

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de L'Enseignement Supérieur et
De la Recherche Scientifique
Université Abderrahmane Mira – Bejaia-



Faculté des Lettres et des Langues
Département de français

Mémoire de master

Option : Didactique des langues étrangères

L'intitulé :

**Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE
chez les apprenants de 5^{ème} Année Primaire**

Présenté par :

M^{elle} AOUCHECHE Nesrine

M^{elle} DJARA Sabiha

Membres de jury :

Présidant : Mme AIT MOULA Zakia

Directeur : Mr LALILECHE Nadir

Examinateur : Mr KERBOUB Nassim

Année universitaire : 2024/2025

Remerciements

Nous tenons tout d'abord à remercier notre bon Dieu qui nous a donné la force et le courage nécessaires pour mener à bien ce modeste travail.

Nous exprimons également notre profonde gratitude à toutes les personnes qui, de près ou de loin, nous ont soutenues dans l'élaboration de ce mémoire, en particulier nos familles, pour leur encouragement et leur soutien constants tout au long de notre parcours universitaire.

Nos sincères remerciements vont à notre promoteur Mr Lalileche pour son aide précieux, ses conseils avisés et sa contribution inestimable à la réalisation de cette recherche. Nous remercions aussi les membres du jury pour avoir accepté de lire et d'évaluer notre travail.

Enfin, nous exprimons toute notre reconnaissance aux quatre classes de 5^e année primaire ainsi qu'à leurs enseignants, pour leur précieuse collaboration et leur implication active.

Dédicace

A nos très chers parents, source d'amour, de sacrifices et de Soutien. A nos chers frères et sœurs et leurs enfants, source de joie, d'affection et de bonheur. A nos très chers amis qui ont toujours été à nos côtés pour nous soutenir

Sommaire

Remerciement

Dédicace

Introduction générale	1
------------------------------------	----------

Cadre théorique

Chapitre 1 :

L'enseignement/ apprentissage du FLE : méthodologies et démarches

Introduction	6
1. Définition de l'enseignement du FLE	6
2. Présentation des méthodologies d'enseignement du FLE	6
3. Les démarches pédagogique et pratique en classe du FLE :	15

Chapitre 2

Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité

1. Définition et typologie des activités ludiques	20
2. L'importance des activités ludique dans l'enseignement /l'apprentissage des langues	24
3. Les conditions d'efficacité des jeux pédagogiques.....	26

Cadre pratique

Chapitre 1

Présentation de données et des résultats

Introduction	30
1. Description du terrain.....	30
2. Public visé	30
3. Présentation du corpus	31
4. Analyse des résultats du questionnaire :	31
5. Le déroulement des séances observée	41

Conclusion.....	48
------------------------	-----------

Conclusion générale	60
----------------------------------	-----------

Références bibliographiques	63
--	-----------

Annexes

Table des matières

Résumé

Introduction Générale

Introduction générale

L'apprentissage des langues étrangères et précisément de la langue française à l'école primaire n'est pas toujours facile pour des apprenants âgés entre 8 et 10 ans qui ont naturellement des penchants vers le jeu plus que vers les activités scolaires bien cadrées. Le manque de motivation chez ces apprenants que cette situation peut engendrer est l'un des défis du domaine de l'enseignement. Cependant, cet enseignement est un " défi " à tous les niveaux scolaires à cause du manque de moyens pédagogiques qui empêche l'apprenant de construire ses savoirs. Il serait intéressant de combler ce manque par l'intégration des outils pédagogiques adéquats et mettre en pratique des supports et des activités attractives dans une situation pédagogique dans le but d'attirer l'attention des élèves et de faciliter l'enseignement/apprentissage du français (Makhloifi,2015, pp.10-11).

Pour toutes ces raisons, les pédagogues préconisent l'intégration des activités ludiques pour remédier à ces lacunes et développer le plaisir d'apprendre des enfants et par conséquent leur donner envie de s'investir dans leur apprentissage en classe (Brougère,2005, p.64).

Ce qui nous a motivées à choisir ce thème de recherche est le fait de vouloir explorer les activités ludiques qui sont bien plus que de simples divertissements. Elles jouent un rôle clé dans le développement global du bien-être des enfants et favorisent leur apprentissage et ce à travers les jeux éducatifs et le jeu libre. En tant qu'enseignante en début de carrière pour l'une et probable future enseignante pour l'autre, ce travail de recherche se penche sur nos préoccupations de réfléchir sérieusement aux difficultés que rencontrent les apprenants de 5^{ème} Année Primaire (désormais AP) dans le développement de compétences langagières en compréhension/production de l'écrit et de l'oral en FLE et en relation avec les apports de la motivation en classe dans le but d'améliorer ces mêmes compétences. Les activités ludiques jouent un rôle crucial dans l'enseignement en s'intégrant dans des méthodes pédagogiques dynamiques et engageantes. Leur adoption dans les pratiques éducatives présente de nombreux avantages pour les apprenants du primaire. Nous pouvons d'abord citer la réduction de l'anxiété, en rendant l'apprentissage plus détendu, le jeu diminue le stress notamment chez les apprenants en difficulté. Il y a aussi le développement des compétences sociales car les jeux coopératifs renforcent la communication, la collaboration et le respect des règles. Enfin, ajoutons l'engagement actif de l'apprenant. En jouant, les élèves s'investissent davantage, car ils perçoivent l'apprentissage comme une activité plaisante et non contraignante (Brougère,2005, p.91).

Afin de réaliser notre travail de recherche, nous avons axé notre mémoire sur la question principale suivante : Comment les activités ludiques peuvent-elles influencer l'apprentissage du français langue étrangère (désormais FLE) chez les apprenants de 5^{ème} AP.

De cette question directrice, et large au même temps, nous nous focaliserons, comme le sous-entend cette même question sur l'influence des activités ludiques sur les compétences linguistiques et la motivation des apprenants. C'est la raison pour laquelle nous retenons les deux sous-questions ci-dessous :

Dans quelle mesure les activités ludiques contribuent-elles à l'amélioration des compétences linguistiques en FLE des apprenants de cinquième AP ?

Comment ces activités influencent-elles la motivation et l'engagement des apprenants dans le processus d'apprentissage du FLE ?

Afin de répondre à cette problématique, nous émettons les hypothèses suivantes :

Concernant la première sous-question, nous pensons que les activités ludiques contribueraient significativement à l'amélioration des compétences linguistiques en FLE des apprenants de cinquième AP, en favorisant une meilleure assimilation du vocabulaire, de la grammaire et des structures syntaxiques étudiés à l'oral notamment à travers des approches interactives et dynamiques.

Pour la deuxième sous-question, il nous semble que les activités ludiques renforceraient la motivation et l'engagement des apprenants en rendant l'apprentissage du FLE plus attractif, en réduisant l'anxiété liée à l'apprentissage et en augmentant leur participation active en classe. Ceci devrait être le cas si des conditions favorables à l'apprentissage se réunissent.

Afin de vérifier ces hypothèses, notre domaine d'investigation s'est orienté vers les deux wilayas de Bejaïa et Sétif du fait qu'elles soient nos wilayas de rattachement. Dans cette entreprise, pour prendre connaissance des pratiques éducatives des enseignants de français de 5^{ème} AP, nous utilisons le questionnaire comme moyen de collecte de données. Celui-ci sera complété par des observations de classe durant lesquelles nous constaterons le travail réel de quelques enseignants.

A travers ce travail de recherche, notre objectif de recherche est donc de montrer l'influence positive du ludique sur la compétence linguistiques (écrite et orale surtout) des apprenants cibles et leur engagement à apprendre en classe.

Notre travail de recherche s'étale sur trois chapitres. Dans le premier, nous nous intéressons à l'enseignement/apprentissage du FLE et plus particulièrement à ses méthodologies et démarches. Dans le deuxième, nous mettons l'accent sur les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage des langues pour souligner leur importance et leur utilité sur la motivation des apprenants. Enfin, le troisième chapitre est réservé à la présentation des données issues du questionnaire et des observations effectuées en classe mais aussi des résultats obtenus.

Cadre théorique

Chapitre I

L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et démarches

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

Introduction

Dans ce chapitre on voudrait définir l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère (FLE), ensuite décrire en général les méthodologies d'enseignement et leur évolution historique. L'histoire de la méthodologie est aussi importante que la présence parce qu'au cours de l'histoire, chaque méthodologie nous a apporté des contributions qui sont marquant pour l'enseignement des langues étrangères aujourd'hui. En fin on va présenter les démarches les plus utilisable actuellement dans l'enseignement du FLE.

1.Définition de l'enseignement du FLE

Selon le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, l'enseignement du FLE est défini comme un ensemble structuré de pratiques pédagogiques destinées à des personnes dont le français n'est pas la langue maternelle, ni une langue habituellement utilisée dans leur environnement quotidien. (Cuq et Gruca,2003, p.93). Le FLE s'enseigne donc en dehors des pays francophones, souvent dans un contexte scolaire, universitaire, institutionnel ou privé.

L'apprentissage du français langue étrangère vise à faire de l'apprenant un individu capable de communiquer dans cette langue en dehors du contexte ; c'est-à-dire dans sa vie quotidienne, sociale, de développe chez lui tant à l'oral qu'à l'écrit ; l'expression d'idées et de sentiment dans différents types de discours et vise aussi à améliorer les quatre compétences langagières : s'écouter, lire, parler, écrire pour permettre à l'apprenant d'apprendre la langue et de l'utiliser pour communiquer et pour faire des recherches.

2.Présentation des méthodologies d'enseignement du FLE

Les méthodes d'enseignement occupent une place essentielle dans le processus d'apprentissage du français en tant que langue étrangère. Tout au long de l'histoire ces méthodes ont connu une évolution et une amélioration constantes, contribuant ainsi de manière significative à l'enseignement actuel des langues étrangères.

2.1.La méthode traditionnelle

La méthode traditionnelle est également connue sous d'autres appellation telles que la méthode classique ou encore la méthode de grammaire-traduction. Cette méthode est considérée comme la première méthode officielle d'enseignement des langues, elle trouve ses origines au moyen âge période durant laquelle elle était pratiquée dans les écoles latines. On

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

remarque que la première langue étrangère enseignée était le latin suivi plus tard par le grec. L'enseignement du français selon cette méthode s'est poursuivi jusqu'à la deuxième moitié du 17^{ème} siècle.

L'objectif principal de la méthode traditionnelle était centré sur la grammaire et la traduction des textes littéraire en langue étrangère, ce qui plaçait donc l'orale au second plan. La langue était perçue comme un ensemble structuré de règles et d'exceptions, étudiées à travers des textes et comparées à celle de la langue maternelle, les élèves mémorisaient des mots et des phrases sans réellement les comprendre ainsi qu'ils traduisent les textes mot à mot, ce qui limitait leur liberté d'expression orale et ne leur permettait pas de s'exprimer spontanément. Malgré cela cette méthodologie a subsisté jusqu'au 20^{ème} siècle (Cuq & Gruca ,2003).

La méthode traditionnelle ne peut pas être considérée efficace car les apprenants ont continuellement présenté des insuffisances grammaticales, tandis que les énoncés utilisés à des fins pédagogiques étaient souvent déconnectés de l'usage réel de la langue (Besse & Calisson, 1980).

2.2.La méthode directe

La méthodologie directe signifiait un grand apport dans l'évolution de l'enseignement / apprentissage du FLE, elle est née à la fin du 19^{ème} siècle, dans le contexte de la révolution industrielle, qui a engendré de nouveau besoins. Aussi en réaction à la méthode traditionnelle qui centrée principalement sur la grammaire et la traduction et qui ne répond plus aux exigences de l'époque. Avec l'essor de commerce et de l'industrie, la capacité à communiquer à l'étranger est devenue une nécessité.

Le but de la méthode directe était alors de perfectionner la production orale, écrit et de mettre l'enseignement des langues vivantes au premier plan sans le recours à langue maternelle à savoir dès la première leçon. L'accent était mis à la pratique, c'est-à-dire utiliser la langue en situations réelles. Tout cela à l'aide de communication non verbale, gestes, mimique et les dessins ou images authentique.

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

Parmi ces caractéristiques principales :

- L'enseignement des mots fondamentaux de la langue à l'aide des objets mais ne traduit jamais en langue maternelle, l'objectif est que l'élève pense en langue étrangère le plus tôt possible.
- Ce qui a la plus grande importance, c'est l'acquisition de l'oral mais aussi la prononciation et on considère la langue écrite comme un auxiliaire de l'oral (dictée, questions sur le texte, etc).
- Elle prend en compte les besoins et les capacités des élèves, l'enseignement commence par ce qui est de base et après à l'aide des connaissances déjà connues apprennent ce qui est plus compliqué.

« ... la méthodologie directe a posé, cependant les jalons de base qui ont engagé l'apprentissage des langues vers la modernité et a su soulever des questions qui sont toujours d'actualité en didactique des langues » (Cuq & Gruca, 2003, p258).

Cette méthodologie directe est aujourd'hui partiellement active, il ya plusieurs éléments qui ont subsisté jusqu'à nos jours comme l'activité des élèves, apprendre dans des situations réelles ; dialogues ; aller du connu vers l'inconnu ; etc.

2.3.La méthode active

Comme on a indiqué avant la méthodologie directe s'est évoluée assez rapidement vers la méthodologie mixte, ce qui est une autre expression pour la désignation de la méthodologie active. Elle possède plusieurs titres tels que la méthode mixte ; synthèse, etc.

La méthode active a été utilisée d'une manière généralisée dans l'enseignement scolaire français des langues vivantes étrangère depuis 1920 jusqu'aux années 1960. Il s'agit de la combinaison entre la méthodologie directe et la méthodologie traditionnelle. « Elle est en quelque sorte une méthode directe assouplie... » (Puren, C. 1988, p.216). Cette méthode répondait aux problèmes liés à l'adaptation de la méthodologie directe dans l'enseignement de français, en s'appuyant sur l'enseignement du vocabulaire à l'aide des images et dessins et la traduction pour expliquer le sens des nouveaux mots, quant à l'apprentissage de la grammaire était avec l'explication des phénomènes à partir d'une démarche inductive qui privilégiait la morphologie sur la syntaxe. De même la méthode active a pris en compte pas seulement des

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

besoins des élèves mais aussi de créer une ambiance favorable à son apprentissage puisque leur motivation était considérées comme un élément clé dans le processus d'apprentissage.

Cependant l'instruction de 1969 marque une rupture avec la méthodologie active en introduisant une nouvelle orientation vers une méthodologie audiovisuelle, répondant à un objectif pratique.

2.4.La méthode audio-orale

La méthode audio orale (MAO) nait au cours de la deuxième guerre mondiale et s'est développée durant 1940_1970 pour répondre aux besoins de l'armée américaine de former des gens parlant d'autres langues que l'anglais. Cette méthode n'a duré en réalité que deux ans mais elle a provoqué un grand intérêt dans le milieu scolaire parce qu'en conséquence du changement politique et social, les écoles étaient accessibles au public plus large.

Le but de la MAO était de parvenir à communiquer en langue étrangère, raison pour laquelle on visait les quatre habiletés afin de communiquer dans la vie de tous les jours. Cependant, on continuait à accorder la priorité à l'oral. On concevait la langue comme un ensemble d'habitudes, d'automatismes linguistiques qui font que des formes linguistiques appropriées sont utilisées de façon spontanée. On niait la conception universaliste de la langue en considérant que chaque langue a son propre système phonologique, morphologique et syntaxique. Comme on ne considérait pas le niveau sémantique, la signification n'occupait pas une place prioritaire en langue étrangère. C'est pourquoi le vocabulaire était relégué au second plan par rapport aux structures syntaxiques. De plus, les habitudes linguistiques de la langue maternelle étaient considérées principalement comme une source d'interférences lors de l'apprentissage d'une langue étrangère ; afin de les éviter, il était recommandé d'utiliser la langue étrangère en classe.

Les idées principales de cette méthode :

L'enseignement repose sur l'imitation de locuteur natif, c'est-à-dire à travers la répétition, l'entraînement régulier et la mémorisation.

L'apprentissage de la langue repose sur l'oral, l'élève apprend d'abord l'écoute et le dialogue après la lecture et l'écrit. Donc la grammaire n'était pas trop importante, les élèves l'apprenaient sur la base des dialogues.

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

La MAO a été critiquée pour le manque de transfert hors de la classe de ce qui a été appris et on a considéré que sa validité se limitait au niveau élémentaire. De même, à l'enthousiasme pour les exercices structuraux a succédé la déception. En effet les exercices ennuyaient les élèves, les démotivaient et le passage du réemploi dirigé au réemploi spontané ne se faisait que rarement. Mais on peut dire qu'elle a été la première qui a utilisé des moyens techniques audiovisuels dans l'enseignement des langues étrangères.

2.5. La méthode structuro globale audiovisuelle

Comme on avait mentionné, après la Deuxième Guerre mondiale, la politique dans le monde entier, avait des tendances de renouveler le système de l'éducation. Aux États-Unis, les linguistes ont inventé la nouvelle méthodologie audio-orale. En Europe, c'était la méthodologie grammaire-traduction et la méthodologie directe qui a coexisté jusqu'au milieu du siècle. Donc le français se sent menacé par l'anglais qui devient de plus en plus la langue de communication internationales, La France devait faire face aux plusieurs problèmes politiques.

« La France doit renforcer son implantation dans ses colonies, intégrer une vague d'immigrants et lutter contre l'expansion de l'anglais qui devient de plus en plus la langue des communications internationales, et enfin restaurer son prestige à l'extérieur. » (Cuq & Gruca, 2003, p. 260). La France a décidé de prendre des mesures à favoriser le rayonnement et elle a chargé le linguiste G. Gougenheim et le pédagogue P. Rivenc pour élaborer une statistique lexicale, grammaticale et pour actualiser le français élémentaire.

Les premiers cours audiovisuels élaborer par le CREDIF (centre de recherche et d'étude pour la diffusion du français) en 1962, aussi ya un autre centre qui était fondé pour ce but, à s'avoir bureau d'étude et de liaison en 1959 (BEL) qui est devenu bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation française à l'étranger.

En 1950, la méthode structuro globale audiovisuelle (SGAV) était inventée par l'université de Zagreb (Croatie) et c'étaient des méthodologues du CREDIF qui ont élaboré le matériel d'apprentissage selon les principes sgaviens et ceux qui sont participés au développement de cette méthode c'étaient surtout Ferdinand et Saussure et Charles Bally.

Les idées principales de SGAV :

- Fondée sur des échanges de la vie quotidienne accompagnés d'illustration visuelle et sonores.

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

- L'utilisation de magnétophone pour enregistrer des conversations ainsi que des films fixe.
- La grammaire est prise comme implicite et inductive.
- L'écrit est perçu comme une transformation de la parole.

Pour conclure, on peut dire que la raison de succès de la méthode SGAV s'explique en partie par le peu d'efforts qu'elle demande aux apprenants.

En 1980, après la méthode structuro-globale audiovisuelle de nouvelles démarches sont présentées dans les manuels de l'enseignement des langues. Celle-ci ne sont plus présentées comme des méthodologies mais comme dès les approches telles que l'approche communicative et l'approche actionnelle...etc.

Les tendances actuelles cherchent à combiner des éléments issus de différentes méthodologies, ce qui était considéré comme incompatible dans le passé.

Aujourd'hui, l'enseignement est réuni entre les méthodes, les approches et d'autres éléments qui font partie de procès pédagogique comme les stratégies et styles d'apprentissage (Carl. R, 1972, p.100-120).

2.6.L'approche communicative

L'approche communicative s'est développée en France à partir des années 1970, elle s'oppose complètement à la méthodologie précédente. Comme l'indique le titre cette approche vise à développer la compétence en communication c'est-à-dire à apprendre à s'exprimer dans une langue étrangère. « Apprendre une langue, c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans des situations de communication où l'apprenant aura quelque chance de se trouver en utilisant les codes de la langue cible ». (Puren, 1988, p.372). La naissance de l'approche communicative s'explique en grande partie par le contexte politique. En effet avec l'élargissement progressif de l'Europe, de nouveaux besoins ont émergé sur les plans sociaux, professionnels et linguistiques.

A partir de nombreuses études menées, il est possible de dégager quatre éléments clés propres à cette approche :

- Composante linguistique ; concerne l'acquisition des règles de grammaire, du vocabulaire et de la phonétique. Bien qu'elle soit essentielle, elle ne suffit pas pour maîtriser la communication dans une langue étrangère.

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

- composante sociolinguistique ; comprendre les normes culturelles liées à l'usage de la langue et s'avoir adapté son langage selon la situation de communication.
- composante discursive ; elle renvoie à la capacité de produire différents types de discours tout en assurant leur cohésion et leur cohérence.
- compétence stratégique ; correspond à l'habileté d'utiliser les stratégies verbales et non verbales dans diverses situations de communication.

L'apprentissage n'est plus perçu comme une simple réception passive de stimuli externes, mais plutôt comme un processus actif, interne à l'individu et pouvant être modifié par ses propres actions et perceptions. Le résultat de l'apprentissage varie en fonction du type d'informations fournies à l'apprenant et de la façon dont il les interprète. L'enseignant joue un rôle de guide et conseiller, s'appuie sur des supports authentiques, il dirige l'élève vers l'objectif visé et il les aide à développer la production orale à partir des situations de communication comme les jeux de rôle. (Cuq & Gruca ,2003).

2.7.L'approche actionnelle

Au début des années 1990, une nouvelle approche se forme à savoir l'approche actionnelle, ce changement résulte à la fois d'influences politique et de transformation sociale. L'apprentissage des langues ne se limite plus à la capacité de communiquer, mais plutôt d'agir efficacement.

Le CECRL (cadre européen commun de référence pour les langues), à travers sa vision portée par le conseil de l'Europe, cherche à valoriser et renforcer le plurilinguisme à l'échelle Européenne.

Selon CECRL

« Un cadre de référence pour l'apprentissage, l'enseignement et l'évaluation des langues vivantes, transparent, cohérent et aussi exhaustif que possible, doit se situer par rapport à une représentation d'ensemble très générale de l'usage et de l'apprentissage des langues. La perspective privilégiée ici est très généralement aussi, de type actionnel en ce qu'elle considère avant tout l'usager et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (qui ne sont pas seulement langagières) dans des circonstances et un environnement donné, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier. Si les actes de parole se réalisent dans

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

des activités langagières. Celle-ci s'inscrivent elles-mêmes à l'intérieur d'actions en contexte social qui seules leur donnent leur pleine signification. » (CECRL, 2001, p.15).

Cette approche actionnelle est fondée sur la capacité d'élève de remplir ces tâches « ...la tâche est un ensemble structuré d'activité devant faire sens pour l'apprenant » (Cuq, 2003, p.234). C'est l'ensemble d'activité de compréhension, d'expression et d'interaction, etc. Qui reposant sur l'utilisation de documents authentique.

L'approche actionnelle adopte des stratégies qui orientent l'apprenant à être acteur social c'est-à-dire l'apprenant est encouragé à utiliser la langue cible à l'oral et à l'écrit dans des contextes sociaux pour accomplir une tâche, résoudre un problème ou promouvoir un fait ou un phénomène.

Ses spécificités :

- L'approche actionnelle conduit l'apprenant en dehors du milieu scolaire ou en dehors de la classe.
- L'approche actionnelle permet à l'apprenant de s'approprier une bonne estime de soi.
- L'approche ne se centre pas sur la langue mais sur la façon d'agir.

2.8.L'approche par compétence

L'approche par compétence (APC) appelée aussi pédagogie d'intégration, apparaît au début des années 1990, elle est une méthode éducative centrée sur l'élève, qui vise à le rendre acteur de ses apprentissages par le développement et la mobilisation de ses aptitudes et compétences afin de résoudre des problèmes concrets et de mieux appréhender les situations de la vie quotidienne. Ainsi que cette approche repose sur l'application active des savoirs par techniques d'enseignement participatives.

En effet, l'APC ne se limite pas à l'enseignement de contenus scolaire figés, mais elle propose une réorientation vers des méthodes plus dynamiques et adaptées à la réalité des élèves, en mettant l'accent sur leur capacité à appliquer ce qu'ils ont appris dans des contextes variés, notamment au travers des tâches et des nouvelles situations.

Donc l'APC cherche à offrir une pédagogie qui prépare l'élève à s'adapter efficacement à des environnements toujours changeants, et à le rendre capable d'utiliser ses connaissances non seulement dans un cadre scolaire, mais aussi dans sa vie professionnelle et sociale.

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

Ces principales caractéristiques :

- Elle construit l'apprentissage à partir des situations identifiées dans le milieu de vie réel.
- Elle repose sur une démarche méthodologique visant à concevoir des plans et des produits de formation, fondée sur une logique centrée sur les compétences à développer plutôt que sur des contenus à transmettre.
- Elle s'appuie sur l'apprentissage à la résolution de problèmes.

2.9.L'approche par projet

Un projet est avant tout la réalisation d'un produit concret qui fera l'objet d'une socialisation. Lorsque les enseignants mettent en place les projets avec leurs apprenants, ils mesurent combien ceux-ci permettent de donner un sens aux activités et de les finaliser. « Le projet est une activité pratique et signifiante, à valeur éducative, visant un ou plusieurs objectifs de compréhension précis. Elle implique des recherches, la résolution de problèmes et, souvent, l'utilisation et la manipulation d'objets concrets. Une telle activité est menée à bien par les élèves et l'enseignant dans un contexte naturel et vrai » (Michel H, 1999, p.42).

D'autre part, en participant au renouvellement des relations entre l'enseignant et ses apprenants, en créant les conditions de rencontre et d'échange, les projets élaborés en commun influencent et enrichissent la vie sociale du groupe-classe. Ce dernier pour réaliser un projet, produit des savoirs pour régler les problèmes qui se posent à lui dans l'exécution, en trouvant du sens à ses apprentissages : « L'objectif de la pédagogie du projet c'est d'installer chez les apprenants des savoirs de haut niveau favorisant une intelligibilité du réel ». (Michel H, 1999, p .64).

Ce concept apparaît à la fin du 18ème siècle chez le philosophe Fichte (1762-1814) et l'écrivain Jean Jacques Rousseau dans son livre « L'Emile ». A la charnière du 19éme et du 20éme Siècle, le projet apparaît dans les écoles actives américaines, allemandes, soviétiques et les débuts de l'Education nouvelle.

KERCHENSTEIN, ancien instituteur, expérimentait sa grande idée de réformer les écoles en instituant l'esprit de coopération, par le travail commun contre certaines formes du travail manuel qui n'a aucun rôle de formateur. John Dewey en 1896 fonde l'Ecole expérimentale en souhaitant répondre aux besoins de l'enfant. Sa doctrine c'est

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

« Apprendre en faisant/ learning by doing ». Il insiste que l'enfant doit agir, construire lui-même des projets et faire des expériences. Pour lui le penser et le faire son inséparable

« L'éducation n'est pas une préparation à la vie, l'éducation est la vie elle-même » (Dwey, 1916, p.13). L'instituteur Célestin Freinet vient en 1920 découvrir l'Education Nouvelle. Il cherche à rendre l'élève plus actif. Pour motiver ce dernier il crée la correspondance scolaire et le texte libre. Freinet parle ainsi de « technique Freinet » et non de méthode ou pédagogie, car les techniques évoluent. Sa pédagogie est fondée sur l'expression libre de l'enfant et la coopération. Henri Wallon *et* Jean Piaget viennent après renforcer la base théorique de cette pédagogie. Selon *Piaget* : « Les connaissances ne sont pas transmises par quelqu'un qui sait vers quelqu'un qui ne sait pas » (Piaget, 1999, p.25), donc la réalisation d'un projet est basée sur des schémas d'actions qu'il appelle « schèmes ». Ceux-ci s'inscrivent dans le cerveau ; s'organisent en structures opératoires et permettent à l'individu de répondre de façon satisfaisante à une situation.

3.Les démarches pédagogique et pratique en classe du FLE :

L'enseignement des langues ne consiste pas uniquement à inculquer le maximum de connaissances possible, il consiste plutôt à offrir à chaque élève une expérience riche, fructueuse et unique par le biais de nouvelles démarches motivantes.

3.1.La démarche inductive et la démarche déductive

La démarche inductive est une méthode de travail qui part de faits, de données brutes réelles et observables, pour aller vers l'explication de celle-ci. A partir des phénomènes particuliers observés sur le terrain, de chercheur peut comprendre un phénomène général. On va du particulier au général. Le mode inductif « consiste à aborder concrètement le sujet d'intérêt et à laisser les faits suggérer les théories unificatrice ». (Beaugrand, 1988, p.8). Au contraire dans le mode déductif le chercheur formule d'abord une hypothèse plus au moins spécifique et infère logiquement à partir de cette dernière des implications matérielles pour ensuite colliger des données et ainsi éprouver la valeur des hypothèses ». (Balslev et Saadabrobbert, 2002, pp. 89-110).

L'enseignement de la grammaire distingue deux différents démarches « la démarche peut être déductive (de la règle aux exemples qui l'illustrent), ou inductive (des exemples à la règle

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

qui a présidé à leur sélection »). (Besse et Proquier, 1991, p.80). La première caractérise les méthodes traditionnelles dont l'enseignant qui présente d'abord la règle, puis l'apprenant l'applique à des exemples, des exercices pour comprendre et s'exercer. Par contre dans la deuxième c'est l'apprenant qui découvre la règle ou le concept à partir d'exemples concrets. Elle sert à favoriser l'autonomie, la réflexion, la construction du savoir par l'élève.

Le ministre de l'éducation nationale recommande d'adopter la démarche inductive parce qu'il est fondé sur les principes de l'apprentissage actif. Cette approche nourrie par un esprit de recherche de l'interrogation par rapport au langage vise la construction du savoir par l'élève et se déroule en un certain nombre d'étapes c'est-à-dire elle est fondée sur la curiosité et le questionnement autour du langage ainsi qu'elle stimule l'autonomie chez l'élève.

3.2.La démarche communicative

La démarche communicative repose sur l'idée que l'apprentissage d'une langue est plus efficace lorsque l'apprenant est activement impliqué dans des activités de communication où il peut comprendre et s'exprimer dans des situations variées.

La démarche communicative se traduit par une pédagogie active et interactive. L'enseignant joue un rôle de facilitateur, il crée des situations et des activités motivantes comme jeux de rôle, débat, interview, et les simulations de la vie quotidienne, qui encouragent les élèves à utiliser la langue pour échanger des informations, exprimer leurs opinions, résoudre des problèmes et les encourageant à prendre le risque de s'exprimer même s'ils font des erreurs. La correction des erreurs est faite de manière discrète afin de ne pas entraver la communication. Donc l'apprenant est vu comme un acteur social qui doit être capable de réaliser des actes de paroles (demander, refuser, expliquer, argumenter).

3.3.La démarche actionnelle

La démarche actionnelle joue un rôle complémentaire à l'égard de l'approche communicative. Elle adopte des techniques et des stratégies d'enseignement et stratégies d'apprentissage qui orientent l'apprenant à être plutôt acteur social : l'apprenant est encouragé à utiliser la langue d'apprentissage dans la société, afin de réaliser une tâche ou une action, résoudre une situation - problème ou favoriser un phénomène ou un fait. Dans cette approche, les activités sont à réaliser donc sous forme d'un projet pédagogique à socialiser.

Chapitre I : L'enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

L'approche actionnelle conçoit la langue non seulement comme un objectif de communication mais essentiellement comme un instrument de communication en but de réaliser une action, un fait nécessaire. En d'autres termes, la communication ne constitue pas un but en soi dans la conception de l'approche actionnelle, par contre elle constitue un dispositif intermédiaire.

Dans l'approche actionnelle, l'apprenant est un utilisateur de langue susceptible d'agir dans un environnement socioculturel où la langue d'apprentissage s'utilise à l'écrit et à l'oral. De ce fait, l'approche actionnelle demande à l'apprenant non seulement d'évaluer ses capacités linguistiques mais aussi de se développer en personne sur le plan socioeffectif.

3.4.La démarche par projet

Le projet pédagogique est l'organisation d'un travail commun avec la participation de tous les partenaires (enseignants, environnement, établissement, monde du travail). Il consiste à construire des savoirs, à développer des compétences et l'intelligence selon une stratégie d'apprentissage avec un plan et une méthode d'action réelle où l'apprenant doit être placé au centre de ce processus d'enseignement. Dans le cadre de la pédagogie de projet, les apprenants s'impliquent et prennent en charge les activités. Ils sont capables de fournir des efforts soutenus afin de les mener à terme en réponse à une situation-problème posée. « Il n'y a pas de projet s'il n'y a pas de problèmes. Toute connaissance est une réponse à une question. Rien n'est donné, tout est construit ». (Marc Bru et Louis Not, 1988, p. 46). Travailler en projet, c'est s'impliquer et impliquer les apprenants tout en définissant un objectif commun à atteindre par l'apprentissage. Le projet doit naître d'un intérêt manifeste qui est la motivation en faisant comprendre aux apprenants la nécessité de comprendre, de s'entraîner, de s'informer, de construire, de produire et de s'auto-évaluer.

La pédagogie de projet rend les apprenants responsables. Ils deviennent acteurs dans un système « d'acteurs », conçoivent, choisissent et pensent aux actions qu'ils vont conduire. Cette prise en charge facilite leurs apprentissages et leur permet d'apprendre à apprendre. Les apprenants, arrivant avec un vécu, participent à l'élaboration de leur apprentissage dans des situations concrètes bien identifiées. L'analyse des tâches à conduire permettra à chaque élément de préciser ce qu'il doit faire et ce qu'il aura à apprendre.

L'apprentissage devient une démarche par laquelle on en vient à élaborer de nouvelles compétences et attitudes ainsi que de nouveaux savoirs. Cette démarche nécessite des idées et

Chapitre I : L’enseignement/ apprentissage du FLE : Méthodologies et Démarches

des situations réelles qui tiennent compte de l’âge, du niveau, du temps dont ils disposent et des compétences à développer chez eux. La négociation des situations problèmes les valorise, les implique et les forme progressivement à la démocratie. Les apprenants prennent en charge les activités, donnent des idées, imaginent les étapes et fournissent des efforts pour les mener à terme.

Un projet participe au développement de la personnalité de chaque étudiant. Ce dernier, pour réaliser un projet, produit des savoirs pour régler les problèmes qui se posent à lui dans l’exécution, en trouvant du sens à ses apprentissages. Il consiste à construire des savoirs, à développer des compétences et l’intelligence selon une stratégie d’apprentissage avec un plan et une méthode d’action où l’étudiant doit être placé au centre de ce processus d’enseignement.

Chapitre II

**Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage
des langues : importance et utilité.**

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

1.Définition et typologie des activités ludiques

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, l'usage des activités ludique c'est imposé comme un levier pédagogique efficace, capable de susciter l'intérêt, d'encourager la participation active des apprenants et de faciliter l'acquisition des compétences linguistique. En effet, le jeu pédagogique ne se limite pas à une simple distraction ; il devient un outil didactique structuré, porteur de sens et d'objectifs précis.

Ce chapitre s'attache à définir les activités ludiques et à proposer une typologie claire, avant d'analyser leur importance dans le processus d'apprentissage linguistique. Il s'agira également de mettre en lumière les conditions nécessaires à leur efficacité afin d'en garantir un usage pertinents et bénéfique en contexte scolaire

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir le concept : « activité ludique », de montrer différents types d'activités ludique, leurs importances Dans l'enseignement/Apprentissage de français langue étrangère et les conditions d'efficacité des jeux pédagogiques.

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

D'après Jean Pierre Cuq : « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiqué pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative » (Cuq, J.-P, 2003, p. 160). Selon B. CORD Maunoury, les activités ludiques sont : « des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec » (Cord-Maunoury, B.2003, p. 14). D'après DE GRANDMONT le jeu est considéré comme : « une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur » (Grandmont, N. 1997, p. 83). Bruxelles : De Boeck Université. Il ajoute que les jeux proposent « le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre » (Grandmont, N. 1997, p. 84). A travers ces définitions, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles. Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs où l'apprenant prendre plaisir dans son développement du savoir et manifestant sa créativité, comme le signale Nicole DE GRANDMONT : « aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie » (Grandmont, N. 1997.p. 90). D'après cela, l'activité ludique peut se définir comme étant une activité basée sur les jeux qui tend à favoriser l'apprentissage, susciter le plaisir d'apprendre chez les élèves, rendre plus facile la tâche de l'appropriation conscientes des savoirs, etc. Cette activité vise à rendre la classe plus dynamique par le fait de créer un climat favorable pour apprendre. Elle permet, en parallèle, de rendre l'enseignement/apprentissage des langues étrangères plus amusant et attrayant.

Pour viser à préparer l'enfant à la participation en classe l'enseignant introduit ce genre d'activités aux apprenants, par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences les plus précoces dans son quotidien. A travers ces activités, l'apprenant apprend à connaître de nouvelles choses en jouant avec d'autres enfants de même âge pour déceler leurs différences, et ressentir les réactions des autres. Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE vise un point essentiel ; la motivation et la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

1.2. Les types des jeux proposés pour enseigner le français

Dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE), la diversification des méthodes pédagogiques est devenue une nécessité pour répondre aux besoins variés des apprenants et maintenir leur motivation. Parmi ces méthodes, l'intégration des activités ludiques dans les leçons s'impose comme une stratégie efficace, capable de rendre l'apprentissage plus vivant, interactif et significatif. Le jeu, loin d'être une simple distraction, devient un outil didactique à part entière qui facilite l'assimilation des contenus linguistiques, tout en créant un climat de confiance propice à la participation et à l'expression.

Il existe une multitude de types de jeux, allant des jeux traditionnels aux jeux numériques modernes. Il est presque impossible de les dénombrer tous, tant ils sont variés et en constante évolution. Avec le développement rapide des technologies, de nouveaux jeux apparaissent régulièrement, rendant leur classification de plus en plus complexe. Cette diversité reflète la richesse des formes de divertissement et d'apprentissage qu'ils peuvent offrir.

1.2.1.Les jeux linguistiques

Ce sont les jeux qui rendent une classe vivante et qui fait participer les apprenants, et selon J.P. Cuq et Gruca « Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux,

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique... » (Grenoble, J.-P., & Gruca, I. 2005, p. 417). Ces derniers sont difficiles pour les apprenants débutants, le français pour eux est une langue étrangère.

1.2.2.Les jeux de créativité

La préparation à l'activité de lecture constitue une étape essentielle. Dans cette optique, les jeux de créativité visent à développer le potentiel langagier des apprenants, en les incitant à inventer et produire pour le plaisir des formes, des significations, des phrases ou encore des discours. Il s'agit de révéler les capacités expressives contenues dans une compétence linguistique, même limitée, à condition d'exploiter pleinement toutes les ressources disponibles. Il est alors nécessaire de libérer les élèves des cadres rigides fondés sur la répétition ou l'imitation de modèles scolaires conventionnels. La créativité n'est pas innée : elle se développe avec la pratique, en cultivant la capacité d'invention, la fluidité des idées, la souplesse d'esprit et l'aptitude à la synthèse personnelle. À ce sujet, H. Auge affirme « Devenir créatifs ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ... » (Auge, H.1981, p. 56).

1.2.3. Les jeux culturels

Les jeux culturels sont des activités ludiques qui visent à faire découvrir aux apprenants des éléments de la culture francophone tout en pratiquant la langue. Ils permettent de familiariser les élèves avec les traditions, les habitudes, les fêtes, les monuments, la gastronomie ou encore les expressions propres à différents pays ou régions francophones. Ces jeux jouent un rôle essentiel dans le développement de la compétence interculturelle, en renforçant l'ouverture d'esprit, la curiosité et la motivation des apprenants à travers un apprentissage actif et vivant.

Un exemple pertinent de jeu culturel est le jeu de Baccalauréat, souvent adapté en classe de FLE pour intégrer une dimension culturelle. Dans cette version, les catégories traditionnelles (comme « prénom », « animal », « métier ») sont remplacées ou enrichies par des rubriques culturelles.

Ce jeu permet non seulement d'enrichir le vocabulaire, mais aussi de renforcer les connaissances culturelles de manière ludique et interactive. Il favorise l'engagement des élèves et développe leur capacité à mobiliser des savoirs culturels dans un contexte linguistique.

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

1.2.4. Les jeux dérivés du théâtre

Les jeux dérivés du théâtre regroupent des activités pédagogiques inspirées des techniques théâtrales, telles que le jeu de rôle, l'improvisation, la mise en scène, la lecture expressive ou les dialogues joués. Leur objectif est de placer l'apprenant dans des situations de communication authentiques, qui sollicitent à la fois l'expression orale, l'interaction, et l'engagement émotionnel.

Ces jeux favorisent la désinhibition, la confiance en soi, et le plaisir de s'exprimer en langue étrangère, tout en développant des compétences linguistiques (prononciation, intonation, vocabulaire contextuel). Ils permettent aussi de travailler des éléments non verbaux essentiels dans la communication : gestuelle, regard, posture, expressivité. Ce type d'activité favorise une immersion linguistique simulée qui aide les apprenants à mieux mémoriser et réutiliser les structures langagières. Il renforce également l'autonomie, la créativité et le plaisir d'apprendre. (BOUARIF, Samira ,2021).

Quelques exemples des jeux utilisés dans l'enseignement/apprentissage du FLE

Nom du jeu	Ses objectifs	Son type
Les mots croisés	Un jeu de lettres portant sur les lettres et les définitions	Jeu linguistique
Le jeu du baccalauréat	Ce jeu consiste à remplir un tableau Tout en fonction de la lettre	Initiale imposée
Les jeux de rôle	Impliquer l'apprenant dans	Jeu dérivé du théâtre
Le pendu	Améliorer l'orthographe et Les connaissances des élèves.	Jeu interactif
Jeu de l'oie	Aider les élèves à apprendre à lire.	Jeu communicatif
Le jeu des adjectifs	Enrichir le vocabulaire et travailler la Prononciation.	Jeu linguistique
Le jeu piste à suivre	Deviner des mots, des thèmes.... à l'aide des indices donnés	Jeu culturel
La chasse au mot	Délimiter un mot	Jeu linguistique
Jeu de lettres, phrases et Syllabes	Former des mots et des phrases	Jeu linguistique
Les énigmes / devinettes	Etre capable à résoudre un problème De langue	Jeu de réflexion
Je découpe en syllabes	Apprendre à lire	Jeu linguistique

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

2.L'importance des activités ludique dans l'enseignement /l'apprentissage des langues

Selon Weiss. F : « Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris » (Zouaidia M,2019, p. 16). Les activités ludiques peuvent être intégrées à différentes étapes de la leçon : en amorce pour éveiller l'intérêt, en phase de pratique pour renforcer les apprentissages, ou encore en clôture pour réinvestir les connaissances de manière dynamique. Elles permettent ainsi de travailler plusieurs compétences langagières, compréhension orale, expression écrite, enrichissement du vocabulaire, tout en favorisant l'autonomie, la créativité et la coopération entre les élèves.

Les activités ludiques ont une grande importance dans le domaine de l'enseignement/apprentissage que nous pouvons résumer en trois points

2.1. Motivation et engagement des apprenants.

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre » (Bodin J .1975, p. 125).

L'enfant est, par nature, un être de jeu. Le jeu constitue pour lui non seulement un loisir, mais aussi un besoin biologique et psychologique fondamental, lié au plaisir, à la découverte et à l'expérimentation. Il s'agit d'un moteur essentiel dans son développement cognitif, affectif et social.

Lorsqu'un apprentissage est proposé sous forme ludique, il suscite chez l'apprenant une motivation intrinsèque : l'envie de jouer devient une porte d'entrée vers l'envie d'apprendre. En jouant, l'élève est attiré par le défi, par l'envie de réussir, mais aussi par la dynamique de groupe qui se crée autour de l'activité. Ainsi, le jeu stimule la volonté de participation, la curiosité et l'esprit de compétition bienveillant, tout en favorisant une meilleure rétention des savoirs.

Le jeu permet également de renforcer les liens sociaux entre les apprenants, facilitant l'interaction, la coopération et le respect des règles. Ce climat positif contribue à maintenir une motivation constante, qui est un facteur-clé dans l'acquisition de nouvelles compétences linguistiques. En effet, l'élève motivé est plus enclin à s'engager activement dans l'apprentissage, à mobiliser ses acquis antérieurs et à les enrichir à travers de nouvelles

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

situations. Ainsi, le jeu pédagogique devient un vecteur puissant de motivation, agissant à la fois sur l'engagement personnel, le plaisir d'apprendre et le développement des compétences langagières en classe de FLE.

De plus, Le jeu construit la personnalité de l'enfant. « C'est dans le jeu, et seulement dans le jeu, que l'individu, enfant ou adulte, est libre d'être créatif. » (Winnicott D, 1971, p. 79). Le développement de l'enfant s'effectue par étapes successives, au cours desquelles le jeu occupe une place essentielle. Il constitue non seulement un moyen d'évasion, mais aussi un outil fondamental d'apprentissage et de socialisation. Même pendant la période de scolarisation, le besoin de jouer demeure vital chez l'enfant. C'est dans cette perspective que le recours aux activités ludiques prend tout son sens, en contribuant activement à son développement global.

Cette contribution se manifeste à travers plusieurs effets positifs : le jeu favorise l'autonomie de l'enfant, stimule son esprit de communication, et lui permet de s'intégrer harmonieusement dans un groupe. Par ailleurs, le caractère varié et stimulant des activités ludiques agit sur la polyvalence des apprenants : chaque nouvelle activité mobilise et développe une compétence spécifique, renforçant ainsi leur apprentissage de manière progressive et enrichissante.

2.2.Développement des compétences linguistiques

Les activités ludiques jouent un rôle déterminant dans le développement des compétences linguistiques chez l'apprenant, notamment en langue étrangère. Grâce à leur nature motivante et interactive, ces activités favorisent l'expression orale, la compréhension, l'enrichissement du lexique, et la structuration syntaxique dans un contexte vivant et dynamique. Le jeu permet à l'élève de manipuler la langue de façon naturelle, sans la pression de l'évaluation formelle, ce qui renforce sa confiance en soi et sa volonté de communiquer.

Selon Philippe Mérieu l'apprentissage est plus efficace lorsqu'il est vécu dans l'action et dans un cadre signifiant pour l'élève. Ainsi, les jeux pédagogiques offrent un contexte fonctionnel pour utiliser la langue, ce qui facilite la mémorisation et l'ancrage des connaissances. Comme l'affirme J. PIAGET : « C'est en agissant que l'on apprend » ; « Piaget et sa théorie » 2017.

Le jeu permet à l'enfant de construire son langage à travers l'interaction avec son environnement et ses pairs. Les activités ludiques comme les jeux de rôle, les devinettes, les

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

jeux de cartes linguistiques ou encore les parcours de mots, permettent d'aborder les compétences de compréhension, de production, et d'interaction de manière intégrée, tout en tenant compte des rythmes et styles d'apprentissage variés. Elles constituent ainsi un levier pédagogique puissant pour stimuler l'acquisition de la langue dans un climat de plaisir et de participation active.

2.3.Renforcement de la communication et de l'interaction

Selon Bruner, l'apprentissage du langage se construit dans l'interaction sociale ; or, le jeu offre justement un cadre sécurisant et motivant où ces interactions prennent sens. De même, les jeux de rôle, les jeux coopératifs ou les simulations permettent aux apprenants d'endosser différents rôles sociaux, développant ainsi leur capacité à communiquer dans des situations variées, à ajuster leur discours et à construire ensemble du sens. En ce sens, les activités ludiques ne se contentent pas de transmettre des savoirs linguistiques, elles créent un véritable espace de socialisation et d'apprentissage interactif (Brun., J.S. 1983, p. 11).

3.Les conditions d'efficacité des jeux pédagogiques

Pour qu'un jeu pédagogique soit réellement efficace dans un contexte d'apprentissage, plusieurs conditions doivent être réunies. Tout d'abord, le choix de l'activité ludique doit être en adéquation avec les objectifs pédagogiques visés, ainsi qu'avec le niveau linguistique, l'âge et les intérêts des apprenants. Un jeu bien choisi permet de maintenir la motivation tout en assurant un véritable apprentissage. Comme le souligne Brougère, le jeu devient outil d'apprentissage à condition qu'il s'intègre dans une démarche didactique claire et structurée, où chaque étape de la présentation des consignes à la phase de retour est pensée pour valoriser les compétences mobilisées par les élèves. Ensuite, l'organisation pédagogique joue un rôle déterminant dans l'efficacité du jeu. Il est essentiel que les consignes soient compréhensibles, que le matériel soit prêt, que le temps soit bien géré, et que les rôles de chacun soient définis pour assurer une dynamique de groupe constructive. Par ailleurs, le rôle de l'enseignant est central : il doit accompagner les élèves tout au long du jeu, observer leurs productions et interactions, et exploiter les acquis à travers une phase de bilan ou d'évaluation formative. Ainsi, comme le mentionne Mérieu P, un dispositif pédagogique est efficace lorsque l'élève devient acteur de son propre apprentissage, ce que le jeu rend possible dans un climat de confiance et de plaisir. Enfin, pour que le jeu pédagogique produise un réel impact, il doit susciter une implication cognitive et affective de l'apprenant, c'est-à-dire lui permettre de

Chapitre II Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité.

s'engager intellectuellement tout en prenant plaisir à participer. Cette implication favorise la mémorisation, la communication, la coopération, et surtout, le transfert des apprentissages vers des situations non ludiques.

Cadre pratique

Chapitre I

Présentation de données et des résultats.

Introduction

Dans le cadre de notre travail de recherche sur l'impact des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE, chez les élèves de 5^{ème} année primaire, nous avons conduit une recherche de terrain ; nous avons procédé à une collecte de données, pour cela nous avons utilisé deux outils d'investigation ; un questionnaire destiné aux enseignants et une observation de classe.

La raison pour laquelle nous avons choisi deux différentes méthodes de recueil de données, c'est pour bien étudier les avis des enseignants et voir la réaction des apprenants face à ces activités ludiques.

1. Description du terrain

Pour que notre enquête soit réalisée, il fallait choisir un terrain d'investigation ; en ce qui concerne le lieu pour l'observation en classe, nous avons choisi d'observer quatre classes ; deux écoles primaire dans la willaya de Bejaia dans l'école primaire « Abider Messaoud » à laalam et « Yakoubi Saleh » à Souk El Tenine et deux autres écoles dans la willaya de Sétif dans l'école « Frères Taleb » à Bousselam et « Younsi Mohammed Chérif Elkhrafa » à Tizi Nbrahem

Nous avons choisi ces établissements comme un échantillon de notre corpus, puisque notre thème s'inscrit dans le domaine d'enseignement primaire. Et c'est à l'école primaire que les élèves apprennent une langue étrangère.

2. Public visé

Pour atteindre l'objectif de notre recherche, nous avons choisi de distribuer un questionnaire à 12 enseignants, 4 d'entre eux des enseignants des écoles primaires que nous avons mentionnés déjà.

Cette enquête a associé également les élèves de quatre classes différentes de 5^{ème} année primaire, leur nombre était entre 35 et 40 élèves dont la majorité des filles. L'âge varie entre 10ans et 11ans.

La réalisation de ce travail de recherche va se faire avec les apprenants de primaire puisque ce cycle est considéré comme le plus important et le plus difficiles dans la vie d'un apprenant, c'est là où il construit ses premiers savoir et savoir-faire dans une langue étrangère.

3.Présentation du corpus

3.1.Le questionnaire

Le questionnaire a été distribué à 12 enseignants de 5^{ème} année primaire, il comporte une partie introductory dans laquelle nous expliquons à nous enquêtés l'objet de notre recherche, en essayant de les mettre en confiance en leur garantissant l'anonymat. Ensuite les 14 questions qui sont un mélange entre des questions fermées du type Q.C.M, des questions ouvertes, d'autres semi-fermées et semi-ouvertes. Ils sont des questions variées, claires et précises.

Le questionnaire a pour objectif de voir les points de vue des enseignants sur l'utilisation des activités ludique en général et leur impact dans l'enseignement apprentissage du français en tant que langue étrangère.

3.2.L'observation

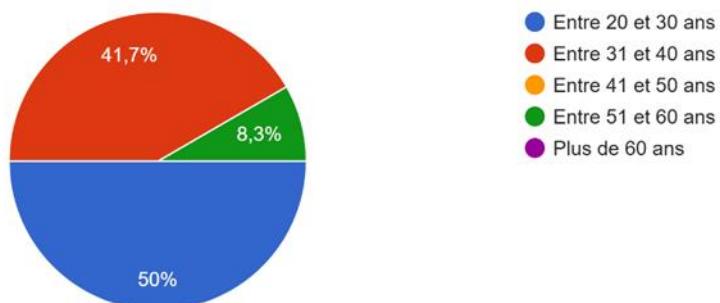
Pour entreprendre notre travail de recherche, nous avons choisi la technique d'observation en classe, qui est considéré comme un point essentiel dans notre recherche. Et que nous permettra de recueillir des observations. Donc, nous avons décidé d'assister 4 séances dont l'enseignant entre une activité ludique dans la leçon afin de recueillir des remarques. Pour faciliter notre tâche, nous avons élaboré des grilles d'observation avec une multiplicité de critères sur lesquelles nous avons centré notre attention, nous nous sommes concentrés sur le comportement et la réaction des élèves face à ces activités ludiques.

4.Analyse des résultats du questionnaire :

Question n°1 : l'âge des enseignants

Votre âge :

12 réponses

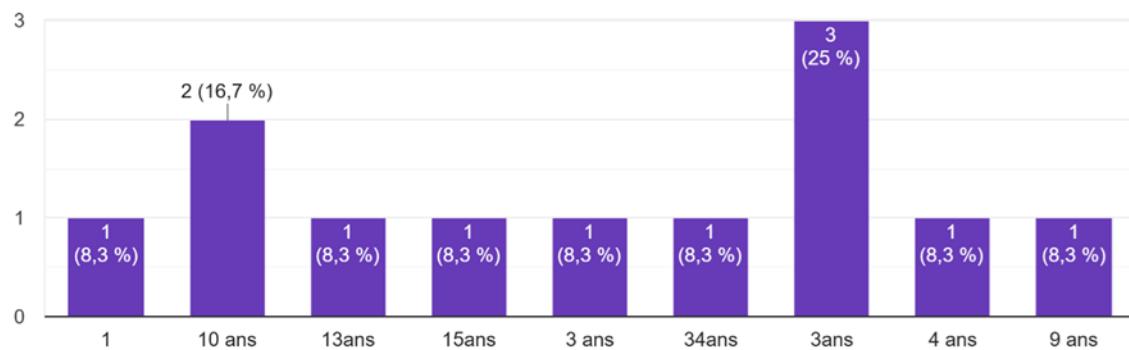


D'après ce graphique on constate que la majorité des enseignants interroger (50%) sont âgés de 20 à 30ans ; ce qui suggère une population relativement jeune. Viennent ensuite les enseignants âgés de 31 à 40ans représentant (41,7%) et une petite minorité soit (8,3%) se situe dans la tranche d'âge de 51 à 60ans, ainsi que aucune réponse n'a été enregistrée pour les tranches d'âge de 41 à 50 ans et de plus de 60ans.

Question n°2 : Les années d'expérience des enseignants

Combien d'années d'expérience en enseignement du FLE avez-vous ?

12 réponses

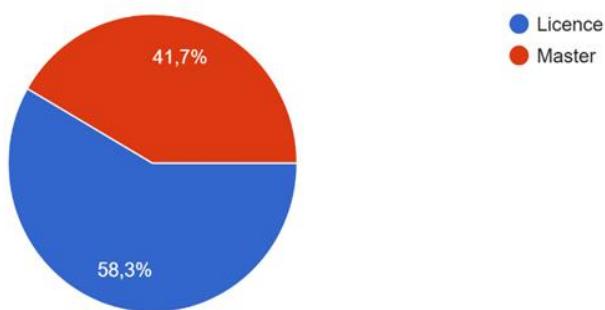


Le graphique illustre les années d'expérience en enseignement du FLE des enseignants répondant dont on observe une variabilité, allant de 1 à 34 ans d'expérience.

Question n°3 : Diplôme des enseignants

Votre diplôme :

12 réponses



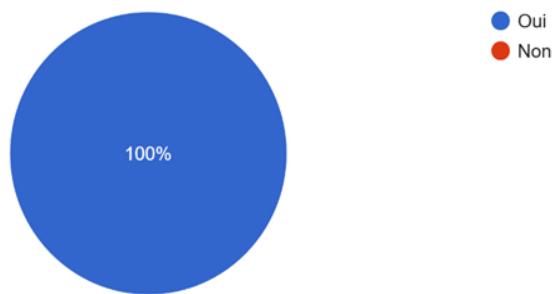
répondu au questionnaire. On observe que (58,3%) des participants sont titulaires d'une licence, tandis que (41,7%) possèdent un master. Cela peut indiquer que dans le domaine de

l'enseignement du FLE, une majorité des enseignants travaillent avec un diplôme de premier cycle universitaire.

Question n°4 : l'intégration des activités ludiques dans les cours du FLE

Intégrez vous des activités ludiques dans vos cours de FLE ?

12 réponses



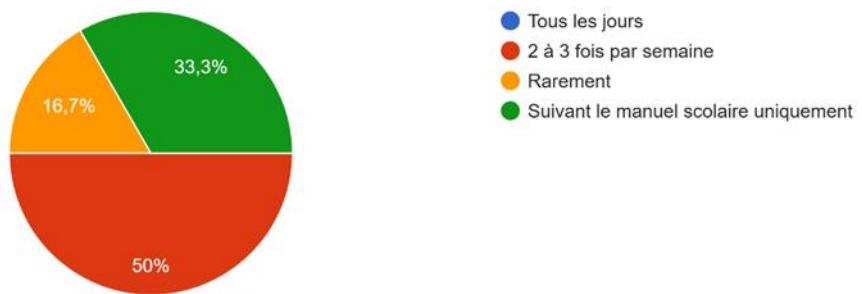
Le

Graphique montre que toutes les réponses ont été positives car avec un pourcentage de (100%) les enseignants répondus par oui. Donc on peut dire que l'utilisation des activités ludiques est bénéfique dans les classes de FLE puisque tous les enseignants l'utilisent.

Question n°5 : La fréquence de l'utilisation des activités ludiques

Si oui, à quelle fréquence ?

12 réponses



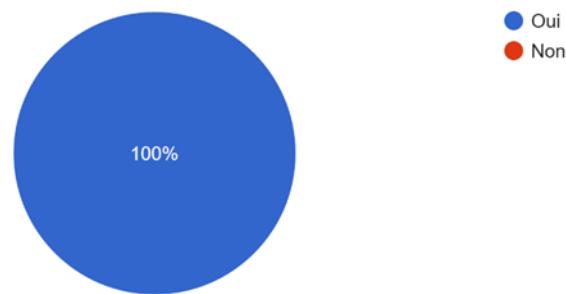
On observe que la majorité des répondants (50%) déclarent qu'ils utilisent ces activités ludiques 2 à 3 fois par semaine. Un tiers des enseignants (33,3%) les utilisent uniquement en suivant le manuel scolaire, ce qui peut indiquer une approche plus traditionnelle ou guidée par des

ressources standardisées. Enfin (16,7%) des enseignants montre qu'ils utilisent rarement et aucun ne les utilise quotidiennement.

Question n°6 : L'amélioration des compétences linguistiques des élèves grâce aux activités ludiques

Avez-vous remarqué une amélioration des compétences linguistiques de vos élèves grâce aux activités ludiques ?

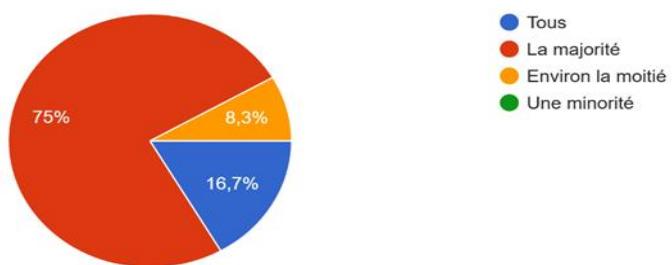
12 réponses



On voit dans ce graphique que tous les enseignants ont observé une amélioration des compétences linguistiques de leur élèves grâce aux activités ludiques. Donc ce résultat souligne l'efficacité perçue de ces activités dans le développement linguistique des apprenants.

Question n°7 : Le taux des élèves qui apprécient l'apprentissage du FLE avec les activités ludiques

Quel est le taux des élèves qui apprécient l'apprentissage du FLE avec des activités ludiques ?
12 réponses



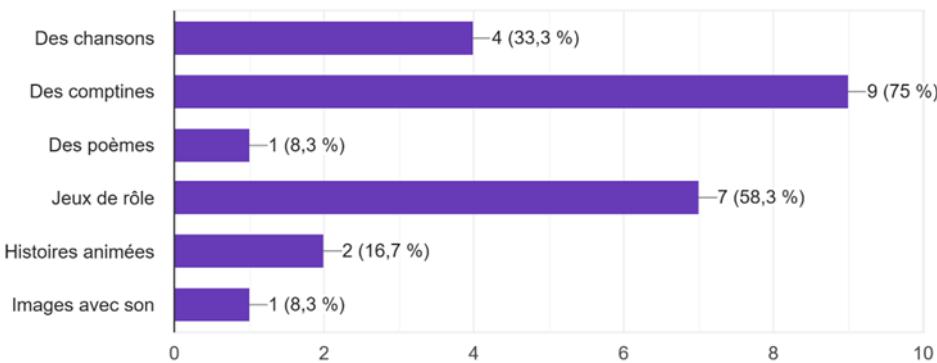
Ce graphique montre que la majorité des élèves apprécient l'apprentissage avec les activités ludiques (75%), tandis que (16,7%) des enseignants déclarent que tous les élèves les apprécient.

Seule une faible proportion (8,3%) observe que cela concerne environ la moitié des élèves et aucune réponse sur le choix d'une minorité. Cela démontre clairement que les activités ludiques sont perçues comme un moyen d'apprentissage par une grande majorité d'élèves. Aussi confirment l'intérêt pédagogique de ces pratiques, non seulement en termes d'adhésion et de plaisir d'apprendre deux éléments essentiels pour un apprentissage durable.

Question n°8 : Les types d'activités qu'ils utilisent souvent

Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus souvent ?

12 réponses



Les

réponses à cette question révèlent une nette préférence des enseignants pour les comptines : (75%) d'entre eux déclarent les utiliser fréquemment dans leurs pratiques pédagogiques. Ce choix peut s'expliquer par la simplicité d'intégration des comptines dans les séances de langue, leur capacité à capter l'attention des élèves, ainsi que leur potentiel mémoriel et rythmique facilitant l'acquisition de structures linguistiques simples.

Les jeux de rôle arrivent en deuxième position avec 58,3 % des réponses. Cela montre que les enseignants reconnaissent l'importance de la mise en situation pour développer la communication orale et les compétences interactionnelles chez les élèves. Ces activités permettent de créer des contextes authentiques favorisant l'expression personnelle.

Les chansons sont également utilisées, avec 33,3 % des réponses. Bien qu'elles soient proches des comptines, elles semblent un peu moins exploitées, probablement en raison de la complexité du lexique ou du rythme musical plus rapide.

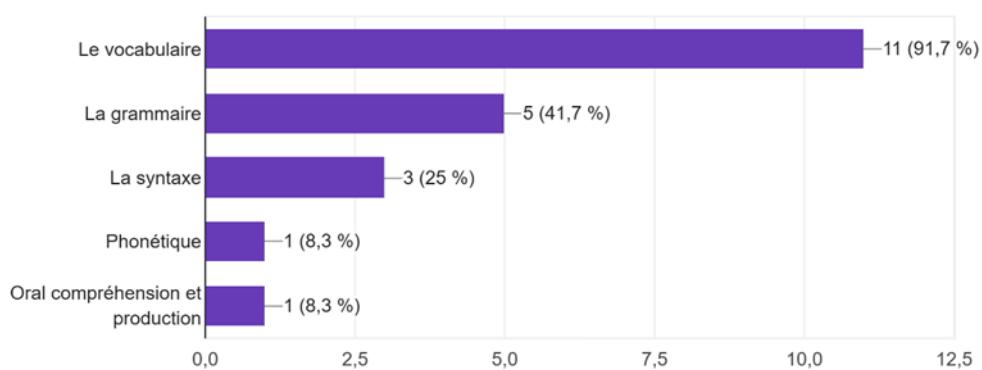
Les histoires animées (16,7 %), les poèmes (8,3 %) et les images avec son (8,3 %) sont beaucoup moins mentionnés. Cela peut être dû à un manque de ressources, de formation spécifique ou encore à une difficulté perçue dans la gestion de ces activités en classe entière.

Ces résultats montrent que les enseignants privilégient les activités ludiques simples à mettre en place, familières aux enfants et facilement adaptables au niveau linguistique des élèves. Ils confirment également que l'aspect rythmique et répétitif, caractéristique des comptines et des chansons, reste un levier important dans l'enseignement du français langue étrangère en primaire.

Question n° 9 : les domaines de la langue qui sont pris en compte par les activités ludiques

Quels sont les domaines de la langue qui sont pris en compte par les activités ludiques ?

12 réponses



Les résultats obtenus montrent une nette prédominance du vocabulaire parmi les domaines linguistiques ciblés par les activités ludiques : 91,7 % des enseignants ont indiqué que ces activités permettent principalement d'enrichir le lexique des élèves. Ce constat confirme l'idée que le jeu facilite l'introduction et la mémorisation de nouveaux mots, en créant un contexte motivant et concret d'apprentissage.

Par ailleurs, 41,7 % des répondants estiment que la grammaire est également travaillée à travers ces activités. Cela suggère que certains enseignants parviennent à intégrer des éléments morphosyntaxiques dans les jeux proposés, bien que cela semble moins répandu que pour le vocabulaire.

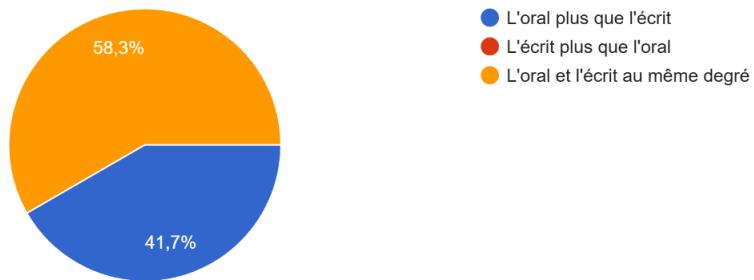
La syntaxe n'est citée que par 25 % des enseignants, ce qui reflète une prise en charge plus limitée de cet aspect structurel de la langue à travers les jeux. De même, la phonétique ainsi que les compétences orales (compréhension et production) sont très peu mentionnées (8,3 % chacun), indiquant que ces aspects restent marginalement exploités dans le cadre des activités ludiques.

Ces résultats révèlent que les enseignants privilégient les dimensions les plus accessibles des compétences linguistiques, notamment le vocabulaire, dans les contextes ludiques. Cela peut

s'expliquer par la facilité de mise en œuvre de jeux lexicaux (memory, devinettes, loto, etc.), comparativement aux activités plus complexes requises pour travailler la syntaxe ou la phonétique.

Question n°10 : la compétence qui en profite le plus des activités ludiques

Quelle est la compétence qui en profite le plus des activités ludiques ?
12 réponses



Les résultats de cette question montrent que 58,3 % des enseignants considèrent que les activités ludiques profitent à la fois à l'oral et à l'écrit de manière équilibrée. Cela suggère que les enseignants perçoivent ces activités comme des outils complets pouvant soutenir globalement le développement des compétences linguistiques, qu'il s'agisse de la production orale, de la compréhension, ou encore de l'expression écrite.

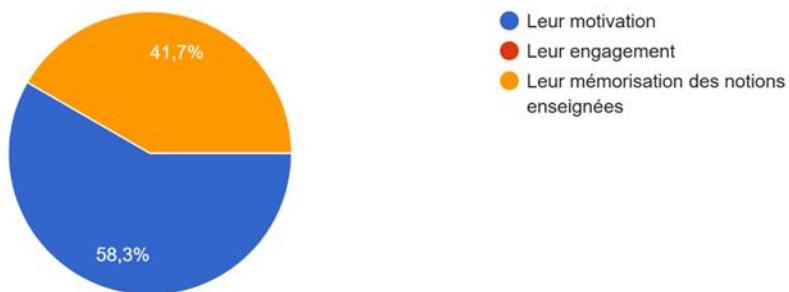
D'un autre côté, 41,7 % des répondants estiment que l'oral bénéficie davantage des activités ludiques. Ce point de vue est compréhensible, puisque la majorité des jeux linguistiques utilisés en classe (jeux de rôle, comptines, chansons, devinettes, etc.) sont fondés sur l'interaction verbale, la répétition et la spontanéité, qui sont des caractéristiques favorables à la pratique orale.

Fait intéressant, aucun enseignant n'a répondu que l'écrit tirait plus de profit que l'oral. Cela met en évidence une tendance claire : les enseignants associent prioritairement les jeux à des objectifs d'expression et de compréhension orale, plutôt qu'à des compétences rédactionnelles ou orthographiques.

Ce constat souligne l'importance de concevoir des activités ludiques mieux adaptées au travail de l'écrit, notamment à travers des jeux d'écriture créative, des dictées interactives ou des jeux orthographiques, pour équilibrer les bénéfices pédagogiques entre l'oral et l'écrit.

Question n° 11 : L'influence des activités ludiques dans l'apprentissage des élèves

Qu'est-ce que les activités ludiques influencent-elles positivement dans l'apprentissage des élèves ?
12 réponses



Les résultats de cette question révèlent que 58,3 % des enseignants estiment que les activités ludiques influencent principalement la motivation des élèves. Ce résultat confirme l'un des apports essentiels du jeu dans l'enseignement : sa capacité à créer un climat de classe positif, à capter l'attention et à stimuler l'intérêt des apprenants.

En effet, une activité ludique bien conçue peut transformer une tâche perçue comme difficile ou ennuyeuse en un moment d'enthousiasme, favorisant ainsi une meilleure implication émotionnelle dans l'apprentissage.

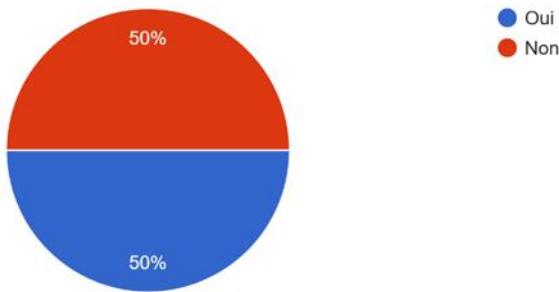
De plus, 41,7 % des enseignants soulignent que les jeux favorisent la mémorisation des notions enseignées. Ce constat rejette les principes de la pédagogie active : en rendant les apprentissages concrets, amusants et multi sensoriels, les activités ludiques facilitent la rétention des contenus linguistiques, notamment le vocabulaire, les structures grammaticales simples, ou encore les expressions orales usuelles.

En revanche, aucun enseignant n'a mentionné l'engagement comme un effet direct des jeux. Ce silence peut indiquer que cette notion est soit moins bien définie ou moins visible pour les enseignants dans la pratique quotidienne. Pourtant, selon plusieurs recherches en didactique, l'engagement cognitif et comportemental est souvent lié à la motivation et peut être indirectement renforcé par les jeux éducatifs.

Ces résultats montrent que les enseignants reconnaissent principalement deux dimensions bénéfique des activités ludiques : motivationnelle et mnémotechnique, ce qui constitue un argument fort pour les intégrer régulièrement dans l'enseignement du FLE à l'école primaire.

Question n° 12 : Les difficultés à intégrer les activités ludiques dans les cours

Rencontrez-vous des difficultés à intégrer ces activités dans votre enseignement ?
12 réponses



Les réponses des enseignants à cette question sont parfaitement partagées : 50 % affirment qu'ils rencontrent des difficultés à intégrer les activités ludiques dans leur enseignement, tandis que 50 % déclarent que ne pas en rencontrer. Ce résultat révèle une situation contrastée, probablement liée à des contextes pédagogiques, matériels et institutionnels variés.

D'après ce que les enseignants ont mentionné après avoir demandé de citer les difficultés. Les principales difficultés évoquées peuvent être regroupées en plusieurs catégories :

1. Manque de temps et pression du programme

Plusieurs enseignants soulignent que le volume horaire chargé et les attentes académiques élevées rendent difficile l'intégration de jeux éducatifs. Les activités ludiques sont perçues comme chronophages, ce qui entre en conflit avec l'obligation de « terminer le programme » dans les délais impartis.

2. Manque de matériel et de ressources didactiques

L'absence de moyens (jeux, supports, matériel audio-visuel) constitue un frein important. Certains enseignants n'ont pas accès aux outils nécessaires pour organiser des activités ludiques de manière régulière ou efficace.

3. Manque de formation spécifique

Plusieurs enseignants reconnaissent une formation pédagogique insuffisante pour concevoir, adapter ou animer des jeux éducatifs. Cette lacune peut limiter leur confiance et leur créativité dans l'utilisation du jeu comme outil d'apprentissage.

4. Problèmes liés à la gestion de classe

Certains enseignants évoquent les risques de désordre ou de bruit lors des activités ludiques. Ces contraintes peuvent nuire au bon déroulement de la séance, surtout dans des classes surchargées ou dans un contexte de discipline fragile.

5. Nature des compétences visées

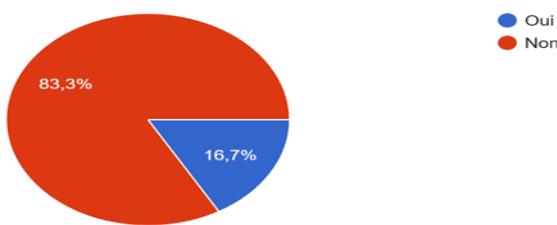
D'autres enseignants évoquent des difficultés à adapter les jeux à certaines compétences, notamment l'oral et la lecture, qui demandent des approches plus ciblées. Cela reflète parfois un manque de ressources adaptées à ces domaines spécifiques.

6. Résistance des élèves

Bien que peu mentionnée, une minorité d'enseignants a souligné que certains élèves peuvent ne pas prendre au sérieux les jeux éducatifs, ce qui réduit leur efficacité. D'autres peuvent aussi rencontrer des difficultés à comprendre les consignes du jeu, ce qui freine leurs engagements.

Question n°13 : Une formation ou un accompagnement sur l'utilisation des jeux en classe de langue

Avez-vous suivie une formation ou un accompagnement sur l'utilisation des jeux en classe de langues ?
12 réponses



Les résultats de cette question révèlent une absence marquée de formation dans le domaine de l'exploitation pédagogique des jeux en classe de langue. En effet, 83,3% des enseignants interrogés déclarent ne pas avoir bénéficié de formation ou d'accompagnement à ce sujet, contre seulement 16,7 % qui affirment en avoir suivi.

Cette donnée met en lumière un manque important dans la formation initiale et continue des enseignants. Bien que les activités ludiques soient reconnues pour leur impact positif sur la motivation, la mémorisation et l'engagement des apprenants, elles ne semblent pas encore intégrées de manière formelle et systématique dans les dispositifs de formation des enseignants du primaire.

Cela souligne l'importance de proposer des modules de formation ciblés dans les plans de développement professionnel, axés sur :

- * La conception de jeux pédagogiques adaptés au niveau linguistique des élèves.
- * L'intégration efficace du jeu dans les progressions annuelles.
- * La gestion de classe lors des activités ludiques.
- * L'évaluation formative à travers le jeu.

En somme, la mise en place d'un accompagnement pédagogique structuré sur l'utilisation du jeu dans l'enseignement du FLE apparaît non seulement souhaitable, mais nécessaire pour permettre aux enseignants d'exploiter pleinement le potentiel des activités ludiques dans leurs pratiques quotidiennes.

Question n° 14 : les avis des enseignants sur le recours aux activités ludiques avec les élèves de cinquième année primaire

A partir des réponses des enseignants interrogés ont unanimement exprimé des avis très favorables quant au recours aux activités ludiques avec les élèves de cinquième année primaire. Selon eux, ces activités représentent un levier pédagogique puissant qui stimule la motivation, renforce l'engagement et facilite l'apprentissage du français de manière agréable, interactive et durable. Plusieurs remarques ont souligné que les jeux, les jeux de rôles, les chansons, les simulations et les activités créatives aident les apprenants à mieux suivre les cours, à améliorer leur prononciation par la répétition, et à participer activement en classe.

De plus, ces activités permettent non seulement de consolider les compétences linguistiques, mais aussi de développer des compétences transversales telles que la coopération, la communication, la pensée critique et la résolution de problèmes. Les enseignants insistent toutefois sur l'importance d'adapter les activités ludiques aux objectifs d'apprentissage afin de garantir leur efficacité et leur pertinence. Enfin, plusieurs participants ont exprimé le souhait de voir ces pratiques pédagogiques mieux intégrées dans les programmes officiels et les manuels scolaires, compte tenu de leur impact positif sur la motivation et les capacités d'apprentissage des élèves.

5. Le déroulement des séances observée

Séance 01 : le 23/04/2025 de 9 :45 à 10 :15

Activité : oral production

Titre : les actions des secouristes

L'activité ludique : la roue du vocabulaire / Tourne et parle

Objectif : Intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole / Amener l'apprenant à produire un énoncé oralement.

Durée de l'activité : 15 minutes (dans une séance de 30 minutes)

Matériel nécessaire : Une roue divisée en segments contenant des mots (verbes d'action) comme ; sauver, appeler, porter, soigner, aider, courir, transporter... Des images représentant des scènes de secours (pour aider les élèves à s'inspirer)

Le jeu consiste à préparer une roue (physique ou projetée) en papier. La roue contient des verbes liés aux actions des secouristes (par exemple : sauver, porter, aider, parler, calmer, transporter...). Chaque élève fait tourner la roue et doit utiliser le verbe qui apparaît dans une phrase orale dans le cadre du thème "les secouristes". Après quelques tours, on demande à chaque élève de produire oralement un court paragraphe oral de 4 à 5 phrases en utilisant plusieurs verbes qu'il/elle a obtenus.

Cette activité stimule les élèves à interagir et à participer avec enthousiasme. Elle facilite l'acquisition du vocabulaire et son utilisation dans un contexte réel.

Elle favorise la production orale de manière ludique et non conventionnelle. Elle réduit la pression et la peur de parler devant les autres.

Déroulement de l'activité

1. Introduction (3minutes) L'enseignant rappelle brièvement le lexique appris concernant les secouristes. Il explique le but du jeu : faire tourner la roue, découvrir un verbe, puis l'utiliser dans une phrase orale.
2. Mise en place (2minutes) La classe est divisée en petits groupes ou les élèves passent un par un selon le niveau de la classe. L'enseignant affiche ou présente la roue.
3. Jeu (10minutes) Un élève tourne la roue. Il doit produire une phrase correcte et compréhensible en utilisant le mot obtenu. Après trois élèves, l'enseignant invite à regrouper les phrases produites dans un petit paragraphe oral de 4 à 5 phrases.
4. Synthèse et feedback (10minutes) L'enseignant félicite les élèves, reformule si nécessaire, et revient sur les structures correctes. Il affiche ou note au tableau un exemple de paragraphe complet en lien avec les actions des secouristes.

Commentaire :

Lors de cette séance de production orale, l'intégration de l'activité ludique intitulée « La roue du vocabulaire » a favorisé une implication remarquable des élèves. Tous ont participé activement en tournant la roue et en produisant des phrases simples en français. L'ambiance était motivante et dynamique : les élèves ont montré un réel enthousiasme à travers leurs sourires, gestes, et leur volonté de s'exprimer spontanément. Ils sont restés concentrés tout au long de l'activité, ont respecté les consignes et ont su collaborer efficacement entre eux.

Sur le plan linguistique, les apprenants ont mobilisé le vocabulaire ciblé (les actions des secouristes) de manière pertinente. Ils ont produit des phrases compréhensibles et ont démontré leur capacité à structurer un petit paragraphe oral en français. Cette activité a permis à la fois de renforcer l'apprentissage lexical et de développer la confiance en soi à l'oral, tout en créant un climat de classe agréable et interactif.

Séance 2 : Le 28/04/2025 de 08 :30 à 9 :00

Activité : oral compréhension

Titre : Le tremblement de terre

L'activité ludique : le jeu de la carte-mystère

Duré de l'activité : 20min dans une séance de 30min

Objectifs : Repérer le thème général et dégager l'essentiel d'un message oral en réception

Matériel nécessaire : carte illustrées, data show, support audio.

Déroulement de l'activité :

L'enseignant a montré des cartes illustrées avec Data Show (ou supports papier) et les élèves ont écouté une consigne ou une description puis ils ont deviné la carte. Cette activité travaille : L'écoute active. La compréhension de phrases simples ou d'actions. La réactivité face à des consignes orales. Exemple : L'enseignant a dit : « Je vois un secouriste qui transporte une victime. L'élève a dû identifier la carte qui correspond à cette action.

But de l'activité : faire correspondre des phrases courtes (descriptions) à des images → pour aider les élèves à comprendre, reconnaître, et utiliser le vocabulaire appris.

En quoi consiste ce jeu ? L'enseignant donne aux élèves de petites cartes sur lesquelles sont écrites des phrases courtes qui décrivent une action (par exemple : "Il appelle les secours", "Elle met un pansement", "Il se lave les mains", etc.). Il affiche au tableau ou il projette avec le Data

Show plusieurs images qui représentent ces actions. Les élèves doivent associer chaque carte à l'image correcte.

Déroulement : Images projetées : 1. Une fille qui se lave les mains. 2. Un garçon qui téléphone aux secours. 3. Une infirmière qui met un pansement etc...

Cartes distribuées aux élèves : "Elle se lave les mains." "Il appelle les pompiers." "Elle met un pansement sur la blessure." Etc...

Les élèves lisent leur carte, regardent les images, et collent la carte (ou la montrent) sous l'image correspondante.

Comment se déroule la séance ? Durée totale : 30minutes

1. Introduction (5 min), L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu pour mieux comprendre et utiliser les mots nouveaux qu'ils ont appris (vocabulaire sur les gestes des secouristes, par exemple). 2. Distribution des cartes (10 min), il donne à chaque élève (ou chaque groupe) une carte avec une phrase. Il projette les images sur le tableau. L'élève lit la phrase, puis il doit trouver l'image qui correspond à cette phrase. Il colle la carte sous l'image ou la montre à la classe avec sa réponse. 3. Correction collective (5min), Une fois que toutes les cartes sont posées, il vérifie avec la classe. Chaque élève lit sa phrase à voix haute, dit l'image qu'il a choisie et explique pourquoi. 4. Mini-défi final (10 min), l'enseignant ramasse les cartes. Il en lit une à voix haute, et les élèves doivent deviner rapidement à quelle image elle correspond. Celui qui répond correctement gagne un petit point ou un bravo !

Résumé : Élève lit une phrase courte → Devine l'image correspondante "Il met un pansement." → Image de secouriste avec un pansement

Commentaire :

Lors de cette séance de l'orale compréhension observée dans une classe de cinquième année primaire, l'enseignant a animé une activité ludique intitulée « La carte-mystère », visant à vérifier la compréhension orale des élèves à travers des scènes illustrant les gestes des secouristes. L'enseignant a projeté plusieurs images au tableau à l'aide du Data show, puis il a décrit oralement une situation liée à l'une des cartes. Les élèves devaient écouter attentivement, reconnaître la scène décrite, puis désigner la carte correspondante. L'activité s'est déroulée dans une ambiance dynamique et motivante. Les élèves ont participé activement : plusieurs d'entre eux ont levé la main spontanément pour répondre, d'autres ont échangé entre eux avant de donner une réponse.

On a pu observer une grande implication, des sourires, et un réel enthousiasme. Le vocabulaire ciblé dans le thème des gestes de secours a été bien utilisé par certains élèves, ce qui montre une assimilation effective. Dans l'ensemble, les élèves sont restés concentrés jusqu'à la fin de l'activité, ont respecté les consignes données par l'enseignant, et ont collaboré positivement en groupe. Cette activité a permis de renforcer leur écoute, leur compréhension orale et leur capacité à mobiliser le lexique appris dans un contexte concret et attrayant. L'enseignant a su maintenir l'intérêt des élèves tout en atteignant les objectifs pédagogiques fixés.

Séance 3 : Le 15/04/2025, de 08 :00 à 08 :30.

Activité : l'expression orale

Titre : Quand je serai grand

L'activité ludique : une comptine.

Durée de l'activité : 20 minutes.

L'objectif :

Comprendre et interpréter une comptine exprimant les rêves, les métiers, et les aspirations d'un enfant en utilisant le futur simple.

L'apprenant sera capable de lire à haute voix la comptine correctement avec intonation.

Comprendre le contenu de la comptine.

Identifier le futur simple de l'indicatif

Arriver à exprimer ses propres rêves d'avenir.

Matériel nécessaire : images représentant différents métiers, la comptine audio et un baffle.

Déroulement de l'activité :

L'enseignant à choisir de débuter la séance par une brève présentation des métiers en collant des différentes images au tableau, en même temps il les invite à réfléchir à leurs rêves d'avenir.

L'enseignant demande aux élèves d'ouvrir leurs livres, il a lu la comptine à voix haute. Ensuite, les élèves lisent par des petits groupes puis individuellement. Après une discussion rapide sur le sens global de la comptine à partir des questions et réponses.

Les élèves relèvent les métiers évoqués dans la comptine, soulignent les verbes et disent leurs temps de conjugaison.

Chaque élève exprime oralement en complétant la phrase « quand je serai grand(e), je serai... » Selon ses propres rêves. Certains ont même inventé une petite strophe inspirée de la comptine.

Commentaire :

L'atmosphère de la classe était assez bonne et actif. Les élèves ont été dynamiques, curieux et enthousiastes, surtout lors de l'expression où ils ont pu d'exprimer leurs rêves d'une manière ludique, en mobilisent le vocabulaire des métiers et la structure de futur simple. Elle a également favorisé l'écoute, la créativité et le renforcement de l'estime de soi chez les élèves.

Séance 4 : Le 24/04/2025, de 10 :30 à 11 :00.

Activité : Production oral

Titre : Protégeons la nature

L'activité ludique : jeu de rôle

Durée de l'activité : 30 minutes

Objectif :

Développer leur esprit critique et leur capacité à proposer des solutions concrètes.

Sensibiliser les élèves à l'importance de la protection de la nature.

Encourager la coopération, l'expression orale et le respect des rôles dans une situation fictive.

Matériel nécessaire : des images illustrant la nature ; la pollution, accessoires symboliques comme la casquette, badge...etc.

Déroulement de l'activité :

La séance commence, l'enseignant explique aux élèves l'activité ; qu'ils vont participer à une réunion dans un village qui souffre de la pollution et ils sont obligé de trouver des solutions pour sauver ce village.

L'enseignant divise les élèves de la classe par des groupes et distribue les rôles ; chaque élève prend un rôle spécial. Il y avait le maire du village, l'agriculteur, un employé de nettoyage, un constructeur, un commerçant et un écologiste.

La réunion a été débuté par un élève qui joue le rôle de maire et invite chaque personnage à donner son avis, les élèves prennent la parole et proposent des solutions selon leurs rôles. Le moment où l'enseignant anime le débat, encourage les échanges et reformule si nécessaire.

A la fin de l'activité l'enseignant écrit les meilleures idées au tableau et demande aux élèves de dessiner à la maison une charte des protecteurs de la nature avec leur idée comme ne pas jeter des papiers par terre...etc.

Commentaire :

La séance a été globalement très réussite et bien accueillie par les élèves. L'activité de jeu de rôle a su capté leur attention et stimuler leur participation de manière dynamique et ludique dès le début de la séance jusqu'à la fin. Les élèves se sont montrés enthousiastes à l'idée de jouer des personnages différents. L'activité a déroulé dans le calme dont les élèves ont écouté attentivement à leurs camarades, respectent les tours de parole et certains ont spontanément pris leur rôle très à cœur. Ces remarques montrent que cette activité de jeu de rôle permette non seulement d'aborder un thème dans le manuel scolaire mais aussi d'enrichir leur vocabulaire ainsi leur participation active en classe.

Conclusion

Au terme de cette étude de terrain, les résultats obtenus à travers l'analyse des questionnaires ainsi que les observations en classe confirment l'impact positif des activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en cinquième année primaire. Les réponses des enseignants révèlent une forte adhésion à l'idée que le jeu pédagogique représente un outil efficace pour stimuler la motivation des apprenants, favoriser leur participation active et renforcer leurs compétences linguistiques, notamment en production et en compréhension orales. L'analyse des séances observées, où des activités ludiques ont été intégrées de manière ciblée, démontre que ces pratiques permettent non seulement de maintenir l'attention des élèves, mais aussi de faciliter l'acquisition du vocabulaire et la compréhension des consignes. En outre, les activités proposées encouragent la collaboration, l'expression spontanée et la mémorisation durable des savoirs linguistiques. Ces constats soulignent la nécessité de repenser les pratiques pédagogiques traditionnelles, en valorisant davantage les approches ludiques adaptées aux objectifs d'apprentissage et aux besoins des élèves. Ainsi, l'intégration réfléchie de jeux éducatifs dans le cadre scolaire pourrait constituer une piste prometteuse pour améliorer la qualité de l'enseignement du FLE à l'école primaire.

Conclusion générale

Conclusion générale

À l'issue de ce travail de recherche, nous avons tenté d'explorer l'impact des activités ludiques sur l'enseignement et l'apprentissage de la langue française comme langue étrangère, en particulier chez les élèves de la cinquième année primaire. En articulant notre étude autour d'une enquête auprès des enseignants et d'une observation de terrain, nous avons pu établir que les activités ludiques représentent une démarche pédagogique à la fois efficace et motivante.

Depuis le début de ce travail, notre objectif de recherche était de montré comment les activités ludiques contribuent à l'amélioration des compétences linguistiques des apprenants et comment elles influencent leur motivation dans le processus d'apprentissage du FLE chez les apprenants de 5^{ème} année primaire.

Tout d'abord nous avons essayé de donner une idée sur l'enseignement apprentissage de FLE et ces enjeux, ensuite présenter les méthodes d'enseignement ainsi les démarches et pratiques en classe. Quant au deuxième chapitre nous avons défini les activités ludiques, leurs typologies, ses importances dans l'apprentissage des langues et voir même les conditions d'efficacités des jeux pédagogique. Dans le troisième chapitre est consacré à la présentation de données et des résultats d'un questionnaire s'adjoint à cela l'observation de classe effectuée dans 4 classe du FLE. Les résultats obtenus nous a permis de confirmer nos hypothèses et comprendre même l'importance des activités ludiques en classe et son rôle précieux dans l'acquisition de la langue française en tant que langue étrangère. Dans un premier temps, nous avons constaté que ces activités aident à développer les compétences linguistiques ; enrichir leur vocabulaire et améliorer leur prononciation pour réussir à s'exprimer sans crainte. Dans un second temps, grâce à les séances observées, on a pu voir lors de la mise en place de quelques activités une forte interaction entre les élèves et même entre les élèves et l'enseignant, ce qui rend la classe active. Donc, nous avons confirmé que les activités ludiques sont un facteur de motivation puisque permettent de créer un environnement moins formel et plus détendu ce qui rend l'apprentissage perçu comme amusant où les élèves apprennent pour le plaisir et pas seulement pour obtenir de bonne notes.

Les résultats obtenus à travers le questionnaire confirment que la majorité des enseignants reconnaissent l'effet positif des jeux éducatifs sur la motivation, la participation et la compréhension linguistique des apprenants. De plus, l'analyse des séances observées, intégrant des jeux ludiques a mis en lumière l'engagement spontané des élèves, leur capacité à réutiliser le lexique appris, ainsi que leur collaboration active durant les tâches proposées.

Ce mémoire nous a permis de confirmer l'hypothèse selon laquelle les activités ludiques, loin d'être de simples divertissements, constituent un levier didactique majeur qui favorise l'ancrage des compétences langagières tout en respectant les besoins affectifs et cognitifs des enfants.

Il convient néanmoins de souligner certaines limites, notamment le manque de formation des enseignants à l'intégration systématique des jeux pédagogiques, comme le montrent les résultats de notre enquête. Ainsi, des perspectives de formation continue, mais aussi une meilleure structuration de ces approches dans les programmes officiels, seraient souhaitables.

En conclusion, nous espérons que ce travail contribuera à encourager les enseignants à intégrer davantage de pratiques ludiques dans leur enseignement, non pas comme une option secondaire, mais comme une composante essentielle d'une pédagogie active et adaptée aux jeunes apprenants du FLE.

Références bibliographiques

Références bibliographiques

- Auge, H. (1981). Jeu pour parler, jeu pour créer.
- Ahnani, F. (2021). L'atelier d'écriture ludique en classe du FLE pour installer les compétences rédactionnelles.
- Brougère, G. (1995). Jeux et éducation. Paris : L'Harmattan.
- Brougère, G. (2005). Jeux et éducation. Presses universitaire de France.
- Brougère, G. (2005). Jeu et éducation. Paris : Retz.
- Bodin, J. (1975). L'enfant. Bruxelles : Librairie Encyclopédique.
- Besse, H. et Galisson, R. (1980). Polémique en didactique : du renouveau en question. Paris, Clé international.
- Beaugrand, J-P. (1988). Démarche scientifique et cycle de la recherche.
- Balslev, K & Saada-Robbert, M. (2002). Expliquer l'apprentissage situé de la littéracie : une démarche inductive/déductive.
- Besse, H & Porquier, R. (1991). Grammaire et didactique des langues. Paris : Didier.
- Bru, M. (1988). Le projet, une démarche éducative. Toulouse : CRDP de l'académie de Toulouse.
- Boudjelal, H. (2020). L'utilisation des jeux dans l'apprentissage du FLE en cycle primaire, mémoire de master, université d'Alger 2.
- Bouarif, S. (2021). L'intégration des techniques théâtrales dans l'enseignement/apprentissage du FLE en milieu scolaire, mémoire de master, université de Bejaïa.
- Bruner, J. (1983). Le développement de l'enfant : savoir-faire, savoir dire. Paris : Presses universitaires de France.
- Boucault, S. (2017). « Piaget et sa théorie ». récupéré le 22 juin 2022 de <https://nospensees.fr/piagettheorie-de-lapprentissage>

- Cuq, J-P & Gruca, I. (2003). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble.
- Cuq, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris : CLE International.
- Carl, R. (1972). L'apprentissage des langues et la motivation. Presses universitaire de France.
- Conseil de l'Europe, Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues CECRL : apprendre, enseigner, évaluer. (2001). Paris.
- Cord-Maunoury, B. (2003). Internet et pédagogie.
- Dewey, J. (1916). Démocratie et éducation : une introduction à la philosophie de l'éducation. (Trad. Française) Macmillan.
- Huber, M. (1999). Apprendre en projet :la pédagogie du projet-élèves, Chronique Sociale.
- Grandmont, N. (1997). Pédagogie du jeu, Jouer pour apprendre. Bruxelles : De Boeck Université.
- Meirieu, P. (1987). Apprendre ... oui, mais comment ?. Paris : ESF éditeur. (pp.30-45).
- Makhloifi, N. (2015). Le ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE en Algérie, Thèse de doctorat, université de Bejaia.
- Piaget, J. (1999). La construction du réel chez l'enfant. Presses universitaires de France.
- Puren, C. (1988). Histoires des méthodologies des enseignements des langues. Paris : Nathan-CLE international.
- Winnicott, D. (1971). Jeu et réalité. Paris : Gallimard.
- Zouaidia, M. (2019). L'apport des activités ludiques à l'enseignement apprentissage du FLE, mémoire de master, université de Guelma.

Annexes

La grille d'observation**Informations générales**

Date de l'observation	
Classe / Niveau	Cinquième année primaire
Durée de l'activité ludique	

Les critères

Catégorie observée	Comportement observé	Oui / Non	Commentaires
Participation	L'élève participe activement à l'activité ludique	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Participation	L'élève prend la parole spontanément	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Motivation	L'élève montre de l'enthousiasme (sourires, gestes, implication)	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Motivation	L'élève reste concentré jusqu'à la fin de l'activité	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Compétences linguistiques	L'élève utilise le vocabulaire appris pendant le jeu	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Compétences linguistiques	L'élève s'exprime de façon compréhensible en français	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Interaction sociale	L'élève collabore avec ses camarades pendant le jeu	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Compréhension	L'élève comprend et suit les consignes du jeu	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
Autonomie	L'élève réalise les tâches sans aide excessive	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	

Questionnaire destiné aux enseignants de français

Dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de recherche en Master 2, nous vous prions de nous accorder quelques minutes de votre temps afin de répondre à ce questionnaire sur les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de 5^{ème} année primaire (questionnaire anonyme)

Vos réponses nous seront utiles et seront traitées de manière confidentielle

Nous vous remercions par avance de votre précieuse collaboration

• Votre âge :

- Entre 20 et 30 ans
- Entre 31 et 40 ans
- Entre 41 et 50 ans
- Entre 51 et 60 ans
- plus de 60 ans

• Combien d'années d'expérience en enseignement du FLE avez-vous ?

• Votre diplôme :

- Licence
- Master
- Autre(s) (à préciser) :

• Intégrez-vous des activités ludiques dans vos cours de FLE ?

- Oui
- Non

Si oui, à quelle fréquence ?

- Tous les jours
- 2 à 3 fois par semaine
- Rarement
- Suivant le manuel scolaire uniquement

• Avez-vous remarqué une amélioration des compétences linguistiques de vos élèves grâce aux activités ludiques ?

Oui

Non

• Quel est le taux des élèves qui apprécient l'apprentissage du FLE avec des activités ludiques ?

Tous

La majorité

Environ la moitié

Une minorité

• Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus souvent ?

Des chansons

Des comptines

Des poèmes

Des jeux de rôle

Des histoires animées

Autre(s) (à préciser) :

• Quels sont les domaines de la langue qui sont pris en compte par les activités ludiques ?

le vocabulaire

la grammaire

la syntaxe

Autre(s) (à préciser) :

• Quels est la compétence qui en profite le plus des activités ludiques ?

l'oral plus que l'écrit

l'écrit plus que l'oral

l'oral et l'écrit au même degré

• Qu'est-ce que les activités ludiques influencent-elles positivement dans l'apprentissage des élèves ?

- leur motivation
- leur engagement
- leur mémorisation des notions enseignées
- Autre(s) (à préciser) :

• Pour les élèves, l'apprentissage avec les activités ludiques est

- plus attractif
- moins stressant
- plus participatif
- Autre(s) (à préciser) :

• Rencontrez-vous des difficultés à intégrer ces activités dans votre enseignement ?

- Oui
- Non

• Si oui, citez-en deux ou trois

- 1-
- 2-
- 3-

• Avez-vous suivi-vous une formation ou un accompagnement sur l'utilisation des jeux en classe de langues ?

- Oui
- Non

• Pour terminer, quel commentaire pouvez-vous ajouter sur le recours aux activités ludiques avec les élèves de 5^{ème} AP ?

.....

Table des matières

Remerciement**Dédicaces**

Introduction générale	1
-----------------------------	---

Cadre théorique**Chapitre 1 :****L'enseignement/ apprentissage du FLE : méthodologies et démarches**

Introduction	6
1. Définition de l'enseignement du FLE	6
2. Présentation des méthodologies d'enseignement du FLE	6
2.1. La méthode traditionnelle	6
2.2. La méthode directe.....	7
2.3. La méthode active	8
2.4. La méthode audio-orale.....	9
2.5. La méthode structuro globale audiovisuelle	10
2.6. L'approche communicative.....	11
2.7. L'approche actionnelle	12
2.8. L'approche par compétence.....	13
2.9. L'approche par projet	14
3. Les démarches pédagogique et pratique en classe du FLE :	15
3.1. La démarche inductive et la démarche déductive.....	15
3.2. La démarche communicative	16
3.3. La démarche actionnelle.....	16
3.4. La démarche par projet.....	17

Chapitre 2**Les activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage des langues : importance et utilité**

1. Définition et typologie des activités ludiques.....	20
1.1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	20
1.2. Les types des jeux proposés pour enseigner le français.....	21
1.2.1. Les jeux linguistiques.....	21

1.2.2. Les jeux de créativité.....	22
1.2.3. Les jeux culturels	22
1.2.4. Les jeux dérivés du théâtre	23
2. L'importance des activités ludique dans l'enseignement /l'apprentissage des langues	24
2.1. Motivation et engagement des apprenants.	24
2.2. Développement des compétences linguistiques.....	25
2.3. Renforcement de la communication et de l'interaction	26
3. Les conditions d'efficacité des jeux pédagogiques	26

Cadre pratique

Chapitre 1 **Présentation de données et des résultats**

Introduction	30
1. Description du terrain	30
2. Public visé.....	30
3. Présentation du corpus.....	31
3.1. Le questionnaire.....	31
3.2. L'observation.....	31
4. Analyse des résultats du questionnaire :.....	31
5. Le déroulement des séances observée	41

Conclusion	48
Conclusion générale.....	60
Références bibliographiques.....	63

Annexes

Table des matières

Résumé

Résumé :

Ce mémoire explore l'effet des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE). A travers une approche pédagogique centrée sur l'apprenant, il met en lumière le rôle du jeu comme levier de motivation, de participation active et de développement des compétences linguistique. L'étude s'appuie sur des fondements théoriques en didactique des langues ainsi que sur des observations de pratiques en classe, afin de démontrer que les activités ludiques ne relèvent pas seulement du divertissement, mais constituent de véritables outils didactiques favorisant un apprentissage plus dynamique et interactif. L'analyse des résultats montre que l'utilisation régulière et bien ciblée de jeux pédagogique permet non seulement d'améliorer la compréhension et l'expression orale mais aussi de renforcer la confiance des apprenants et de créer un climat favorable à l'apprentissage. Ce travail propose enfin des pistes concrètes pour intégrer efficacement le ludique dans les séquences d'enseignement du FLE.

Mots clés : activité ludique, jeu pédagogique, enseignement/apprentissage du FLE, motivation, approche communicative, méthode active.

Abstract:

This thesis explores the effect of ludic activities in the teaching and learning process of French as a foreign language. Through a learner-centered pedagogical approach, it highlights the role of games as tools for motivation, active, participation, and the development of linguistic skills. The study is based on theoretical foundations in language didactics as well as classroom observation demonstrating that playful activities are not merely for entertainment, but serve as genuine pedagogical tools that promote dynamic and interactive learning. The analysis of the results shows that the regular and purposeful use of education games not only improves learners oral and written comprehension and expression but also boosts their self-confidence and creates a positive learning environment. The thesis concludes with practical suggestions for effectively incorporations for effectively incorporating ludic elements into FLE teaching sequences.

Keywords: ludic activity, education game, teaching/learning French, motivation, communicative approach, active learning method.