

Emploi du jeu en classe de FLE. Qu'en pensent les enseignants du primaire ? Use of the game in FLE class. What do primary school teachers think?

استخدام اللعب في قسم اللغة الفرنسية الأجنبية. ماذا يعتقد معلمو المدارس الابتدائية؟

BENHAMMOUD Mohamed¹

Laboratoire Langues et traduction

Université Les Frères Mentouri Constantine 1

mohamed.benhammoud@doc.umc.edu.dz

تاريخ الوصول 2023/04/20 القبول 2023/05/04 النشر على الخط 2023/06/05

Received 20/04/2023 Accepted 04/05/2023 Published online 05/06/2023

Résumé:

Le jeu a toujours suscité notre curiosité. C'est une activité qui s'est forgée une place importante au cours de l'histoire. Aujourd'hui cette place n'est plus à contester. Terme riche par sa polysémie mais son ambiguïté a toujours créé de nombreuses réactions des chercheurs dans le domaine des sciences humaines et sociales. L'objet de notre recherche est d'analyser ce qui peut faire du jeu une source non négligeable pour l'apprentissage du français langue étrangère. Il s'agit de l'analyse d'un questionnaire adressé aux enseignants du primaire.

Mots clés : Jeu, classe, FLE, enseignants, primaire

Abstract:

The play always caused our curiosity. It is an activity which forged an important place during the history. Today this place is not any more to dispute. Rich term by its polysemia but its ambiguity A always creates many reactions of the researchers in the field of the social sciences. The object of our search for is analyzed what can make play a considerable source for the training of French foreign language. This is the analysis of a questionnaire addressed to primary school teachers.

Keywords: Game, class, FLE, teachers, primary

ملخص:

لطالما أثار اللعب فضولنا. إنه نشاط أوجد مكاناً مهماً عبر التاريخ. اليوم لم يعد هذا المكان محل نزاع. المصطلح غني في تعدد المعاني ولكن غموضه خلق دائماً العديد من ردود الفعل من الباحثين في مجال العلوم الإنسانية والاجتماعية. الهدف من بحثنا هو تحليل ما يمكن أن يجعل الألعاب مصدراً مهماً لتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية. هذا هو تحليل استبيان موجه لمعلمي المدارس الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: لعبة، فصل دراسي، FLE، مدرسون، ابتدائي.

¹ - Auteur correspondant: BENHAMMOUD Mohamed, Email: mohamed.benhammoud@univ-constantine2.dz

1. Introduction

On entend par « jeu » ou activité ludique tout ce qui favorise un climat chaleureux, plus coopératif, plus motivant et plus épanouissant en classe. Il s'agit d'étudier l'apport du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE. Jean-Marc Caré affirme « *Je ne vois pas le jeu comme quelque chose de gratuit. En pédagogie, le jeu est toujours considéré comme récréatif [...], alors qu'on sait qu'il peut être une technique d'apprentissage à part entière* »¹. Beaucoup de chercheurs ont abordés la question du jeu à l'instar de R. Caillois, F. Weiss, G. Brougère, N. De Grandmont, M. Crahay, V. Laval, J.-P. Cuq, I. Gruca, J. Piaget, H. Wallon, J. Vial, F. Debyser, Y. Rivais, J.-M. Caré, Haydée Silva, ... Ce travail de recherche est incité aussi par l'intérêt donné à ces pratiques et activités ludiques par les nouveaux programmes (manuels scolaires), dictés par les réformes appliquées dans notre pays. Loin d'être des innovateurs dans ce domaine, nous espérons mettre le doigt sur un point aussi sensible que crucial. Il s'agit d'introduire le jeu comme méthode fiable pour l'enseignement du FLE au primaire. Les quelques arguments figurant ci-dessus en faveur de l'introduction des activités ludiques en classe nous poussent à poser la problématique suivante : le jeu pourrait-il être un outil didactique efficace dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pour les classes de l'école primaire ? Notre hypothèse s'appuie sur l'idée que le jeu est un moyen d'apprentissage et de développement de l'enfant et de ses différents langages. Nous pensons que le jeu permet à l'enfant d'utiliser son corps, sa voix et offre des possibilités de prolongement dans le domaine de la langue écrite. Notre objectif est d'essayer de montrer que le jeu peut être utile à l'apprentissage. Les nouveaux programmes témoignent de l'importance de cet outil. Le jeu par son aspect ludique pourrait être utilisé afin d'aider les apprenants à mieux communiquer à l'oral comme à l'écrit. Pour ce faire, un questionnaire est proposé aux enseignants du primaire et qui devrait être un baromètre efficace pour mesurer toutes les appréciations et réticences des acteurs concernés. A travers les questions que nous croyons pertinentes, nous avons eu l'occasion de pénétrer le monde clos de l'éducation. Reste à espérer que notre analyse ajoutera ne serait-ce qu'une pierre à cet immense édifice qu'est l'éducation dans notre pays.

2. Description du corpus

Avec l'accord de Monsieur l'inspecteur chargé de la circonscription dite F4 à Constantine, nous avons pu recueillir 55 exemplaires dûment remplis (questionnaire destiné aux enseignants). Le public ciblé se compose de 55 personnes (43 enseignantes et 10 enseignants, deux personnes parmi notre public ont omis de s'identifier). Concernant l'ancienneté, la totalité des hommes cumulent entre 10 et 32 ans d'expérience. Leur âge varie entre 37 et 56 ans. Par ailleurs sur les 43 enseignantes interrogées 27 femmes ont moins de 35ans avec une ancienneté qui varie entre 3 et 8 ans. Le reste c'est à dire les 16 enseignantes ont entre 35 et 51 ans avec une ancienneté qui va de 10 ans minimum jusqu'à 33 ans maximum. Notre but est de rassembler le maximum d'informations concernant les attentes, les inquiétudes et les propositions des enseignants concernés sur les apports du jeu sur l'enseignement et l'apprentissage du FLE. Pour cela, nous avons sollicité les avis des hommes et des femmes de l'éducation, en mettant à leur disposition un questionnaire formé de questions fermées (sous forme d'un Q C M.) et de questions ouvertes.

3. Analyse du questionnaire

Question N° 1

Est-ce que l'apprentissage du FLE se prête parfaitement à l'emploi du jeu ? (Peut-on réaliser une

¹ Haydée Silva Ochoa, Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle. Thèse de doctorat, UNIVERSITE DE PARIS III - SORBONNE NOUVELLE,

activité de jeu au cours d'une leçon de français ?) Oui Non

Oui	45	81.81%
Non	7	12.72%
Pas de réponses	3	5.45%

Commentaire

La majorité des enseignants ont répondu par l'affirmative ce qui confirme que l'apprentissage du français langue étrangère se prête parfaitement à l'emploi du jeu. Le jeu est une technique d'apprentissage qui doit être intégré à une méthode globale d'enseignement et il fait vivre la langue en action et en relation (situation de communication plus proche de la réalité), il permet aux élèves de s'exprimer en langue étrangère. L'emploi du jeu est très courant au primaire malgré son absence au moyen et au lycée.

Question N° 2

-Que peut-on faire du jeu ?

- a) Mémoriser des faits. **Oui Non**
- b) Apprendre avec d'autres. **Oui Non**
- c) Résoudre des conflits. **Oui Non**
- d) Faire des révisions. **Oui Non**
- e) Présenter une notion. **Oui Non**
- f) Faire un débriefing. **Oui Non**
- g) Rompre la glace dans une classe. **Oui Non**
- h) Evaluer des connaissances. **Oui Non**

i) Autre.....

	Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
a	52	94.54	1	1.81	2	3.63
b	55	100	0	0	0	0
c	50	90.90	5	9.09	0	0
d	45	81.81	10	18.18	0	0
e	39	70.90	14	25.45	2	3.63
f	45	81.81	7	12.72	3	5.45
g	41	74.54	8	14.54	6	10.90
h	51	92.72	3	5.54	1	1.81
i	×	×	×	×	×	×

Commentaire

Les enseignants affirment que les jeux ont montré leur efficacité pour la mémoire, ils confirment cela en répondant avec un score très élevé. Les jeux peuvent également être utilisés en particulier dans des circonstances qui ne se rapportent pas directement à un apprentissage du FLE, par exemple l'apprentissage de l'informatique qui s'accorde bien avec l'emploi du jeu. On peut aussi faire un débriefing, ce dernier se pratique en général après une activité expérimentale et il a pour but d'aider les participants à réfléchir sur ce qu'ils ont fait surtout si l'activité a été très riche, complexe et intense émotionnellement.

Ainsi le champ d'utilisation des jeux est pratiquement infini, quel que soit le sujet, l'âge, et le nombre des personnes concernées. En plus de ces réponses, les enseignants proposent d'autres formes de divertissement en classe.

Question N°3

-Pourquoi les jeux sont-ils si peu employés au moyen et au secondaire ?

- a) L'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux. **Oui Non**
 b) La peur de perdre le contrôle de sa classe. **Oui Non**
 c) La peur de faire du bruit. **Oui Non**
 d) La peur de " perdre du temps ", au détriment du programme à terminer. **Oui Non**
 e) Et également, tout simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi. **Oui Non**
 f) Et le fait que " cela ne se fait pas " et ne s'est jamais fait. **Oui Non**
 g) Autres raisons.....

	Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
a	31	56.36	24	43.63	2	3.63
b	40	72.72	13	23.63	2	3.63
c	41	74.54	12	21.81	2	3.63
d	44	80	10	18.18	1	1.81
e	37	67.27	17	30.90	1	1.81
f	25	45.45	27	49.09	1	1.81
g	×	×	×	×	×	×

Commentaire

En observant les statistiques, nous remarquons que les réponses négatives sont aussi importantes que les réponses affirmatives. En discutant avec certains enseignants que nous avons rencontrés à l'occasion de cette journée, nous avons découvert leur réelle préoccupation concernant cette problématique. En effet, ils pensent qu'ils devraient maîtriser la théorie du jeu et avoir une grande imagination pour pouvoir proposer des jeux. A notre avis cela n'est toujours pas vrai car on peut concevoir un jeu en quelques minutes sans être obligatoirement un expert en la matière. D'autres enseignants évoquent le manque de moyens éducatifs par exemple, l'espace de la classe ne permet pas l'utilisation de cette méthode ou bien l'argument du temps qui ne serait pas disponible face à un programme à terminer. Chaque enseignant est libre de son interprétation, le jeu est une activité gratuite mais indispensable à l'évolution de l'être humain. Caillois, cité par N. De. Grandmont définit le ludique comme étant « l'activité libre par excellence »¹.

Question N° 4

Que peut-on tirer de l'introduction des jeux en classe de langue ?

- a) Mémoriser des faits de langue. **Oui Non**
 b) Un état d'esprit détendu. **Oui Non**
 c) Réduire l'anxiété. **Oui Non**
 d) Mettre en pratique les notions étudiées en cours. **Oui Non**

¹ DE GRANDMONT Nicole, Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec 1995, p.15

- e) Le nombre des réponses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un autre mode d'instruction. **Oui Non**
- f) Un feed-back immédiat. **Oui Non**
- g) Favoriser une cohésion du groupe. **Oui Non**
- h) Le jeu fait appel à plusieurs sens. **Oui Non**
- i) Autres.....

	Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
a	52	94.54	2	3.63	1	1.81
b	49	89.09	5	9.09	1	1.81
c	50	90.90	4	7.27	1	1.81
d	54	98.18	0	0	1	1.81
e	47	85.45	6	10.90	2	3.63
f	40	72.72	9	16.36	6	10.90
g	52	94.54	3	5.45	0	0
h	53	96.36	1	1.81	1	1.81
i	×	×	×	×	×	×

Commentaire

La plupart des enseignants ont répondu par l'affirmative, les bénéfices que l'on peut tirer de l'introduction des jeux sont très importants, les apprenants sont dans une atmosphère de détente, et apprennent d'une manière efficace. On sait aujourd'hui qu'un apprenant heureux est un apprenant qui apprend mieux. Les jeux réduisent l'anxiété, du moment où dans un jeu les erreurs sont considérées comme des phases de jeu. L'apprentissage efficace est un apprentissage actif, dans un jeu les apprenants sont forcés de participer, ils mettent en application les notions apprises dans un cours, c'est un excellent moyen de révision. Le feed-back immédiat, la vérification des acquis est une étape importante dans l'apprentissage. Dans un jeu, les joueurs ont un feed-back immédiat, soit venant des cartes de jeu (exemple : jeu des sept familles) ou des autres joueurs. En plus, l'apprentissage qui fait appel à plusieurs sens est un apprentissage efficace. Dans un jeu, l'individu reçoit des informations selon plusieurs modes sensoriels et il est obligé de les activer. En plus, ce même individu en bénéficie intellectuellement mais aussi émotionnellement, ceci serait dû à la nature même du jeu. Donc, cette forme d'apprentissage globale due à l'implication émotionnelle est très importante. Les propositions des enseignants sont les suivantes : apprendre à l'élève à analyser, attirer l'attention des apprenants, rompre la monotonie etc.... A ce sujet J.-P. Cuq confirme dans son dictionnaire l'intérêt pédagogique de l'activité ludique et il signale que le ludique : « Une activité d'apprentissage [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »¹

Question N° 5

-Qu'est ce qui rend votre travail difficile ?

¹ CUQ Jean-Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presse universitaire de Grenoble. Grenoble, 2002, p160

- a) Nombre élevé des élèves dans la classe. **Oui Non**
 b) Horaires. **Oui Non**
 c) Programmes surchargés. **Oui Non**
 d) Niveau des élèves. **Oui Non**

	Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
a	50	90.90	5	9.09	0	0
b	49	89.09	4	7.27	2	3.63
c	51	92.72	4	7.27	0	0
d	46	83.63	9	16.36	0	0

Commentaire

Nous constatons que les enseignants ont répondu par l'affirmative, ils trouvent que le programme est surchargé, l'effectif est très élevé, les horaires sont mal repartis et le niveau des élèves inadéquat avec les efforts consentis. Le dernier point ne semble pas faire l'unanimité parmi les enseignants. Donc, les élèves peuvent apprendre et améliorer leur niveau si on met à leur disposition les moyens nécessaires. Or, la réalité du terrain montre la difficulté quant à l'enseignement du FLE, ce qui rend le travail de l'enseignant très difficile, il se trouve même handicapé devant une telle situation. De notre part, nous partageons l'avis des enseignants concernant l'effectif, il est difficile de gérer une classe dont l'effectif est de 40 élèves par exemple. Il serait même impossible d'appliquer un jeu dans cette même classe. Il doit analyser les besoins et fixer son objectif d'apprentissage avant d'entamer son activité en classe de FLE. A ce sujet Nicole de Grandmont mentionne : « *l'intervenant doit avoir au préalable analysé tous les jeux qu'il veut présenter en classe pour s'assurer qu'il correspondent aux besoins de l'apprenant et aux objectifs d'apprentissage visés[...] le jeu éducatif mal compris ou mal utilisé devient un piège synonyme de perte de temps d'occupation futile et il perd sa fonction première qui est de créer un climat de plaisir pour mieux apprendre.* »¹

Question N°6

-Pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue ? Oui Non

Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
34	61.81	11	20	10	18.18

Commentaire

La majorité des enseignants ont répondu par l'affirmative, les élèves s'intéressent à cette langue. L'enseignant aussi doit donner aux élèves l'envie d'apprendre et leur faire découvrir les secrets de cette langue par le biais du jeu et ne pas seulement transmettre des savoirs, une relation de proximité avec ses élèves est indispensable notamment pour l'application des activités ludiques. L'enseignant doit tenir compte de différentes opérations cognitives que l'apprenant réalise. Car l'apprentissage d'une langue étrangère passe par des étapes que l'enseignant doit connaître comme : l'observation, l'analyse, exécution, évaluation de l'action, la correction,... A ce sujet J- P. Cuq confirme dans cette citation que l'apprentissage est une : « *[...] démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage et qui a pour but l'appropriation. L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des*

¹ DE GRANDMONT, Nicole. Jeu ludique : conseils et activités pratiques. Logiques. Québec 1995.p.17-18

savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère. »¹

Question N° 7

-Utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle ? Oui Non

Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
38	69.09	15	27.27	2	3.63

Commentaire

La plupart de nos enseignants ont répondu par oui, ils semblent résistants au changement. Ils préfèrent être conforme aux directives de la tutelle, d'autres moins nombreux ont répondu par le négatif et préfèrent s'aventurer en proposant d'autres pratiques pédagogiques. Nous partageons l'avis de ses derniers. Il s'agit de mettre l'apprenant au centre de l'apprentissage et de favoriser les interactions entre les élèves en proposant des situations de communications authentiques par le biais des activités ludiques. A ce sujet J-P. Cuq et I. Gruca soulignent l'importance de la pensée de l'apprenant et affirment : « [...] dans cette conception, la pensée de l'apprenant joue un rôle fondamental dans la découverte des règles qui permettent de produire de nouveaux énoncés [...] la centration de l'enseignement sur l'apprenant va modifier le rôle de l'enseignant qui doit plus favoriser les interactions entre les apprenants, leur fournir les divers moyens logistiques nécessaires et leur proposer des situations de communication stimulante que distribuer les stimuli comme c'était le cas pour la psychologie béhavioriste. »²

Question N° 8

-Pensez-vous que la méthode de la tutelle est la plus adéquate ?

Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
15	27.27	34	61.81	6	10.90

Commentaire

Nous pensons qu'une méthode doit faire l'objet d'étude par les professionnels de l'action pédagogique : psychologues, didacticiens, pédagogues et enseignants ... et garantir à nos élèves un enseignement basé sur les recherches scientifiques qui peuvent répondre aux attentes et aux besoins institutionnels. Nos enseignants ont répondu par le négatif, la diversité des méthodes employées dans l'enseignement du français langue étrangère permet à l'enseignant de proposer un enseignement adapté à sa classe. Pour cela, il doit se contenter d'observer ses élèves pour tirer des enseignements et intervenir au moment opportun pour les orienter. Gerald Boutin résume brièvement son rôle dans cette brève citation : « L'enseignant doit éviter le plus possible la transmission des connaissances [...] »³

Question N° 9

Préférez-vous changer cette méthode ?

Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
39	70.90	11	20	5	9.09

¹ CUQ, J.P. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Clé international Paris, 2003, p.22

² CUQ, J- P. et GRUCA, Isabelle, 2002, op, cit. p. 247

³ BOUTIN, Gérald, 2004. « L'approche par compétences en éducation : un amalgame paradigmatique » in Connexions n°81, p.16

Commentaire

La majorité ont répondu par l'affirmative. De notre part, nous ne partageons pas leur avis. Il faut y remédier avant de recourir au changement et ne pas faire de nos classes un champ d'expérimentation. Par ailleurs, il faut s'adapter aux changements si c'est nécessaire. Nous avons discuté avec les enseignants à propos de cette question et la plupart d'entre eux comprennent le mot changer comme innover, improviser en classe et pour d'autre aussi " *c'est laisser son empreinte*"¹.

Question N°10

Pratiquez-vous les jeux en classe ?

Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
41	74.54	14	25.45	0	0

Commentaire

La plupart des enseignants ont répondu par l'affirmative, dans la mesure où les jeux existent bel et bien dans les nouveaux manuels scolaires, le choix de quelques méthodes ludiques donne à notre sens un enseignement très souple et moins lassant. Grâce aux activités ludiques l'apprenant s'approprie le système prosodique ou la musicalité de la langue par le biais des comptines. Il donne sens au message oral par les gestes et les mimiques. Ce que J-P. Cuq et I. Gruca appellent « *défaillance ou ratés de la communication.* »²

Question N°11

Quels jeux pratiquez-vous en classe ?

- a) Les jeux proposés dans le programme. **Oui Non**
 b) Les jeux proposés par vous-mêmes. **Oui Non**
 c) Autres

	Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
a	35	63.63	11	20	9	16.36
b	32	58.18	15	27.27	8	14.59

Commentaire

La majorité des enseignants utilisent les jeux proposés dans les programmes, les autres enseignants ont répondu par le négatif et d'autres encore ont préféré se taire. La plupart des enseignants proposent aussi des jeux en plus de ceux du programme, pour ces derniers les deux réponses (a et b) sont valables.

Question N° 12

-Quels jeux préférez-vous ?

- a) Jeux communicatifs **Oui Non**
 b) Jeux linguistiques **Oui Non**

¹ Jean Fabry (1977) " Introduction à la psychopédagogie de l'expression ?"Éducation 2000.tome 1(méthodologie du corps, du geste et de la voix.). Éditions Labor Bruxelles, Fernand Nathan. Paris page 53

² CUQ, J-P. et GRUCA, Isabelle, 2002, op, cit. p. 246

	Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
a	49	89.09	2	3.63	4	7.27
b	38	69.09	14	25.45	3	5.45

Commentaire

Plus de 89% des enseignants préfèrent les jeux communicatifs et nous partageons leur avis. En effet, personne n'ignore la qualité et les propriétés d'un jeu communicatif, signalons qu'en ce qui concerne les jeux linguistiques les enseignants ont aussi répondu par l'affirmative. Le quart, quant à lui, a répondu par le négatif ce qui prouve que les jeux linguistiques sont placés en seconde position après les jeux communicatifs. Est-ce une préférence pour l'oral par rapport à l'écrit ? Sachant que les compétences de fin d'année selon le programme du primaire doivent recouvrir les deux domaines oral et écrit.

Question N° 13

Employez-vous les TIC dans votre classe ? Oui Non
(CD Rom, vidéo, l'ordinateur etc....)

Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
20	36.36	35	63.63	0	0

Commentaire

Plus de 63% des enseignants ont répondu "non", mais les réponses affirmatives sont aussi non négligeables, plus de 36% (certains utilisent le CD Rom), les enseignants d'aujourd'hui sont face à une génération d'enfants de l'image, de l'action et du rythme et il faut en tenir compte. De plus, ces enfants ont accès à d'autres sources d'informations : la télévision, l'Internet et le multimédia. L'enseignant est donc dans l'obligation de connaître ces sources d'informations et de les utiliser.

Question N° 14

Si vous n'employez pas en ce moment la technologie dans vos classes aimeriez-vous l'employer dans l'avenir ? Oui Non

Oui	%	Non	%	Pas de réponses	%
50	90.90	0	0	5	09.09

Commentaire

La majorité des enseignants ont répondu par l'affirmative, ils souhaitent utiliser ces nouvelles technologies d'information et de communication (TIC). En discutant avec ces enseignants à l'occasion de cette journée, nous apprenons qu'ils ont toujours proposé l'introduction des technologies dans nos écoles. C'est ce qui fera avancer, à notre avis, le système éducatif dans la voie du progrès.

4. Conclusion et proposition

Le temps passé avec les acteurs concernés nous a permis de constater que notre système éducatif devra subir un changement. Pour cela, il faudra des moyens qui permettront aux élèves d'acquérir de nouveaux savoir-faire et il faut mettre à la disposition des enseignants les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) : Internet, les moyens audiovisuels, les micro-ordinateurs, les tablettes ... Signalons par ailleurs, qu'avec l'avènement de la nouvelle réforme du

système éducatif, nous voyons arriver dans nos écoles de nouveaux matériaux pédagogiques, choses qui demeurent insuffisantes à notre avis :

- Réduire l'effectif des élèves par classe et former des enseignants pour l'utilisation de ces outils sont aussi des solutions envisageables.
- Construire des situations d'apprentissage à partir du vécu des élèves et leur faire découvrir le secret du FLE par le biais du jeu afin qu'ils puissent aller à l'autre et découvrir sa culture et sa civilisation.
- Faire participer les élèves à leur apprentissage en proposant des activités adaptées à leur âge, à leur habilité visant le développement de leurs compétences linguistiques.
- Respecter le droit à l'erreur, car l'élève progresse à partir des erreurs qu'il fait. - Permettre à l'élève de tisser des liens avec ses camarades de classe.

Bref, l'apprenant ou l'élève doit occuper une place centrale dans l'apprentissage du français langue étrangère. Nous avons essayé de montrer que les jeux peuvent constituer un outil didactique visant à servir l'enfant dans son apprentissage à l'école et une fois adulte il peut participer à la construction d'une société nouvelle. La pratique de jeux variés, à la portée de tous est précieuse pour la formation de l'élève de demain. Notre travail de recherche se veut une idée qui pourrait être exploitée par les acteurs pédagogiques. André Gide déclare que : « *il ne me suffit pas de lire que les sables des plages sont doux : je veux que mes pieds les sentent. Toute connaissance qui n'a pas précédé une sensation m'est inutile.* » A.Gide « les nourritures terrestres. ».¹ Donc, il nous paraît urgent de rénover les mentalités enseignantes pour qu'elles puissent survivre dans le tourbillon de la révolution audiovisuelle qui les menace, et il est temps aux enseignants de s'ouvrir à la nouvelle technologie (TIC). Cela étant, d'autres études sont nécessaires avant de pouvoir cerner au moins partiellement le sujet. Si l'application des activités ludiques semble satisfaire les apprenants en 1^{er} degré, qu'en est-il de leurs enseignants ? Sont-ils assez formés pour mener un tel enseignement en classe de FLE ? N'ont-ils pas besoin d'abord d'une longue période de préparation avant d'entamer de nouvelles pratiques ? Motiver les enseignants, faciliter leur tâche, leur assurer la formation n'est-ce pas la clé de toute réussite ? Pour le savoir, il faudrait mener d'autres enquêtes qui ouvriront d'autres perspectives et pistes de travail pour une éventuelle étude complémentaire.

5. Liste Bibliographie :

• Livres :

- Brougere Gilles (1995), Jeu et éducation. Paris. L'Harmattan,
- Caillois, Roger (1958), Les jeux et les hommes. Paris. Casterman.
- Caré Jean Marc et Francis Debyser (1991), Jeu, langage et créativité. Paris. Hachette.
- Cuq J-P et G Isabelle (2002), Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Presse universitaire de Grenoble. Grenoble
- Cyr, Paul et Germain Claude (1998), Les stratégies d'apprentissage. Clé international. Paris.
- De Grandmont, Nicole (1999), « Pédagogie du jeu » De Boeck université, 112 pages.
- De GRANDMONT Nicole (1995), « Jeu ludique : conseils et activités pratiques », Logiques, Québec
- Fabry Jean(1977), « Introduction à la psychopédagogie de l'expression », éducation 2000, tome 1(méthodologie du corps, du geste et de la voix.), Éditions Labor Bruxelles, Fernand Nathan. Paris
- Harter, Jean-Louis, (2002), « Le jeu essai de déstructuration », Harmattan, 154 pages.

¹ Jean Fabry (1977), " Introduction à la psychopédagogie de l'expression ?"Éducation 2000.tome 1(méthodologie du corps, du geste et de la voix.). Éditions Labor Bruxelles, Fernand Nathan. Paris page 179

- Garnier Pierre-Henri, Bertrand Annie, (2005) « Psychologie cognitive », Studyrama, 199 pages
- Leblanc Marie-Cécile (2002), « Jeu de rôle et engagement », Harmattan, 338 pages
- Lebrun Marcel (2002), « De technologies pour enseigner et apprendre », De Boeck université, 248pages
- Haydée Silva Ochoa, « Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle », Thèse de doctorat, UNIVERSITE DE PARIS III - SORBONNE NOUVELLE
- PIAGET Jean (1959), « La formation du symbole chez l'enfant » Neuchâtel-Paris, Delachaux et Niestlé, 1945,26 ed.
- Rogiers Xavier (2006), L'APC dans le système éducatif algérien. Réforme de l'éducation et innovation pédagogique en Algérie. UNESCO – ONPS
- Weiss François (1983), « Jeu et activités communicatives dans la classe de langue », collection pratique pédagogique. Hachette.
- Reuter Yves et al (2011), Dictionnaire des concepts fondamentaux des didactiques. Réed : El Midad. Batna.

- **Articles scientifiques :**

- Gérald Boutin (2004), « L'approche par compétences en éducation : un amalgame paradigmatique », in Connexions, n°81, en ligne : 2004/1 (), p. 25-41. -Makhloufi Nacima (2011), « Le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE chez les 1ère A.S ». Synergies Algérie n° 12 - pp. 89-100
- Silva Haydée (2009), « La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère. » Synergies Europe n°4- pp.105-117
- Unesco (1979), « L'enfant et le jeu. Approches théoriques et applications pédagogiques.» n° 34

- **Thèse consultée :**

- Silva Haydée, « Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle », Université de Paris III- Sorbonne Nouvelle, Thèse de doctorat soutenue en 2006

- **Sites web :**

- Lopez J. Suso (1998), « Jeux communicatifs et enseignement/ apprentissage des langues étrangères.» Editions R. Ruiz et al. Granada
- Silva Haydée, « Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de langue ? », en ligne : <https://unam.academia.edu/Hayd%C3%A9eSilva>. [Consulté le 12/08/2015]