

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

Université de Ghardaïa
Faculté des lettres et des langues
Département des langues étrangères



Mémoire de master
Pour l'obtention du diplôme de
Master de français
Spécialité : Didactique des langues étrangères

Présenté par
Hassiba ABDELHAI
Titre

L'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE

Cas de la 4^{ème} année moyenne

Sous la direction de: Mr. Ezzoubeyr MEHASSOUEL

Soutenu publiquement devant le jury :

-Mme Aicha Gabani	M.A.A Université de Ghardaïa	Président
-Mr. Ezzoubeyr Mehassouel	M.C.B Université de Ghardaïa	Rapporteur
-Mr. Azzedine Roubache	M.C.B Université de Ghardaïa	Examineur

Année universitaire : 2019/2020

Dédicace

Je dédie ce travail de recherche particulièrement

A mes chers parents qui m'ont tendu leurs mains d'aide et pour leur soutien moral pour

accomplissement de ce mémoire.

A mes chers frères Sid Ahmed et Islam

A mon adorable sœur Fatima Zohra

A mes sœurs de cœur Dalal, Zineb et Meriem

A mon précieux frère CHENTIR Nour-Eddine

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier "Dieu" le Tout Puissant, le Miséricordieux qui m'a donnée le courage pour réaliser ce travail.

Mes profonds remerciements vont également à monsieur le directeur de la recherche Mr.Ezzoubeyr Mehassouel pour ses orientations, ses conseils, sa disponibilité et sa direction.

Aussi, un grand merci à Mr. Jean-Marie pour son aide et son soutien.

Je voudrais exprimer ma reconnaissance envers l'ensemble des enseignants au département de Français de l'Université de Ghardaïa pour leurs enseignements tout au long de mon cursus universitaire.

Que soient remerciés tous les enseignants qui ont participé à notre enquête.

Merci à tous ceux qui m'ont soutenue de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire.

Introduction générale

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (désormais FLE) en Algérie vise à consolider les différentes compétences (lire, écrire, produire...) qui permettent à l'apprenant d'acquérir une compétence communicative en langue française.

Avoir une compétence communicative en langue étrangère signifie avoir une maîtrise de ses règles grammaticales. Cela dotera l'apprenant d'une autonomie langagière (savoir utiliser les règles grammaticales d'une manière correcte conduit à une bonne situation de communication), par exemple: savoir intégrer les pronoms relatifs dans une phrase sans réfléchir à l'antécédent (d'une manière spontanée).

La langue française en Algérie est considérée comme la première langue étrangère. L'élève algérien commence à apprendre cette langue dès la 3^{ème} année primaire avec la nouvelle génération des réformes, ainsi qu'en dehors de l'école ; la langue française est fortement présente dans notre contexte social: les chaînes de télévision, les services publics (les administrations, les hôpitaux...).

A ce propos, L. Belkhouja dit:

"Selon un sondage réalisé au mois d'avril de l'année 2000, par un institut algérien pour le compte de la revue Le Point auprès de 1400 foyers algériens. Il ressort que l'Algérie est le premier pays francophone après la France. Le fait marquant à relever est que 60% des foyers algériens comprennent et/ou pratiquent la langue française, soit plus de deux millions et demi de familles, représentant une population de plus de 14 millions d'individus de 16 ans et plus"¹.

Or, malgré tous ces moyens fournis et des années d'apprentissage, l'élève ne peut pas maîtriser l'utilisation des compétences apprises en FLE.

Pour cette fin, nous déduisons que l'enseignement/apprentissage de FLE en Algérie reste toujours parmi les préoccupations dominantes dans la démarche scolaire. Cependant, nous remarquons un recul aux résultats scolaires des élèves dans la matière de FLE précisément au niveau de la grammaire où nous trouvons des cas en 3^{ème} année secondaire ne savent pas construire une phrase grammaticalement correcte.

Généralement, l'enseignant présente sa leçon de grammaire par l'utilisation des règles formelles et des exercices systématiques qui nécessitent une bonne capacité de mémorisation et suffisamment de temps pour les expliquer

¹L, Belkhouja. 2011-2012. «pour un enseignement implicite de la grammaire du FLE dans les secondaires algériens: propositions d'activités interactionnelles pour la maîtrise des pronoms relatifs. », Magistère en Didactique, Université de Tlemcen. P5

correctement. A travers ces pratiques, l'apprenant se trouve dans une situation complexe et difficile, et éprouve des difficultés à acquérir les consignes.

Pour ce contexte, nous estimons que le ludique peut être la solution à beaucoup d'obstacles d'enseignement/apprentissage de FLE particulièrement la grammaire. D'une part, le jeu est une partie intégrante de l'univers d'enfance ; il sert à attirer l'attention de l'élève, le motiver, et le rendre autonome et actif dans son apprentissage. Ainsi, il le pousse à anticiper et à mettre des liens entre les notions grammaticales. D'autre part, à travers l'utilisation du ludique dans l'enseignement permet à l'apprenant d'interagir avec son enseignant et d'assimiler le savoir de manière spontanée. De ce fait, notre recherche s'intitule: **l'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE.**

Cette recherche tente de répondre à la problématique suivante **est-ce que les activités ludiques contribuent à faciliter l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de la 4^{ème} année moyenne?**

Il découle de cette problématique les questionnements suivants :

- Que peut ajouter le jeu à l'enseignement/apprentissage de la grammaire de FLE?
- Est-ce que le jeu motive l'apprenant à bien assimiler les règles grammaticales?
- Est-ce que le jeu aide l'apprenant à construire une confiance en soi?

En guise de réponse à cette problématique, nous émettons les hypothèses suivantes :

- L'utilisation de ludique dans les séances de la grammaire comme support didactique aiderait au développement des capacités grammaticales d'un apprenant et sa maîtrise de la langue française.
- L'intégration du ludique permettrait aux enseignants de facilement transmettre les règles grammaticales aux élèves.
- Le ludique pourrait créer un climat harmonieux pendant les séances de la grammaire.
- L'exploitation de l'aspect ludique dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE pourrait construire chez les apprenants un intérêt courageux à acquérir les nouvelles notions grammaticales.

Le choix de notre thème de recherche est justifié par la motivation suivante: Notre recherche vise à trouver le support idéal en enseignement/apprentissage de FLE pour l'enseignant et pour l'apprenant, pour cela, nous pensons et nous trouvons qu'apprendre en s'amusant conduira à une bonne acquisition des règles grammaticales de FLE et à des fins pédagogiques positives grâce au lien qui existe entre l'enfant et le jeu. Donc, pourquoi nous ne profitons pas cet avantage dans la démarche didactique.

Notre recherche se fixe les objectifs suivants :

- étudier l'importance de l'intégration des activités ludiques au sein des programmes scolaires en Algérie, notamment pour l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE afin de faciliter la tâche de l'enseignant (transmettre facilement le savoir à l'apprenant) et la tâche de l'apprenant (acquérir le savoir).
- Prouver l'efficacité de cette nouvelle stratégie de plaisir dans le domaine didactique.

A cet effet, et dans le but d'atteindre ces objectifs, nous avons choisi la 4^{ème} année de cycle moyen puisque cette année est considérée comme un point de départ ; l'apprenant peut préciser la branche qu'il va suivre au lycée soit les sciences soit les lettres et les langues. Pour cela ces apprenants doivent maîtriser les règles grammaticales de la langue française. A cet effet, nous adopterons, dans la partie pratique de cette recherche, une méthode quantitative-analytique pour l'analyse des résultats d'un questionnaire destiné aux enseignants de la classe de 4^{ème} année moyenne tout en s'appuyant sur des tableaux et des graphiques pour bien expliquer et analyser les résultats obtenus.

Notre étude comporte deux parties différentes théorique et pratique. Dans le premier chapitre intitulé « l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE » nous présenterons l'évolution méthodologique de l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE à travers le temps, puis nous passerons au rôle de la grammaire dans l'apprentissage de la langue française, ensuite nous parlerons du programme de la grammaire enseigné aux élèves de la 4^{ème} AM en Algérie. Dans le deuxième chapitre intitulé « les activités ludiques en classe de FLE », nous exposerons les

définitions relatives au jeu et à l'activité ludique avec un aperçu historique de jeu à travers le temps. Vient ensuite la motivation par le jeu où nous aborderons l'utilité et l'efficacité du jeu sur l'acquisition de FLE. Enfin, nous mettrons en relief la variété des jeux utilisés en didactique des langues étrangères et son intégration dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE.

En ce qui concerne la partie pratique, nous allons analyser les résultats obtenus d'un questionnaire qui sera distribué aux enseignants de FLE dans des établissements de différentes régions de la Wilaya de Ghardaïa (Dhaia, Menéa, Atteuf, Metlili, Centre ville de Ghardaïa), concernant l'usage des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire en classe de la 4 AM.

Chapitre I:
l'enseignement/apprentissage de la
grammaire du FLE

Afin de montrer le rôle joué par l'activité grammaticale au domaine d'enseignement/apprentissage du FLE, nous consacrons tout un chapitre de plusieurs axes dans lequel nous nous basons sur la notion de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage de FLE.

Tout d'abord, nous abordons les définitions de la grammaire selon plusieurs experts, puis nous présentons un aperçu général sur l'évolution de l'enseignement de la grammaire au fil du temps, ensuite nous montrons le rôle de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage du FLE; enfin nous terminons notre premier chapitre en parlant de la grammaire de 4^{ème} année au cycle moyen en Algérie.

1.1 Définition de la grammaire

Jean-Pierre Cuq dans son dictionnaire didactique de FLE a donné différentes définitions au mot «grammaire» : *«la grammaire est une activité pédagogique dont l'objectif vise à travers l'étude des règles caractéristiques de la langue, l'art de parler et d'écrire correctement. On parle parfois de grammaire d'enseignement.»*²

C'est aussi *«une théorie sur le fonctionnement interne de la langue: on parlera par exemple de grammaire générative, de grammaire pédagogique ou de grammaire spéculative.»*³

Selon le dictionnaire Larousse : *«la grammaire est l'ensemble des structures linguistiques propre à telle ou telle langue; description de ces structures et du fonctionnement de cette langue.»*⁴

Nicollerat et Reymond ont défini la grammaire par : *«ensemble de règles qui déterminent la manière selon laquelle des éléments (mots ou phrases) peuvent se*

²J-P, Cuq. (2003).*Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* .Ed CLE international. pp117-118

³Ibid. p118

⁴ Larousse. *Dictionnaire de français*. [En ligne]. (Consulté le 11/02/2019). Disponible sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>.

combiner dans une langue et le type d'informations qui doivent être explicites pour que les énoncés soient clairs.»⁵

À partir de ces différentes définitions nous remarquons que chaque définition soutient une idée précise. Au-delà nous retenons que la grammaire est une activité qui rassemble plusieurs unités d'apprentissage (morphologiques, syntaxiques et phonétiques, etc.) où l'apprenant est capable de communiquer par une langue étrangère en liant ses paroles à ses gestes.

1.2 L'évolution des méthodes de l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE

D'après les recherches que nous avons faites sur les études menées auparavant, nous arrivons à dire que l'évolution de la grammaire est liée à l'évolution des méthodes utilisées dans l'enseignement de FLE, comme le montre J-C CHEVALIER:

«L'Histoire de la grammaire française est donc une exploration méthodique qui ne procède pas d'une compilation de savoirs»⁶ Celles-ci se diffèrent les unes des autres par leurs objectifs, leurs caractéristiques et leurs résultats.

Le début de l'enseignement de FLE a été marqué par l'apparition des différentes méthodes ou approches didactiques:

1.2.1 La méthode traditionnelle

Cette méthode serait la première ou la plus ancienne méthode de l'enseignement de FLE. Autrement dit la méthode grammaire-traduction. Au début (18ème siècle) ; cette méthode de l'enseignement de la grammaire se construisait d'une manière déductive, c'est-à-dire par l'application des règles grammaticales sur des exercices.

Au 19ème siècle, l'enseignement de la grammaire se basait sur une étude théorique, ce que veut dire la traduction et l'analyse des textes littéraires en appliquant les règles grammaticales, özçelik l'a expliqué en ces termes: *«les manuels de grammaire*

⁵Z, Abu Leila. (2019). *Enseigner la grammaire française en classe de FLE: Quelles méthodes faut-il adopter?*, dans Journal of arts and Humanities. Vol08, N°3. p14.

⁶J-C, CHEVALIER. (1994). *L'Histoire de la grammaire française*. Ed Presse Universitaire de la France. p. 170

traditionnelle conçus en adoptant une démarche déductive et analytique, se basaient sur l'analyse grammaticale ou l'analyse logique.»⁷

En effet, cette méthode vise à développer deux compétences chez l'apprenant : savoir lire et savoir écrire, ainsi qu'apprendre et mémoriser les règles grammaticales par cœur. A.Rodriguez ajoute : *«Pour la grammaire, les élèves apprendront par cœur, pour chaque jour de classe la leçon qui aura été développée par le professeur dans la classe précédente.»⁸*

La méthode traditionnelle se caractérise alors par le recours à la langue maternelle, c'est à dire l'apprenant doit relier entre les règles de sa langue maternelle et celles de la langue cible.

1.2.2 La méthode directe

Elle est apparue en Allemagne et en France vers la fin du 19^{ème} siècle et le début de 20^{ème} siècle. Elle surgissait contre les principes de la méthode traditionnelle et pour répondre aux besoins d'apprentissage. Henri Besse nous explique que :

« Nous trouvons des manuels qui réduisent au maximum l'appareillage terminologique et les explications métalinguistiques pour n'offrir aux étudiants que des tableaux d'exemples, des regroupements de formes, dont la disposition et l'ordonnance interne sont supposées être parlante en elles-mêmes, sans qu'on ait à en rendre compte explicitement.»⁹

Elle se basait sur les exercices de conversation et les questions-réponses dirigées par l'enseignant.

Cuq et Gruca soutiennent que la méthode directe : *« la grammaire est enseignée de manière inductive et implicite à partir les exemples bien choisis, sans passer comme auparavant par l'intermédiaire de la règle.»¹⁰*

⁷Cité dans Z, Abu Leila. Op. Cit. p. 15

⁸M-v, Cousin. (1840). *Recueil des principaux actes du ministère de l'instruction publique*. Ed Langloise et Lecelrcg. P. 56

⁹ L, Belkhouja. Op. Cit., P. 8

¹⁰J-P, Cuq et I, Gruca. (2005). *«cours de didactique du français langue étrangère et seconde»*, éd Presse Universitaire de Grenoble, p. 256

Donc, il s'agit d'une méthode qui s'intéresse beaucoup plus au vocabulaire par rapport à la grammaire. Son objectif est d'augmenter les compétences de la communication et de l'oral chez l'apprenant pour bien pratiquer une langue étrangère.

1.2.3 La méthode audio orale

L'apparition de cette méthode était pendant la deuxième guerre mondiale aux États-Unis. Elle voulait répondre aux besoins de l'armée américaine et avait pour objectif de former des gens qui peuvent parler et communiquer en d'autres langues étrangères que l'anglais.

D'après Özçelik : *«les structures de la langue se pratiquent dans des exercices structuraux centrés sur la syntaxe, de substitution ou de transformation, suivis des répétitions intensives et de la mémorisation des structures modèles, c'est-à-dire d'automatisation.»*¹¹

De cette citation, nous retenons que l'audio orale se basait sur des différentes compétences chez l'apprenant: la compréhension, la répétition, la lecture, l'écriture, la transformation et la rédaction toujours sous l'utilisation des exercices structuraux.

1.2.4 La méthode audio-visuelle

Elle est appelée aussi (structuro-globale audio-visuelle), elle a été créée par Guberina vers les années 1950. C'est une méthode complémentaire à la méthode audio orale en ajoutant l'image c'est à dire le matériel utilisé par cette méthode peut être des dessins, des films ou des figurines en papier.

L'enseignement de la grammaire était alors de manière intuitive. Selon Guberina : *«une langue est un ensemble acoustico-visuel.»*¹² Ainsi, l'apprentissage d'une seconde langue passe par les sens : l'oreille (l'aspect audio) et la vue (l'aspect visuel).

En outre, Robert Vives souligne qu' : *«à l'époque des premiers cours audiovisuel, c'est la grammaire constituant l'épine dorsale des méthodes et jusqu'en*

¹¹Cité dans Z, Abu Leila. Op. Cit., p. 16

¹²K, Tranverdeiva. (2001-2002). *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère*. Université catholique de Lyon : France. p. 34

1972 et 1974, c'est à coup sûr, entraînement grammatical qui formait la partie essentielle de la leçon.»¹³

À partir de cette dernière citation nous déduisons que cette méthode a valorisé l'enseignement de la grammaire, elle avait pour but de construire une structure linguistique à partir d'une manipulation systématique.

1.2.5 L'approche communicative

En effet, cette méthode est, à l'origine, une approche anglo-saxonne qui s'est développée en France aux années 1970. Le premier objectif de cette approche est que l'apprenant soit capable de communiquer facilement en d'autres langues étrangères. Elle porte une démarche qui se base sur l'apprenant lui-même. C'est-à-dire c'est lui qui conduit son apprentissage, autrement dit, le modèle constructiviste.

Jean-Pierre Cuq explique dans son dictionnaire didactique que *«les méthodes et les cours de type communicatif sont en général organisés autour d'objectif de communication à partir des fonctions (des actes de parole) et des notions (catégories sémantico-grammaticales comme le temps, l'espace, etc.) »¹⁴*

D'une part, l'approche communicative visait l'utilisation des supports authentiques (l'image, la vidéo, etc.) et les activités d'expression (simulation, les jeux de rôles). D'autre part, elle vise essentiellement l'objectif d'améliorer chez l'apprenant la capacité communicative en langue étrangère et de la pratiquer dans des différentes situations, J-P Cuq et I Gruca montrent que: *«l'approche communicative a pour objectif essentiel d'apprendre à communiquer en langue étrangère.»¹⁵*

A partir de cette approche on distingue quatre composantes fondamentales à l'apprentissage d'une langue étrangère:

- Une composante linguistique (les règles grammaticales, la phonétique, le vocabulaire...etc.).
- Une composante sociolinguistique (les règles socioculturelles).

¹³K, Tranverdeiva. Op. Cit., p 34-35

¹⁴J-P, Cuq. Op. Cit., p. 24

¹⁵J-P Cuq et I, Gruca. Op. Cit., p. 264

- Une composante discursive (la règle de discours).
- Une composante stratégique (l'utilisation des stratégies de communication).

J.P. Cuq et I.Gruca affirment aussi que :

«L'approche communicative réalise de profondes modifications par rapport aux pratiques précédentes et les lignes d'opposition sont quelques fois plus fortes qu'il n'y paraît à première vue. La linguistique de l'énonciation, l'analyse du discours et la pragmatique vont offrir de solides bases scientifiques et réorienter les matériaux d'apprentissage.»¹⁶

Cela signifie que cette nouvelle ère a vu le jour grâce aux nouvelles stratégies qui ont modifié profondément les idées et les pratiques précédentes au niveau linguistique, discursif et stratégique.

Le tableau ci-joint résume les éléments fondamentaux que chaque méthodologie d'enseignement/apprentissage de FLE soutient:

Les méthodologies	L'apparition	L'objectif	L'enseignement de la grammaire	Le support utilisé
La méthode traditionnelle	Au 18ème siècle	Développer deux compétences chez l'apprenant : savoir lire et écrire et mémoriser les règles grammaticales par cœur	De manière déductive	Les textes littéraires
La méthode directe	Vers la fin de 19ème siècle et le début de 20ème siècle en Allemagne et en France	Permettre aux apprenants d'appliquer immédiatement leur intuition à des réalités concrètes	De manière inductive	La désignation et la description des objets, le commentaire

¹⁶ J-P Cuq et I, Gruca. Op. Cité. P264

La méthode audio-orale	Durant la seconde guerre mondiale aux États-Unis	Permettre aux débutants d'acquérir la maîtrise d'automatismes dans la langue étrangère	Implicite et inductif	Des exercices structuraux phonétiques et syntaxiques
La méthode audio-visuelle	Aux États-Unis Juste après la méthode audio-orale	Destiner à faciliter la perception et la compréhension et à illustrer les diverses composantes de la situation d'énonciation	Implicite et inductif	Des enregistrements sonores et des images
L'approche communicative	Vers les années 1970 en France	Rendre l'apprenant capable de communiquer en d'autres langues étrangères en utilisant des composantes de la compétence de communication	Explicite	Des documents authentiques et des activités d'expression ou de compréhension

Tableau01: les caractéristiques des méthodes d'enseignement

1.3 Le rôle de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage de FLE

Nous pensons que l'enseignement/apprentissage de FLE nécessite une activité grammaticale qui joue un rôle très important dans le processus de cette langue, « *la grammaire est un bon moyen de comprimer la langue* »¹⁷, cela veut dire que la

¹⁷J-P Cuq et I Gruca. Op. Cit., p. 385

procédure de l'enseignement/apprentissage de FLE exige une bonne activité grammaticale.

Il y a lieu de noter que la grammaire occupe une grande place dans le processus de cette langue par rapport aux autres activités telles que la phonétique, le vocabulaire, la culture, etc.

Les didacticiens affirment que la grammaire est un passage obligatoire durant l'enseignement/apprentissage de français :

« Aucune méthode d'enseignement du français ne saurait se dispenser de la réflexion grammaticale, quelle que soit la part faite explicitement à la grammaire dans la classe. Mais en s'enseigne pas la grammaire pour apprendre la grammaire mais pour acquérir une certaine compétence grammaticale, intérioriser une certaine connaissance grammaticale afin d'en arriver à utiliser adéquatement la langue. »¹⁸

Cela veut dire que la grammaire est considérée comme le pivot de l'apprentissage de FLE, sauf qu'on doit connaître l'ensemble des règles qui conviennent à notre apprentissage et qui rendent possible l'acquisition de FLE.

1.4 L'enseignement/apprentissage de la grammaire de la 4ème année au cycle moyen en Algérie

Selon le guide de L'enseignement du FLE de la 4ème année moyenne, durant les quatre années du cycle moyen le programme se divise selon les paliers suivant:

-1^{er} palier :

Il sert à l'homogénéisation de niveau des connaissances acquises au primaire et à l'adaptation des comportements des élèves à une nouvelle organisation. C'est à dire, l'élève à cette étape essaie à relier ses connaissances de primaire avec celles qu'il va les acquérir au collège et à adopter avec les changements (plusieurs professeurs, plusieurs disciplines).

-2^{ème} palier :

Il vise à augmenter les compétences disciplinaires et méthodologiques pour

¹⁸Z, Abu Leila. Op. Cit., p. 23

pouvoir intervenir dans des situations de communication différentes à travers les activités de compréhension et de production orales ou écrites relevant essentiellement du narratif, et vise également à développer l'apprentissage par l'acquisition de vocabulaire relevant du narratif.

3^{ème} palier :

Il sert à l'affirmation et à la consolidation des compétences et des connaissances acquises durant les paliers précédents plus complexes relevant essentiellement de l'argumentatif.

La pratique des compétences globales de cycle moyen pour résoudre des situations problèmes scolaires ou extra scolaires.

La construction du programme de ce manuel se base sur l'argumentation qui nécessite une répartition grammaticale bien étudiée afin que l'élève à la fin du programme scolaire arrive à s'exprimer et à rédiger un texte bien cohérent, mais bien sûr à travers la maîtrise des règles grammaticales.

La grammaire de la 4^{ème} année moyenne porte essentiellement sur l'étude des propositions subordonnées. Les élèves apprennent à repérer et à relier les propositions principales et les différentes propositions subordonnées (relatives, complétives, de cause, etc.) par l'utilisation des différents pronoms propres à chaque type de subordonnées afin de réussir leurs communications et leurs rédactions (oral/écrit). Toutes ces connaissances seront acquises à l'issue de la 4^{ème} année moyenne.

D'après notre observation du manuel, nous pouvons dire que les leçons grammaticales sont présentées sous la forme d'un texte qui contient plusieurs exemples de la nouvelle notion grammaticale à étudier. Cela veut dire que l'étude de ces supports textes va conduire l'élève à retenir des règles et des définitions simples qui doivent être adéquates avec les exemples abordés dans le texte avec l'aide de son enseignant.

Chaque projet du manuel dure un trimestre. D'une part, ce qui nous intéresse dans le manuel du FLE de quatrième année moyenne c'est la grammaire. Le tableau ci-dessous montre la répartition du programme de grammaire durant cette année:

Les projets	Les leçons grammaticales programmées		
Projet 1	Séquence1	Séquence2	Séquence3
	La proposition subordonnée relative	La proposition subordonnée complétive	La proposition subordonnée de cause et de conséquence
Projet 2	Séquence1		Séquence2
	La subordonnée circonstancielle de but		Le discours direct/le discours indirect
Projet 3	Séquence1		Séquence2
	La subordonnée de condition		La subordonnée d'opposition

Tableau02: la répartition annuelle de programme grammatical

Par ailleurs, les exercices sont variés, chaque exercice porte une idée pour aider l'élève à mieux pratiquer la notion qu'il a déjà apprise durant la séance.

Donc, l'apprenant acquiert la grammaire qui se rapporte aux règles étudiées et conduit lui-même ses connaissances dans différentes activités orales et écrites.

En résumé, un bon enseignement de la grammaire assure aux apprenants une bonne maîtrise de FLE.

Conclusion

Nous concluons que l'enseignement de langue française était influencé par l'apparition des différentes méthodes de la didactique du FLE. Chaque avènement d'une méthode conduit à une nouvelle manière d'enseigner et à un mouvement didactique, par exemple le cas de la méthodologie traditionnelle par rapport à la méthodologie directe.

Par ailleurs, l'enseignement de la grammaire est considéré comme une étape principale qui motive l'élève à acquérir la langue française. D'autre part, la grammaire est une activité incontournable. Nous ne pouvons pas réussir

l'apprentissage, ni la maîtrise d'une langue sans passer par les règles explicites et implicites de sa grammaire.

Chapitre II: les activités ludiques en classe du FLE

Dans le but d'assurer la réussite en classe de FLE et faciliter l'acquisition d'une langue étrangère, l'enseignant est obligé de trouver les pratiques pédagogiques convenables pour atteindre ses objectifs. L'une parmi ces pratiques nous signalons l'activité ludique qui est une activité destinée précisément aux enfants.

L'idée d'intégrer le jeu en classe de langue est une occasion précieuse qui aboutit à l'amélioration et la facilitation de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Pour cela, dans ce deuxième chapitre, nous allons aborder l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire de FLE.

Premièrement, nous étudions les différentes définitions de l'activité ludique données par les spécialistes. Puis, nous présenter un aperçu sur l'évolution historique du ludique. A la suite, nous traitons la diversité typologique des activités ludiques utilisées par les enseignants dans leurs séances.

Finalement, nous montrons comment les activités ludiques influencent l'enseignement/apprentissage de FLE, particulièrement l'activité grammaticale et les avantages de cette nouvelle stratégie dans le domaine pédagogique.

2.1 Le jeu vs l'activité ludique

Notre travail se base sur deux concepts-clés qui sont: le jeu et l'activité ludique. Ainsi, dans cet élément, nous allons mettre en évidence le lien entre ces deux concepts afin de lever toute ambiguïté sur eux chez beaucoup d'interrogeurs.

Le mot jeu pour R.Caillois désigne *«non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe.»*¹⁹

Le dictionnaire Flammarion définit le jeu comme étant : *«une activité récréative obéissant à certaines règles plus au moins strictes.»*²⁰

¹⁹Ph, Thibault. *De l'écran à l'interface: représentation et configuration de l'activité de jeu*. [En ligne]. Consulté le 18/04/2020. <<http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero5/invasion-et-transfiguration-du-mondepar-l-ecran/de-lecran-a-linterface>>

²⁰Cité dans -S, Lopez. *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Université de Granada : Espagne, p. 1

Selon le dictionnaire de J.-P Robert : « *le terme jeu vient du latin jocus (plaisanterie), badinage, il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir à la distraction de soi-même ou des autres.* »²¹

Aussi, dans le dictionnaire le Grand Robert le mot jeu signifie: « *une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention de la personne qui s'y livre d'autres fins elle-même, et que le plaisir qu'elle procure.* »²²

D'après cette variété de définitions, nous déduisons que les chercheurs ont donné des explications proches. Autrement dit, ils ont partagé la même idée et la même réflexion que le jeu est une activité qui se caractérise par son caractère de plaisanterie et de récréation. Il est destiné non seulement à faire occuper le temps vide des enfants mais aussi à atteindre des fins différentes comme la fin pédagogique.

D'ici, nous comprenons que le jeu est une activité destinée aux élèves qui sert à développer leurs comportements et leurs capacités mentales et physiques et provoquent chez eux l'amusement et le plaisir.

Quant à l'activité ludique, J-P Cuq a défini le ludique dans son dictionnaire comme étant:

*«Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants. Orientée vers un objectif apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.»*²³

Aussi, d'après B.Cord Maunoury, les activités ludiques sont définies comme des « *activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec.* »²⁴

Ainsi, Fontier Génévrière et Le Cunef Madelène ajoute :

«L'activité ludique constitue une sorte de parenthèse dans la réalité scolaire, en particulier à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent, peuvent être inversés, et où deux mobiles à l'action existent (temporairement) le

²¹J-P, Robert. (2008).*Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ed Ophrys : Paris, p.110

²²Le Robert. *Dictionnaire de français*. [En ligne]. (Consulté le 12/08/2020). <<https://dictionnaire.lerobert.com/>>.

²³J-P, Cuq. Op. Cit., p. 16

²⁴Cité dans J-S, Lopez. Op. Cit., p. 1

gain/la victoire et l'amusement/ le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin.»²⁵

N. Grandmont a ajouté: *«est un moyen d'exploration et de la découverte des connaissances par l'action ludique du jeu»²⁶.*

Toutes ces définitions données à l'activité ludique signifient que cette dernière est une partie relative et inférieure au jeu et qu'elle est chargée et organisée par les règles et les disciplines de jeu.

À travers toutes les définitions de jeu ou bien de ludique, nous constatons que les deux concepts ont les mêmes caractéristiques. Autrement dit, ils sont caractérisés par le plaisir, l'amusement et le divertissement par excellence. De plus, ils sont considérés comme des stratégies de soin que plusieurs pédagogues utilisent afin de résoudre quelques problèmes et troubles et de créer l'air de la découverte chez les enfants et les élèves.

Aussi, en pédagogie, le jeu est considéré comme un outil qui sert à faciliter l'expression et la communication entre les enfants ce qu'il permet aux enseignants de créer un air d'échange entre eux et leurs apprenants dans la classe.

2.2 Aperçu historique sur le jeu

L'apparition du jeu a été marquée par une évolution remarquable, dès l'Antiquité jusqu'à nos jours, durant toute cette période l'égard du jeu a connu plusieurs remaniements conceptuellement et pratiquement.

Selon N. Grandmont: *«En jetant un coup d'œil rapide sur l'histoire de l'homme et sur ses liens avec le jeu, nous pourrions le situer à travers les âges, voir quel cheminement il a connu et quelle place il a occupé dans la vie de l'homme, dans sa société et surtout dans le système scolaire.»²⁷*

²⁵Cité dans B, Hamaizi. (2016-2017) *Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire: réalités, enjeux et pistes didactiques*. Magistère en didactique. Université de Mohamed Lamine Debaghine Setif. P. 41

²⁶ Cité dans L, Harkou. 2015. *Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE*. In *Synergies Algérie*. N 22. P. 63

²⁷B, Hamaizi. Op. Cit., p. 41

Cela veut dire que l'histoire de jeu dans la société et le système scolaire est fortement liée à l'histoire de l'être humain à travers le temps, autrement dit une histoire marquée avec les mouvements suivants:

2.2.1 L'Antiquité

Cette période a été marquée par l'avènement des jeux qui consolident la compétence de la connaissance, qui servent aussi à préparer l'enfant aux différents domaines. D'après Aristote: *«il faut laisser les enfants jouer jusqu'à cinq ans sans aucune intervention de la part de l'adulte pour ne pas nuire à leur croissance naturelle.»*²⁸. Cela veut dire que l'enfant doit découvrir les réalités tout seul et construire individuellement leur croissance et développement naturel.

2.2.2 Le Moyen Age

Avec ce courant, le jeu était considéré comme une activité délictueuse qui peut inventer des problèmes dans la société de Christianisme.

*« Les Pères de l'Eglise estimaient que les jeux représentaient une porte ouverte aux passions les plus dangereuses, à la violence, à la perte des plaisirs terrestres.»*²⁹

De cette citation, nous comprenons qu'à cette époque, la puissance de l'ère du Christianisme était la cause de la condamnation de l'ouverture de la société et de la considérer comme une société immorale.

2.2.3 De la Renaissance jusqu'à nos jours

Nous pouvons dire que le siècle de la Renaissance était le siècle de déclenchement du jeu comme outil essentiel à l'éducation. A ce propos, N. Makhloufi dit que:

*«Il faudra attendre la Renaissance pour pouvoir l'introduire- le jeu- dans les pratiques pédagogiques, à travers les écoles religieuses et les éducateurs de petits princes. Ces derniers utilisaient ainsi le jeu comme une ruse pédagogique pour assurer l'enseignement difficile du Latin.»*³⁰

²⁸B, Hamaizi. Op. Cit., p. 41

²⁹F, Baie. *Les jeux à l'école sont-ils une chimère culturelle ou une réalité.* [En ligne]. (Consulté le 10/05/2020), <<http://www.ufapec.be/nos-analyses/0509-les-jeux-a-l-ecole-sont-ils-une-chimere-culturelle-ou-une-realite.html>>

³⁰N, Makhloufi. 2001. *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1^{ère} AS.* In *Synergies Algérie.* P. 90

Au XVII^{ème} siècle, l'importance du jeu s'est de plus en plus accrue, il a pris le nom de « la pédagogie de sourire». Les pédagogues de cette époque ont utilisé un jeu célèbre de «l'oie apparaît» pour enseigner les vertus des rois, les sciences, la grammaire, etc.

Ensuite, les représentations des enfants se sont évoluées en XVIII^{ème} siècle et surtout avec les opinions de Jean-Jacques-Rousseau qui a insisté sur l'importance des jeux dans l'éducation lorsqu'il a dit que: «*La nature enfantine doit être préservée le plus longtemps possible par une éducation qui la prend en compte.*»³¹

Après, ce courant s'est développé à la fin du XIX^{ème} siècle avec Decroly, Dewey, Cousinet, Freinet et Montessori.

Durant le XX^{ème} siècle, le jeu est devenu un moyen efficace pour attirer et motiver les élèves lors de leurs études par excellence et qui peut conduire à un développement naturel et convenable aux besoins des enfants et des élèves.

D'une part, les didacticiens des langues étrangères ont essayé de faire une combinaison entre le jeu et l'enseignement/apprentissage des langues.

D'autre part, malgré tous ces opinions et idées qui soutiennent la pédagogie du jeu, l'utilisation des jeux dans le processus d'enseignement/apprentissage demeure négligée voire absente dans plusieurs pays, tels que l'Algérie.

2.3 Le jeu, un outil de motivation

Nous savons bien que le jeu occupe une grande partie de notre vie surtout de notre enfance, il peut créer chez les participants une sensation de joie et de plaisir, ils sentent de la confiance au cours de jeu parce que lorsqu'on dit enfant, on pense directement au jeu, cela veut dire que le jeu est le domaine des enfants par excellence.

Quant à la motivation, J.P Cuq dit que : «*le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, dépoliariser les relations maître-élève, etc.*»³²

³¹F, Baie. Op. Cit., p. 7

³²J-P, Cuq et I, Gruca. Op. Cit., p. 457

J-P Cuq de sa part, nous explique que le jeu peut changer l'image d'une matière totalement chez les apprenants, beaucoup d'élèves ont des préjugés vers plusieurs matières et précisément le cas de FLE chez nos élèves, nous pouvons dire que cette négligence est causée par le manque de l'air amusant et l'utilisation de l'air ordinaire ce qui pousse l'élève à détester de certaines matières.

Aussi Susane Halliwell affirme que:

« Les jeux fournissent l'occasion de construire et d'utiliser les phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devrait donc pas être rejeté sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trou en fin de cours ou comme récompense après un vrai travail. Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. »³³

En expliquant cette citation, nous tenons à dire que les jeux ne sont pas fournis seulement à des fins d'amusement et de plaisir mais aussi à atteindre des fins pédagogiques précisément en domaine d'enseignement/apprentissage.

Les activités ludiques d'apprentissage se caractérisent par la capacité de mettre l'élève dans une situation problème précise où il doit la résoudre d'une manière ou d'une autre. Donc, elle le pousse à réfléchir et se concentrer aux solutions qui peuvent lever l'ambiguïté sur le problème. Ainsi, nous trouvons que l'élève est motivé de manière indirecte à réussir et à surmonter ce problème, cela veut dire la réussite à l'acquisition du savoir.

2.4 La variété des jeux

En principe, nous disons que ce genre d'apprentissage se base surtout sur la préparation, l'organisation et la consultation de chaque jeu utilisé afin de garantir le résultat visé. Aussi, ce dernière doit être lié à la leçon programmée et convenable aux capacités cognitives et mentales et au niveau des élèves pour qu'ils puissent acquérir facilement le savoir de leur part et de transmettre le savoir demandé de la part des enseignants.

D'après J-P Cuq et I Gruca: *«cet outil pédagogique peut s'adapter à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs: tout dépend de la règle ou plus*

³³Cité dans H, Soltani et K, Talbi. (2016/2017) *L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE*. Master en sciences de langage et didactique. Université de Tebessa. P34

exactement de la grammaire du jeu, c'est-à-dire de la consigne et de l'objectif recherché.»³⁴

A partir de cette citation, nous pouvons dire que chaque activité d'apprentissage (compréhension de l'écrit, compréhension de l'oral, grammaire, vocabulaire, etc.) nécessite un choix du jeu (activité ludique) convenable qui sert à atteindre l'objectif de l'enseignant et répond aux besoins de l'apprenant.

Selon les explications données par J-P Cuq et I.Gruca dans leur ouvrage "Cours de didactique du français langue étrangère et seconde", nous distinguons les quatre types d'activités ludiques suivants:

2.4.1 Les jeux linguistiques

Les jeux linguistiques sont des jeux qui visent l'activité grammaticale, morphologique ou syntaxique, lexicale, phonétique et orthographique. Autrement dit, ce type de jeu concerne les aspects linguistiques et aide l'apprenant à apprendre les règles d'une langue.

Les exemples les plus connus des jeux linguistiques sont:

- Les mots croisés: servent à trouver des mots d'une grille via des définitions données en annexe, les définitions doivent marcher en parallèle avec la classification des mots de la grille (horizontaux/verticaux) afin d'avoir un croisement des mots convenable.
- Les jeux vidéo: ce type de jeu se base toujours sur la présence des moyens techniques comme les appareils électroniques, les téléphones, les ordinateurs, etc. Ils ont donné la possibilité d'intégrer des nouvelles manières de jouer. Parmi les jeux qui font partie de cette catégorie, nous citons:

- le jeu de simulation

- le jeu de plates-formes

- le jeu de rôle

-le jeu en réseau

³⁴J-P, Cuq et I, Gruca. Op. Cit., p. 457

2.4.2 Les jeux de créativité

Selon plusieurs éducateurs didacticiens, l'idée de la créativité est liée à la situation du jeu pour tester le devoir qui ne peut pas être évité ou bien négligé.

Haydée Silva affirme que: *«les jeux de créativité ont les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récits originaux, insolites, cocasses, poétiques, etc.»*³⁵

Cela signifie que les jeux de créativité se caractérisent par leur capacité de soigner les compétences langagières des élèves à travers la création, l'invention et la production.

Donc, nous comprenons que cette catégorie du jeu exige aux apprenants d'exploiter leurs connaissances langagières et leur imagination afin de créer des nouveaux vocabulaires et nouvelles expressions...etc.

Parmi les types de jeux faisant partie de cette catégorie, on trouve:

- Les devinettes et les charades: les deux sont des jeux de groupe où l'un de groupe représente un objet ou bien un mot que les autres doivent deviner.
- L'anagramme: est un jeu qui sert à formuler un mot à partir des lettres d'un autre mot, il se joue entre deux personnes ou deux équipes

Exemple: sorte = store

2.4.3 Les jeux culturels

De leurs appellations, nous tenons à dire que c'est une catégorie du jeu qui touche les aspects culturels de la langue.

J.P Cuq et I.Gruca les définissent comme étant : *«les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.»*³⁶

Ici, nous citons l'exemple le plus célèbre :

- Le jeu de baccalauréat qui sert à remplir un nombre des cases en respectant la lettre initiale imposé (pays, peintre, ville, écrivains, etc.).

³⁵H, Silva. (2005). *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*. Dans *Synergies d'Europe*, N°4, p. 108.

³⁶ J-P, Cuq et I, Gruca. Op. Cit., p. 457

2.4.4 Les jeux dérivés du théâtre

D'après JP. Cuq et I.Gruca, les jeux dérivés du théâtre sont : *«les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte.»*³⁷

De cette citation, nous constatons que ce type de jeu vise beaucoup plus le développement de la compétence orale, la pratique de la langue et l'amélioration de la communication à travers la motivation, en se basant sur l'exploitation du monde fantastique et l'aspect imaginaire.

Les jeux dérivés théâtraux se basent sur les trois éléments suivants :

- L'improvisation: le concept porte le sens qu'un apprenant envisage des situations guidées et consignées par son enseignant, en préférant, d'utiliser des exemples simples et faciles comme la promenade en famille.
- La dramatisation: elle est présente dans la méthodologie audiovisuelle, d'après J-P Cuq: *«est une technique systématisée qui vise la mise en action par les élèves du dialogue de la leçon: après l'avoir mémorisé, les élèves le rejouent.»*³⁸

Cela veut dire que la dramatisation est une activité qui soutient la compétence de communication et de l'oral.

- La directivité: J-P Cuq l'explique dans son dictionnaire comme: *«une attitude de l'enseignant qui s'appuie sur une certaine représentation de la répartition des rôles au sein de la classe.»*³⁹

C'est-à-dire, l'enseignant est censé diriger et préparer le savoir visé (les objectifs, les moyens de parvenir, les contenus, etc.).

2.5 L'intégration du jeu en classe de FLE

Il est connu que le jeu est la spécialité de l'enfant, c'est son espace dans lequel il sera capable de comprendre, de savoir comment fonctionnent certaines options et comment il réagit face aux différentes situations.

³⁷J-P, Cuq et I, Gruca. Op. Cit., p. 458

³⁸J-P, Cuq. Op. Cit., p. 76

³⁹Ibid., p. 73

A ce propos la formatrice Christine Renard a dit: *«l'introduction des jeux en classe de français langue étrangère respecte la perspective de l'apprentissage de la langue par l'exécution des tâches.»*⁴⁰

Patrick Fougère, un psychologue de l'éducation croit que: *«l'enfant, lui prend les activités très au sérieux et les considère même comme plus fructueuses et enrichissantes que nombre d'exercices traditionnels.»*⁴¹

Ainsi, Fougère fait une comparaison entre l'utilisation des activités ludiques et l'utilisation des exercices traditionnels. Il montre que l'apprenant peut acquérir le savoir à travers le jeu mieux qu'à travers les exercices traditionnels.

Il ajoute aussi que: *«le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail.»*⁴²

Cela veut dire que le jeu n'est pas un devoir à faire par obligation mais c'est un outil d'aide qui pousse l'élève à travailler en s'amusant.

D'ici, nous concluons que de manière générale le jeu est une activité incontournable chez l'enfant. C'est une étape primordiale à son équilibre psychologiquement, cognitivement, affectivement et socialement.

A travers le jeu, l'enfant sent qu'il est dans son univers, il essaie donc de travailler avec sérieux. Le jeu pour l'enfant est une situation de compétition alors qu'il doit donner un effort pour gagner et cela mène l'élève à acquérir le savoir et arriver au bon processus d'apprentissage.

Conclusion

En effet, le jeu en classe de langue est considéré comme un support ou une activité complémentaire servant d'intégrer une variété et une originalité parmi les autres activités proposées dans le programme scolaire(le manuel). Cette stratégie riche par les technologies numériques aide encore plus de sortir de la difficulté de domaine.

Ainsi, nous concluons que l'enseignant doit être patient pour que le jeu soit efficace et propice au déclenchement de l'aspect ludique, cela veut dire qu'il doit donner et

⁴⁰Ch., Renard. *Les activités ludiques dans une classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. P2

⁴¹H, Soltani et K, Talbi. Op. Cit., p. 32

⁴²Ibid., p. 32

permettre aux apprenants de créer leurs propres solutions et prendre des décisions, trouver des solutions qui peuvent aboutir à l'acquisition du savoir.

Chapitre III: Analyse et interprétation des données

Pour pouvoir vérifier et confirmer nos hypothèses nous avons mené une enquête afin de dévoiler l'influence et l'utilité de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE.

D'abord, il s'agit de chercher la place occupée par les activités ludique et leur nature dans le manuel scolaire de la 4^{ème} année moyenne. Ensuite, nous nous sommes appuyés sur un questionnaire dans lequel nous visons les différentes représentations et comportements que se font les enseignants vers l'utilisation de cette nouvelle pédagogie et verrons quelle importance joue-t-elle sur la démarche de la didactique des langues étrangères (FLE). Enfin, dans le but d'évaluer l'efficacité de l'utilisation de ludique dans les classes de langues, nous clôturons notre chapitre par une analyse complète de résultats.

3.1 Le ludique dans le manuel scolaire

En premier lieu, nous remarquons que l'aspect ludique dans le manuel scolaire de la 4^{ème} AM est faible surtout pour l'activité grammaticale. Mais cela n'empêche pas la possibilité d'intégrer des activité de type ludique de la part des enseignants, autrement dit, l'enseignant dans sa classe a le droit de choisir le support qui le trouve convenable pour ses apprenants et qui l'aide à la présentation de son cours et atteindre son objectif.

3.1.1 La nature des activités ludique trouvées dans le manuel scolaire de 4^{ème} AM

L'activité	Le support ludique utilisé	Nombre d'activités	L'objectif visé
Compréhension de l'oral	Document sonore (vidéo)	7	Comprendre et informer
Vocabulaire	Relier le mot à sa définition	1	Avoir un bagage linguistique
Lecture	Comptine	2	Détendre
Compréhension de l'écrit	Enregistrement des voix	7	Entrainer la lecture

Le total d'activités	17
----------------------	----

Tableau 1: la typologie des activités ludiques trouvées dans le manuel scolaire

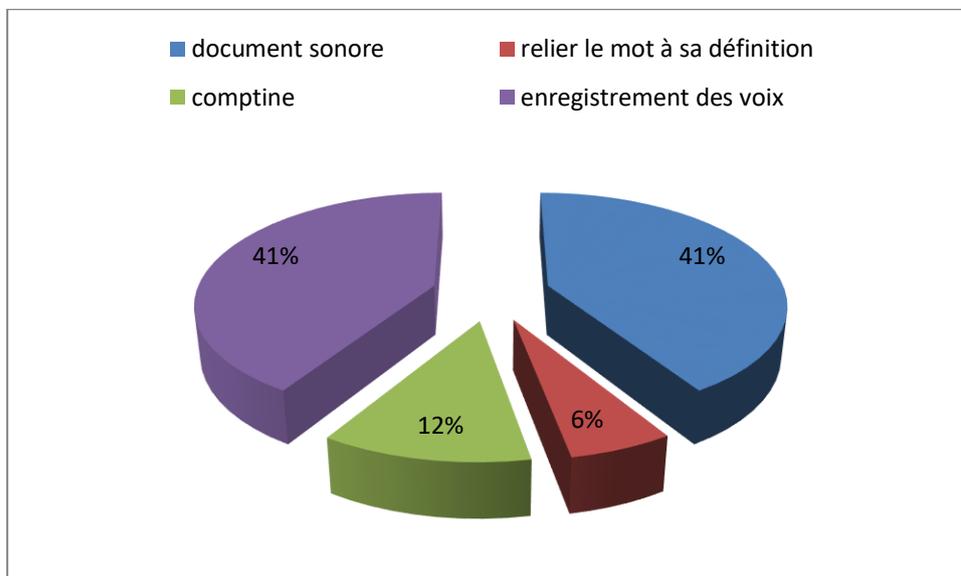


Figure 1: la typologie des activités ludiques trouvées dans le manuel scolaire

A travers le tableau et la graphique, nous comprenons que la présence des activités ludiques est minime, elles sont divisées en quatre catégories selon le support utilisé.

3.1.1.1 Document sonore (vidéo)

Nous avons relevé sept documents sonores introduits dans les séquences programmées dans le manuel scolaire de façon à atteindre un but précis. Ces documents sont tous destinés à l'activité de la compréhension de l'oral.

3.1.1.2 Relier chaque mot à sa définition

Il s'agit d'une consigne ludique sur la page 21 du manuel scolaire de 4^{ème} AM de l'apprenant. C'est une activité qui consiste à identifier à partir d'une définition, cela permet d'améliorer le vocable.

3.1.1.3 Comptine

Dans tout le manuel, nous n'avons trouvé que deux comptines clôturant des séquences afin d'atteindre un but précis.

3.1.1.4 Enregistrement des voix

L'apprenant en 4^{ème} AM doit assimiler convenablement les lettres et les prononcer parfaitement. Ainsi, il enregistre sa voix et l'écoute. A partir de là, l'apprenant est censé produire un son claire.

3.2 Présentation de questionnaire

Afin d'étayer l'objectif visé de notre travail, nous avons décidé de faire recours à un questionnaire destiné aux enseignants de cycle moyen qui exercent tous dans le secteur de Ghardaïa.

Notre questionnaire contient 13 questions de nature différentes (ouvertes, fermées, à choix multiple). Toutes les questions portent sur des éléments fondamentaux à notre étude. Le tableau et la graphique ci-joint explique la nature de nos questions.

Nature des questions	Ouvertes	Fermées	A choix multiple
Nombre de questions	4	8	1
Le total de questions	13		

Tableau 2: la nature des questions d'enquête

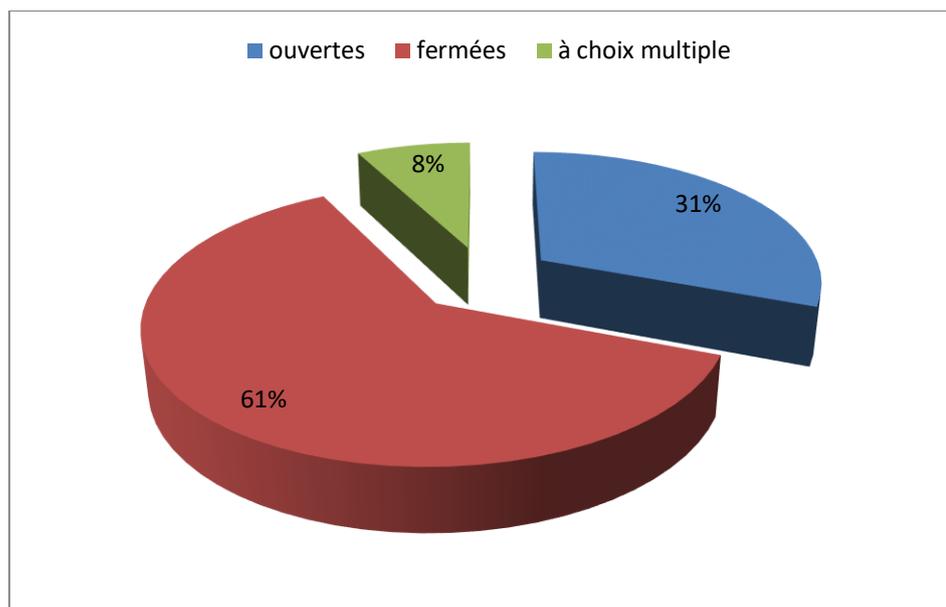


Figure 2: la nature des questions d'enquête

De cet questionnaire, nous avons visé les représentations et les comportements à travers l'enseignement/apprentissage du FLE, précisément le cas de la grammaire et les avis que se font les enseignants à travers le ludique.

Au départ de l'enquête, nous avons commencé par la distribution des copies de questionnaire aux enseignants de cycle moyen du secteur de Ghardaïa. Puis, nous avons expliqué notre instrument afin de confirmer que l'ensemble de nos questions a été bien compris par les participants de notre enquête et nous leur avons donné le temps suffisant pour répondre par objectivité à nos interrogations et nous fournir les données souhaitables qui servent à enrichir l'étude que nous menon

3.2.1 Le lieu de l'enquête

Afin d'assurer la crédibilité de la démarche de notre étude, nous avons fait notre enquête sur plusieurs points de travail, sur cinq régions différentes de la willaya de Ghardaïa (Ghardaïa ville, Metlili, El-Menia, EL-Atteuf, Dhaia).

Le questionnaire a été distribué dans plusieurs écoles moyennes de ces cinq régions durant la dernière semaine de Février et la première semaine de Mars.

3.2.2 Le public de l'enquête

L'ensemble des enseignants qui ont participé à notre enquête était 30 enseignants, d'après les données que nous avons recueillies, nous constatons que la majorité d'enseignants viennent de commencer leur démarche pédagogique en tant qu'enseignant de FLE. Comme le tableau ci-dessous le montre. Tandis que quinze parmi eux ont plus de cinq ans et d'autres ont plus de quinze ans.

Les années d'expérience	Nombre de réponses	Pourcentage
Moins de 5 ans	10	33,33%
Entre 5 ans et 10 ans	8	26,66%
Entre 10 ans et 15 ans	7	23,33%
Plus de 15 ans	5	16,66%
Le total	30	100%

Tableau 3: répartition des enseignants selon leur ancienneté

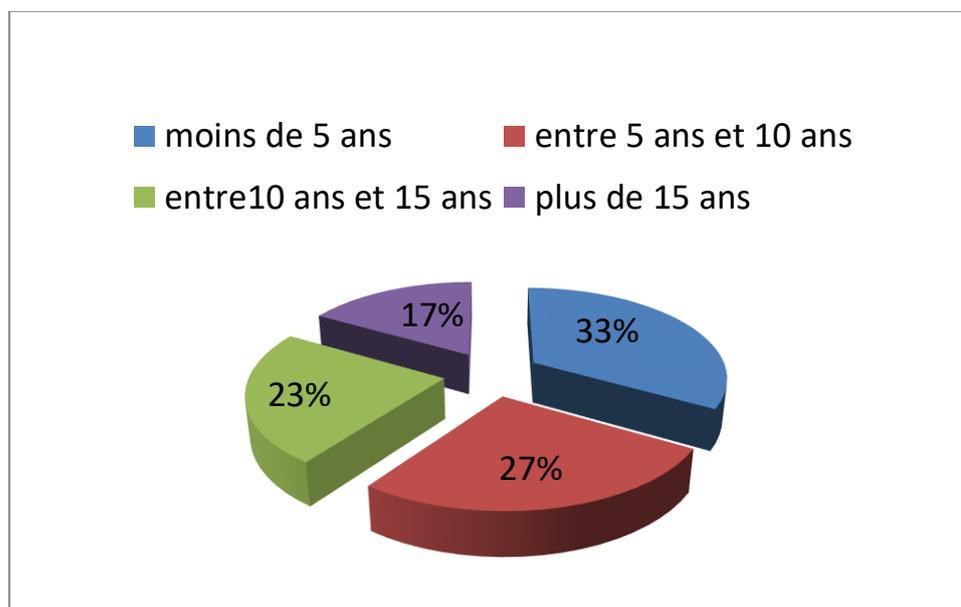


Figure 3: répartition des enseignants selon leur ancienneté

3.3 Analyse et interprétation des résultats

- Question n° 01: quelle importance accordez-vous à l'activité de grammaire par rapport aux autres activités d'enseignement?

Après avoir analysé les réponses obtenues de cette question, nous tenons à dire que tous les enseignants ont répondu la question par positivité, ils pensent alors que l'activité grammaticale occupe une place primordiale dans l'enseignement/apprentissage de FLE par rapport aux autres activités d'enseignement telles que l'orthographe, la compréhension orale et écrite, etc.

Cependant, ils ont justifié leur réponse par des exemples. Parmi lesquels on trouve :

-la grammaire est une occasion d'apprendre la construction des différentes formes de phrase.

-la grammaire est la base de la construction de la compréhension d'autres activités éducatives.

-la grammaire assure le bon fonctionnement de la structure de la langue

- **Question 2: exploitez-vous l'aspect ludique dans votre démarche didactique?**

Réponse	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	22	73,33
Non	8	26,66
Sans réponse	0	0
Ensemble des enseignants interrogés	30	100

Tableau 4: l'exploitation des activités ludiques par les enseignants

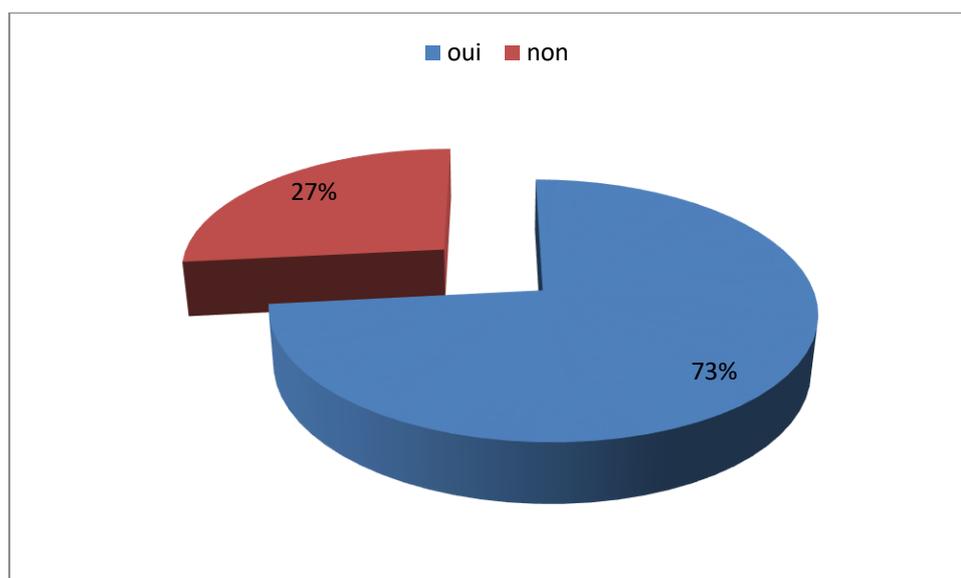


Figure 4: l'exploitation des activités ludiques par les enseignants

Un grand nombre parmi les enseignants interrogés 22 ont répondu d'une manière positive (oui), tandis qu'un groupe de 8 enseignants ont répondu négativement.

Les réponses par OUI nous montrent que ces enseignants considèrent le ludique comme un pivot que les enfants (apprenants) doivent le passer attentivement afin d'arriver au bon processus de l'acquisition notamment l'acquisition d'une langue étrangère (FLE). Par contre ceux du NON, ils négligent l'aspect ludique. Pour eux, il s'agit de compliquer l'acquisition de la langue par des règles de jeu secondaires par rapport à un enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Dans la deuxième partie de notre question, nous avons demandé une justification à leurs réponses (**pourquoi?**). Le tableau suivant explique les justifications données par les enseignants questionnés:

Les justifications de réponses	Nombre des enseignants	pourcentage
Il facilite la transmission de savoir	12	40
Il est amusant ainsi qu'il capte l'attention	6	20
Briser la routine	4	13,33

Il sert à perdre le temps	2	6,66
Sans réponse	6	20
Nombre des enseignants interrogés	30	100

Tableau 5: les justifications des réponses données

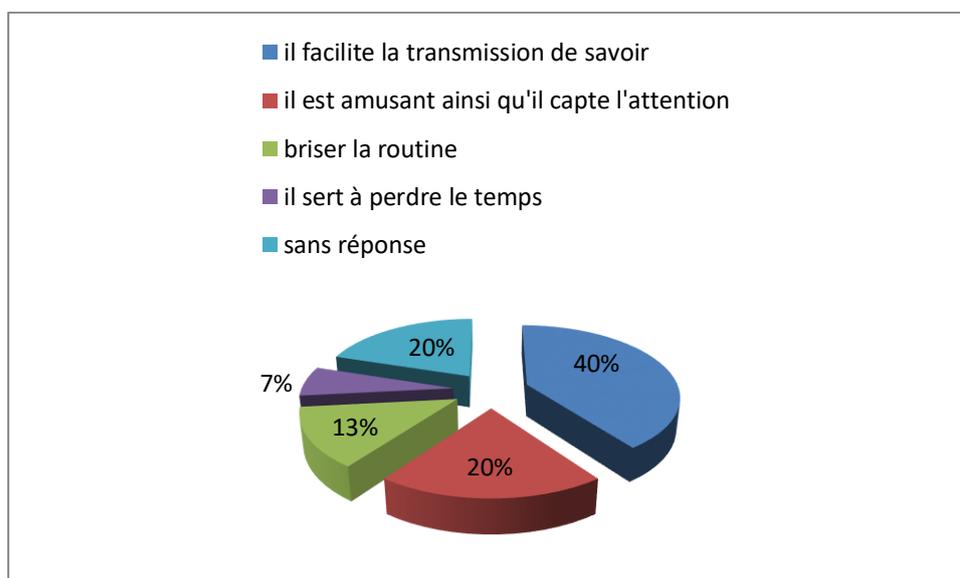


Figure 5: les justifications des réponses données

Les données de ce tableau nous affirment que l'exploitation de l'aspect ludique n'est pas une option introuvable et empêché. Pour la majorité, le jeu sert à faciliter la transmission de savoir comme le manifeste un bon nombre d'enseignants avec un pourcentage de 40%. D'autres pensent que le jeu peut capter l'attention des apprenants et il y a ceux qui considèrent le jeu comme un outil de briser et sortir de la routine pour créer un changement de rythme.

- **Question 3: d'après votre expérience, l'activité ludique facilite-t-elle votre tâche de transmettre le savoir à vos élèves?**

Les réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	22	73,33
Non	8	26,66
Nombre des enseignants interrogés	30	100

Tableau 6: le rôle de ludique dans la facilitation d'enseignement

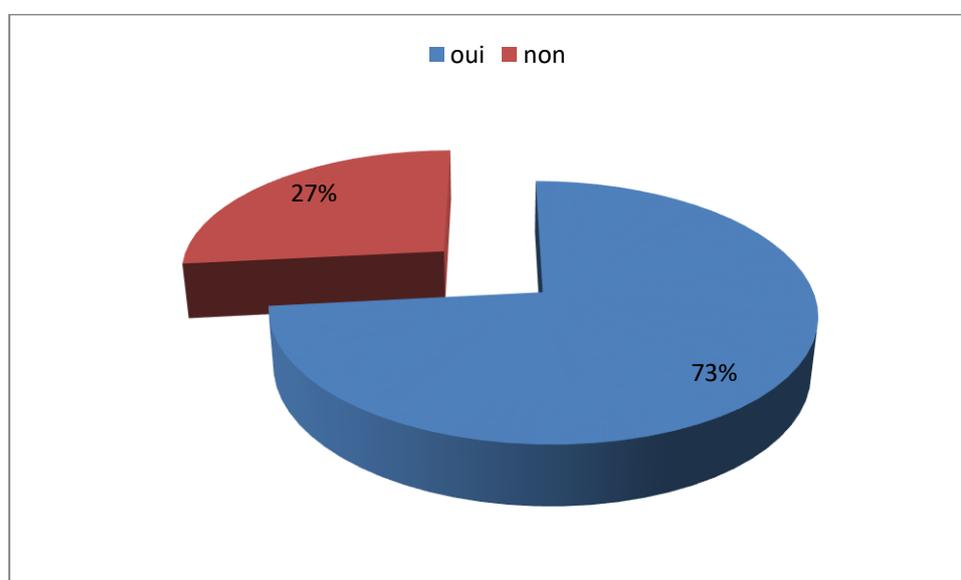


Figure 6: le rôle de ludique dans la facilitation d'enseignement

D'après les chiffres trouvés dans le tableau, le grand pourcentage (73,33%) montre la domination de nombre des enseignants qui soutiennent que l'activité ludique facilite leur tâche de transmettre le savoir à leurs élèves en classe. Alors qu'il y a un petit recueil qui refuse l'idée, d'autre façon, ils ont attribué au jeu une importance minime.

- **Question 4: à votre avis, quand est ce que l'enseignant trouve-t-il nécessaire l'intégration du ludique dans sa démarche didactique?**

D'après les réponses obtenues, nous avons extrait deux réponses dominantes et il y a ceux qui n'ont pas répondu comme le montre le tableau suivant:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Quand il perd la motivation et l'attention des élèves	12	40%
Quand il ne réussit pas à la transmission de savoir	7	23,33%
Sans réponse	11	36,66%
Nombre d'enseignants interrogés	30	100%

Tableau 7: le moment convenable pour l'intégration de ludique

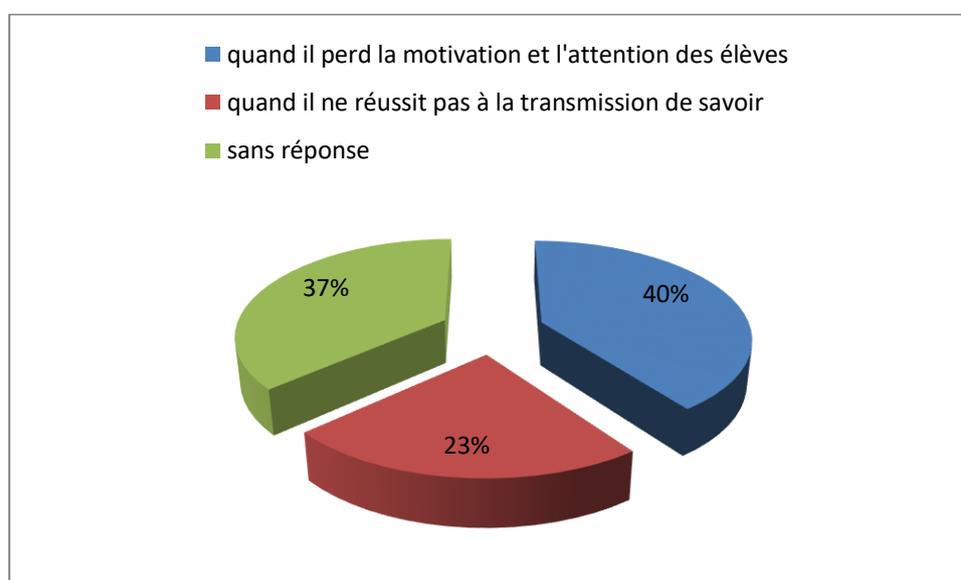


Figure 7: le moment convenable pour l'intégration de ludique

Donc, nous constatons que 12 enseignants pensent qu'effectivement le jeu peut rendre l'élève hyper motivé surtout pour le cas des enfants. Autres enseignants (7) estiment que le jeu est un moyen de rattrapage, ils l'utilisent lorsqu'ils n'arrivent pas à transmettre le savoir.

Cependant, certains enseignants (11) n'ont pas répondu à cette question, cela indique qu'ils manquent l'expérience en ludique.

- **Question 5: est-ce que vous trouvez que l'apprentissage par le jeu motive l'élève à développer ses capacités d'acquisition?**

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	28	93,33%
Non	0	0%
Sans réponse	2	6,66%
Nombre des enseignants interrogés	30	100%

Tableau 8: la motivation à travers le jeu

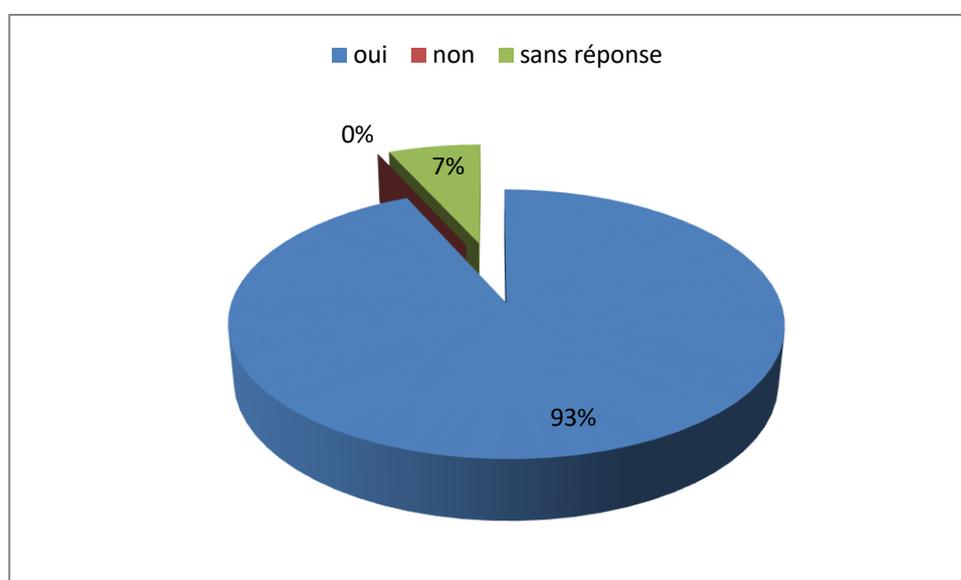


Figure 8: la motivation à travers le jeu

Le tableau indique que 28 enseignants sur 30 de 93,33% ont répondu positivement à la question, c'est-à-dire, ils trouvent que le jeu est un facteur de motivation par excellence à travers le plaisir qu'il procure parce que l'élève en tant qu'un enfant ne refusera jamais de jouer.

Par contre, certains enseignants (2) étaient indécis (ni oui ni non) ce qu'il incite à étudier le cas des véritables prétextes qui ont créé cette situation (avis).

• **Question 6: lors d'une séance ludique, rencontrez-vous des difficultés?**

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	10	33,33%
Non	12	40%
Sans réponse	8	26,66%
Nombre des enseignants interrogés	30	100%

Tableau 9: les difficultés rencontrées lors d'une séance ludique

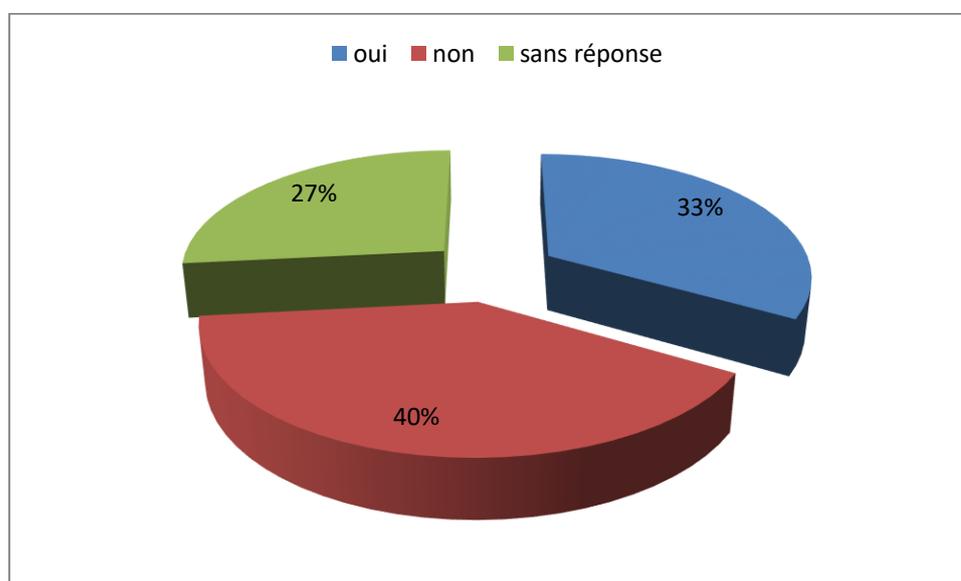


Figure 9: les difficultés rencontrées lors d'une séance ludique

En globale, ce tableau exprime les difficultés rencontrés lors de l'application des activités ludiques. 10 enseignants (soit un pourcentage de 33,33%) ont dit qu'ils ont eu des obstacles quant à l'utilisation de ce genre d'activités. Ils nous citent quelques-uns qui sont: le manque de matériel demandé, le nombre des élèves élevé, la diminution de bagage lexical chez l'apprenant.

• **Question 7: comment jugez-vous l'apprentissage par le ludique?**

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Utile	22	73,33%

Perte du temps	8	26,66%
Inutile	0	0%
Nombre des enseignants interrogés	30	100%

Tableau 10: l'apprentissage ludique pour les enseignants

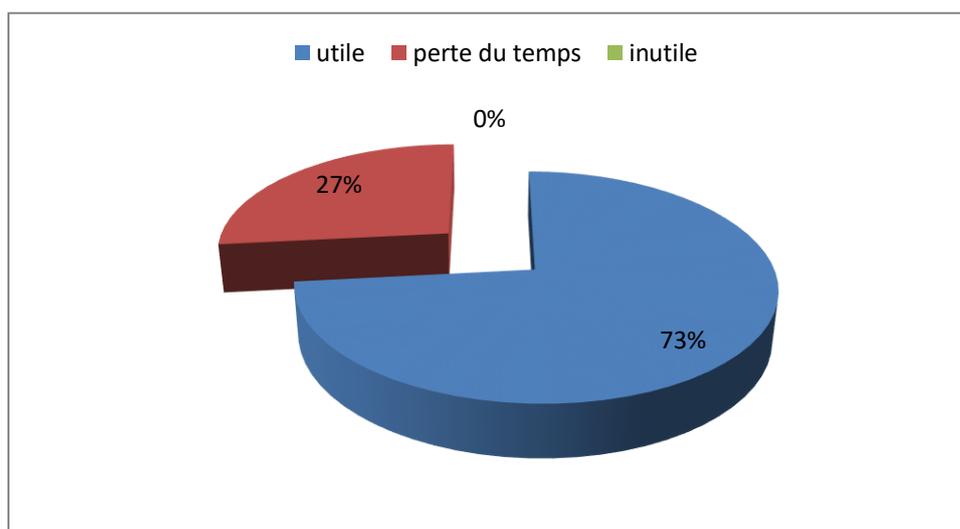


Figure 10: l'apprentissage ludique pour les enseignants

Selon les données mentionnées au tableau, nous pouvons dire que l'égard de l'activité ludique et son influence sur n'importe quel type d'apprentissage est estimé à nos jours surtout de la part des nouveaux enseignants.

Ainsi, le taux élevé des enseignants (22) qui ont choisi "utile" reflète le vogue d'exercer l'outil ludique.

Cependant, nous avons marqué 8 enseignants qui soutiennent l'idée de "perte de temps", nous avons remarqué que ces enseignants sont tous âgés, ils ont plus de 15 ans dans l'enseignement. Alors, nous constatons qu'ils préfèrent garder leurs anciennes méthodes d'enseignement et refusent totalement l'intégration des nouvelles méthodes développées.

- **Question 8: pouvez-vous nous expliquer la différence entre une activité ludique et activité ordinaire de la grammaire?**

À la question de savoir la différence existée entre l'activité ludique et l'activité ordinaire de la grammaire, d'après les réponses obtenues, nous avons constaté deux définitions différentes qui montrent la différence entre ces deux dernières celle de l'activité ludique et celle de l'activité ordinaire.

Pour l'activité ludique, elle est considérée comme une solution qui assure l'apprentissage d'une façon ou d'une autre, elle se procure du plaisir et sert à attirer l'attention de tout de la classe et à apprendre en s'amusant.

Alors que l'activité ordinaire, est un cours qui s'est présenté de façon habituelle, elle fait partie de la routine. C'est-à-dire, l'enseignant à chaque fois utilise la même consigne et le même support pour expliquer et présenter sa leçon. De plus, elle est réussie seulement pour une minorité des élèves qui sont les excellents.

- **Question 9: l'aspect ludique est-il-utilisé dans l'activité grammaticale du manuel scolaire de la 4AM?**

Réponses	Nombre des réponses	Pourcentage
Oui	13	43,33%
Non	17	56,66%
Nombre des enseignants interrogés	30	100%

Tableau 11: la présence de l'aspect ludique dans l'activité grammaticale

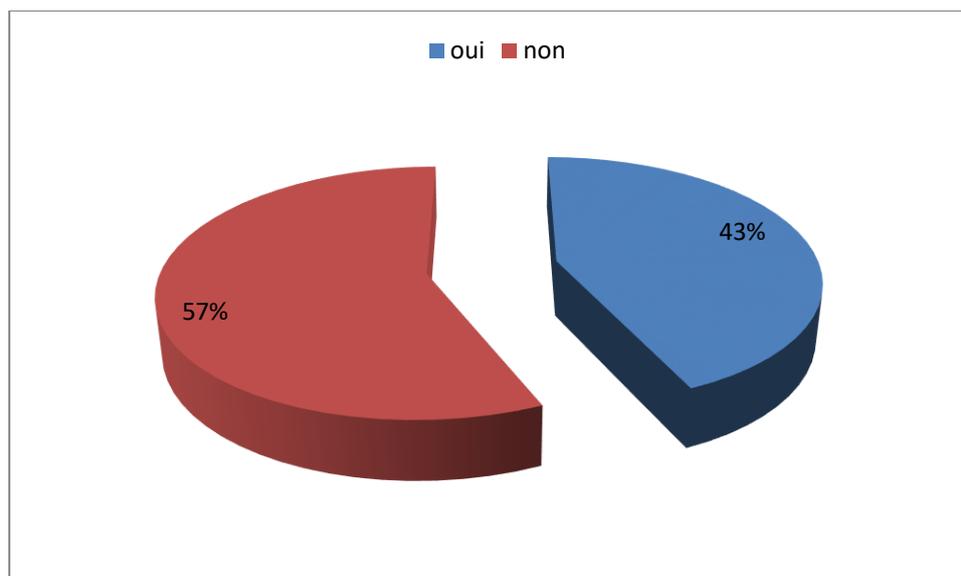


Figure 11: la présence de l'aspect ludique dans l'activité grammaticale

17 enseignants questionnés (avec un pourcentage de 56,66%) ont déclaré que l'activité grammaticale n'est pas touchée par l'aspect ludique dans le manuel scolaire de 4AM, par contre, 13 enseignants ont affirmé que l'aspect ludique est utilisé par la grammaire dans le manuel.

De ces avis, nous constatons qu'il y a un désaccord entre les enseignants concernant la présence des activités ludiques de type grammatical dans le manuel scolaire de 4AM ce qui se pose la question suivante: comment distinguez-vous le ludique de l'ordinaire.

- **Question 10: utilisez-vous le ludique pour l'enseignement de la grammaire?**

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	14	46,66%
Non	16	53,33%
Nombre des enseignants interrogés	30	100%

Tableau 12: l'utilisation de ludique pour l'enseignement de la grammaire

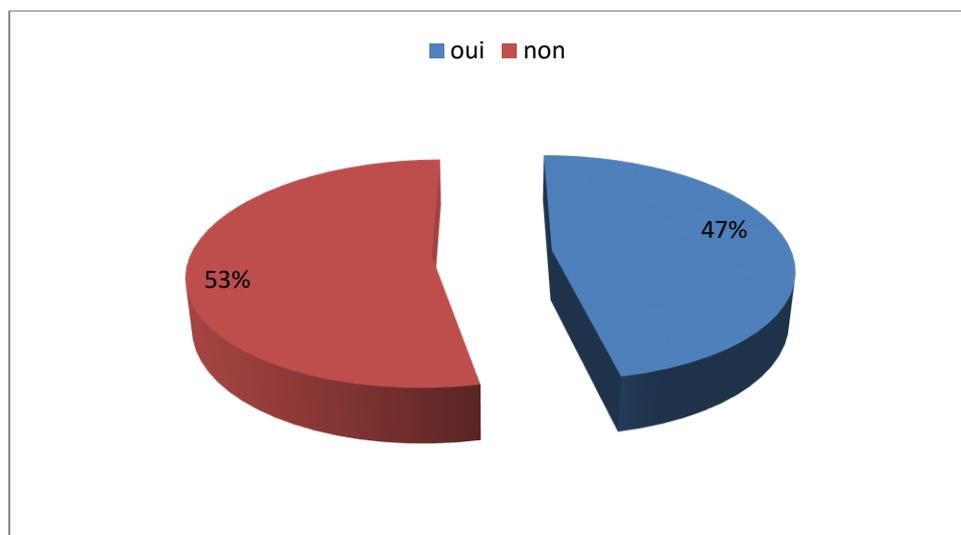


Figure 12: l'utilisation de ludique pour l'enseignement de la grammaire

Le nombre de réponses recueillies était presque la moitié. La grande partie des enseignants questionnés (16) ont répondu négativement, tandis que d'autres (14) ont répondu positivement.

Les adeptes du Non ont justifié leurs réponses par deux idées fondamentales, ceux qui ont affiché carrément qu'ils sont contre l'utilisation de ludique et ceux qu'ils préfèrent l'utilisation de ludique pour les autres activités d'apprentissage comme le vocabulaire et l'oral. Par contre, les adeptes de OUI trouvent que le ludique facilite l'explication et donne aux élèves le désir de suivre le cours.

- **Question 11: autre que le manuel scolaire (textes, exercices, etc....), avez-vous d'autres références sur lesquelles vous vous basez pour présenter la séance de la grammaire?**

réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	21	70%
Non	9	30%
Nombre des enseignants interrogés	30	100%

Tableau 13: les supports parascolaires utilisés par les enseignants

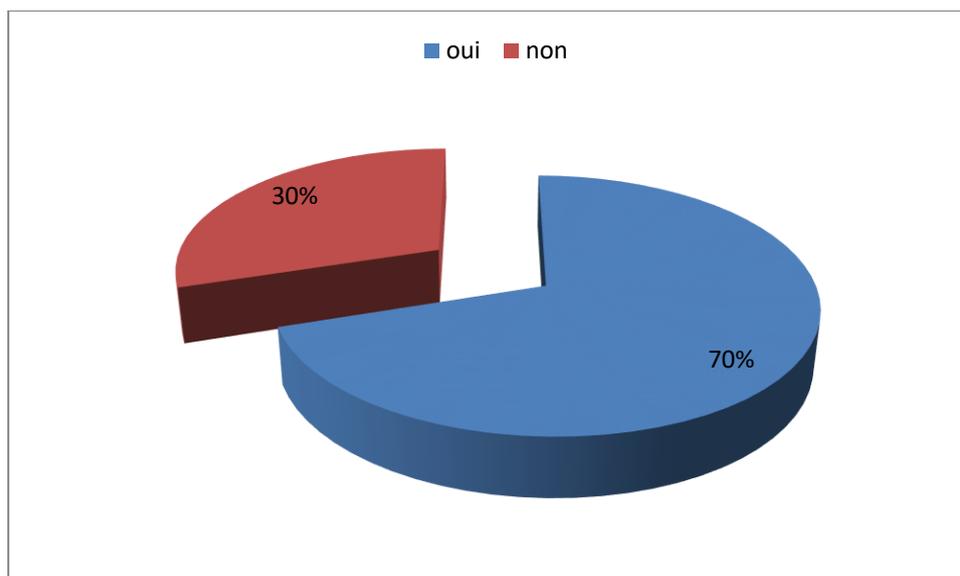


Figure 13: les supports parascolaires utilisés par les enseignants

La majorité des enseignants interrogés (21) nous déclare qu'ils utilisent d'autres supports à part le manuel scolaire lors de la présentation d'une séance grammaticales, parmi ces support, ils ont cité: des sites d'internet, les mots fléchis et croisés, des enregistrements, des vidéos, etc.....).

9 enseignants ont dit non, cela estime qu'ils ont un esprit fermé vers le développement technologique des méthodes d'enseignement et d'autre façon, cela indique leur refus de l'intégration des autres supports.

- **Question 12: quels sont les supports ludiques que vous utilisez avec vos apprenants?**

réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
jeux	9	30%
Théâtre	6	20%
Chanson	0	0%
Bande dessiné	3	10%
Jeu de rôle	5	16,66%
Autres	0	%0
Choix multiple	7	23,33%

Nombre des enseignants interrogés	30	100%
-----------------------------------	----	------

Tableau 14: les supports ludiques utilisés par les enseignants

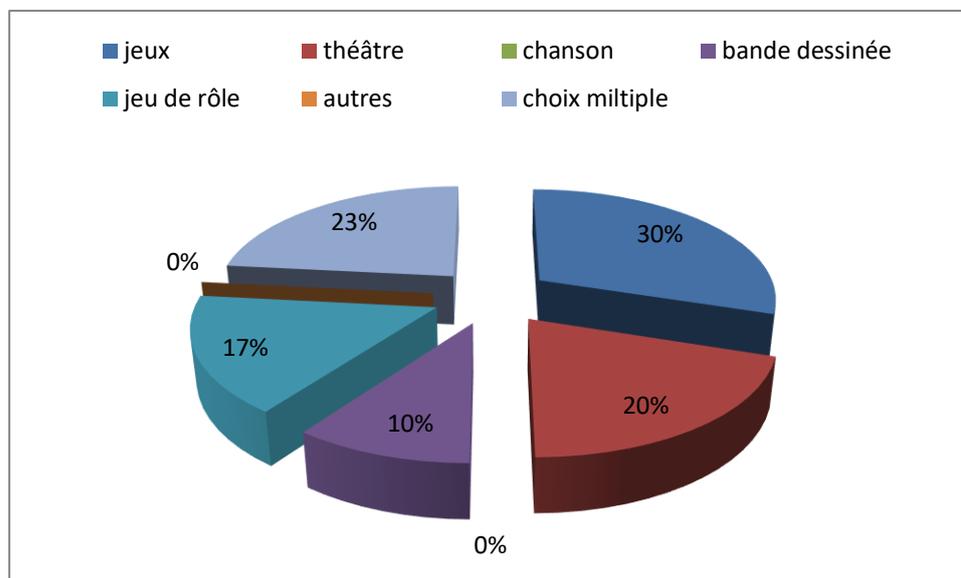


Figure 14: les supports ludiques utilisés par les enseignants

Les chiffres présentés au tableau montrent les types des supports ludiques utilisés par les enseignants avec leurs apprenants en classe, le grand taux de pourcentage (30%) était marqué par l'utilisation des jeux, cela pourrait être justifié par le fait qu'il s'agit d'un public enfantine. Ensuite, c'est le choix multiple qui est placé au deuxième rang avec un pourcentage de 23,33%, là l'enseignant a travaillé par plusieurs supports ludiques (jeux, chanson, jeu de rôle, etc. ...), suivies directement par des taux minimales: théâtre (20%), jeu de rôle (16,66%), bande dessinée (10%).

- **Question 13: à votre avis, quel est le support ludique le plus efficace dans une séance de grammaire?**

De la lecture des réponses données, nous avons retenu trois cas différents concernant le support ludique le plus efficace dans une séance de grammaire, le tableau suivants montre ces deux derniers:

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Les supports de TICE	9	30%
Le support ludique ne peut être jamais efficace	12	40%
Sans réponse	9	30%
Nombre des enseignants interrogés	30	100%

Tableau 15: les supports ludiques les plus efficaces selon les enseignants

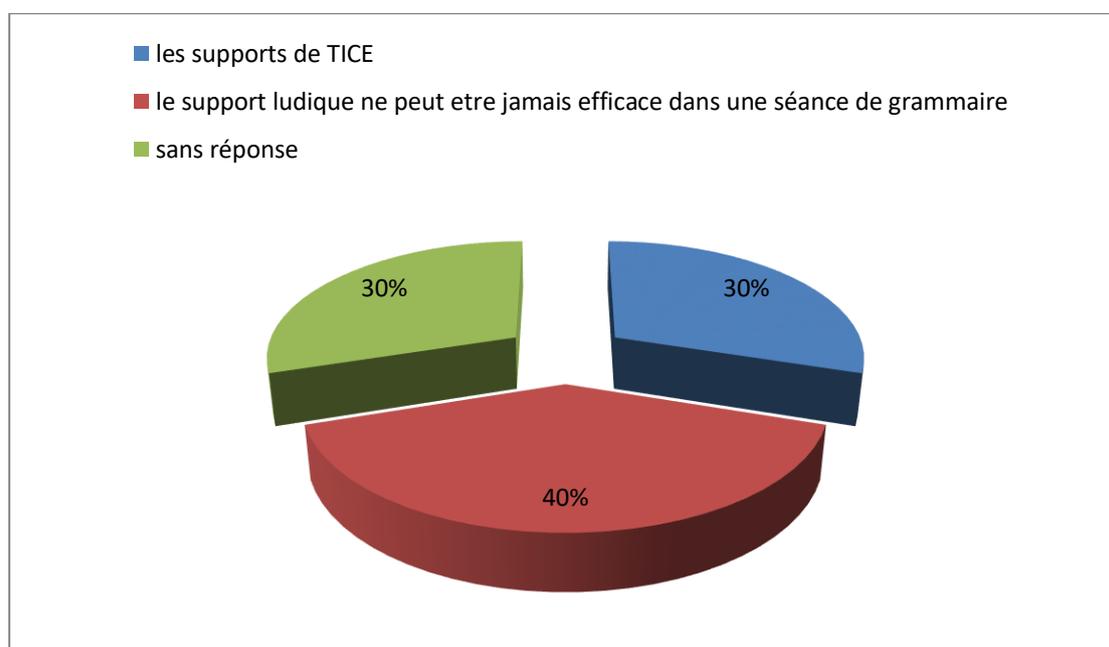


Figure 15: les supports ludiques les plus efficaces selon les enseignants

La première catégorie de 30% présente ceux qui proposent les supports de TICE, pour eux, les élèves préfèrent tout ce qui est extrascolaire et surtout ce qui est technologique et numérique. Donc, la tendance à des exercices grammaticaux à travers cette option peut être efficace à l'acquisition de la règle grammaticale.

La deuxième catégorie a été présentée par ceux qui ont dit que le support ludique ne peut être jamais efficace dans une séance de grammaire de 30%, leur réponse reflète leur avis vers l'utilisation de ludique. Pour eux, d'une part, l'activité grammaticale doit être présentée seulement par les supports textes trouvés dans le manuel scolaire, cela veut dire que l'enseignant est obligé de suivre le support scolaire comme tel est.

D'autre part, l'horaire programmé n'est pas suffisant pour travailler avec une activité ludique.

Conclusion de l'enquête

Cette enquête nous a permis de faire la lumière sur les comportements des enseignants de français langue étrangère en ce que concerne l'usage de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE.

A travers l'analyse et l'interprétation de notre enquête nous déduisons que ces enseignants sont conscients de la facilitation qu'ajoute l'activité ludique à l'apprentissage de la grammaire, et quelle peut amener davantage l'élève de la 4^{ème} AM à acquérir des bonnes compétences grammaticales par la motivation spontanée qu'elle fournit. Le ludique serait comme une stratégie attrayante d'assimiler des notions relatives à la grammaire pour arriver aux autres compétences d'apprentissage de FLE (à lire, à produire, à écrire et à comprendre).

En conclusion, nous pouvons dire que ces enseignants soutiennent l'idée que l'usage des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire est une solution naturelle pour les apprenants et qu'ils doivent les utiliser en classe de FLE au service de l'élève pour l'aider à construire une confiance en soi afin de dégager ses propres compétences implicites dans l'acquisition de la grammaire.

Conclusion générale

Conclusion générale

Au terme de notre recherche sur l'exploitation des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE, nous voulions savoir si la pédagogie du jeu contribue à l'amélioration et au développement des compétences grammaticales particulièrement chez les apprenants de la 4^{ème} AM, ainsi que montrer quelle efficacité peut-elle donner à la transmission et l'acquisition du savoir.

Dans notre système éducatif algérien, la grammaire est enseignée à travers la méthode explicite, c'est-à-dire à travers un ensemble de règles que l'apprenant doit mémoriser et utiliser durant les autres activités d'apprentissage. Cette méthode est à la fois fatigante pour l'apprenant et l'enseignant et entrave la réalisation des objectifs visés.

Parmi les difficultés que nous avons rencontrées au cours de notre enquête, le manque de temps pour collecter les données suite la fermeture obligatoire des écoles à cause de la pandémie de Corona, ce qui nous a obligés de nous déplacer aux domiciles des enseignants afin qu'ils puissent répondre à notre questionnaire.

Après avoir analysé nos résultats obtenus, nous avons pu répondre à notre problématique et à affirmer nos hypothèse de départ, à dire que l'usage des activités ludiques contribuent énormément à faciliter l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de la 4^{ème} AM, ainsi qu'ils ajoutent un intérêt impulsif au processus d'enseignement/apprentissage de la grammaire de la langue française, ils renforcent la confiance en soi chez l'apprenant et de le rendre motivé envers l'acquisition de la compétence grammaticale.

De ce fait, nous avons découvert que les représentations des enseignants sont assez bonnes à l'usage de l'activité ludique pour l'apprentissage de la grammaire. Leur vision était généralement positive. Ils ont exprimé leur intérêt d'utiliser le ludique dans l'acquisition de la compétence grammaticale car la plupart d'entre eux soutient cette idée. Tandis que la minorité d'entre eux n'exprime pas la même impression et n'a pas eu le désir d'intégrer le ludique dans l'apprentissage de la grammaire.

Au cours de notre recherche, nous avons essayé de prouver que l'enseignement/apprentissage d'une grammaire explicite ne sert plus à obtenir un apprentissage fiable et réussi d'une langue étrangère, ainsi nous avons proposé la

Conclusion générale

pédagogie de jeu (ludique) qui peut être une solution au problème de la compétence grammaticale.

Pour cela, nous avons pu affirmer que les activités ludiques peuvent aider l'apprenant à développer ses capacités grammaticales et aider l'enseignant à la transmission du savoir grammatical facilement. Comme elles peuvent casser la routine et le climat habituel des séances de la grammaire et créent un climat harmonieux durant ces séances, ainsi qu'elles construisent chez l'apprenant un intérêt courageux à l'acquisition de la grammaire par son caractère de pousser tous les élèves (excellents/faibles) à participer durant les cours.

En effet, cette recherche montre que le bon usage et la bonne systématisation des activités ludiques peut être un support bénéfique et utile à l'acquisition de la grammaire d'une langue étrangère. Cela nous incite à donner plus d'importance au jeu dans les manuels scolaires en général et à l'enseignement de la compétence grammaticale en particulier afin d'aider les apprenants à surmonter les difficultés de l'apprentissage des règles grammaticales par le biais du jeu.

Pour conclure, nous espérons que notre étude et nos orientations seront les points de départ à d'autres travaux ultérieurs portant sur l'influence et l'utilité qu'exercent les activités ludiques sur l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE et nous souhaitons qu'ils ouvrent des perspectives des recherches dans la démarche de la didactique des langues étrangères.

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages:

J-C, Chevalier. 1994. *Histoire de la grammaire française*. Presses Universitaires de France. 170p.

J-P, Cuq et I, Gruca. (2005). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse universitaire de Grenoble, 504 pages.

J-P, Cuq. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : CLE international SEJER, 303p.

J-P. Robert. 2008. *Pierre. Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris. Ophrys. Nombre de pages : 224.

Kh, Tranverdeiva. (2002). *La notion de grammaire dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère*. Université catholique de Lyon : France. 67p

Le guide d'utilisation de manuel de 4^{ème} année moyenne. 2019. Algérie. 79p.

Le manuel scolaire de la 4^{ème} année de l'enseignement moyen.2019. Algérie. 159p.

• Articles:

Ch, Renard. *Les activités ludiques dans une classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. P1-7

H, Silva. (2009). *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*. Dans *synergies Algérie*. N4. P105-117.

J-S, Lopez. (2003). *Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*. Université de Granada. P1-21

L, Harkou. 2015. *Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE*. In *Synergies Algérie*. N 22. PP59-71.

N, Makhloufi. 2001. *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1^{ère} AS*. In *Synergies Algérie*. N 12. PP89-100.

Z, Abu Leila. (2019). *Enseigner la grammaire française en classe de FLE: quelles méthodes faut-il adopter*. Dans *Journal of arts and Humanities* Vol 08 N03. Al-Bayt Univesity. P 12-24.

- **Mémoires et Thèses:**

B, Hamaizi. (2016-2017). *Le ludique dans l'enseignement/apprentissage de FLE au primaire: réalités, enjeux et postes didactiques*. Mémoire de Magistère. Université de Sétif 2. 146p.

H, Soltani et K, Talbi. (2016/2017) *L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE*. Master en sciences de langage et didactique. Université de Tebessa. 100P

L, Belkhouja. (2011-2012). *Pour un enseignement implicite de la grammaire du FLE dans le secondaire algérien: propositions d'activités interactionnelles pour la maîtrise des pronoms relatifs: cas d'étude: classe de 3^{ème} AS*. Mémoire de Magistère. Université de Tlemcen. 163p

- **Sitographies:**

F, Baie. *Les jeux à l'école sont-ils une chimère culturelle ou une réalité*. [En ligne]. (Consulté le 10/05/2020), <<http://www.ufapec.be/nos-analyses/0509-les-jeux-a-l-ecole-sont-ils-une-chimere-culturelle-ou-une-realite.html>>

Larousse. *Dictionnaire de français*. [En ligne]. Consulté le 11/02/2019. Disponible sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

Le Robert. *Dictionnaire de français*. (Consulté le 12/08/2020). Disponible sur <<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jeu>>

M-v, Cousin. (1840). *Recueil des principaux actes du ministère de l'instruction publique*. [En ligne]. (Consulté le 13/08/2020). <<https://books.google.ps/>>

Ph, Thibault. *De l'écran à l'interface: représentation et configuration de l'activité de jeu*. [En ligne]. Consulté le 18/04/2020. <<http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero5/invasion-et-transfiguration-du-mondepar-l-ecran/de-lecran-a-linterface>>

Tables de matière

Table de matière

Dédicace.....	1
Remerciements	2
Introduction générale.....	Error! Bookmark not defined.
Chapitre I: l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE.....	8
1.1 Définition de la grammaire	9
1.2 L'évolution des méthodes de l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE	10
1.2.1 La méthode traditionnelle	10
1.2.2 La méthode directe	11
1.2.3 La méthode audio orale.....	12
1.2.4 La méthode audio-visuelle.....	12
1.2.5 L'approche communicative	13
1.3 Le rôle de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage de FLE	15
1.4 L'enseignement/apprentissage de la grammaire de la 4ème année au cycle moyen en Algérie.....	16
Chapitre II: les activités ludiques en classe du FLE	20
2.1 Le jeu vs l'activité ludique	21
2.2 Aperçu historique sur le jeu	23
2.2.1 L'Antiquité	24
2.2.2 Le Moyen Age	24
2.2.3 De la Renaissance jusqu'à nos jours	24
2.3 Le jeu, un outil de motivation.....	25
2.4 La variété des jeux	26
2.4.1 Les jeux linguistiques	27
2.4.2 Les jeux de créativité.....	28
2.4.3 Les jeux culturels	28
2.4.4 Les jeux dérivés du théâtre	29
2.5 L'intégration du jeu en classe de FLE.....	29
Conclusion.....	30
Chapitre III: Analyse et interprétation des données.....	32
3.1 Le ludique dans le manuel scolaire	33
3.1.1 La nature des activités ludique trouvées dans le manuel scolaire de 4 ^{ème} AM.	33
3.1.1.1 Document sonore (vidéo).....	34
3.1.1.2 Relier chaque mot à sa définition	35

3.1.1.3	Comptine	35
3.1.1.4	Enregistrement des voix	35
3.2	Présentation de questionnaire	35
3.2.1	Le lieu de l'enquête.....	36
3.2.2	Le public participé.....	37
3.3	Analyse et interprétation des résultats.....	37
	Conclusion de l'enquête	52
	Conclusion générale	53
	Bibliographie	56
	Annexes	63
	Résumé	67

Annexes

Questionnaire destiné aux enseignants de 4^{ème} année moyenne

Ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen et s'inscrit dans le cadre de la réalisation d'un mémoire en vue de l'obtention d'un master académique en langue française, spécialité didactique des langues étrangères.

Notre recherche est intitulée : l'exploitation des activités ludiques en grammaire de FLE, cas de 4^{ème} année moyenne.

Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire, et nous tenons à vous signaler que les résultats obtenus seront exclusivement utilisés à des fins académiques.

Renseignements généraux:

Diplôme académique:.....

Spécialité:

Années d'expérience en enseignement:.....

Établissement de travail actuel:.....

1. Quelle importance accordez-vous à l'activité de grammaire par rapport aux autres activités d'enseignement ?

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

Exploitez- vous l'aspect ludique dans votre démarche didactique?

-Oui

-Non

pourquoi?.....
.....
.....

2. D'après votre expérience, l'activité ludique facilite-t-elle votre tâche de transmettre le savoir à vos élèves?

-Oui

-Non

4. À votre avis, quand est ce que l'enseignant trouve-t-il nécessaire l'intégration du ludique dans sa démarche didactique?

Résumé

A l'issue de cette recherche qui porte sur l'essai de l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE au cycle moyen, il s'est avéré que l'exploitation des activités ludiques contribue pleinement à la construction d'une bonne autonomie chez l'apprenant, une bonne confiance en soi, ainsi qu'une meilleure acquisition du savoir grammatical à travers une motivation spontanée. De plus, l'obtention des résultats souhaités dépend en grande partie de l'enseignant et sa capacité de la maîtrise de la pédagogie du jeu dans une classe de langue étrangère.

Mots clés : l'activité ludique, les règles grammaticales, le support ludique, l'acquisition.

Abstract

At the conclusion of this research about trying to introduce the ludic activities in teaching and learning the rules of French as a foreign language in the middle stage, it was found that the exploitation of recreational activities contributes significantly to building the independence of the learner, high self-confidence and a good cognitive acquisition through spontaneous stimulation. Also, a large part of obtaining the desired results is linked to the teacher and his ability to master the pedagogy of playing in foreign language department.

Key-words: the ludic activity, the grammatical rules, the ludic support, the acquisition.

ملخص

في ختام هذا البحث الذي يتمحور حول محاولة إدخال الأنشطة الترفيهية في تعليم و تعلم قواعد اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في طور المتوسط , تبين أن استغلال الأنشطة الترفيهية يساهم بنسبة كبيرة في بناء استقلالية لدى المتعلم, ثقة في النفس عالية و كذلك اكتساب معرفي جيد لقواعد النحو عن طريق تحفيز عفوي. كما أن جزء كبير من الحصول على النتائج المرجوة مرتبط بالمعلم و قدرته على إتقان بيداغوجية اللعب في قسم اللغة الأجنبية.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة الترفيهية, القواعد النحوية, الوسيلة الترفيهية, الاكتساب.