

L'apport des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire

مساهمة الأنشطة الترفيهية في تدريس اللغات الأجنبية بالمدارس الابتدائية

The participation of playful activities to the teaching of foreign languages in primary school

Redhouane KERROUZI *

r.kerrouzi@univ-chlef.dz

Université Hassiba Benbouali de Chlef (Algérie)

Date de réception 31/05/2020 Date d'acceptation 03/09/2020 Date de publication 01/12/2020

Résumé

Dans cet article, nous allons tenter de mettre en lumière le rôle ou l'apport que pourrait apporter l'insertion des activités ludiques dans l'enseignement des langues étrangères, en l'occurrence le français et ce, chez l'apprenant de la troisième année primaire. Pour mener cette étude, nous avons avancé deux possibilités qui sont en lien direct avec le thème retenu.

La première suppose que les activités ludiques constituent pour l'apprenant de 3^{ème} A.P. un outil de divertissement et de détente susceptible d'effacer l'ennui et le malaise chez lui durant son apprentissage de cette langue étrangère.

La seconde, elle considère les activités ludiques comme un moyen d'apprentissage efficace d'une langue étrangère dans la mesure où elles jouent un rôle primordial dans l'acquisition et l'appropriation du lexique et des structures grammaticales de cette langue.

C'est entre ces deux paramètres (outil de distraction et moyen d'apprentissage) que nous allons essayer d'analyser la situation en vue d'en tirer les conclusions nécessaires nous permettant de vérifier la véracité de nos hypothèses pour enfin aboutir aux résultats attendus.

Mots-clés : activités ludiques – apprentissage- langue étrangère- élève de 3^{ème} A.P- apport

ملخص:

في هذه المقالة، سنحاول تسليط الضوء على الدور أو المساهمة التي يمكن أن يقدمها إدراج الأنشطة المرحة في تدريس اللغات الأجنبية، في هذه الحالة الفرنسية، لمتعلم في السنة الثالثة ابتدائي. لإجراء هذه الدراسة، طرحنا إمكانيتين ترتبطان مباشرة بالموضوع المختار. الأولى تفترض أن الأنشطة المرحة تشكل أداة نقيه ومسلية لمتعلم السنة الثالثة ابتدائي القادرة على محو الملل والانزعاج أثناء تعلم هذه اللغة الأجنبية. والثانية، تعتبر أنشطة اللعب وسيلة فعالة لتعلم لغة أجنبية بقدر ما تلعب دورًا أساسيًا في اكتساب المفردات والتراكيب النحوية لهذه اللغة. بين هذين المعاملين (أداة التشتيت ووسيلة التعلم) سنحاول تحليل الوضع بهدف استخلاص الاستنتاجات اللازمة مما يسمح لنا بالتحقق من صحة فرضياتنا وتحقيق النتائج المتوقعة في النهاية.

الكلمات المفتاحية: أنشطة مرحة - تعلم - لغة أجنبية(فرنسية) - تلميذ السنة الثالثة ابتدائي - مساهمة.

* l'auteur expéditeur

Abstract:

In this article, we will try to highlight the role or the participation which the insertion of playful activities could make in the teaching of foreign languages, in this case French for the learner of the third primary year.

To conduct this study, we put forward two possibilities which are directly linked to the chosen theme.

The first assumes that playful activities constitute, for the 3rd year learner, a tool for entertainment and relaxation capable of erasing boredom and discomfort at home while learning this foreign language.

The second, it considers play activities as an effective means of learning a foreign language insofar as they play a primordial role in the acquisition and appropriation of the lexicon and grammatical structures of this language.

It is between these two parameters (distraction tool and learning medium) that we will try to analyze the situation with a view to drawing the necessary conclusions allowing us to verify the veracity of our hypotheses to finally achieve the expected results.

Keywords : fun activities - learning - foreign language - 3rd year student – participation.

Introduction générale

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères en général et celui du français langue étrangère en particulier, la question de trouver une méthode d'enseignement adéquate demeure pour l'enseignant une tâche ardue. Car l'enjeu majeur consiste à permettre à l'enseignant des langues étrangères de satisfaire les attentes et les besoins de ses apprenants d'une part et d'autre part réaliser ses objectifs fixés au préalable par lui en situation de classe. Pour ce faire, l'enseignant du FLE se confronte aux difficultés de matériels pédagogiques requis, d'activités ayant pour but de faciliter sa mission.

Dans le contexte algérien, la langue française est une langue étrangère ; enseignée au sein du système éducatif et qui pose problème aux apprenants bien qu'elle soit apprise à partir de la troisième année primaire. La valeur primordiale de l'enseignement du FLE est l'acquisition et la maîtrise de l'outil de communication, le rendre, de plus en plus, à la portée de l'enfant algérien. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant du FLE doit faire apprendre aux élèves « les quatre compétences en l'occurrence la capacité de comprendre un message oral ou écrit puis de s'exprimer librement. C'est pour cela que l'enseignant doit centrer tous ses efforts sur l'identification des besoins de ses apprenants; repérer leurs attentes et connaître leurs motivations surtout. Bien entendu, la négociation de tout cela au sein d'un contrat didactique devient une phase incontournable ici pour garantir la réussite.

Parlons de la motivation, l'enseignant de la troisième année primaire devrait rendre l'activité d'apprentissage plus attractive et plus motivante en vue de faire participer l'apprenant dans la construction de son savoir.

Notre travail s'intéresse à une des pratiques de classe à savoir les activités ludiques. Il vise à déterminer l'état actuel des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français au sein des écoles primaires en Algérie, montrer aux enseignants comment utiliser à bon escient ces activités dans leurs cours de langue, quand et comment les insérer dans la séance d'apprentissage des enfants de cycle primaire et surtout mettre en évidence les avantages qu'apportent ce genre d'activités dans l'enseignement /apprentissage d'une langue.

Le choix du sujet est motivé par le fait que nous avons suivi une enseignante et nous avons remarqué que ses apprenants se sentaient à l'aise face aux activités ludiques et à l'accès aux savoirs sachant que le jeu est considéré comme une source de motivation, le jeu aide à acquérir des compétences, ... Nous avons mentionné la variété des activités ludiques pour évoquer les types de jeu entre autres les jeux linguistiques ; les jeux de créativité, les jeux culturels et les dérivés de théâtre pour enfin se concentrer uniquement sur l'importance des

activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage du FLE pour les apprenants de 3^{ème} A.P.

Comme nous l'avons souligné précédemment, nous avons décidé de travailler sur les activités ludiques et leur importance dans l'enseignement / apprentissage cas des apprenants de 3^{ème} année primaire. Ainsi, nous avons formulé la problématique suivante :

*Dans quelle mesure les activités ludiques contribuent-elles dans l'apprentissage et l'acquisition du FLE chez l'apprenant de la troisième année primaire ? En d'autres termes : Les activités ludiques constituent-elles vraiment pour l'apprenant de troisième année primaire un moyen efficace afin d'apprendre une langue étrangère en l'occurrence le français ?

Sous cette problématique, nous pouvons aussi émettre d'autres interrogations secondaires mais qui sont en relation étroite avec la question centrale de la recherche à savoir:

- Que signifie « activité ludique » ?
- Quelle place occupe-t-elle dans l'enseignement / apprentissage du FLE au cycle primaire ?
- Pourquoi une activité ludique dans une classe de FLE ? (l'utilité)

Pour répondre à cette problématique, nous avons suggéré les deux hypothèses ci-dessous :

- 1- Les activités ludiques représentent pour l'apprenant de troisième année primaire un meilleur outil de divertissement lui permettant de dépasser l'ennui et le malaise au cours de l'apprentissage d'une langue étrangère.
- 2- Ces mêmes activités pourraient être un moyen efficace dans le but d'acquérir la langue étrangère en question.

Pour traiter ce sujet, nous avons subdivisé notre travail en deux parties complémentaires : un cadrage théorique réservé aux notions essentielles afférentes au thème choisi et une partie pratique consacrée à l'analyse des données afin d'en tirer les conclusions nécessaires. Nous allons nous baser sur une démarche à la fois expérimentale et analytique car nous allons suivre de près la réaction des apprenants suite à la mise en pratique des activités ludiques bien déterminées.

I- Cadrage théorique :

1- Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Avant de répondre à la question : « qu'est-ce qu'une activité ludique ? », il nous paraît indispensable de savoir ce que signifie le mot jeu.

- 1- Selon le petit Robert : le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quant au mot « ludique » ; c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.

« Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts.» (Le Petit Robert, 1991 :1046)

La valeur du jeu « Le jeu est chez l'enfant une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Jouer permet aux enfants d'acquérir des notions complémentaires au jeu, par le jeu. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences. Par le jeu, ils font l'expérience de la vie, par eux-mêmes et en compagnie de leurs pairs. Ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent.» (Op.cit. :1046) Contrairement à ce que l'on peut croire, les enfants ne seront pas attirés par le jeu s'ils sentent que cela ne leur apporte rien. Évidemment, il y a dans le jeu la notion de plaisir, mais également le besoin de se développer. On peut déterminer la valeur du jeu comme l'auto-développement et l'apprentissage de la vie à travers le jeu que celle

des bénéfices de la croissance sont aidé à la vie publique Nous avons consulté quelques définitions et des théories qui appartiennent à des didacticiens, y compris les spécialistes dans ce domaine selon les normes d'enseignement didactique :

- 2- Selon Jean Pierre Cuq : « une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiquée pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ». (Cuq, 1998 ; 98)
C'est-à-dire que les activités ludiques sont des activités qui forment des jeux et qui permettent aux apprenants de communiquer et discuter entre eux en utilisant la langue.
- 3- Selon Piaget (1896-1980) « jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur» (Piaget, 1970 :98)

Donc jouer c'est vivre dans un autre monde qui rendre l'enfant très content, il génère de l'énergie et l'activité et lui fait inventer plus.

« Si le mot jeu s'applique à une multitude d'activités, il caractérise essentiellement la capacité à s'abstraire un instant de la réalité, à s'engager dans un espace de liberté. Voici un certain nombre de définitions issues du Vocabulaire de la Psychologie » : (Piéron, 1963 :104)

Le jeu est une activité récréative d'abord .il a été appliqué dans un certain nombre d'activités éducatives. Destinée à rendre l'enfant dans un espace et le développement de ses capacités intellectuelles et cognitives¹.

Le jeu est défini dans le dictionnaire du Petit Robert autant qu'activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure. Or, nous tenterons de montrer que le jeu n'est pas seulement une source de plaisir mais aussi un très bon outil pédagogique. Le jeu défini dans le petit Robert autant qu'activité psychique ou morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre ,d'autre fin qu'elle- même ,d'autre but que le plaisir qu'elle procure » .C'est-à-dire que le jeu touche beaucoup plus le coté psychique de la personne qu'il lui donne la motivation pour apprendre et fixer ce qu'il apprend.

Le jeu est l'activité fondamentale de l'apprenant, c'est son travail à lui, sa préoccupation ; il représente un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie, de développement, de découverte des autres...

Parmi ses caractéristiques, notons celles de gratuité et de plaisir, qui font que cette activité semble s'éloigner des obligations de la vie sociale. En tant que divertissement et amusement, il s'oppose à la contrainte.

□ Exemple : -le jeu d'exercice : il concerne les deux premières années de la vie de l'enfant. Il s'agit alors d'interaction entre l'enfant et les objets du monde physique. L'enfant répète par pur plaisir des gestes qu'il a appris et assimilés. L'historien Néerlandais, a tenté de donner une définition au jeu dans son livre « Homo Ludens » le jeu serait « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être "autrement" que dans la vie courante ».

Donc, le jeu exige l'engagement de critères personnels de l'enfant, il l'aide à s'exprimer et donner des choses. Le jeu donc considéré comme le travail de l'enfant, il est un moyen et en même temps une fin en soi.

Selon le Nouveau dictionnaire de français Larousse 2018, les activités ludiques ou l'Activité ludique : ce terme polysémique peut renvoyer aux :

- opérations cognitives, souvent inconscientes, auxquelles donne lieu tout processus mental (repérer, comparer, mémoriser, etc. exemple en lisant un journal)
- activités au support utilisé pour apprendre (dialogue, actualités télévisées, chanson, exercice de grammaire, etc. l'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé (qu'apprend l'élève ?)

Ainsi, le ludique : relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage.

2- L'importance des activités ludiques pour les apprenants

Nous savons tous que l'apprentissage d'une langue étrangère exige la maîtrise de la compétence de l'oral et celle de l'écrit .et pour maîtriser ces deux compétences d'une manière plus facile ,on est invité nous comme des enseignants à jouer sur la psychologie de l'apprenant en lui offrant des activités ludiques comme les jeux de mots ,les jeux de dialogues,...

3- Pourquoi des activités ludiques dans une classe de FLE ?

Nous entendons par activité ludique une activité amusante que détente tels que les jeux éducatifs, les chansons. Notons que ce n'est pas l'activité qui est ludique mais l'attitude et le déroulement qui rend l'activité ludique.

Pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux, les activités ludiques sont indispensables. Selon Pablo Neruda : « L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui »².

Donc, nous pouvons dire que les jeux sont la partie inséparable de notre vie ainsi ils sont importants pour toutes les catégories de la société pour créer de nouvelles situations et résoudre tous les problèmes. Les jeux font partie de notre vie. Ils nous permettent, à un temps, de sortir de la monotonie de la classe, expérimenter, imaginer, créer, tester notre capacité et résoudre des problèmes. « Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue afin de faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue.» (Op.cit. ; 24) Les activités ludiques peuvent s'insérer dans trois phases d'apprentissage :

3.1 Les activités de la phase d'acquisition, cette phase représente essentiellement le parcours qu'emprunte toute information depuis sa perception par la mémoire sensorielle jusqu'à sa compréhension, ou sa représentation en mémoire à court terme. Une série de traitements sera effectuée sur cette représentation en vue de produire une réponse, ou de réaliser la tâche. Le travail de l'enseignant consiste à planifier, structurer et animer une séquence d'enseignement qui permettra à l'apprenant de percevoir l'information, à saisir, de l'analyser en fonction de ses acquis antérieurs, en compréhension et en production, et des critères qui permettent de le contrôler (par exemple observation de corpus, repérages, conceptualisations, etc.), la compréhension d'une situation d'apprentissage. « Il faut donc aborder la représentation comme un système explicatif à comprendre, soit pour détecter l'erreur à éliminer ou l'obstacle à franchir, ou pour prendre appui sur cette base afin de favoriser la compréhension et l'apprentissage chez les élèves.

Apprendre, c'est modifier ses représentations jusqu'à ce que l'on comprenne et retienne l'objet d'apprentissage. Cette phase consiste à induire chez un individu l'apprentissage d'un comportement ou d'une habileté qui n'est pas dans son répertoire comportemental. Ce comportement peut être nouveau ou encore présenté sous une nouvelle forme.

3.2 Les activités de systématisation, cette phase se traduit par le maintien du comportement lors d'épisodes subséquents en présence de la tâche ou de l'occasion comportementale. Cette phase vérifie si la performance comportementale n'est pas affectée après une absence de

stimulation ou de l'espace des périodes de pratique. Elles entraînent à réaliser un aspect particulier, elles sont fonctionnées, répétées (de façon à automatiser les procédures), et contrôlées (la performance est-elle conforme à ce que l'on voudrait qu'elle soit ?). En voici des exemples : reformulation en production, remise en ordre ou exercice lacunaire en compréhension. □ Les Activités de systématisation à l'oral. Pratiquer une langue, c'est d'abord la parler mais c'est surtout interagir. Or, l'interaction orale est peut-être la compétence la plus difficile à aborder pour les apprenants de niveau A. Les contextes d'apprentissage, le manque de temps, le sentiment d'insécurité linguistique des apprenants, la difficulté à évaluer l'oral, par définition volatile, et à proposer des activités de remédiation, tous ces éléments contribuent à réduire le temps consacré à l'interaction orale dans la classe. Cet atelier a pour but de proposer des pistes de réflexion pour une meilleure intégration de l'oral dans la classe par le biais d'activités ludiques, pour dédramatiser le passage à l'oral dans une approche interactive et dynamisant de la didactique des langues. À travers des échanges et des mises en situations pratiques, nous réfléchissons ensemble à des pistes concrètes pour tirer le meilleur parti des activités ludiques afin de créer une atmosphère propice à la prise de parole en classe de langue³.

3.3 Les activités d'utilisation, elles sont situées communicatives entraînant simultanément les différentes composantes du discours, en compréhension comme en expression, dans des conditions aussi réalistes que possible. Ces activités servent de base à l'évaluation de la capacité à communiquer, et peuvent permettre d'éventuels retours en arrière vers des activités d'observation ou de systématisation. Par exemple, écouter ou lire pour décider d'une action, jeux de rôles improvisés, jeux de compétition, résolution de problème, etc. Une activité est l'exécution d'une partie du cas d'utilisation, elle est représentée par un rectangle aux bords arrondis.

II- Partie pratique :

1- Méthodologie

Pour vérifier nos deux hypothèses de départ et comme nous l'avons déjà mentionné dans l'introduction, nous avons sollicité une enseignante du FLE ayant en charge des classes de 3^{ème} A.P. L'expérience s'est déroulée un jeudi le 05/03/2020. L'enseignante, qui a volontairement accepté de collaborer avec nous, possède 12 ans d'ancienneté dans le domaine de l'éducation et elle est titulaire d'une licence de français. Elle exerce son métier à l'école 05 juillet 1962- située au chef-lieu de la wilaya de Chlef, le nombre des apprenants dans les deux classes retenues est de 30 apprenants de sexes différents : 18 filles et 12 garçons dont leurs âges varient entre 08 et 09 ans. L'enseignante va mettre en pratique trois activités ludiques différentes à savoir : une devinette (Qui suis-je ?), trouver un objet situé dans la classe et enfin un jeu de rôle.

La première classe (3^{ème} A.P 1) serait désormais nommée classe témoin, c'est-à-dire que les apprenants auront uniquement un enseignement du FLE sans activités ludiques. Quant à la seconde classe (3^{ème} A.P 2) serait appelée désormais classe ou groupe expérimental où nous allons mettre en épreuve trois activités ludiques contenues dans le manuel de l'élève de 3^{ème} A.P. Les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral sont le livre (le manuel scolaire) tableau, jeux, chansons ...etc.

Le manuel scolaire est un support didactique de base, indispensable sous forme d'un livre, ouvrage qui représente un outil de travail .l'outil audio peut présenter une chanson, un conte, un dialogue, les écoutes des apprenants aux produits sonores vont les aider à construire une idée sur le contexte et qui, à son tour, va les amener vers une production orale au moment de répondre aux questions posées.

2- Expérimentation

□ **Projet4:** Confectionner un dépliant illustré sur la préservation de l'environnement pour l'afficher dans la classe. Le manuel de l'élève de 3^{ème} AP est édité par le G.S.D. (groupe de spécialistes de la discipline) il a été homologué par la commission d'homologuée et d'approbation de L'INRE (ministère de l'éducation nationale). Ce livre est élaboré pour apprendre aux jeunes enfants une nouvelle langue, il est considéré comme un intermédiaire qui réalise et va pour assurer ce premier contact d'une langue étrangère. Le manuel de 3^{ème} AP structuré d'une attrayante manière, qui fait l'enthousiasme des enfants (des couleurs, des dessins et des images variantes).

La première page de ce livre est réservée à une introduction rédigée par des auteurs (groupe de spécialistes) où ils présentent le fonctionnement de livre et son organisation. Juste après cette introduction, le sommaire est présenté par : quatre projets, qui sont illustrés par différentes images présentant l'environnement de l'élève : l'école, la route, la classe. Ces projets sont intitulés et indiqués par le numéro de pages au-dessous de ces quelques pages sont réservées à d'autres activités : histoires à écouter, lexique illustré et phonatoire. L'activité de l'oral : pour s'entraîner à communiquer, on trouve : un dessin de deux enfants avec des gestes et une écriture démonstrative juste en haut de cette «j'écoute et je dialogue». L'activité de l'écrit : pour bien maîtriser le geste graphique et apprendre les normes de l'écriture, le manuel est souligné d'une façon semblable à celle du cahier, en montrant clairement les lignes et interlignes. Nous constatons que ce manuel met l'accent dans un premier lieu sur le développement de l'oral à travers la lecture et le développement de l'écoute pour apprendre des mots nouveaux, dans un 2^{ème} lieu, il s'intéresse à l'écrit, en exploitant des mots étudiés pour la rédaction des petits messages. Globalement, nous pouvons dire que ce manuel se base essentiellement sur la découverte et l'intégration de l'apprenant dans le processus d'apprentissage d'une nouvelle langue étrangère (FLE).

L'éducation par le jeu, aussi connue sous le nom de Ludo-éducation n'est autre que l'association de l'éducation et la distraction. Le concept vise à instruire et socialiser l'enfant en intégrant des leçons dans des formes de divertissement telles : les programmes de télévision, les jeux vidéo, les programmes multimédias ou encore par la musique. Quoi qu'il en soit, il est important que l'enfant n'ait pas la sensation de travailler pendant qu'il s'amuse. En perpétuelle évolution, cette approche se diversifie tant que possible en intégrant à chaque fois un contenu éducatif. Le support le plus utilisé n'est autre que les médias dont la radio, la presse et le plus exploité est Internet. Le jeu est indispensable à l'enfant surtout chez les plus jeunes. Le fait d'associer apprentissage et divertissement est un concept intéressant faisant intervenir le jeu. Ce dernier ne nécessitant aucun effort spécifique, il autorise l'enfant à s'instruire tout en s'amusant. Le principe est aussi valable pour les enfants que pour les adolescents. Grâce au jeu, l'enfant n'est soumis à aucune pression et progresse à son rythme. Il est important de noter qu'il ne faut en aucun cas s'attendre à un « résultat » en mettant à la disposition de votre enfant tel ou tel jeu. Il contribue considérablement au développement moteur de la manière la plus simple possible. C'est également un moyen de développer la communication entre les enfants et les parents. Activité de jeu ou un travail de volontaire, effectué dans les limites de temps et de lieu selon certaines règles et règlements acceptés et approuvés par les praticiens, et être obligatoire et définitive en elle-même, et est accompagnée par la pratique du jeu est quelque chose de la tension, l'anticipation, la joie et la certitude. Il est une activité ou un groupe de couleurs, activité organisée, exercée par un seul ou dans un groupe, pour atteindre un objectif très spécifique. Cela va selon les règles de son concept. Prévoir ceux qui ont exercé un certain sens du plaisir et de l'intérêt sans dommage. Être basé sur l'esprit de compétition amicale avec soi-même et avec les autres. Et jouer peu importe combien de formes, est une sorte de libre activité pratiquée par l'organisme exercice automatique n'est pas destiné derrière seulement le plaisir de l'exercice, ce qui est naturellement années inclinées, bien que différentes formes d'âge à l'autre et d'une

communauté à l'autre, Jouer à ce qui est le tissu de l'imagination d'un enfant et sa création, de l'environnement qui vient comme les jeux automatiquement du même enfant. Que l'utilisation des jeux éducatifs, répartis est depuis longtemps dans le domaine de l'éducation. Les écoles ont commencé à se livrer à des activités où les premiers enseignants sont des opportunités pour leurs étudiants. En faisant le jeu de rôle à jouer, comme délirant dans le jeu, et la réincarnation de caractères. Les médecins et les patients ... et ainsi de suite

Le tableau suivant résume les résultats obtenus :

| Classes/ Activités d'apprentissage | 3 ^{ème} A.P 1 | | 3 ^{ème} A.P. 2 | |
|---|------------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| | Expression orale | Compréhension de l'écrit | Expression orale | Compréhension de l'écrit |
| Qui suis-je ? (devinette) | / 30 | / 30 | / 30 | / 30 |
| Trouver un objet situé dans la classe | / 30 | / 30 | / 30 | / 30 |
| Jeu de rôle | / 30 | / 30 | / 30 | / 30 |

**Tableau récapitulatif de l'expérience menée avec des apprenants de 3^{ème} A.P
(Ecole 05 juillet 1962 – Chlef)**

À l'issue de cette expérience, nous avons remarqué que les apprenants de la 3^{ème} A.P 2 ont mieux réalisé les objectifs d'apprentissage visés par l'enseignante : ils ont pu développer leurs compétences à l'oral qu'à l'écrit. Les activités ludiques proposées ont fait beaucoup de plaisir aux apprenants .et grâce à ce plaisir ils ont pu comprendre, participer, communiquer et résoudre leurs problèmes facilement .et nous avons constaté que l'enseignante, elle aussi, préfère travailler recourir à ce genre d'activités parce que, pour elle, ces activités aident l'enfant à manipuler aisément la langue.

En définitive, nous avons pu tirer la conclusion suivante : les activités ludiques, en plus de leur caractère attractif, sont vraiment un outil très important dans l'acquisition des savoirs surtout au cycle primaire.

Conclusion générale

En guise de synthèse à tout ce qui a été développé précédemment, nous pouvons dire que les activités ludiques en classe de langue étrangère est une manière de donner à l'apprenant de véritables problèmes communicatifs en interaction lesquels peuvent être résolus en étayage en présupposant l'interlocuteur dans l'apprenant. Rappelons que notre question centrale de recherche s'articule autour de l'apport de ce genre d'activités dans l'enseignement / apprentissage du FLE chez les apprenants de 3^{ème} A.P. Et pour mener cette étude, nous avons formulé deux hypothèses :

- 1- Les activités ludiques représentent pour l'apprenant de troisième année primaire un meilleur outil de divertissement lui permettant de dépasser l'ennui et le malaise au cours de l'apprentissage d'une langue étrangère.

- 2- Ces mêmes activités pourraient être un moyen efficace dans le but d'acquérir la langue étrangère en question.

La didactique de l'oral en FLE s'effectue selon deux activités fondamentales ; compréhension et expression orale en faisant recours, bien entendu, à des différents supports qui enrichissent et facilitent la tâche de l'enseignant et en adaptant une pédagogie basée sur la créativité de l'enseignant qui prend en considération le développement cognitif des apprenants et surtout leurs besoins psychologiques pour réduire les obstacles pouvant se présenter lors des interactions en classe ; cette pédagogie contribue aussi au développement de sentiment de satisfaction de soi-même chez l'apprenant pour qu'il progresse dans son acte d'apprentissage à travers des pratiques qui le motivent ; parmi ces activités ludiques, le jeu constitue actuellement un moyen important de motivation pour les apprenants⁴.

Notre travail de recherche sur l'impact des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage du FLE nous a permis de découvrir que le jeu en classe de 3^{ème} année primaire crée réellement une atmosphère de détente, encourage à un grand degré les interactions orales et aide psychologiquement les apprenants pour une meilleure mémorisation et une bonne acquisition de la langue, donc nous pouvons le considérer comme un des moyens importants dans l'enseignement/apprentissage du FLE. Ainsi, nous pouvons dire que les résultats obtenus par le groupe expérimental : 3^{ème} A.P2 nous conduit à confirmer nos deux hypothèses. Nous avons constaté que la mise en œuvre des jeux en classe de la 3^{ème} A.P nécessite l'intervention des trois composantes ; ludique pour développer leur sentiment de joie, éducative pour la structuration de jeu et pédagogique pour le développement du sentiment de performance chez les apprenants.

De nos jours, nous vivons dans un monde où la technologie est en grande évolution , l'enfant en apprenant par le jeu est beaucoup plus attiré par les outils technologiques qu'il trouve à sa disposition dès son très jeune âge (ordinateur, mobile, I pad, jeux électroniques...) donc les enseignants ont besoin d'être formés d'appliquer d'autres méthodes d'apprentissage basées sur des nouveaux supports didactiques modernes comme le tableau TNI (le Tableau Numérique Interactif), la classe virtuelle , jeu sur internet ...etc.

Il est à signaler enfin que le contact de l'enfant avec tout ce qui est jeu devrait être effectué d'une façon progressive, ainsi l'élève est appelé à commencer de jouer par des objets simples faisant partie de la nature pour aboutir finalement à manipuler les outils technologiques précédemment cités. Cependant, comme tout support pédagogique, le jeu présente des limites et a du mal à se faire une place au sein de la vie quotidienne comme un véritable outil au service des apprentissages. Il apparaît parfois comme contraignant pour l'enseignant, de se poser la question de l'évaluation et de la place accordée à l'écrit.

Liste bibliographique

Dictionnaires

- CUQ. J-P(2003). Dictionnaire de didactique du français, Paris.
- Le Petit Robert(1991), Paris, éd. Le Robert, 2841p.
- Nouveau Dictionnaire Larousse (2018), Grenoble, éd. LAROUSSE

Ouvrages

- CUQ, Jean-Pierre, Gruca (1998), Cours de la didactique du français langue étrangère et seconde, Ed PUG, Grenoble, 2 Ibid. 3Idem. 4 Les fondements de l'apprentissage et de la cognition ; 496 p.
- Jean Piaget et les jeux associés à différentes étapes de développement, 1970

- Psychologie différentielle, livre premier du Traité de psychologie appliquée, publ. sous la dir. de H. Piéron, Paris, Presses universitaires de France, 1949.
- Jean Piaget, « Henri Piéron : 1881-1964 », dans *The American Journal of Psychology*, vol. 79, no 1, mars 1966, p. 2, 147-150.
- Manuel scolaire de 3AP: -Titre du manuel : Mon premier livre de Français -Auteurs : Mina M'hamsadji -Tounsi I.E.E.F Anissa Bezoucha P.E.S Sadjia Mazouzi-Guesmi M.E.F Illustrations et maquette : Louisa L'hocine -Editeur : ONPS (Office national de presse scolaire) 2014/2015. NIVEAU : 3ème A.P
 - Projet 1 : Réaliser un imagier thématique sur l'école pour la présenter au concours inter-écoles.
 - Projet 2 : Confectionner une affiche illustrant des consignes de sécurité routière pour la présenter à une autre classe.
 - Projet3: Réaliser la fiche technique d'un arbre fruitier pour la présenter à l'exposition de la journée mondial de l'arbre, le 21 mars 2014.

Sitographie

- [Http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html](http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html), **Activités ludiques en classe de FLE**; PDF / (Consulté le 21-03-2020).
- **Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants**, PDF, (Consulté le 20-03-2020). Disponible sur : <http://checharfle.unblog.fr> .Le Français au cycle primaire ; PDF. (Consulté le 20-03-2020).
- **Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants**, PDF, (Consulté le 20-03-2020). Disponible sur : <http://checharfle.unblog.fr> .Le Français au cycle primaire ; PDF. (Consulté le 20-04-2020).
- 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>, consulté le 20/04/2020.

¹ -[Http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html](http://francomania.ru/francomania-old/savoir-faire/activites-ludiques-en-classe-fle-aspect-theorique.html), **Activités ludiques en classe de FLE**; PDF / (Consulté le 21-03-2020).

² 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>, consulté le 20/04/2020.

³ Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants, PDF, (Consulté le 20-03-2020). Disponible sur : <http://checharfle.unblog.fr> .Le Français au cycle primaire ; PDF. (Consulté le 20-04-2020).

⁴ -Le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE (français langue étrangère) pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants, PDF, (Consulté le 20-03-2020). Disponible sur : <http://checharfle.unblog.fr> .Le Français au cycle primaire ; PDF. (Consulté le 20-03-2020).