

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**  
**Université HAMMA Lakhdar - El Oued**  
**Faculté des Lettres et Langues**  
**Département des Lettres et Langue Françaises**



**Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de master**  
**Option : Didactique et langues appliquées**

## **Titre**

Le rôle des jeux pédagogiques lors d'une séance de la  
compréhension de l'oral en classe du FLE  
Cas des élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire à EL oued

**Soutenu publiquement par :**

AD Inas

TELLIA Wiem

HARIZ ABDELKADER Bouthaina

**Directeur de mémoire**

BENSEDDIK Samira

**Membre de jury**

1. **Président** : RETMI Oumelkhir
2. **Rapporteur** : BENSEDDIK Samira
3. **Examineur** : BEKKOCHE Nassima

**Année universitaire : 2022-2023**

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**  
**Université HAMMA Lakhdar - El Oued**  
**Faculté des Lettres et Langues**  
**Département des Lettres et Langue Françaises**



**Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de master**  
**Option : Didactique et langues appliquées**

**Titre**

Le rôle des jeux pédagogiques lors d'une séance de la  
compréhension de l'oral en classe du FLE  
Cas des élèves de la 3<sup>ème</sup> année primaire à EL oued

**Soutenu publiquement par :**  
AD Inas  
TELLIA Wiem  
HARIZ ABDELKADER Bouthaina

**Directeur de mémoire**  
BENSEDDIK Samira

**Année universitaire : 2022-2023**

## Sommaire

Introduction.....	09
I- Partie théorique	
Premier chapitre : concepts et définitions	
1. L'enseignement de FLE en Algérie.....	14
2. La progression de 3 <sup>ème</sup> année du primaire.....	14
3. Le manuel de la 3 <sup>ème</sup> année du primaire.....	16
4. Les compétences visées.....	17
a- Production écrite .....	17
b- Compréhension de l'écrit.....	18
c- Production orale.....	18
d- Compréhension orale .....	19
5. Le rôle interactionnel de l'enseignant dans la classe du FLE.....	20
6. Les difficultés rencontrées par les élèves.....	21
Deuxième chapitre : le rôle de jeu pédagogique dans une classe du FLE	
1. Qu'est-ce qu'un jeu ?.....	24
2. Pourquoi l'enfant joue-t-il ?.....	25
a- Détente divertissement et enthousiasme.....	25
b- Créativité.....	25
c- Composition personnelle.....	26
d- Découverte.....	26
3. Le jeu pédagogique .....	26
4. Le jeu et l'enseignant .....	27
5. Le jeu facilite-t-il la tâche à l'enseignant ?.....	28
6. Le jeu motive-t-il l'apprenant ? .....	28
7. L'approche ludique .....	29
8. L'intégration du jeu en classe .....	30
9. Les conditions nécessaires au bon déroulement du jeu .....	31
10. La classification de jeu (les types).....	32
11. L'apport des jeux ludiques dans une classe de FLE.....	33
12. Les points forts et les points faibles des jeux pédagogiques.....	34
II- Partie pratique	
Troisième chapitre : Présentation du corpus et méthodologies	
Introduction.....	38
Objectif de recherche.....	38
Type de recherche .....	38
Lieu et les participants à la recherche.....	38
L'observation .....	39
Quatrième chapitre : Analyse et interprétation des résultats	
Analyse et interprétation des résultats du questionnaire	
Explications et commentaire des résultats obtenus	
Conclusion générale.....	51

Références bibliographiques .....	54
Annexes .....	58

## ***Remerciement***

*Nous remercions ALLAH le tout Puissant pour sa clémence et sa miséricorde.*

*A travers ces quelques mots nous tenons vivement à remercier tous ceux et celles qui nous ont soutenus dans la réalisation de ce modeste travail.*

*Chaleureux remerciement à nos familles qui nous ont soutenues moralement.*

*Tout notre respect à notre encadrante, Madame SAMIRA BENSEDDIK qui nous a offert son aide, son orientation et ses conseils si précieux.*

## ***Dédicace***

*Louange à Allah qui m'aide tout au long de ma carrière, qui me guide sur le bon chemin, pour arriver à ce point et à réaliser ce mémoire de fin d'étude. Sans sa miséricorde, ce travail n'aura pas abouti.*

*Je dédie ce travail à mes parents : Laid et Souad, mon père qui m'aide et m'encourage toujours.*

*A l'être le plus cher de ma vie, ma chère mère, qui m'a soutenu, et qui m'a fait de moi une femme. Tout succès dans ma vie est dû aux aimables sacrifices de ma mère, qu'Allah leur procure bonne santé et longue vie.*

*A ma seule sœur Tasnim, qu'Allah l'accorde une vie pleine de succès et du bonheur.*

*A mes chers et adorables frères, Larbi, Mohammed, Firas et Abdelouadoud. Qu'Allah les protège et leur accorde le succès dans leurs vies.*

*A mes grands-parents.*

*A mes tantes et oncles*

*A tous mes proches, à toutes les personnes qui m'aiment.*

*A toute la famille AD*

*Ines AD*

## *Dédicace*

*Je dédie ce travail à mes chers parents*

*C'est grâce à Allah puis grâce à eux, que je suis arrivée à arriver à cet imposant stade de mes études.*

*À mes frères Ibrahim et Salah Eddine et*

*A mon fiancé Mourad qui m'ont soutenu à chaque pas*

*À mon amie et ma sœur Hala,*

*qui m'encourageait, m'envoyait de l'énergie positive et*

*A mon amour, ma princesse Raya*

*À mon idole, mon ancienne enseignante de Français au CEM Mme Lemmadi Mabrouka*

*À toute la famille Tellia et Berkane.*

*Et à toutes mes proches de Djamaathom Amani mes amis mes cousins et mes collègues de CEM bahi Abderrazak Réguiba .*

*Tellia uiem*

## ***Dédicace***

*Louange à Allah tout puissant,  
qui m'a permis de voir ce jour tant attendu.*

*Je dédie ce modeste travail*

*à la femme la plus généreuse, ma source de tendresse et de la bonneté ma mère  
. A mon père, personne la plus chère dans ma vie, qui m'a donné la force, qui m'appris  
d'être autonome et forte*

*Et j'ai la chance d'avoir les meilleurs parents dans le monde, que Dieu vous garde pour  
moi*

*. A ma chère sœur Islam.*

*A mes chers frères Ali et Mones et Messaoud.*

*A toute la famille Hariz, mes tantes, mes oncles, mes cousins et mes cousines.*

*Et à toutes mes amies surtout*

*ma chère Hajer.*

*Hariz Boutaina*

---

## Résumé

Le présent mémoire porte sur le rôle de jeu pédagogique en classe de français langue étrangère, en particulier la 3<sup>ème</sup> année primaire.

Ce travail se compose de deux parties, une partie théorique pour pouvoir donner un soubassement théorique à notre recherche, nous nous sommes référées à des domaines qui ont une relation avec notre thème, didactique de FLE, pédagogie par jeu et didactique orale.

La seconde partie se focalise sur le côté pratique. En effet, afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses de départ, nous avons procédé à une observation et un questionnaire destiné aux enseignants de la 3<sup>ème</sup> année du primaire.

À l'issue de cette expérience, nous avons confirmé que les jeux pédagogiques est un support important et efficace. Ainsi ils favorisent et stimulent la pensée de élève et créent de la motivation et de l'interaction dans la classe. Aussi, ils facilitent la tâche de l'enseignant pendant la compréhension orale.

**Les mots clés :** didactiques du FLE, pédagogie par jeu, jeu pédagogique, compréhension orale, motivation.

## ملخص

يهدف هذا البحث الذي قمنا به الى ابراز دور الالعاب البيداغوجية بتعليم اللغة الاجنبية الفرنسية بالأخص السنة الثالثة ابتدائي

يشمل هذا البحث جزئين الجزء النظري من خلاله اشرنا الى اساسيات الجانب النظري و الى المجالات التي لها علاقه بموضوعنا تعليمية اللغة الفرنسية،بيداغوجية بالالعاب ،تعليمية الشفوي

اما الجزء الثاني ركزنا على الجانب التطبيقي من اجل تعزيز وتأكيد فرضيتنا قمنا بملاحظه واستبيان موجه لأساتذة السنة الثالثة ابتدائي

في نهاية هذه التجربة ناكذ ان الالعاب التعليمية هي دعم مهم وفعال، وتحفز وتعزز الفكر لدى كل طالب، وتخلق التحفيز وتفاعل في صف، فهي تساعد الأستاذ خلال حصة الفهم المنطوق.

**الكلمات المفتاحية** تعليمية اللغة الفرنسية. بيداغوجية الألعاب. العاب بيداغوجية. فهم المنطوق . تحفيز

# *Introduction générale*

## *Introduction*

Ce travail s'inscrit dans le cadre de la didactique du français langue étrangère et la pédagogie par jeu. Le processus de l'enseignement du FLE en Algérie a un objectif crucial à atteindre, celui de rendre l'élève capable d'agir et d'interagir dans une situation de communication. Pour cette raison, les nouvelles réformes ont mis l'accent sur les compétences orales (expression et compréhension orales) sans négliger les compétences écrites (Alors dans ce cas les compétences écrites et orales sont visées).

Le premier contact entre le français et les élèves dans une situation de scolarisation est dès la 3<sup>ème</sup> année du primaire. Nous trouvons que, l'élève affronte des difficultés pour réaliser une situation de communication, celles-ci l'empêchent à s'exprimer, s'argumenter, communiquer, c'est pour cela l'enseignant doit adopter des méthodes et stratégies pour faciliter la tâche et motiver les apprenants.

Parmi ces stratégies, nous projetons la lumière sur le jeu ludique comme un support pédagogique qui facilitera la tâche et rendra l'enseignement plus rentable.

Le thème de notre travail porte sur le rôle du jeu pédagogique dans l'enseignement du français langue étrangère, visant la compréhension orale cas des élèves de 3<sup>ème</sup> année du primaire.

Nous avons adopté ce thème de recherche pour plusieurs raisons :

- ✓ Le jeu ludique augmente les compétences des élèves car il est efficace plus que les autres méthodes traditionnelles de l'enseignement de FLE
- ✓ Pour favoriser la participation des élèves en classe.
- ✓ Ce thème nous attire, car l'utilisation des jeux pédagogiques en classe est parmi les meilleurs supports pour partager les informations. surtout, pour les élèves du primaire (instruire en amusant).

Nous avons axé notre recherche pour la problématique suivante :

Quel est le rôle du jeu pédagogique dans la séance de la compréhension orale ? Cas des élèves de 3<sup>ème</sup> année du primaire.

À partir de la question principale de cette recherche, nous avons abordé les questions suivantes

- ✓ A quoi sert le jeu dans l'enseignement ?
- ✓ Comment intégrer le jeu dans la séance de la compréhension orale ?
- ✓ Pour quel raison les enseignants utilisent-ils les jeux ?
- ✓ Les jeux pédagogiques motivent-ils les apprenants ?

### **L'hypothèse principale**

Les jeux pédagogiques auraient une grande influence sur l'enseignement du FLE en général, et la séance de la compréhension orale en particulier.

### **Les hypothèses secondaires**

- ✓ Le jeu aurait un grand rôle au service de l'enseignement du FLE.
- ✓ L'enseignant devrait didactiser le jeu en adéquation avec les leçons, où il doit choisir des conditions convenables qui assureraient le bon déroulement de la séance.
- ✓ Les jeux pédagogiques faciliteraient la tâche de l'enseignant, et encouragent les élèves à participer.
- ✓ Les jeux pédagogiques motiveraient les apprenants.

Nous avons étudié ce sujet pour valoriser et montrer l'importance des jeux ludiques au service de l'enseignement du FLE d'une part, et d'une autre part pour montrer qu'ils amènent l'apprenant à aimer la langue et surmonter les obstacles de la langue.

L'objectif de notre recherche, est de savoir l'effet des jeux ludiques dans le développement des compétences et surtout la compétence orale. Et pour montrer la place des jeux au niveau de la motivation, la participation et même la communication pendant la séance.

Ce présent travail de recherche est divisé en deux grandes parties, l'une est théorique qui contient deux chapitres, le premier chapitre, contient des notions de bases liées à notre thème de recherche, le jeu pédagogique, et un deuxième chapitre où nous avons approfondi dans les idées principales de notre thème. La seconde partie est la

partie pratique où nous avons évoqué deux outils d'investigations, l'observation et le questionnaire.

# *Chapitre I*

*Concepts et définitions*

## 1. L'enseignement du FLE en Algérie

La constitution algérienne assure et garantit le droit de l'enseignement pour tous.

« L'Etat garantit le droit à l'enseignement à toute Algérienne et tout Algérien sans discrimination fondée sur le sexe, l'origine sociale ou l'origine géographique »<sup>1</sup>

Le système éducatif en Algérie passe par trois cycles le primaire, le moyen et le lycée. Le primaire comporte cinq ans, le moyen contient quatre ans et le secondaire trois ans.<sup>2</sup>

Nous citons que le cycle primaire comporte cinq ans. L'enseignement du français commence à partir de la troisième année de scolarité avec un volume horaire de 2 heures par semaine. Ce qui donne un total d'une dizaine d'heures (96 heures) comme volume horaire annuel. Pendant cette période, l'élève commence à apprendre les lettres, les chiffres, les couleurs, etc.

Au bout de ce cycle, l'élève sera capable de produire des énoncés et des phrases écrits et orales. Il est obligé à la fin de ce cycle de passer un examen pour assurer le passage vers le cycle moyen.

Le cycle moyen contient quatre ans. Dans cette période, le français est enseigné trois heures par semaine, c'est-à-dire 12 heures par mois.

Le cycle secondaire comporte 3 ans mais il y a de filières littéraires et d'autres scientifiques d'où le français est une matière enseignée dans toutes les filières.

Quant au volume horaire, cinq heures pour les filières littéraires et trois heures pour les scientifiques par semaine.

## 2. La progression

La progression vient des mots (progrès), progresser, c'est à dire qu'il s'agit de définir quelles sont les activités graduées que l'on va mettre en place pour qu'une compétence soit acquise sur une ou plusieurs années. Elle se constitue un enchaînement de séquences,

---

<sup>1</sup> Ministère, la constitution algérienne, la loi, N 08, article 10, le 23 janvier 2008. Disponible sur <https://www.education.gov.dz/fr/systeme-educatif-algerien/principes-et-objectifs-generaux-de-leducation/> consulté le 18 mai 2023

<sup>2</sup> Le système éducatif en Algérie, disponible sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me\\_%C3%A9ducatif\\_en\\_Alg%C3%A9rie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me_%C3%A9ducatif_en_Alg%C3%A9rie) consulté le 19 mai 2023

apportant un ordre dans les apprentissages, un itinéraire, des passages obligés, des temps de synthèse, des bilans.) La progression est un Plan annuel d'acquisition des connaissances réalisé en découpant semaine après semaine le programme d'une année<sup>1</sup>.

En effet, Le plan de la 3<sup>ème</sup> AP est réalisable en 9 heures. Ce calcul est fait sur la base d'une année scolaire de 32 semaines, consacrées à l'apprentissage à raison de séquences d'apprentissage de 6 à 7 heures (environ 09 vacations de 45 minutes). Ce qui laisse à l'enseignant une marge d'environ une heure et quinze minutes qu'il veillera à exploiter à bon escient : remédiation, consolidation, rattrapage. Dans la vie de la classe. La progression revêt un caractère spécifique, à la fois à l'établissement, au niveau des apprenants et à leurs motivations. C'est un outil au service d'un ou des besoins particuliers que seule une approche réflexive est en mesure de révéler.<sup>2</sup>

Selon Musial et André Tricot, « la progression nécessite une série d'étapes, détaillées par le manuel, il est une définition des savoirs à enseigner, une planification de l'enseignement, l'élaboration de ressources pour enseigner, conçu conformément au niveau des programmes de français de la 3<sup>ème</sup> AP »<sup>3</sup>

Nous observons dans la progression de 3<sup>ème</sup> année du primaire que la place des jeux dans la progression est essentielle et importante, car le jeu dans la progression est absent. Nous pouvons juste de l'intégrer pendant la séance. Le jeu est souvent utilisé en classe, en primaire notamment cas des élèves de 3<sup>ème</sup> année du primaire, comme une activité de remédiation ou en autonomie quand les élèves ont terminé la tâche que l'enseignant leur a donnée. Mais le jeu, peut être intégré à plusieurs moments d'une séquence de classe, à condition d'avoir décidé au préalable quel était l'objectif d'apprentissage sous-jacent. Il peut être uniquement un support pour introduire ou illustrer une notion ou encore déclencher une situation - problème, à l'instar d'un autre support comme un texte, une illustration, une vidéo, ... mais il peut également représenter une des tâches demandées par l'enseignant. Celui-ci remplacera l'exercice pour consolider ou remédier à une difficulté

<sup>1</sup> Mise en œuvre pédagogique des rythmes scolaires pour la réussite des élèves, des repères pour aider les équipes. Programmation et progression quelle différence, Dijon académie direction des services départementaux de l'éducation nationale cote – d'or, éducation nationale.

<sup>2</sup> Ministère de l'éducation Nationale, *plans annuels Français 3 années primaire*, P.4 ,2018.

<sup>3</sup> Progression ( pédagogique), [https://wikimonde.com/article/Progression\\_%28p%C3%A9dagogique%29](https://wikimonde.com/article/Progression_%28p%C3%A9dagogique%29)

---

que rencontre l'élève. Le jeu peut également servir à mesurer une progression dans le cadre d'une évaluation formative.<sup>1</sup>

### 3. Le manuel

La notion du manuel est nécessairement liée au programme. « Le manuel scolaire est un ensemble cohérent de propositions et d'orientation. L'image d'une carte met entre les mains de l'enseignant pour composer le menu de l'élève »<sup>2</sup>

Le manuel scolaire de français de la 3<sup>ème</sup> année primaire est le premier livre de langue étrangère destiné à des apprenants dont l'âge varie entre 8 et 9ans, ayant pour titre « **Mon Premier Livre de Français** ». Il couvre la totalité des objectifs fixés tant sur le plan de la démarche pédagogique que sur celui des contenus. Il est en conformité au principe selon lequel « apprendre la langue c'est apprendre à communiquer dans cette langue ».

Le manuel accorde une grande importance aux pratiques effectives de la langue dans des situations de communication. Les quatre compétences d'apprentissages (écouter/ parler, lire/écrire) sont prises en compte, la pratique de ces dernières permet à l'élève de pratiquer progressivement la langue et de l'employer pour des buts communicatifs. Les leçons qui portent soit sur les activités de compréhension ou de production apparaissent bien structurées : d'abord il y a une phase de compréhension. Ensuite, une phase de l'appropriation de la notion. En fin, c'est la phase de l'intégration (évacuation).<sup>3</sup>

Nous trouvons dans le manuel de 3<sup>ème</sup> année du primaire, quatre projets. Chaque projet comporte trois séquences et dans chacune, il y a des diverses activités (orales, écrites) Conçu conformément au nouveau programme de français de la 3<sup>e</sup> AP

De ce fait, nous remarquons que les activités de jeu pédagogique n'est pas programmé officiellement dans le manuel de 3<sup>ème</sup> AP, cela renvoie à l'enseignant qu'il les intègre et les transforme sous forme d'un jeu pédagogique.

---

<sup>1</sup> la place de jeu dans le programme, <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/organiser-et-animer-des-espaces-pedago-ludiques-du-cdi/la-place-du-jeu-dans-les-programmes.html>

<sup>2</sup> ELGHOUALI, in le manuel scolaire : réalité et perspectives, p.11

<sup>3</sup> NEDIL Lamia, « Description du manuel scolaire de français de la 3<sup>ème</sup> année primaire (de sa conception à son application par les enseignants) : cas de l'école primaire des frères Bouzeguene, (Base 3), Tizi-Ouzou » Mémoire de Master , Université Mouloud MAMMARI (Tizi-Ouzou)

#### 4. Les compétences visées dans le primaire

Toutes les compétences sont visées dans le primaire parce que l'enseignement cherche d'enraciner le français en tant qu'un moyen de communication où l'élève sera capable de communiquer dans des différentes situations sans difficulté. Alors, la compréhension (orale et écrite) et la production (orale et écrite) sont concernées.

##### a- La production écrite <sup>1</sup>

La production écrite est un ensemble de stratégies organisées pour une résolution de problème. Elle est un moyen de communication qui éternise les messages.

Dans le primaire bien que l'enseignement se base en classe sur l'oral, nous trouvons dans le programme de la 3<sup>e</sup> année primaire les séances orales plus que celle des séances écrites, tandis que les productions écrites souvent plus important, surtout en 3<sup>ème</sup> année du primaire sont volumineuses. L'élève apprend les principes de la langue française pour écrire correctement les lettres tenues en crayon, position du cahier, du corps,...reproduire des lettres en respectant les normes d'écriture (forme des lettres, proportion des éléments, sens du traçage et ordre des étapes de réalisation)

Nous remarquons que, la production écrite en troisième année du primaire n'est pas intensive dans le programme car les élèves sont encore en train d'apprendre les principes de la langue française se présente sous la forme de reproduire des mots à partir des syllabes, des phrases utiliser une ponctuation simple. Produire un court énoncé en utilisant le vocabulaire acquis. Combiner un texte et son image (légende, titre) pour le montage d'un document.

Donc, cette compétence, renforce l'attention portée aux informations, ce qui permet à l'élève de mieux s'évaluer et organiser les données reçues. Les idées et les concepts sont mieux assimilés et la mémorisation sera facile

L'apprentissage de la langue française comporte sans doute une portion de difficultés, surtout chez les jeunes apprenants. Alors qu'écrire en langue française est un véritable souci pour les

---

<sup>1</sup> La production écrite expression écrite 3AP,4AP,peten 5AP <http://hisougueur.unblog.fr/2014/08/11/la-production-ecrite-expression-ecrite-en-3ap-4ap-et-en-5ap-2/> consulté le 11 mars 2023

élèves de 3ème année du primaire, car ils sont pauvres en vocabulaire, bagage linguistique et syntaxe.

### **b- La compréhension de l'écrit**

C'est une activité approfondie qui a une relation étroite avec la lecture selon laquelle l'apprenant comprend petit à petit le sens écrit. On apprend une langue afin de répondre à des besoins fondamentaux: chercher des informations, lire un document, communiquer avec les autres etc.

« Il s'agit d'apprendre à se faire comprendre et à comprendre l'autre, à comprendre et interpréter des énoncés ».<sup>1</sup>

En effet, comprendre l'écrit c'est comprendre ce qu'on lit .Or, le processus de compréhension de l'écrit n'est pas aussi simple qu'il paraît, car il nécessite à la fois un transfert d'information en langue maternelle, des connaissances linguistique en langue étrangère.

Selon D. Dubois la compréhension écrite est « l'ensemble des activités qui permettent l'analyse des informations revues en terme de classe d'équivalences fonctionnelles c'est à dire l'ensemble des activités mises en relation d'informations nouvelles avec des données antérieurement acquises et stockées en mémoire à long terme »<sup>2</sup>

L'acquisition de l'écrit en langue étrangère a besoin de multiples processus qui aident à développer des compétences lexicales, textuelles et syntaxiques propre à la langue cible. C'est à dire, l'apprenant doit faire une sorte de représentation mentale en reliant les connaissances implicites et explicites en même temps.

### **c- La production orale**<sup>3</sup>

Les nouvelles reformes scolaires mettent l'accent sur l'enseignement de l'oral, alors elles servent à développer les compétences orales chez les apprenants.

---

<sup>1</sup> Dubois. Danièle, « Quelques aspects de la compréhension du langage », 1979 [https://www.persee.fr/doc/bupsy\\_0007-4403\\_1976\\_hos\\_29\\_325\\_10823](https://www.persee.fr/doc/bupsy_0007-4403_1976_hos_29_325_10823)

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Khellas Souheil, Tlidjane Younes « Importance du jeu de rôle dans l'expression orale en classe de FLE, Cas 2ème année secondaire » Mémoire de Master, université de Larbi Ben M'hidi-Oum El Bouaghi, 2022 p. 12.

L'enseignement de l'oral est pour objectif de développer chez les jeunes apprenants la compétence de communication avec les autres dans des situations différentes.

Dans la séance de la production orale, l'élève investit ses acquis afin d'apprendre à réaliser une phrase ou un énoncé qu'aura reçu par un ou plusieurs auditeurs.

Après notre enquête, nous trouvons que, dans la 3<sup>ème</sup> année du primaire, la séance consacrée à l'expression orale ne dure que quelques minutes et que la prise de parole est souvent émise par l'enseignant qui ne donne pas la parole aux élèves qu'à travers les écrits oralisés ( la lecture des réponses écrites déjà réalisées par l'apprenant), nous voyons que, cela vu la pression du temps, et aussi l'incompétence des élèves à produire oralement.

Les élèves, dans la période du primaire, ont besoin des motivations pour enlever la timidité et la peur de cette nouvelle langue, ce qu'obligent les enseignants d'adopter des stratégies et des méthodes pour rendre l'élève capable d'exprimer ses pensées et ses idées.

#### **d- La compréhension orale**

J-P Robert, explique que la compréhension orale en didactique des langues est :

« L'opération mentale en décodage d'un message oral par un auditeur (compréhension orale) ou d'un message écrit par un lecteur (compréhension écrite). Cette opération nécessite la connaissance du code oral ou écrit d'une langue et celle des registres de discours des interlocuteurs ou des textes écrits »<sup>1</sup>

La compréhension orale est une compétence nécessaire que les nouvelles reformes concentrent sur laquelle et que l'élève a besoin pour créer une situation de communication avec les autres. Elle est une étape très importante dans l'acquisition du langage et la communication. De plus, cette étape précède l'expression orale. Car il faut comprendre l'énoncé avant de répondre aux questions posées par l'enseignant.

Pendant une séance de français, l'enseignant utilise le français pendant les explications de leçons. L'acquisition de la compréhension orale par l'élève permet à l'enseignant d'éviter le recours à la langue maternelle, et de fuir des méthodes traditionnelles.

C'est une compétence indispensable dans l'apprentissage d'une langue,

---

<sup>1</sup> J.-P. Robert, « la compréhension écrite : une compétence par la perception du texte, l'interprétation du texte et les stratégies de lecture » *Plume*, disponible sur [http://www.revueplume.ir/article\\_69511.html](http://www.revueplume.ir/article_69511.html) consulté le 19 mai 2023

---

## Les étapes de la séance de la compréhension orale<sup>1</sup>

### La pré-écoute

Au moment du pré écoute, l'apprenant est appelé à faire le point sur ses connaissances du sujet. C'est le moment où il se pose des questions, émet des hypothèses, fait des prédictions.

### L'écoute

C'est l'étape qui se déroule en deux phases ;

- 1- L'écoute attentive qui permet à l'apprenant de comprendre les documents écoutés d'une façon globale, en se basant sur les grandes lignes.
- 2- La compréhension détaillée du document écouté.

### L'après l'écoute

C'est l'étape au cours de laquelle, les apprenants partagent autant ce qu'ils ont compris que les stratégies qu'ils ont utilisées. C'est la phase où ils partagent leurs impressions et expriment leurs sentiments.

## 5. Le rôle interactionnel de l'enseignant dans classe FLE<sup>2</sup>

Depuis plusieurs années, le rôle du professeur n'a cessé d'évoluer avec le temps, l'apprentissage n'est plus seulement verticalement. La classe ne doit pas être un moment passif. Bien au contraire, l'élève doit être acteur de son apprentissage et l'enseignant y tient un rôle majeur. Il doit :

- ✓ Concevoir des séquences pédagogiques ;
- ✓ Faciliter l'apprentissage en aidant les apprenants dans leurs stratégies d'apprentissage ;

---

<sup>1</sup> Les étapes de la compréhension orale  
<https://www.studypool.com/documents/6708757/les-etapes-de-la-comprehension-orale>  
consulté le 23 mars 2023

<sup>2</sup> Enseignant la banque mondiale <https://www.banquemondiale.org/fr/> consulté le 1 mai 2023, Le rôle de de l'enseignant en classe de FLE <https://www.francepodcasts.com/2018/10/10/role-enseignant-classe-fle/> consulté le 05 mai 2023.

- ✓ Être une référence linguistique ;
- ✓ Répondre aux questions et trancher en cas de doute ;
- ✓ Animer la classe (donner la parole, mimer, etc.) ;
- ✓ évaluer le niveau des apprenants ;
- ✓ Utiliser le matériel pédagogique mis à disposition.

L'enseignant doit perpétuellement chercher à évoluer et à acquérir de nouvelles connaissances. Il doit aussi être capable d'améliorer son contenu, mais également son savoir-être pour améliorer son attitude vis-à-vis de son public

La responsabilité d'un enseignant ne se limite pas à enseigner. Son rôle consiste à aider les élèves à acquérir les compétences nécessaires pour résoudre des problèmes, analyser, se concentrer sur des tâches difficiles, développer une pensée créative, communiquer et travailler en équipe. Les enseignants ont la responsabilité de veiller à ce que tous les enfants, quelles que soient leurs difficultés et leurs aptitudes, puissent réussir leurs apprentissages et vivre une scolarité enrichissante.

Les systèmes éducatifs performants reposent sur des politiques permettant d'attirer, de préparer, de motiver et de soutenir les enseignants dans cette tâche difficile. Malheureusement, et en dépit de louables intentions, bien des pays n'y parviennent pas. Trop souvent, les élèves n'apprennent pas suffisamment en classe. Finalement, ils ne voient pas l'intérêt de poursuivre leurs études et quittent l'école, gâchant ainsi les années les plus propices au développement de leurs compétences. De ce fait, les gouvernements et la société auront puisé dans des ressources financières limitées sans atteindre les résultats d'apprentissage et la qualité de l'éducation dont ils ont besoin.

## **6. Les difficultés rencontrées par l'apprenant dans l'enseignement de FLE.**

« Difficulté » vient du latin « *difficultas* » qui signifie « obstacle, embarras » et de « *dys-facilis* » qui veut dire « aisé à faire ».

La difficulté scolaire est peu évidente à définir car elle est vaste et propre à chaque élève. Dans leur scolarité, tous les élèves ou presque ont à un moment une difficulté d'apprentissage.

En générale, les difficultés d'un élève à progresser dans ses apprentissages en relation avec les attentes du programme. Nous pouvons dire que les difficultés d'apprentissage sont des obstacles à l'apprentissage qui sont temporaires et qui sont en lien avec ce que la personne peut vivre.

L'élève peut trouver des difficultés en :

- ✓ lecture ou l'élève rencontre des difficultés dans la liaison, la ponctuation et le déchiffrement des syllabes.
- ✓ Expression orale l'élève n'arrive pas à construire une phrase simple et correcte et aussi à cause de plusieurs obstacles comme, la peur, la timidité et le manque de motivation par l'enseignant pour les réponses incomplètes, l'élève ne veut pas s'exprimer devant son enseignant et ses camarades.
- ✓ Grammaire l'élève n'arrive pas à structurer une phrase correctement.
- ✓ Lexique et vocabulaire, manque de termes, des expressions et des formules, et l'incapacité de varier les styles.

A côté de ces difficultés il y a des difficultés sociales qui positionnent l'élève dans ses relations aux autres à travers des dimensions : famille, culture et aussi la relation aux autres élèves, aux professeurs, au contexte d'apprentissage.

# *Chapitre II*

**Le rôle de jeu pédagogique dans une classe du FLE**

---

## Introduction

Les praticiens et les spécialistes cherchent des méthodes et des stratégies efficaces pour rendre la classe plus vivante et plus active et d'amener les élèves à pratiquer la langue d'une manière authentique.

Les nouvelles méthodologies (l'approche communicative et actionnelle) proposent des cadres plus ludiques comme exemple, le travail en équipe. En effet, elles encouragent l'interaction en classe pour mettre l'élève au centre du processus

Après les recherches fournies par les spécialistes, ils ont trouvé que les jeux sont parmi les méthodes les plus efficaces qui aident beaucoup l'élève pour briser la glace d'une autre façon, ils l'aident de créer une atmosphère convenable pour agir et interagir collectivement, sans oublier l'objectif principal de cette activité ludique qui est la motivation, alors qu'est-ce qu'un jeu ?

### 1. Qu'est-ce qu'un jeu

Le mot « jeu » vient du mot latin « *jocus* » signifiant « plaisanterie » ou « badinage ». <sup>1</sup>

Selon Larousse

*« Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu ».* <sup>2</sup>

Selon le Robert

*« Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure ».* <sup>3</sup>

A partir de ces deux définitions, nous pouvons dire que le jeu est une activité utilisée à des fins de divertissement.

Cette activité d'ordre psychique ou bien physique crée une dépense d'énergie décarrelée.

---

<sup>1</sup> Jeu. Avril 2023, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu#cite\\_note-2](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu#cite_note-2) consulté le 18 mai 2023

<sup>2</sup> Pierre LAROUSSE Dictionnaire *Larousse*, Paris, 2012. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887> consulté le 18 mai 2023

<sup>3</sup> Le Robert, *dictionnaire de français*, Edif, Paris, 2005, p.237

## **2. Pourquoi l'enfant joue-t-il<sup>1</sup>**

Le jeu est une activité innée générale, ce qui signifie qu'il est présent chez tout le monde, et le jeu chez les enfants est considéré comme l'une des activités les plus importantes que les enfants préfèrent, qu'ils préfèrent faire pendant des heures sans s'ennuyer, car il développe les compétences de communication et l'interaction avec la communauté externe pour lui, et augmente sa capacité de créativité, d'imagination et de compétence, et lui permet de s'exprimer correctement. C'est aussi un grand plaisir et un moment pour décharger l'énergie spéciale qui est en lui et il est difficile pour l'employer au bon endroit. Cependant, à travers le jeu, l'enfant découvre peu à peu les endroits appropriés pour décharger ces énergies, ce qui l'aide à résoudre les problèmes auxquels il est confronté dans la vie quotidienne. Intégré, c'est une exigence pour une vie psychologique normale et la santé mentale pour suivre le rythme de la croissance sociale, mentale, linguistique et émotionnelle.

### **a- Détente divertissement et enthousiasme**

Quand on pense au mot « jeu », la première caractéristique qui nous vient à l'esprit est l'aspect plaisant de cette activité. puisque le plaisir est une composante essentielle du jeu. Sans le plaisir, le jeu n'existe pas. Cette caractéristique est l'une des seules qui fassent l'unanimité dans les différentes théories tentant de cerner l'activité du jeu. Comme l'affirme Epstein-Zau (1996), le plaisir est le moteur de toute action ludique, alors que le déplaisir entraîne d'emblée une autocensure de l'exploration et freine l'activité de l'enfant. Puisque le plaisir est présent dans le jeu, l'enfant se trouve incité à poursuivre son activité et même à y mettre davantage d'effort.

### **b- Créativité**

Le jeu est une activité éducative produite la croissance de l'esprit, qui génère l'aspect créatif chez l'enfant, est considérée comme l'un des moyens les plus importants par lesquels sa croissance créative est connue, car le jeu est une ressource importante pour la connaissance de l'enfant, à travers laquelle il se découvre lui-même et le monde autour de lui, ainsi, il l'aide à développer son imagination, sa pensée et sa à parler, le jeu conduit également à la croissance physique, qui est la base du développement mental.

---

<sup>1</sup> Francine, Ferlande, *le modèle ludique*, bibliothèque nationale du Canada, 2003, p.15\_37.

### c- Composition personnelle

Le jeu travaille dans la formation de la personnalité de l'enfant, car il travaille sur sa créativité par divers moyens. Nouvelles activités d'études Mohamed Ahmed, 2010, p. : 3. ( Sur la chance de jouer avec des chances de jouer Flexibilité dans la pensée (Beretta & Previte, 1990, p. : 660. ( En accord avec le mouvement rapide et le progrès technologique, ils attirent l'attention sur l'étude du phénomène de l'évolution . Apprenez à connaître les l'innovation à La nécessité des enfants dictée par les mutations sociales et technologiques

### d- Découverte

Selon Vygotsky (1976), le jeu permet à l'enfant de donner un sens à une situation et d'approfondir la compréhension qu'il en a. Cette découverte du monde par le jeu a des effets évidents sur l'évolution des habiletés de l'enfant. Comme le mentionne Reilly (1974), l'enfant y développe un savoir-faire expérientiel qu'il pourra utiliser dans la vie quotidienne. Il y découvre quels sont les objets, les personnes, les événements qui l'entourent quels rapports ils entretiennent entre eux. À partir de cette connaissance des règles qui régissent son inonde environnant, il pourra développer des stratégies d'action — les siennes — lui permettant de composer avec l'inconnu et avec les diverses situations de la vie. Il apprend alors à interagir avec les objets et les personnes.

## 3. Le jeu pédagogique

« *L'enfant est un être qui joue et rien d'autre* »<sup>1</sup>

Parmi les méthodes et les stratégies qui envahissent les écoles et les établissements et même les centres d'apprentissages des langues est le jeu, en suivant cette méthode nous amenons les élèves à instruire en amusant.

Les jeux est une activité essentielle et primordiale dans la vie de l'enfant, c'est le moyen le plus efficace qui aide l'enfant à découvrir son univers.

Premièrement, nous citons à l'instar de B. Silverberg-Vellez que « *le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes* »<sup>2</sup>

<sup>1</sup> BODIN, Jean, L'enfant, librairie Encyclopédique, 1975, Bruxelles, p. 125.

<sup>2</sup> Silverberg-Villez, B. (1994). L'activité de jouer et ses conséquences dans l'apprentissage des langues. Thèse de doctorat. Université Paris III. p. 3

R. Callois, à ce sujet, il dit « *le jeu entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse.* ».<sup>1</sup>

Winnicott confirme que, le jeu existe comme espace « potentiel », c'est-à-dire comme une aire d'expérience, fondamentale pour le développement de la maturité de l'enfant (l'affectif, la bonne santé émotionnelle) et de l'acquisition de l'expérience culturelle (le cognitif, la capacité culturelle, 1975)<sup>2</sup>

D'après tous ces propos, l'utilisation des jeux en classe de FLE est essentielle car ils rendent l'élève motivé et actif. Nous pouvons les considérer aussi comme un moyen qui répond aux besoins de jeu de l'élève.

Apprendre le français en utilisant des jeux mis l'accent sur des points et des angles émotionnels et psychologiques chez l'élève.

#### 4. L'enseignant et le jeu pédagogique

L'enseignant est parmi les trois éléments essentiels dans le processus d'enseignement apprentissage. Il est le responsable de transporter les savoirs au troisième élément (élève), et pour cela il cherche toujours à des méthodes et des activités qui seraient aux portés de tous les élèves, et parmi ces activités les enseignants utilisent les jeux pédagogiques. Mais ici nous posons la question comment intégrer les jeux en classe ? Dans ce qui suit nous répondons à cette question.

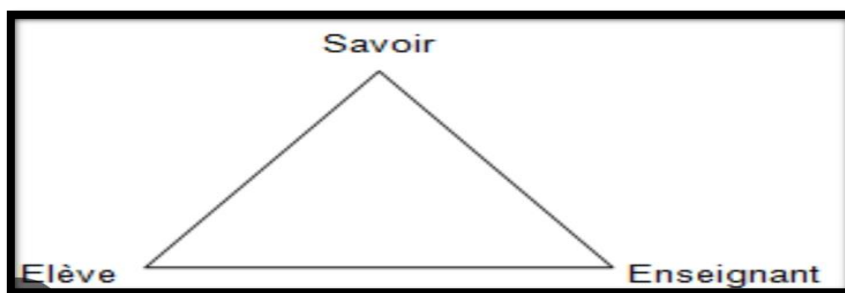


Figure N<sup>01</sup> : le triangle didactique

<sup>1</sup> Roger Caillois, Les Jeux et les Hommes, 1958

<sup>2</sup> Donald Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, 1975, réédité en folio, 2004

## 5. Le jeu facilite-t-il la tâche à l'enseignant ?

« L'enfant doit être émotionnellement stable pour se sentir impliqué dans le processus d'apprentissage. L'affectivité permet à l'élève d'approcher l'enseignant et les autres personnes impliquées et la lucidité est un partenaire qui collabore pour enrichir le processus d'enseignement-apprentissage. Lorsque l'enseignant donne la préférence à des méthodologies qui utilisent essentiellement des activités et des situations ludiques, on peut percevoir un plus grand intérêt de la part de l'élève ». <sup>1</sup>

En s'échappant de la méthodologie traditionnelle, les enseignants cherchent toujours des activités pour créer de l'interaction dans la classe. Ainsi, pour bien passer les connaissances visées sans faire recours aux langues maternelles restent les illustrations, les images et les jeux parmi les principaux supports.

Les jeux pédagogiques en s'aidant les élèves à comprendre leurs leçons et créer de la motivation et de l'interaction dans la classe, ils contribuent à aider l'enseignant. De plus, ils facilitent la tâche de l'enseignant à travers l'exposition des façons que les élèves adorent et qui seraient aux portées de tous les élèves : c'est l'objectif de l'enseignant.

## 6. Le jeu motive-t-il l'apprenant ?

« Rien n'est plus insondable que le système de motivation derrière nos actions » <sup>2</sup>

La motivation est tout ce qu'on a envie à faire. En partant de cette petite explication, et en la liant avec la nature de l'enfant (élève) qui aime jouer, nous pouvons dire qu'il est motivé pendant la séance. Il y a des indices qui montrent et confirment cela, comme exemple, l'engagement cognitif de l'élève, la participation et la persistance de l'élève où l'enseignant utilise les jeux montrent que les élèves sont motivés pendant la séance. <sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> LE RLE DE L'ENSEIGNANT DANS LA MÉDIATION DU JEU EN CLASSE <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/denseignement-et-dapprentissage> consulté le 19 mai 2023.

<sup>2</sup> Georg Christoph Lichtenberg, disponible sur <https://www.modele-lettre-gratuit.com/auteurs/georg-christoph-lichtenberg/citations/insondable-systeme-motivations-derriere-actions-26635.htm> consulté le 19 mai 2023

<sup>3</sup> VILLA, Clémence, « les effets des jeux sur la motivation et les apprentissages en sciences physiques et chimiques » mémoire de Master université JOSEPH Fourier, France 2015. Disponible sur <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01274720/document> consulté le 19 mai 2023.

## 7. L'approche ludique <sup>1</sup>

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation parfaite de l'apprentissage car un moment d'une situation d'apprentissage l'enseignant trouve des complexités pour faire comprendre à ces élèves des connaissances un peu complexes

Dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif qui est la compréhension. De plus, l'adaptation et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage.

L'approche ludique est une approche qui favorise le recours à des activités ludiques pour stimuler l'apprentissage des élèves. Elle considère comme le jeu a une source de motivation et de plaisir pour l'élève. Par conséquent, il rend plus actif afin de construire lui-même son apprentissage. En d'autres termes, il permet d'encourager le développement émotionnel, cognitif, social, intellectuel de l'élève. Par ailleurs, cette pédagogie encourage les élèves les plus timides à participer en tant qu'acteur aux divers jeux qui lui sont proposés encore la pédagogie par jeu présente aussi des avantages aux professeurs.

Ainsi, ils peuvent différencier leur pédagogie et adapter aux différents de leurs élèves. Par ailleurs, pour eux, le jeu constitue un outil sur lequel ils peuvent se reposer pour aborder des notions plus complexes. L'intégration du jeu en classe dans votre plan de cours offre un moyen simple de motiver nos élèves et de les encourager à tirer parti de leur créativité et de leur imagination. La pédagogie par jeu constitue un élément crucial au développement physique, intellectuel et social chez l'élève.

Alors, le jeu a sa place dans l'école. L'apprentissage exige de l'effort de la part des élèves rigueur, et concentration. C'est pourquoi les enseignants doivent avoir recours au jeu quand celui-ci contribue à faire progresser leurs élèves.

---

<sup>1</sup><https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/amp/> consulté 29/05/2023.

## 8. L'intégration du jeu en classe<sup>1</sup>

Les jeux offrent à l'élève la capacité de s'engager vivement et intensivement avec imagination et créativité avec son entourage, avec les jeux les élèves peuvent construire, agir, découvrir, imaginer, etc. et pour intégrer les jeux dans une classe de FLE d'une manière facile, nous inspirons, à travers notre recherche, cinq étapes à suivre :

### a) Commencer par la fin

Nous parlons ici de l'obligation de déterminer un but final à atteindre, ce but répond aux besoins et aux attentes déjà soulignés par les concepteurs du programme et aussi répond à ces questions, qu'est-ce que les élèves devront connaître ? et dans quoi doivent-ils être compétents ?

### b) Ne pas oublier le cerveau

Nous parlons ici du processus cognitif, les savoirs et les connaissances que les enseignants devraient partager avec leurs élèves. (la création, la compréhension, l'analyse et la mémorisation) Certainement, nous parlons ici de connaissances et de savoirs liés au but pédagogique final.

### c) Choisir un jeu

Une fois le but final et le processus cognitif clairement identifiés, c'est le temps de choisir un type de jeu qui garantit le bon cheminement de la séance et qui répond à l'objectif principal.

### d) Développer un jeu

Après avoir choisi le jeu à intégrer, il faut déterminer soit d'opter un jeu déjà existé ou de créer un. (La création d'un jeu peut devenir un projet de classe)

### e) Jouer

Il n'est pas nécessaire d'avoir un environnement complet pour bénéficier des avantages de cette approche en classe, mettre des défis dans le processus d'apprentissage est déjà un élément de jeu qui peut motiver l'élève. Il n'y a aucune limite pour l'imagination et la créativité.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Sébastien Wart, 5 étapes pour intégrer le jeu en classe, le 25 octobre 2013. Disponible sur <https://ecolebranchee.com/5-etapes-pour-integrer-le-jeu-en-classe/>, consulté le 19 mai 2023

---

## 9. Les conditions nécessaires au bon déroulement du jeu<sup>1</sup>

Le jeu comme un outil pédagogique présente plusieurs avantages.

Mais en doit encore prendre en compte certaines contraintes qui font que le choix de certains jeux ne serait pas judicieux.

### a) la gestion du groupe et des équipes

L'ambiance de jeu crée une agitation qui peut limiter la concentration de certains apprenants qui peut même en perturber les autres.

La mise en place de certains jeu peut nécessiter la constitution de groupes il faut intervenir dans leur constitution si on laisse les élèves constituer eux même leurs équipes cela peut faire un grand bruit ou créer des équipes trop hétérogène, ce qui n'est pas profitable aux apprenants en difficultés. L'enseignant dans ce cas doit intervenir .Donc, ce qui est important pour que le jeu réalise son objectif pédagogique.

### b) La gestion du temps

Gérer la durée d'une séance de jeu n'est pas être facile. En général, il y a plusieurs facteurs qui interviennent.

La motivation des élèves et leur état d'agitation peuvent également influencer le temps réservé à une séance de jeu. Il est donc nécessaire pour l'enseignant de prendre en compte tous les paramètres pouvant influencer la mise en place d'une séance de jeu pour que celle-ci ne perde pas sa valeur éducative et pédagogique.

### c) La gestion du matériel

En trouve des jeux qui peuvent être mis en place rapidement. Et d'autres peuvent nécessiter un matériel particulier qui peut être cher, par exemple le jeu nécessitant un ordinateur.

---

<sup>1</sup> Rahal Kenza, « les activités ludique en classe de FLE: pour l'amélioration des compétences orthographiques cas des apprenants de 1ère AM en Algérie », Mémoire de Master, université Mohamed khider- Biskra, 2015.

**d) Le choix des jeux**

Si un jeu bien conçu est un bon outil pédagogique, il ne faut pas qu'il soit répété plusieurs fois, parce qu'il peut perdre son efficacité, (l'ennui est ennemi de l'enfant).

Enfin, l'enseignant serait dans certains cas contraint d'imposer aux élèves à jouer. Ce qui semble ne pas avoir de sens.

**10. La classification des jeux pédagogiques en classe du FLE<sup>1</sup>**

Les jeux pédagogiques ne sont pas comme les autres jeux, où le temps et même le choix du jeu sont imposés par l'enseignant, le jeu pédagogique a un objectif bien déterminé à atteindre, il donne et partage le plaisir intrinsèque. Ce dernier est orienté vers un but.

**a) Le jeu linguistique**

Ce type de jeu permet aux élèves d'apprendre la langue commençant des lettres à la construction des phrases et des énoncés, c'est un moyen très efficace pour contrôler les difficultés de mémorisation, de conjugaison, de grammaire, etc. Il y a quelques jeux utilisés dans l'apprentissage de langue tels que les charades, les devinettes, les jeux de mots croisés, etc.

**b) Le jeu communicatif**

Parmi les principaux objectifs d'apprendre une langue c'est de réaliser une situation de communication, le jeu communicatif est une stratégie d'apprendre une langue en communiquant avec les autres, cela veut dire que l'élève apprend en communiquant avec ses camarades et ses professeurs, c'est une meilleure façon d'appliquer et de pratiquer la langue. Avec ce type de jeu l'élève apprend petit à petit à s'exprimer comme exemple le jeu de rôle.

Il s'exprime selon Sabine De Greave, par des mimiques, des gestes, des attitudes, des cris, des langues verbales.

**c) Le jeu de créativité**

L'utilisation de jeu créatif crée chez les élèves un esprit de créativité pendant l'utilisation de la langue et la possibilité d'imaginer une situation de prononciation, par exemple donner à chaque élève une photo et lui donner le temps de réfléchir et

---

<sup>1</sup> MERKACH, Imen, « Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE ( français langue étrangère ) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants », mémoire de Master, université Mohammed Kheider, Biskra. 2011

d'imaginer une histoire à partir la photo, cela rend l'élève amusant et motivant et créatif.

#### **d) Le jeu culturel**

C'est une source d'enrichissement culturel pour les enfants, il permet aux élèves de découvrir leur propre monde et le monde des autres, il augmente chez l'élève la capacité d'absorber l'information verbalement.

### **11.L'apport du jeu pédagogique en classe de FLE <sup>1</sup>**

L'apport de jeu ludique de nombreux chercheurs et psychologues ont souligné l'importance d'utiliser des jeux éducatifs pour les élèves, en raison de ses nombreux avantages qui en font parmi les moyens efficaces pour améliorer la processus d'enseignement et d'apprentissage, et parmi ces avantages, on trouve les suivants( Nous pouvons résumer les avantages des activités ludiques avec ces quelques points) Le jeu ludique permet :

- ✓ l'élève participe positivement à l'acquisition de l'expérience ;
- ✓ l'apprentissage s'accompagne d'un processus de jouissance de l'expérience ;
- ✓ le jeu est une méthode pédagogique qui apporte des concepts aux enfants et les aide à comprendre le sens des choses ;
- ✓ le jeu est une manière sociale d'enseigner aux enfants les règles de comportement, les modes de communication, l'adaptation et la représentation des valeurs sociales ;
- ✓ accédant cette activité capture les sentiments de l'apprenant, et conduit à un intérêt et une concentration accès facilitant pratiqué. par conséquent, l'organisation des processus d'apprentissage par le jeu permet à l'apprenant de se bénéficier de plusieurs avantages ;
- ✓ Rendre les matières scolaires attractives, ce qui augmente la motivation des élèves apprendre ;
- ✓ transformer les expériences tangibles ;
- ✓ Donner aux élèves la possibilité d'utiliser plus d'un mot pendant l'apprentissage ;

<sup>1</sup> BOUMAZA Houda « L'apport du jeu éducatif dans l'acquisition D'une compétence orale en classe de FLE, Cas des élèves de 4ème A.P.Ketfa Mohammed Biskra » Mémoire de master, UNIVERSITE MOHAMED KHIDER –BISKRA,2021 p. 22, 23 .

- ✓ Réduire l'écart entre les candidats et les retardataires dans la réussite scolaire dans trimestre ;
- ✓ créer à l'élève l'esprit de compétition et de victoire ;
- ✓ Développer l'amour des élèves pour le visionnement, l'exploration et l'étude ;
- ✓ Apporter de la joie et du divertissement, en éliminant le travail scolaire de routine, et rendez l'éducation plus amusante.

## **12. Les points forts et les points faibles des jeux<sup>1</sup>**

Le jeu ludique est l'un des outils pédagogiques modernes les plus importants grâce aux plusieurs caractéristiques suivantes :

- ✓ La motivation d'apprentissage des élèves augmente parce que le jeu est une tendance innée de l'apprenant ;
- ✓ Participation positive de l'apprenant à l'apprentissage car le jeu pédagogique apprend aux enfants à coopérer, à accepter l'échec et à respecter les autres ;
- ✓ Le jeu est un processus amusant et l'un des moyens les plus intéressants et attrayants. ;
- ✓ Le jeu est le moyen d'apprentissage le plus important par lequel les individus interagissent les uns avec les autres, ce qui renforce les relations sociales, améliore la confiance en soi et réduit la peur et l'isolement ;
- ✓ Par le jeu, l'apprenant se débarrasse des pressions psychologiques qui lui incombent des pratiques éducatives ou de socialisation.

La multiplicité des avantages des jeux éducatifs ne signifie pas qu'ils soient dépourvus de certains défauts, qui peuvent parfois être évités :

- ✓ Difficulté à comprendre les consignes nécessaires à la mise en place du jeu, surtout s'il est long ;
- ✓ Difficulté à mettre en place le jeu avec le grand nombre de classes. ;
- ✓ Les coûts élevés des jeux pédagogiques, en particulier ceux qui sont achetés.
- ✓ les élèves ne se concentrent pas sur les concepts car ils sont préoccupés par le jeu ;

---

<sup>1</sup> Le pédagogique par le jeu «avantages et inconvénients »  
<https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/> ,consulté le 05 avril 2023

- ✓ Mouvement et bruit qui peuvent accompagner ce type d'enseignement. De ce fait, l'enseignant doit accepter cela afin de ne pas gâcher le plaisir de jouer pour les élèves.

# *La partie pratique*

# *Chapitre III*

**Présentation du corpus et des méthodologies adoptées**

## **Introduction**

Nous avons consacré ce chapitre pour présenter l'échantillon ciblé et les méthodologies adoptées pendant cette recherche.

Nous nous sommes rendus dans certains primaires pour assister à la leçon de compréhension orale, dans le but de savoir et de connaître, est ce que les enseignants de 3<sup>ème</sup> année du primaire ont utilisé les jeux pédagogiques en classe, et nous avons partagé un questionnaire aux enseignants de ce niveau.

Au primaire de **CHOCHAN SOLTANI à El Bayadha**, nous avons assisté à une séance de compréhension orale pour observer le déroulement de la leçon en utilisation des jeux pédagogiques.

## **Objectif de la recherche**

La réalisation d'une situation de communication en langue étrangère présente un grand défi pour les élèves. C'est pour cela les enseignants cherchent toujours à des stratégies, méthodes et supports pour faciliter l'apprentissage.

L'objectif de notre recherche est de savoir est-ce que les enseignants ont considéré que le jeu pédagogique est un bon support qui facilitera l'apprentissage, et quel rôle joue les jeux pédagogiques pendant la séance de la compréhension orale.

## **Type de recherche**

Pour bien réaliser la partie pratique qui soit bien ajustée et bien précisée, nous avons choisi deux outils d'investigation, l'un est d'assister à une séance de la compréhension orale où l'enseignante a utilisé les jeux pédagogiques et le deuxième outil, est d'avoir distribué aux enseignants de 3<sup>ème</sup> année primaire un questionnaire pour collecter le maximum des informations sur les suggestions et les avis des enseignants de ce niveau.

## **Lieu et participants à la recherche (l'échantillon)**

Comme nous avons déjà cité, nous avons entamé deux outils d'investigation, l'un est l'observation qui s'est déroulée dans le primaire de **CHOCHAN SOLTANI à El Bayadha** dans une classe de 3<sup>ème</sup> année du primaire, la durée de l'observation était 45 min où l'enseignante a présenté une séance de la compréhension orale.

Deuxième outil était le questionnaire version numérique (à travers Google Forms). Cette méthode décrite est une manière pratique pour collecter les informations et à côté d'être flexible et moins coûteux, elle garantit l'anonymat total des personnes questionnées, cela diminue la pression et les rend à l'aise pendant la réponse. Nous avons partagé ce questionnaire à un nombre considérable des enseignants de ce niveau.

### **L'observation**

Nous avons choisi une séance du projet 2, séquence 1 « la famille » où l'enseignante a utilisé le jeu de rôle.

L'enseignante dit qu'elle a l'habitude de faire des jeux pédagogiques, et que les jeux pédagogiques l'aide bien pendant la séance. Les élèves ne prennent pas beaucoup de temps pour bien comprendre le déroulement du jeu, ainsi, ils étaient impatients d'avoir commencé la leçon.

Il faut citer que les jeux pédagogiques n'existent pas dans le programme mais c'est de la créativité de l'enseignant.

**La grille d'observation**

degré critère	Elevé	Moyen	Faible
Les élèves aiment-ils le jeu ?	X		
Est-ce que les élèves sont-ils motivés ?	X		
Les élèves participent-ils lors de la séance ?		X	
Les élèves se plaisent-ils avec le jeu ?	X		
L'élève arrive-t-il à comprendre la leçon		X	
L'enseignant rencontre des difficultés pendant l'explication des jeux			X
L'élève apprend-t-il bien en jouant		X	

# *Chapitre IV*

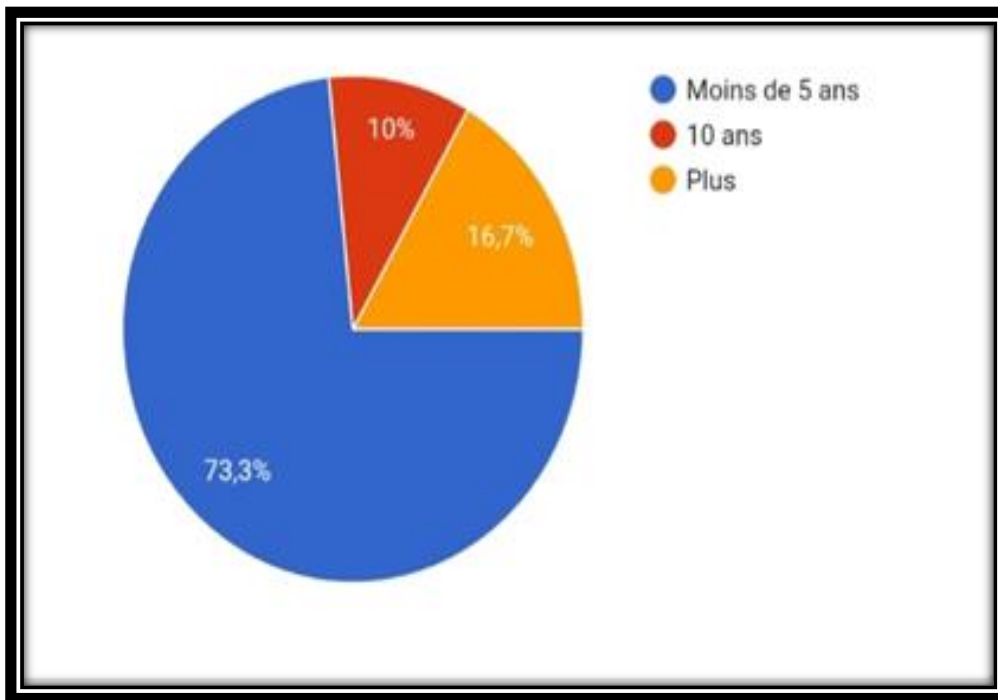
**Analyse et interprétation des résultats du questionnaire.**

Nous avons élaboré ce questionnaire pour enrichir et développer les informations mises dans la partie théorique, et bien sûr pour confirmer nos hypothèses proposées. Ce questionnaire était distribué à travers ce lien : <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfSVHTfbyuDh6OIIXm4wXJSCroROjdUXWxMg8yrOt3e4bt2Bw/viewform?embedded=true>

Il contient 13 questions, destiné à 30 enseignants de 3<sup>ème</sup> année du primaire. Certainement que ces réponses contribueront à l'enrichissement de notre enquête.

Après avoir distribué ce questionnaire, nous avons collecté ces informations et réponses que nous analysons comme suit :

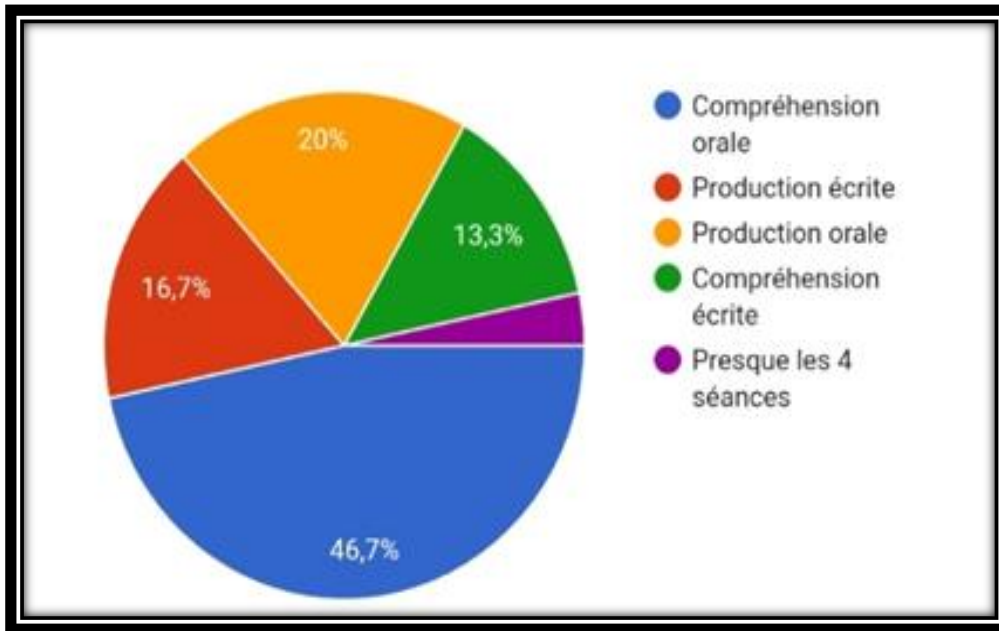
### 1. Vous enseignez depuis ?



A travers les réponses collectées, nous remarquons que la plupart des réponses montrent que les enseignants ont moins de 5 ans de carrière.

Cette divergence de statuts et de nombre d'année d'expérience des enseignants, nous aide certainement de collecter des points de vue différents par rapport notre thème de recherche et d'assurer plus de pertinence à notre étude.

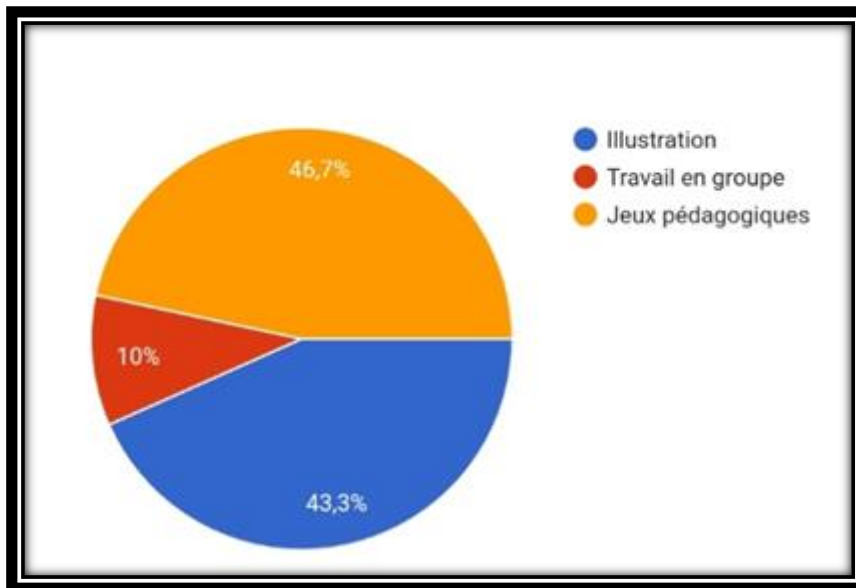
## 2. Vos élèves confrontent des difficultés lors de la séance de



Nous observons que la plupart des réponses sont concentrées approximativement dans toutes les compétences mais avec des pourcentages différents. Par ailleurs, nous observons que les réponses les plus élevées concentrent sur la compréhension et la production orale.

Les enseignants confirment qu'ils ont rencontré des difficultés dans l'oral comme dans l'écrit, et que leurs élèves confrontent des difficultés surtout dans la compréhension orale et la production orale, cela montre que ces deux compétences sont parallèles. Pour produire, il faut comprendre.

**3. Que faites-vous pour faciliter la leçon à vos élèves lors de la leçon de la compréhension de l'oral ?**

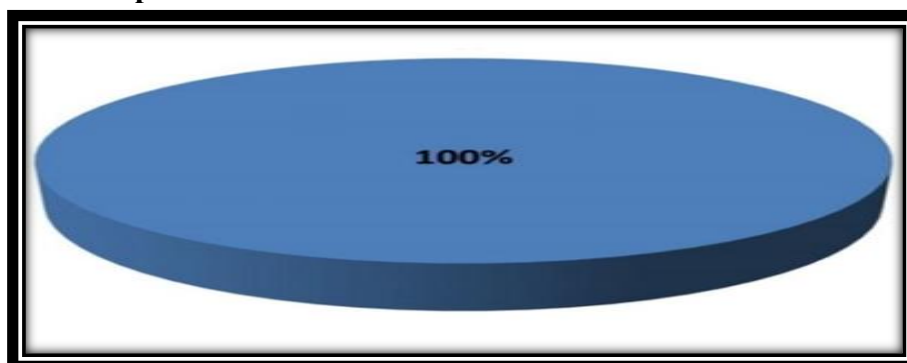


L'objectif de cette question est de savoir les différents manières et supports utilisés par l'enseignant pour faciliter la leçon.

Dans cette question, nous remarquons que le pourcentage de l'utilisation des jeux pédagogiques et les illustrations sont presque égale.

Nous constatons que dans la classe de la 3<sup>ème</sup> année du primaire les enseignants considèrent le jeu comme une meilleure méthode et un meilleur support pour réussir la leçon pour les élèves de la 3<sup>ème</sup> année du primaire.

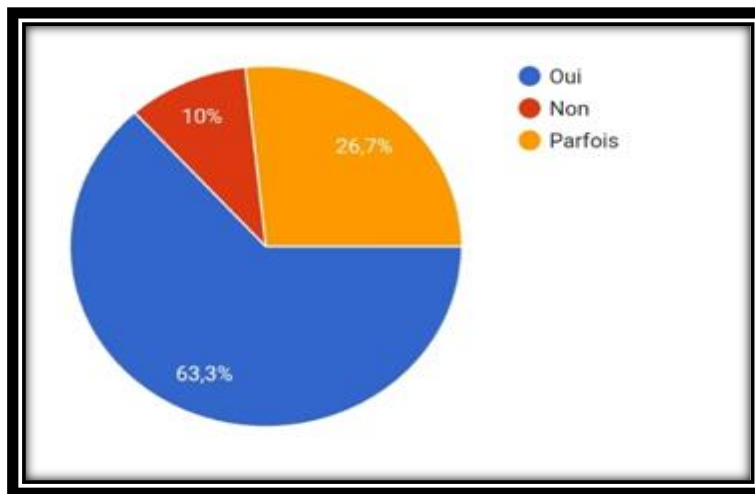
**4. Quel est votre avis sur l'utilisation des jeux pédagogiques pendant la séance de la compréhension de l'oral ?**



Nous posons cette question pour connaître, est-ce que les enseignants connaissent-ils le jeu pédagogique ainsi pour prendre leurs avis sur l'utilisation des jeux. D'après les réponses obtenues (citées dans les annexes), nous observons que la totalité des enseignants sont avec l'utilisation du jeu en classe et ils ont des réponses positives.

A travers les réponses collectées, nous pouvons dire que les jeux pédagogiques est une méthode efficace qui facilite le processus d'enseignement /apprentissage.

**5. le programme ne contient pas des jeux ludiques, mais pouvez-vous didactiser des jeux en adéquation avec les leçons ?**



L'objectif de cette question est de savoir le degré de la créativité chez les enseignants et aussi pour savoir est-ce que les enseignants sont capables de didactiser les activités en jeu avec la leçon de la compréhension de l'oral.

Nous remarquons que, la majorité des enseignants ont répondu par « oui » et « parfois » et 10% ont répondu par « Non ». Nous pouvons dire que la plupart des enseignants sont capables de transformer les activités en jeu. Cela veut dire que les activités permettent aux enseignants et aux élèves d'être créatifs et d'ajouter des touches de leur part. Aussi, les élèves dans cette année (3ème année du primaire), ont besoin des jeux à cause de leurs natures corporelles qu'aiment le divertissement, la détente et l'enthousiasme, cela a dû l'enseignant à intégrer les jeux.

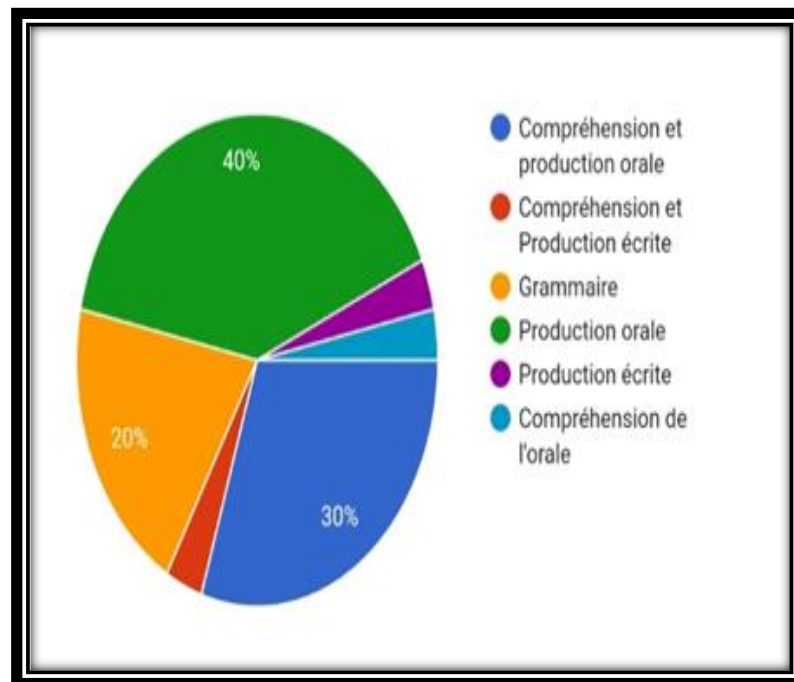
### 6. Comment intégrez-vous les jeux pédagogiques ?

Nous posons cette question pour connaître comment les enseignants intègrent le jeu. Et aussi est-ce qu'ils ont une idée sur les étapes de l'intégration.

D'après les réponses obtenues (citées dans les annexes), nous observons que chaque enseignant utilise une méthode selon sa propre manière.

Nous remarquons que les enseignants appliquent des jeux pédagogiques en adéquation avec la leçon, mais ils n'avaient pas de méthodes claires sur les étapes de l'intégration des jeux. Cela peut être à cause de l'absence de l'intégration officielle des jeux ludiques dans le programme.

### 7. Dans quelle séance préférez-vous l'utilisation des jeux pédagogiques ?



L'objectif de cette question, c'est connaître dans quelle séance l'enseignant préfère utiliser le jeu et aussi dans quelle séance l'utilisation de jeu sera convenable selon lui.

Nous observons que la majorité des réponses des enseignants sont « production et compréhension orales ».

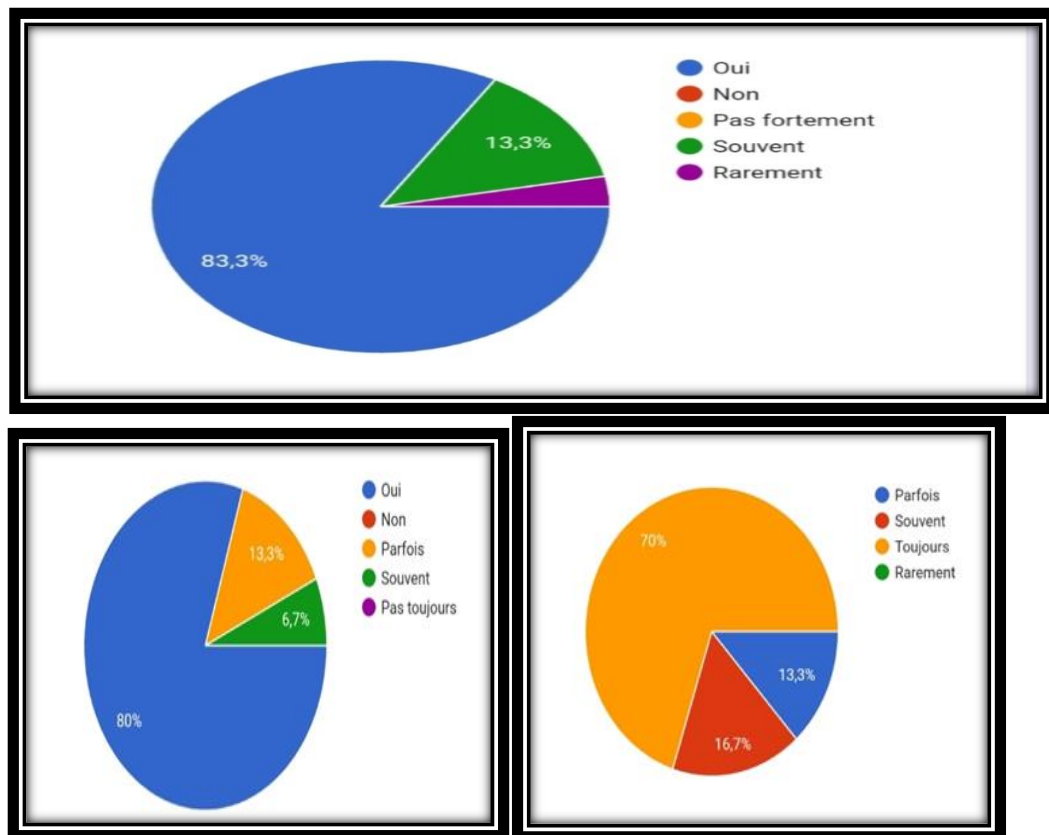
Pour réaliser une situation communicationnelle orale réussie, il faut que l'élève comprenne ce qu'il écoute pour bien produire des réponses orales. Ainsi, pour motiver

l'élève à réaliser ces deux habilités (écouter, parler), il faut utiliser une méthode qui est en adéquation avec sa composition naturelle et sa capacité cognitive. Les jeux pédagogiques seront donc le meilleur support.

**8. Les jeux ludiques motivent-ils les élèves ?**

**9. Les jeux favorisent-ils la pensée chez l'élève ?**

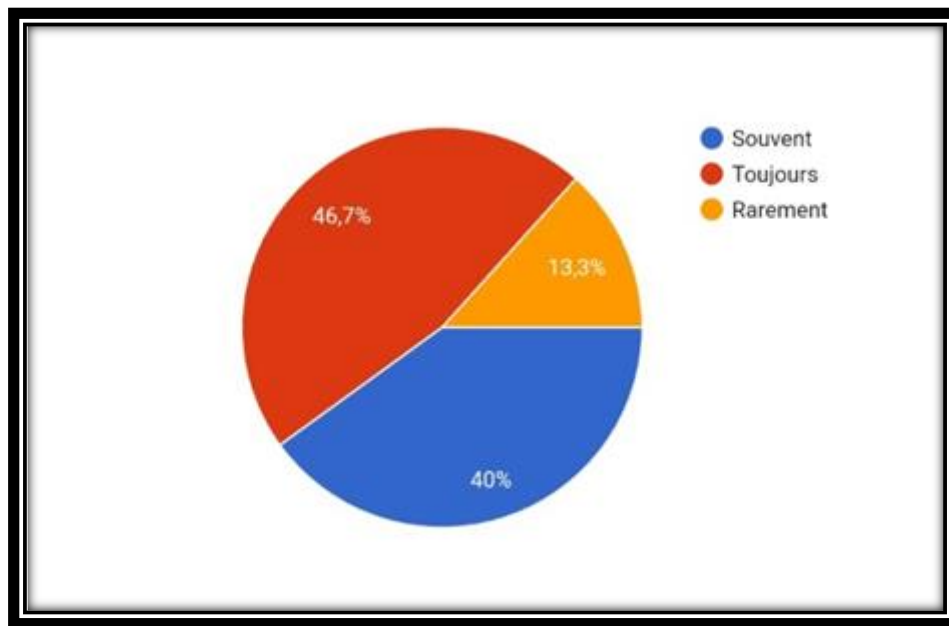
**10. Les jeux facilitent-ils la tâche à l'enseignant ?**



L'objectif de ces questions est de connaître le rôle des jeux pédagogiques en classe.

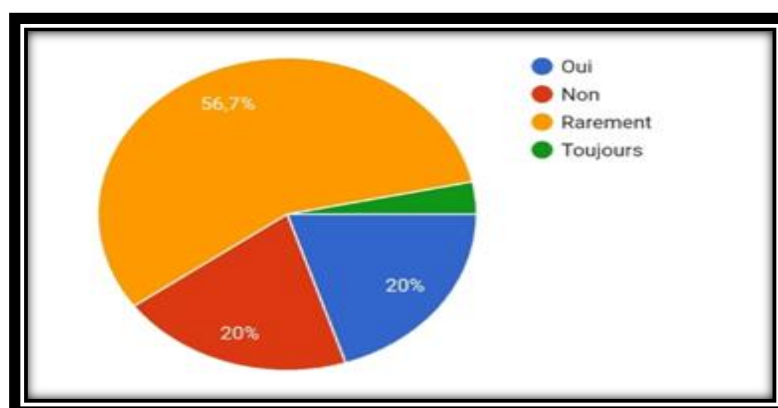
Nous constatons que la majorité des enseignants confirment que les jeux pédagogiques d'une part, développent la pensée de l'élève, et d'autre part, aide l'enseignant pendant la leçon.

Par conséquent, nous pouvons dire que les jeux pédagogiques créent de la motivation chez les élèves, cela les aide à développer leurs pensées et leurs façons de réfléchir. Evidemment, cela apporte de l'aide à l'enseignant pendant sa leçon.

**11. Y-a-t-il une différence entre une séance avec jeu et une séance sans jeu**

L'objectif de cette question est de faire une comparaison entre une séance avec jeu et une séance sans jeu. Nous remarquons que la plupart des enseignants enquêtés trouvent qu'il y a une différence entre une séance avec ou sans jeu.

Nous pouvons dire que les jeux pédagogiques présentent un ajout et un grand rôle pour les élèves et les enseignants.

**12. Trouvez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux pédagogiques lors de la séance de la compréhension de l'oral ?**

Nous posons cette question pour connaître les côtés faibles du jeu qui pousse l'enseignant à éviter l'utilisation des jeux pédagogiques lors de la séance de la compréhension de l'oral.

Nous observons que la majorité des réponses sont « rarement » et 20% sont « oui ». Par contre 20% voient que les jeux présentent des difficultés pendant la séance.

Nous pouvons dire que les jeux présentent des effets positifs (pour la majorité des enseignants) et d'autres négatifs. L'utilisation des jeux pédagogiques dans la classe présente des obstacles lors de sa pratique. Cela renvoie, peut-être, à l'absence des jeux pédagogiques dans le programme et aux enseignants qui n'avaient pas une méthode claire et réussite, car les jeux pédagogiques dépendent d'une méthode correcte et bien étudiée.

### **13. Que pensez-vous sur l'intégration des jeux ludiques dans le programme ?**

Nous posons cette question pour connaître les avis des enseignants sur l'intégration des jeux pédagogiques dans le programme.

D'après les réponses obtenues (citées dans les annexes), nous remarquons à travers les réponses que le grand nombre des enseignants enquêtés est avec l'intégration de jeu dans le programme, parce que les jeux facilitent le processus de l'enseignement. Ainsi, ils aident les apprenants au niveau de la compréhension orale, les motivent et enrichissent leurs façons de pensée. L'intégration des jeux pédagogiques dans le programme présente pour les enseignants un élément crucial que leurs aide pendant le processus enseignement/apprentissage.



# **Conclusion générale**

Notre recherche est pour objectif de savoir l'apport des jeux pédagogiques dans l'enseignement du français, ainsi de savoir l'utilité et l'importance de cette stratégie, et est-ce que les enseignants l'abordent comme un support pédagogique qui l'aide pendant la leçon, et encourage les élèves à participer et les rend motivés ?

Dans nos écoles, nous observons qu'il y a une majorité des enseignants utilise les jeux pédagogiques pendant la leçon, vu les difficultés rencontrées par les élèves pendant le processus d'enseignement de français, car le jeu pédagogique a une grande influence sur le processus d'enseignement/ apprentissage du français. Ils aident l'enseignant à créer une atmosphère favorable pour les élèves, cela renforce chez l'élève l'envie d'apprendre une langue étrangère. Au cour de notre recherche, nous avons essayé de voir, comment les enseignants intègrent le jeu dans la classe, et est-ce que les enseignants voient que les jeux pédagogiques sont un bon support qui leurs aide lors la leçon et surtout lors de la séance de la compréhension orale, et qu'ils valent le temps et l'effort qu'ils demandent (parce que l'intégration des jeux lors de la séance dépend une didactisation pour les rendre en adéquation avec les cours). Cela nous amène à poser la question suivante :

Quel rôle joue-t-ils les jeux pédagogiques lors de la compréhension orale ?

Pendant notre recherche, nous avons essayé de répondre à cette question. Et pour ce faire, nous avons élaboré ce travail qui contient deux grandes parties, l'une est théorique et l'autre est pratique. Dans la partie théorique, nous avons évoqué quelques notions de base liées aux jeux pédagogiques. Et dans la seconde partie, nous avons fait notre enquête en adoptant deux outils d'investigation, l'un est l'observation, ou nous avons assisté à une séance de compréhension orale, dans le primaire de CHOCHAN SOLTANI à EL BAYADHA, ou l'enseignante a utilisé les jeux pédagogiques. Et le second outil est le questionnaire. Nous l'avons réalisé à travers (google forms ) version numérique, ce questionnaire contient 13 questions adressées aux enseignants de 3<sup>ème</sup> année primaire, dont trente (30) enseignants ont répondu.

Dans notre recherche, nous intéressons au jeu pédagogique au service de l'enseignement de français langue étrangère (la séance de la compréhension de l'oral). Au cycle primaire cas des élèves 3<sup>ème</sup> année primaire à EL oued. Notre but est de développer la pédagogie par jeu dans le cadre de la didactique de langue française.

Après notre recherche, nous pouvons dire que, le jeu pédagogique est une activité nécessaire au développement de l'élève. En effet, le plus important dans le jeu pédagogique est la recherche de plaisir c'est en sens qu'il est un outil pédagogique efficace où les élèves sont motivés avant tout par plaisir de jouer, aussi le désir de gagner. Alor, il développe sa personnalité ses capacités et ses connaissances comme il peut développer ses compétences intellectuelles et son imagination. Plus qu'il joue et plus s'exerce, il apprend à trouver des solutions à des situations problèmes. L'enseignant se sert du jeu pour amener l'enfant à s'exprimer, à participer en groupe, ainsi que à faire progresser sa logique et sa créativité, le jeu pédagogique apparait donc ici comme un outil précisément approprié à l'apprentissage scolaire. Alors, nous pouvons confirmer que tous les enseignants peuvent d'innover leurs pratiques et d'améliorer leurs résultats en intégrant les jeux pédagogiques.

# *Références bibliographiques*

### **Les ouvrages**

BODIN, Jean, L'enfant, librairie Encyclopédique, 1975, Bruxelles, p. 125.

Roger Caillois, Les Jeux et les Hommes, 1958

ELGHOUALI, in le manuel scolaire : réalité et perspectives, p.11

Ministère de l'éducation Nationale, *plans annuels Français 3 années primaire*, P.4 ,2018.

Ministère, la constitution algérienne, la loi, N 08, article 10, le 23 janvier 2008.

### **Les dictionnaires**

J.-P. Robert, « la compréhension écrite : une compétence par la perception du texte, l'interprétation du texte et les stratégies de lecture » *Plume, disponible sur* [http://www.revueplume.ir/article\\_69511.html](http://www.revueplume.ir/article_69511.html) consulté le 19 mai 2023

Le Robert, *dictionnaire de français*, Edif, Paris, 2005, p.237

Pierre LAROUSSE Dictionnaire *Larousse*, Paris,

2012. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887> consulté le 18 mai 2023

### **Les articles**

Donald Winnicott , *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, 1975, réédité en folio, 2004

Francine, Ferlande, *le modèle ludique*, bibliothèque nationale du Canada, 2003, p.15\_37.

Mise en œuvre pédagogique des rythmes scolaires pour la réussite des élèves, des repères pour aider les équipes. Programmation et progression quelle différence, Dijon académie direction des services départementaux de l'éducation nationale cote – d'or, éducation nationale.

### **Les thèses de doctorat**

Silverberg-Villez, B. (1994). L'activité de jouer et ses conséquences dans l'apprentissage des langues.

Thèse de doctorat. Université Paris III. p. 3

### **Mémoire master**

BOUMAZA Houda « L'apport du jeu éducatif dans l'acquisition D'une compétence orale en classe de FLE, Cas des élèves de 4ème A.P.Ketfa Mohammed Biskra » Mémoire de master, UNIVERSITE MOHAMED KHIDER –BISKRA,2021 p. 22, 23 .

- Khellas Souheil, Tlidjane Younes « Importance du jeu de rôle dans l'expression orale en classe de FLE, Cas 2ème année secondaire » Mémoire de Master, université de Larbi Ben M'hidi-Oum El Bouaghi, 2022 p. 12.
- MERKACH, Imen, « Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE ( français langue étrangère ) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants », mémoire de Master, université Mohammed Kheider, Biskra. 2011
- NEDIL Lamia, « Description du manuel scolaire de français de la 3ème année primaire (de sa conception à son application par les enseignants) : cas de l'école primaire des frères Bouzeguene, (Base 3), Tizi-Ouzou » Mémoire de Master , Université Mouloud MAMMERI (Tizi-Ouzou)
- Rahal Kenza, « les activités ludique en classe de FLE: pour l'amélioration des compétences orthographiques cas des apprenants de 1ère AM en Algérie », Mémoire de Master, université Mohamed khider- Biskra, 2015.
- VILLA, Clémence, « les effets des jeux sur la motivation et les apprentissages en sciences physiques et chimiques » mémoire de Master université JOSEPH Fourier, France 2015. Disponible sur <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01274720/document> consulté le 19 mai 2023.

### **Sitographie**

- Ministère, la constitution algérienne, la loi, N 08, article 10, le 23 janvier 2008. Disponible sur <https://www.education.gov.dz/fr/systeme-educatif-algerien/principes-et-objectifs-generaux-de-leducation/> consulté le 18 mai 2023
- Le système éducatif en Algérie, disponible sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me\\_%C3%A9ducatif\\_en\\_Alg%C3%A9rie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me_%C3%A9ducatif_en_Alg%C3%A9rie) consulté le 19 mai 2023
- Progression (pédagogique), [https://wikimonde.com/article/Progression\\_%28p%C3%A9dagogique%29](https://wikimonde.com/article/Progression_%28p%C3%A9dagogique%29)
- la place de jeu dans le programme, <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/organiser-et-animer-des-espaces-pedago-ludiques-du-cdi/la-place-du-jeu-dans-les-programmes.html>
- La production écrite expression écrite 3AP, 4AP, peten 5AP <http://hisougueur.unblog.fr/2014/08/11/la-production-ecrite-expression-ecrite-en-3ap-4ap-et-en-5ap-2/> consulté le 11 mars 2023

Dubois. Danièle, « Quelques aspects de la compréhension du langage », 1979

[https://www.persee.fr/doc/bupsy\\_0007-4403\\_1976\\_hos\\_29\\_325\\_10823](https://www.persee.fr/doc/bupsy_0007-4403_1976_hos_29_325_10823)

Les étapes de la compréhension orale

<https://www.studypool.com/documents/6708757/les-etapes-de-la-comprehension-orale> consulté le 23 mars 2023

Enseignant la banque mondiale <https://www.banquemondiale.org/fr/> consulté le 1 mai 2023, Le rôle de de l'enseignant en classe de FLE

<https://www.francepodcasts.com/2018/10/10/role-enseignant-classe-fle/> consulté le 05 mai 2023.

Jeu. Avril 2023, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu#cite\\_note-2](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu#cite_note-2) consulté le 18 mai 2023

Sébastien Wart, 5 étapes pour intégrer le jeu en classe, le 25 octobre 2013. Disponible sur

<https://ecolebranchee.com/5-etapes-pour-integrer-le-jeu-en-classe/> , consulté le 19 mai 2023

<https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/amp/> consulté 29/05/2023.

LE RLE DE L'ENSEIGNANT DANS LA MÉDIATION DU JEU EN CLASSE

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education-fr/denseignement-et-dapprentissage> consulté le 19 mai 2023.

Georg Christoph Lichtenberg, disponible sur <https://www.modele-lettre-gratuit.com/auteurs/georg-christoph-lichtenberg/citations/insondable-systeme-motivations-derriere-actions-26635.htm> consulté le 19 mai 2023

Le pédagogique par le jeu «avantages et inconvénients »

<https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/> ,consulté le 05 avril 2023

# *Annexes*

## Le questionnaire

Dans le cadre de la réalisation de notre mémoire de master, qui porte sur le rôle de jeux pédagogiques dans l'enseignement de français langue étrangère, cas de 3<sup>ème</sup> année du primaire, nous avons réalisé ce questionnaire qui est destiné aux enseignants de la 3<sup>ème</sup> année du primaire.

Nous vous remercions pour votre collaboration et nous vous garantissons l'anonymat total.

1. Vous enseignez depuis ?

Moins de 5 ans

10ans

plus

2. Vos élèves confrontent des difficultés lors de la séance de

Compréhension orale

production orale

compréhension de l'oral

compréhension de l'écrit

autre

.....

3. Que faites-vous pour faciliter la leçon à vos élèves ?

Illustrations

travail en équipe

jeux pédagogiques

4. Quel est votre avis sur l'utilisation des jeux pédagogiques en classe ?

.....

.....

.....

5. Le programme ne contient pas des jeux ludiques, mais pouvez-vous didactiser des jeux

en adéquation avec les leçons ?

Oui

Non

Parfois

Autre

.....

6. Comment intégrez-vous les jeux pédagogiques ?

.....  
.....  
7. Dans quelle séance préférez-vous l'utilisation des jeux pédagogiques ?

Compréhension et production de l'oral  compréhension et production de l'écrit  
 Grammaire  production orale  production écrite  autre

.....

8. Les jeux ludiques motivent-ils les élèves ?

Oui  non  pas fortement  souvent  rarement  autre

.....

9. Les jeux favorisent-ils la pensée chez l'élève ?

Oui  non  parfois  souvent

10. Les jeux facilitent-ils la tâche à l'enseignant ?

Parfois  souvent  toujours  rarement

11. Y-a-t-une différence entre une séance avec jeux et une séance sans jeux

Souvent  toujours  rarement  autre

12. Trouvez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux pédagogiques ?

Oui  non  rarement  toujours  autre

.....

13. Que pensez-vous sur l'intégration des jeux ludiques dans le programme ?

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

✓ **Les réponses de la question n° 05**

Facilité et rapidité	Bonne idée
Pour faciliter la leçon	Bien
Bien	
Faciliter l'apprentissage	Est une bonne idée et bonne initiative

Une très bonne idée

c.est une bonne méthode

Très bénéfique et utile

Faciliter le processus d'apprentissage.

✓ **Les réponses de la question n° 07**

Pendant les séances des TD je mets les élèves en groupes et je fais des compétitions et défis entre eux

Remarque: je choisis la leçon dans laquelle ils rencontrent des difficultés

Comme un matériel didactique

J'essaie de mettre la leçon sous la forme d'un jeu, dès que l'élève comprend l'information, il apprend le cours.

À travers la didactisation des jeux avec la leçon et le cerveau de l'élève

D'avoir didactisé les jeux

Créer des activités ludiques (créer des dialogues...)

### Les réponses de la question n° 14

Bien

Bien pour les élèves

On est avec l'intégration des jeux dans le programme

Bonne idée

Je pense qu'il est très important d'intégrer les jeux pour faciliter la tâche de l'enseignant et l'apprenant en commun

Bonne idée pour la motivation

bonne idée

Est une bonne idée

Très important et amusant pour les élèves

les jeux ludiques

C'est une bonne idée

Il facilite le travail de l'enseignant et la compréhension de l'apprenant, elle rend l'apprentissage plus significatif.

