs demandait de récapituler ce qu'ils ont fait pendant toute la séance. Désintéressés.

Ce que nous avons remarqué c'est que, la plupart des élèves font les exercices d'une manière désintéressée, mais la question qui se pose : est-ce que les élèves sont motivés et ont compris qu'est-ce qu'ils ont fait ?

Dans le résumé nous avons remarqué que la plupart des élèves ne sont pas arrivés à faire un petit résumé sur ce qu'ils ont fait. La question reste posée, si les élèves n'ont pas compris ou bien ils ne sont pas motivés.

## **6-Les modèles des jeux présentés aux apprenants**

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

Pour chaque activité ludique nous avons formé, à l'aide de leur enseignante, des groupes hétérogènes, parce que c'est la nature d'homme de se regrouper dans les communautés, donc si on demande aux élèves de former des groupes, ils vont les former à la base de sympathies mutuelles, ce qui ne doit pas être favorable pour le jeu, car on a besoin des groupe équilibrés au niveau de connaissances et nombre des élèves.

Pour cela nous avons recommandé que ce soit l'enseignante qui forme les groupes, soit sur la base de connaissance de niveau des élèves, soit sur la base d'un pré-test.

Notre but est de faire participer tous les éléments de groupe, même ceux qui ont des difficultés en langue française, ceci vise également à enrichir la communication entre eux, encourager leurs interactions et favoriser la liberté de s'exprimer et discuter.

Nous avons décidé de commencer par le jeu le plus facile pour préparer les élèves et tester leur intérêt et leur motivation, il s'agit de « mots de familles ». Nous distribuons des enveloppes contenant des séries de mots où ils peuvent trouver les mots intrus et les supprimer.

Puis, nous sommes passés directement au « jeu de conjugaison » où nous avons proposé un texte aux élèves et demandé au 1<sup>er</sup> groupe de sortir les verbes du texte, puis nous avons demandé aux membres de 2<sup>ème</sup> groupe de transformer ces verbes à l'infinitif, et le 3<sup>ème</sup> groupe de classer ces verbes par catégories.

Le troisième jeu c'est « le jeu des gestes ». Nous avons donné des cartes contenant une petite phrase à un élève de chaque groupe, ce dernier doit traduire le contenu sémantique en geste et demandé à ses camarades de déchiffrer ce qu'il dit.

## **7-Les objectifs visés par les jeux proposés :**

Toute recherche pratique est basée sur une idée, qui à son tour, doit cerner des objectif. En effet, l'objectif de notre travail pratique est d'amener l'apprenant à un nouveau contact avec la langue, un contact de plaisir et de signifiante, et d'améliorer de l'apprentissage du français langue étrangère.

Nous partons du principe que le jeu motive l'apprenant, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce aux jeux, l'apprenant sera actif : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qui a un rôle à jouer, une forme de responsabilité pour gagner. Il prend plaisir à partager et à échanger

### **7.1-L'objectif de premier jeu : (mots de familles.)**

D'abord, l'objectif principal de cette activité est d'amener les élèves à lire des mots, dans le but d'utiliser leur mémoire pour identifier le sens des mots et le contexte. L'objectif principal est la motivation des apprenants et leur socialisation suite au travail de groupe, où tous les apprenants participent au jeu.

<i>Nombre de joueurs</i>	<i>Durée</i>	<i>Règles de jeu</i>
-3 groupes de 7 élèves	-15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ouvrir Les enveloppes et lire les mots.</li> <li>-Avoir le sens de chaque mot de la série.</li> <li>-Essayer de trouver l'intrus.</li> <li>-Celui qui termine le premier qui gagne.</li> </ul>

### **Le déroulement :**

Nous avons distribué trois enveloppes et chaque enveloppe contient cinq séries de mots de familles différents. Sur chaque séries de mots il ya un mot intrus, nous avons demandé aux élèves de les trouver. Ensuite, chaque groupe lit à haute voix sa réponse et les autres groupes disent si elle est correcte. Donc c'est une forme auto-évaluation. L'auto-évaluation permet les élèves d'évaluer leur progrès (maîtrise de soi, raisonnement, exploitation des notions apprises...).

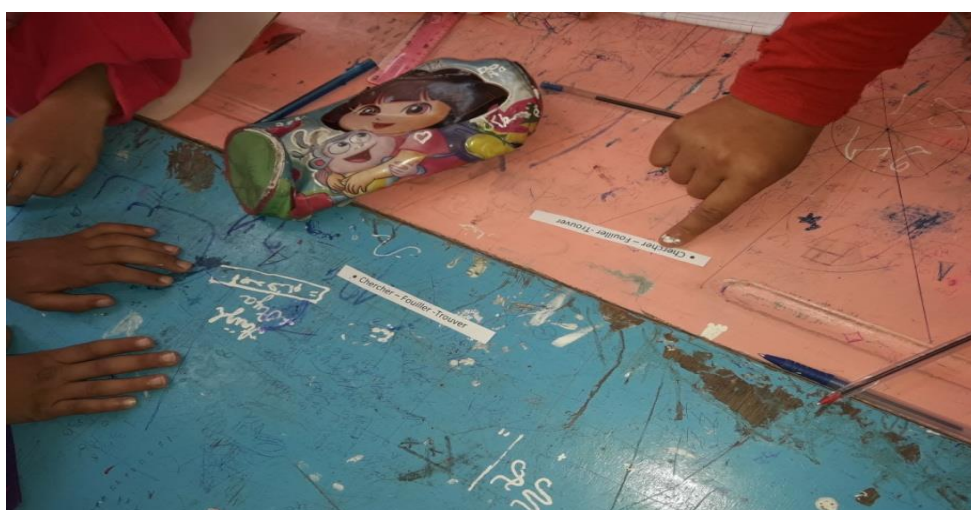


Figure1



été motivés par ce jeu, et ont joué avec un grand plaisir, surtout parce que quelques gestes ont fait rire les apprenants.

### **Le déroulement :**

Nous avons appelé cinq apprenants des différents groupes, et donné à chaque apprenant une carte contenant une petite phrase et lui demandé de transmettre ce qu'il lit à ses camarades par les gestes, les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.



Figure3

### **8-L'analyse des résultats obtenus :**

Nous avons constaté que, les élèves se sentent plus libres dans leurs réponses. L'imitation de certains élèves au début des jeux a aidé les autres élèves à affronter leur timidité et jouer, c'est pour cette raison que le nombre d'élèves désintéressés est très réduit.

Nous avons remarqué selon les interactions et les participations orales que les élèves préparent leurs réponses, cela a été un moyen d'une meilleure installation des compétences langagières, et en plus de ça, le deuxième jeu a bien aidé et poussé les élèves à apprendre la conjugaison.

Les élèves ont réalisé les jeux ce qui signifie qu'ils ont compris facilement les consignes, et qu'ils ont une bonne mémorisation et une gestion parallèle des tâches. Ils ont fait des liens avec les cours précédents.

Durant le déroulement des jeux, les élèves se montraient plus passionnés, actifs, moins angoissés, ils communiquent plus et semblent surtout comme libérés de l'ennui que peut créer l'apprentissage.

Nous avons remarqué que les élèves étaient joyeux, tranquilles et attentifs, ils n'avaient pas des difficultés à s'exprimer. Ils répondaient facilement aux questions avec grand esprit sans être forcés d'intervenir et de communiquer en langue française.

Aussi, les élèves ont acquis une autonomie dans la réalisation des jeux, les élèves au sein de la classe s'aidaient, et partageaient ensemble les idées et les connaissances, alors, l'enseignant joue un rôle de guide, accompagnateur et conducteur des élèves.

Le nombre des élèves motivés par les jeux était très élevé, cela avait eu un effet sur le nombre des interactions en classe, les élèves ont fait un grand effort pour participer et pour communiquer oralement en français langue étrangère, le nombre d'élèves désintéressés était restreint car ils n'avaient pas le temps de parler entre eux ou faire autre chose que de jouer pour apprendre.

## **9-Synthèse :**

A l'issue de cette expérimentation, nous disons que les jeux ont une positive influence sur l'enseignement/apprentissage de FLE. Ils permettent aux élèves d'apprendre, d'améliorer et de renforcer leurs apprentissages. Ils aident l'enseignant à exposer son cours facilement sans trouver des obstacles et cela d'une manière ludique.

# **Conclusion générale**

Dans le cadre de cette recherche, nous nous sommes intéressées aux jeux comme moyen de motivation. Ils peuvent être au service de l'apprentissage (perception du savoir) et de l'enseignement (transmission du savoir).

Les questions posées en introduction et au cours de cette recherche portaient sur le fait d'étudier ce qui motive les élèves, et l'importance des jeux comme moyen de motivation en classe de français langue étrangère au primaire. Ce qui aide les élèves à un apprentissage meilleur et l'enseignant à un enseignement efficace. Ces questions ont trouvé certaines réponses au cours de cette recherche

Nos hypothèses de départ s'appuient sur l'idée qu'à travers les jeux qui sont un moyen de motivation, l'apprenant peut avoir un plaisir d'apprendre la langue française comme étant une langue étrangère. L'enfant aime jouer, alors les jeux peuvent pousser les élèves à apprendre le FLE, c'est-à-dire, l'aspect ludique du jeu déclenche la motivation des élèves, ce qui permet de : mémoriser facilement, enrichir le vocabulaire, apprendre une capacité de s'exprimer oralement et lever le degré de la concentration et de l'attention. Toutes ces actions dirigent vers un apprentissage facile.

Ce mémoire de recherche 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.

l'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes dont certains exemples ont été cités dans les parties précédentes.

La motivation est en fait liée au milieu familial de l'apprenant : les enfants sont plus motivés quand leurs parents parlent le français à la maison par rapport à ceux qui découvrent la langue pour la première fois à la classe. Parfois, il y a des facteurs diversifiant, c'est-à-dire la curiosité intellectuelle et l'énergie consacrée à apprendre la langue française varient d'un élève à l'autre.

Pour atteindre la motivation intrinsèque c'est-à-dire apprendre et aimer ce qu'on est en train d'apprendre il nous a paru clair et manifeste à travers notre enquête que les activités proposées devraient :

- présenter un aspect ludique tout en engageant l'apprenant sur le plan

cognitif (il ne s'agit pas seulement de jouer)  
- présenter pour l'élève un défi à relever.

Après cette expérimentation, nous pouvons confirmer nos hypothèses selon lesquelles, les jeux facilitent l'acquisition et la transmission. Il est considéré comme un moyen de motivation.

Bientôt, les jeux en classe devraient être intégrés aux programmes et aux méthodes d'enseignement/apprentissage de FLE. Reste à espérer que la motivation chez les élèves à travers les jeux soit prise en compte à tous les niveaux d'apprentissage.

# **Références**

# **Bibliographiques**

## **I- Ouvrages :**

1. Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble
2. Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997
3. GAFFIOT Félix, le Gaffiot de poche, dictionnaire Latin Français, France, paris, Hachette- livre, 2001
4. Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-La-Neuve
5. Nicole De Grandmont, pédagogie du eu, jouer pour apprendre, édition 1997

## **Mémoires consultés :**

6. Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001
7. Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 2000

## **-Dictionnaire :**

8. CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003
9. CUQ. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003
10. Dictionnaire Didactique des langues, R.Galisson et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.

## - Sitographie:

11. [www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/](http://www.larousse.fr/dictionnaire/francias/jeu/44887/)
12. Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>.
13. <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>
14. Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère. Disponible sur <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html>.
15. [https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le\\_jeu\\_en\\_classe\\_de\\_FL E.pdf](https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FL_E.pdf)
16. [http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com\\_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1](http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1)
17. LIEURY, et FENOUILLET, 1997 [www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf](http://www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf)
18. Gabriel **RACLE**, [anthropopedagogie.com/wpcontent/uploads/2012/04/motivation.pdf](http://anthropopedagogie.com/wpcontent/uploads/2012/04/motivation.pdf)
19. [http://www.stus.be/\\_docs%20pdf/circulaires2008/LA\\_MOTIVATION.pdf](http://www.stus.be/_docs%20pdf/circulaires2008/LA_MOTIVATION.pdf)
20. Vansteenkiste, Lens et Deci (2006) [http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4101\\_4?cookieSet=1](http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4101_4?cookieSet=1)