

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mentouri De Constantine

Ecole Doctorale De Français

Pôle Est
Antenne Mentouri

N° DE SERIE:
N° D'ORDRE:

MEMOIRE

Présenté en vue de l'obtention du diplôme de

MAGISTERE

Filière : Didactique

THEME:

Acquisition de l'expression orale et écrite
apports des pratiques et activités ludiques à l'enseignement/
apprentissage du FLE au primaire
(Cas de la 3ème année de français)

Présenté par : **Benhammoud Mohamed**

Dirigé par : **Dr Hanachi Daouia**

Devant le jury composé de :

PRESIDENT : Professeur CHERRAD YASMINA, Université de Constantine

RAPPORTEUR: Dr HANACHI DAOUIA, maître de conférences, Université de Constantine

EXAMINATEUR: Professeur DERRADJI YACINE, Université de Constantine

-Promotion 2007-

SOMMAIRE

Remerciements

Dédicaces

INTRODUCTION GENERALE.....1

PREMIERE PARTIE

CADRE THEORIQUE

CHAPITRE I : LES ACTIVITES LUDIQUES DANS LES METHODES D'ENSEIGNEMENT DU FLE

Introduction.....5

1. La situation linguistique en l'Algérie.....5

2. Les différentes approches pour l'enseignement des langues.....7

3. Réformes et instructions officielles.....9

4. Bref historique du jeu dans l'éducation de l'enfant.....13

Conclusion14

CHAPITRE II : L'APPORT DE LA PSYCHOLOGIE

Introduction15

A. La spécificité du jeu chez l'enfant..... 15

1. La différence entre le jeu de l'animal et celui de l'enfant.16

2. Les représentations du jeu chez l'enfant.....16

2.a- Quand l'enfant s'impose par le jeu.....16

2.b- Les vertus et les règles du jeu chez l'enfant	17
2.c- Le jeu chez l'enfant et chez l'adulte.....	18
3-Developpement du jeu chez l'enfant.....	18
3. a. Du jeu imitatif à l'activité créative.....	18
3. b-La formation d'un groupe de jeu.....	19
4. Le jeu favorise le développement de la personnalité de l'enfant.....	20
B. Nouvel apport de la psychologie.....	22
1. Jeu et interactivité.....	22
2. Jeux et cognition.....	23
2.1 .La motivation déclenchée par le jeu.....	24
2.2. La motivation, jeu et apprentissage.....	25
2.3. La théorie du "flow ".....	27
2.4. La mémorisation ; théorie du double codage, imagerie et principe de contiguïté.....	27
2.4. a. La théorie du double codage.....	28
2.4. b. Le principe de contiguïté.....	28
2.5. La Situation d'apprentissage.....	28
2.6. Le père comme tuteur dans l'apprentissage.....	29
2.7. Le rôle de l'enseignant.....	29
Conclusion	30

CHAPITRE III : CLASSIFICATIONS DES JEUX

Introduction.....	31
A) Classification des jeux selon les auteurs.....	31
1 –Roger Caillois.....	31
2 - Edouard Claparède.....	31
2.1- Les jeux stimulant les fonctions générales	31
2.2- Les jeux stimulant les fonction spéciales.....	32
3. Jean Piaget.....	32

4. André Michelet.....	32
B) Autres jeux	33
1. Les jeux et l'ordinateur.....	33
2. Les jeux vidéo.....	33
3. Les jeux télévisés.....	34
4. Les jeux en réseau.....	34
5. Les jeux sur mobile.....	34
C) Jeux linguistiques et communicatifs: de quoi s'agit-il?.....	35
1) Les jeux communicatifs	35
2) Jeu de rôle.....	36
2.a) Le jeu de rôle dirigé ou guidé.....	37
2.b) Le jeu ouvert.....	37
3) Les jeux de créativité.....	38
4) Les jeux culturels.....	38
Conclusion	38

CHAPITRE IV : L'APPORT A LA PEDAGOGIE

Introduction	39
1. Jeu et pédagogie.....	39
2. Jeu et société.....	40
3. Définition du jeu.....	42
4. Les attributs du jeu.....	43
5. Les avantages du jeu.....	45
6. Les jeux dans l'apprentissage d'une langue étrangère.....	46
7. Préparation pédagogique d'un jeu.....	47
8. L'importance des jeux dans l'apprentissage linguistique chez l'enfant	48
8. a. L'apprentissage par le corps d'abord.....	48
8. b. Le jeu est un moyen d'expression et de communication aussi.....	49
8.c. L'imaginaire chez les enfants.....	50
9. Le point de vue des Institutions officielles (IO).....	50
Conclusion	51

DEUXIEME PARTIE

METHODOLOGIE ET PRATIQUE

CHAPITRE I: METHODOLOGIE

1. Méthodologie.....	52
1.1. Corpus et plan expérimental.....	52
a. Description du corpus1.....	52
b. Description du corpus 2.....	52
1.2.Lieu d'expérimentation.....	53
1.3. L'échantillonnage	53
1.4.Programmation	54
1.5.Le groupe expérimental	54
1.6. Le choix des jeux	54
1.7.L'itinéraire	54
1.8. Le matériel utilisé.....	54
1.9 . Les ateliers.....	54
1.10.L'évaluation.....	55

CHAPITRE II : EXPLOITATION DES JEUX EN CLASSE DU FLE

1. Grille d'analyse	56
2. Exploitation des activités ludiques.....	58
2. 1 1 ^{ère} activité	58
2.1.1 Exploitation du 1 ^{er} jeu "jeu de mille saveurs".....	58
2.2 2 ^{ème} activité.....	63
2.2. 1 Exploitation du 2eme jeu " jeu des pavillons".....	63
2.3 3 ^{ème} activité.....	67
2.3.1 Exploitation du 3eme jeu "jeu de sept erreurs".....	68
2.4 4 ^{ème} activités.....	69
2.4.1 Exploitation du 4eme jeu "jeu d'improvisation".....	69
3. Conclusion	77

CHAPITRE III : ANALYSES ET INTERPRETATION DES RESULTATS DU 1^{ER} ET 2^{EME} QUESTIONNAIRE.

Introduction	78
1. Analyse et interprétation des résultats du 1 ^{er} questionnaire.....	78
1.1. Identification des élèves.....	78
1.2. Exemple du questionnaire.....	78
1.3. Résultats du 1 ^{er} questionnaire	78
1.4. Commentaire ou Analyse du 1 ^{er} questionnaire ou commentaire.....	79
2. Présentation du deuxième volet de notre travail pratique	79
3. Analyse du 2 ^{eme} questionnaire.....	80
4. Propositions et implication.....	90
5. Quelques propos de spécialistes.....	91
CONCLUSION GENERALE.....	92
Annexes.....	96
Bibliographie	161
Résumés Français, Anglais, Arabe.....	168

REMERCIEMENTS

&

DEDICADES

Dédicace

A ma famille

*A ma mère, ses prières m'ont toujours accompagné pour
l'accomplissement de ce modeste travail.*

*A mon père décédé en 2003. Que son âme repose en
paix!*

A mon épouse Nadjet,

A mes enfants ; Amani, Aymen-Brahim.

A tous mes frères et sœurs,

A tous mes collègues et amis,

*Djamel khadrouche, Mohamed boureghda, Abderrazak
Derouiche et Issa*

Dont j'apprécie beaucoup le soutien

Remerciements

Je remercie particulièrement madame Hanachi Daouia, ma directrice de recherche, pour sa grande disponibilité et ses précieux conseils, mon mémoire doit beaucoup à la qualité de son soutien. Je tiens à souligner les encouragements de madame Cherrad Yasmina, ainsi que les avis précieux de Monsieur Derradji Yacine. Mes remerciements vont aussi à mon épouse, Nadjet, pour les longues heures passées à la relecture de chacun de mes textes et son support inestimable. Je remercie également monsieur Boutemine Nadjib inspecteur de l'éducation pour son aide tout au long de mon travail de recherche.

Je remercie Mr. Zetili Abdessalam pour ses conseils et ses encouragements. Je remercie aussi madame Benachour Nadjma à qui j'exprime toute ma reconnaissance.

Je remercie tous mes professeurs de l'école doctorale de l'université Mentouri Constantine pour la qualité de leurs enseignements durant ma formation.

Je remercie Mme Hacini Fatiha, Mme Logbi Farida, Mme M. T. Vasseur, Mme Alexandra Saemneur, Mme Sylvie Warton et Mr. Jean-Pascal Simon .

Toute ma gratitude va aussi à ma famille, Je remercie particulièrement Fouzia pour ses encouragements et son concours considérable.

Mes remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont bien accepté de lire ce modeste mémoire pour l'évaluer.

*"Les jeux des enfants ne sont pas
des jeux et il faut les juger en eux comme
Leurs plus sérieuses actions."*

Michel Eyquem de Montaigne, ESSAIS

INTRODUCTION GENERALE

INTRODUCTION GENERALE :

L'arrivée d'un nouveau matériel didactique sur la scène scolaire n'intéresse pas uniquement les premiers concernés à savoir : enseignants/apprenants, inspecteurs de l'éducation et parents d'élèves. Mais laisse le champ libre à toutes les interrogations. Cela étant, beaucoup de travaux de recherche ont été effectués ces dernières années autour de ce chantier à ciel ouvert qu'est " *la réforme du système éducatif*".

La nouveauté peut entraîner parfois une inquiétude profonde quant aux tenants et aboutissants de l'opération ou tout simplement le souci de bien faire de la part des acteurs concernés : avoir un matériel didactique est une chose, saisir ses fondements et la logique de son fonctionnement en est une autre.

"*Une réforme globale visant l'édification d'un système éducatif cohérent et performant ...*"
Boubekeur Benbouzid, ministre de l'éducation (*in L'approche par compétences dans l'école Algérienne* p7.8 ONPS Algérie.). C'est dans cette optique qu'intervient notre thème de recherche.

Le choix de notre intitulé "**Acquisitions de l'expression orale et écrite: Apports des pratiques et activités ludiques à l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire**" aurait pu être plus précis car par "activités et pratiques" on entend dire tout ce qui favorise un climat chaleureux, plus coopératif, plus motivant et plus épanouissant en classe.

A ce stade, on introduit tout simplement la notion de "jeu". On essaiera alors d'étudier l'apport du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE. Le choix de cette thématique n'est pas le fruit du hasard, mais s'explique par deux arguments essentiels:

D'abord, une ancienne histoire d'amour avec l'animation et les jeux au sein des colonies de vacances durant toute une décennie. Pouvoir observer des centaines d'enfants tout au long de ces années devenait une référence pédagogique et le fait d'enregistrer tout cela devenait une urgence.

Le deuxième argument n'est autre bien sur que l'intérêt donné à ces pratiques et activités ludiques par les nouveaux programmes (manuels scolaires) dictés par les réformes, fraîchement 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 d'enseignement fiable du FLE au primaire.

Pour beaucoup d'enseignants, voire, de pédagogues, les activités ludiques ne peuvent prétendre à un autre statut que celui d'activités récréatives, activités permettant un répit, une certaine détente, entre deux activités dites « sérieuses » où l'attention et l'application sont de mise. Pour d'autres, mieux informés des données de la psychologie enfantine et des pratiques scolaires, les activités ludiques peuvent, en plus de leur caractère « amusant », servir à l'acquisition de savoirs et savoir faire autant qu'une activité menée de façon « sérieuse » principalement dans l'apprentissage des langues.

De fait, l'importance accordée aux activités ludiques dans les nouveaux programmes scolaires (3ème et 4^{ème} AP) témoigne d'une volonté visant à actualiser nos méthodes d'enseignement en faisant du jeu une activité à part entière pour l'apprentissage de certains faits de langue en classe de langue étrangère. Cette attention est suscitée, à notre avis, par les différents avantages que présente l'introduction de ce type d'activité en classe.

Pour l'éducateur, le jeu est une occasion de rompre avec la monotonie et l'attitude figée et tendue qu'engendre en général, chez les enfants et les adolescents, le déroulement habituel des leçons.

Outre le climat de détente, le jeu permet aux jeunes de se décharger du trop-plein d'énergie dont ils sont naturellement porteurs grâce à une participation active à la réalisation des différentes tâches proposées, chose qu'ils ne peuvent pas toujours réaliser lorsque les cours se déroulent normalement.

Les activités ludiques permettent également de récupérer, à des fins purement pédagogiques, la prédisposition naturelle que les enfants ont pour le jeu. En effet, aucun enfant normalement constitué ne refuserait une invitation au jeu ; ce qui représente une bonne motivation qui est une condition déterminante pour le succès de l'apprentissage.

Chaque enfant est avide d'occasion pour montrer les prouesses dont il est capable. Le déroulement des cours n'en offre pas beaucoup, encore moins aux élèves les moins doués qui trouvent dans le jeu l'opportunité de sortir de l'anonymat. Cet état de réceptivité chez le plus grand nombre d'élèves est aussi un garant du succès de l'apprentissage.

PROBLEMATIQUE:

Les quelques arguments figurant ci-dessus en faveur de l'introduction des activités ludiques en classe nous poussent à poser la problématique suivante : les jeux pourraient-ils être un outil didactique efficace dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pour les classes primaires ?

Compte tenu de ce que nous avons avancé dans notre cadre théorique: tels que l'historique des activités ludiques. D'après Platon, il faut libérer les esprits pour faire apprendre à un enfant.

Où encore, la fonction sociale du jeu chez l'enfant d'après HUIZINGA. Donc, le jeu fait partie de la nature de l'enfant. Sans oublier les affirmations de certains spécialistes notamment en pédagogie ludique tel que: Chantal Barthélimy-Ruiz" *l'enfant se sent acteur impliqué et souvent séduit par la forme du jeu...*".

Il est légitime de se demander:

-Le Jeu, c'est quoi au juste?

- Pourquoi introduire le jeu en classe ?

- Comment cela est-il perçu par les professionnels de l'éducation ?

- Pourquoi introduire le jeu en classe de langue ?

- Les jeux comme support d'échanges oraux ou d'initiation à l'écrit peuvent-ils créer des réactions affectives chez les enfants?

- les jeux peuvent – ils être compléments de cours de langue?

- Quel est l'intérêt de ces jeux dans l'apprentissage du français langue étrangère ?

- Quel est le discours officiel concernant l'enseignement de ces méthodes?

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 donc 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. Nous essayons de confirmer ou infirmer cette hypothèse à travers deux questionnaires, le premier à l'intention des apprenants et le deuxième à l'intention des enseignants de l'école primaire.

Outre ces deux questionnaires qui devraient être un baromètre efficace pour mesurer toutes les appréciations et réticences des acteurs concernés, plusieurs activités ludiques sont à réaliser en classe avec les élèves de la 4ème année primaire et ce pour mieux tester l'efficacité de ces méthodes avec les apprenants du FLE dans leurs premières années d'apprentissage.

Ainsi nous avons été tenté par quatre activités, touchant aussi bien l'oral que l'écrit en exploitant la motivation et l'imagination fertile des enfants. Signalons que nous serons amené dans des cas précis à faire recours à des opérations d'évaluation afin de mieux vérifier les résultats escomptés.

Corpus:

Notre public a été choisi parmi les enfants de l'école primaire, plus précisément une classe de 4eme année primaire. A travers notre proposition d'un enseignement plus souple et plus agréable, nous avons voulu pénétrer ce monde de rêve où tout semble possible.

Notre deuxième public est représenté par les enseignants du français de la plus grande circonscription du primaire de constantine. Par ailleurs, avant de réaliser cette partie pratique, un travail de lecture, de relecture et de sélection nous a été nécessaire pour pouvoir instaurer une base théorique à tout ce que nous allons avancer. Le fruit de cette recherche sera présenté sous forme de deux parties (théorique et pratique) explicites autour des tenants et aboutissants de notre thématique.

Le premier chapitre de la partie théorique sera consacré à donner un bref aperçu sur la situation linguistique en Algérie, les méthodes d'enseignement des langues, en particulier le français langue étrangère, les réformes du système éducatif, notamment celles qui s'engagent dans l'enseignement du FLE, et un bref historique du jeu dans l'éducation de l'enfant.

Dans un deuxième chapitre qui s'intitule l'apport de la psychologie nous avons essayé de montrer la spécificité du jeu pour l'enfant, et ce que nous enseignent les nouvelles approches psychologiques du jeu. Un troisième chapitre où nous proposons une classification des jeux selon les auteurs d'une manière générale, et les jeux linguistiques et communicatifs plus précisément.

Dans le dernier chapitre de la partie théorique, l'apport à la pédagogie il est question de montrer l'importance du jeu dans l'apprentissage linguistique du FLE. Enfin, deux questionnaires seront traités .Celui destiné aux apprenants (corpus 1) et celui destiné aux enseignants (corpus 2), dans le dernier chapitre de la partie pratique où il est question d'interpréter et d'analyser les données recueillies.

1^{ère} PARTIE

CADRE THEORIQUE

CHAPITRE I

*LES ACTIVITES LUDIQUES DANS LES
METHODES D'ENSEIGNEMENT DU FLE*

Introduction

Avant d'aborder le sujet il serait intéressant de prendre du recul et faire un état des lieux de la situation linguistique du pays et faire appel par l'occasion aux démarches d'enseignement des langues étrangères et du français en particulier. Avec la nouvelle réforme du système éducatif et les changements qui ont touché l'enseignement du FLE, la tutelle privilégie l'utilisation du jeu comme outil pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. Les textes officiels invitent les enseignants à introduire ces pratiques dans leurs activités en projet. Donc, un aperçu historique du jeu dans l'éducation des enfants serait nécessaire avant de nous lancer dans notre Investigation.

1. Situation linguistique en Algérie

La situation linguistique en Algérie est unique par rapport aux autres pays du Maghreb et même par rapport aux pays de la francophonie. Il existe plusieurs langues qui se côtoient; l'arabe standard ou classique, l'arabe dialectal ou l'arabe algérien, le français et le tamazight. Ce paysage linguistique n'a pas subi de changement; malgré la politique d'arabisation notamment dans le secteur de l'éducation, mais cette entreprise a révélé son inefficacité, le peuple algérien continue à utiliser la langue française ce "butin de guerre" comme disait Kateb.

Cette dernière gagne chaque jour un peu plus la place qu'elle avait perdue. Notre situation sociolinguistique montre l'existence de trois types de locuteurs francophones ; les "francophones réels" ceux qui parlent le français dans la vie de tous les jours, les "francophones occasionnels" qui utilisent le français dans des situations spécifiques formelles ou informelles et dans ce cas l'utilisation du français est alternée avec une autre langue du paysage linguistique algérien par le sujet parlant, et un troisième type, les "francophones passifs" qui comprennent la langue française mais qui ne la parlent pas. Donc la langue française occupe une place prépondérante dans la société algérienne et elle est très présente dans tous les secteurs: social, éducatif, et économique.

Bon nombre d'Algériens utilisent le français au quotidien car c'est une langue qui permet une ascension sociale de l'individu, mais aussi c'est une langue de communication largement employée dans les secteurs économiques et dans les administrations publiques et privées.

A l'université cette langue est aussi très utilisée dans l'enseignement technique et scientifique, malgré les tentatives d'arabisation au primaire, moyen et au secondaire, ce n'est pas le cas

pour les universités. Ce n'est que depuis un certains temps, que l'étude de la langue française gagne plus de terrain dans le système éducatif, notamment au primaire.

Donc, cette langue "étrangère" n'est rien d'autre qu'un patrimoine national que nous nous sommes appropriés à travers l'histoire. Elle a une valeur inestimable dans la mesure où c'est une langue internationale et de culture. Il est donc inévitable de revoir l'enseignement de cette langue, les contenus des programmes ainsi que le niveau et la qualité de son enseignement.

Aujourd'hui l'enseignement du français représente la principale préoccupation des autorités dans le domaine de formation scolaire en Algérie, cela est dû au statut avoué ou non de la langue française et la nouvelle politique linguistique algérienne. Cette dernière vise la promotion de l'enseignement de cette langue. Son aspect pédagogique semble être relégué au second plan, il est resté subordonné au contexte politique. *"Le contexte dans lequel a été engagée la réforme du système éducatif algérien se caractérise par un ensemble de facteurs internes et externes (...) l'avènement du pluralisme politique (...) l'instauration progressive de l'économie de marché (...) les implications des mutations institutionnelles, sociales et culturelles sur l'école sont évidente¹."* (Boubekeur Benbouzid, Ministre de l'éducation nationale dans sa présentation de l'ouvrage " *l'approche par compétences dans l'école algérienne*".)

Les tentatives de réforme du système éducatif avec notamment l'avènement de l'arabisation et les écoles fondamentales, ne semblaient pas satisfaire notre société car elles paraissaient ignorer les principes fondamentaux de la linguistique moderne.

Aujourd'hui l'enseignement du français dépend de celui de l'arabe standard. *"Il (l'élève) a reçu un enseignement initial en langue arabe sur la base de pratiques orales et écrites. Il faut donc miser sur ces acquis au moment où débute pour lui, l'apprentissage de la langue française.²"* Donc sa place a varié, mais son utilisation sociale est restée à nos jours un outil de communication quotidien (radio, télévision, Internet, et journaux). Il est intéressant de signaler que certains de nos enfants apprennent cette langue avant leur scolarisation. Ces derniers arrivent à l'école avec un bagage linguistique suffisant, cela est dû principalement à leur environnement socioculturel, ce sont surtout les enfants habitant la ville contrairement à ceux de la campagne qui considèrent le français comme une langue difficile à acquérir.

¹ X. Roegiers, *L'approche par compétences dans l'école algérienne*, UNESCO –ONPS, 2006

² Ministère de l'éducation nationale, Guide du maître français ,2eme année primaire, ONPS,2004/2005

Mais avant d'en dire plus à propos des réformes de notre système éducatif il est intéressant d'avoir un aperçu historique sur les différentes approches d'enseignement des langues.

2. Les différentes approches d'enseignement des langues:

Jadis l'enseignement des langues avait pour objectif de faire connaître la civilisation des autres et de doter l'enseigné d'une compétence culturelle et principalement l'enseignement des langues étrangères qui se faisait par le biais de la langue maternelle et l'essentiel de l'activité de classe de langue consistait à décrire la grammaire et la syntaxe. L'écrit est sacralisé et l'accès aux textes littéraires est l'objectif premier de cet enseignement alors que l'oral est évacué des activités pédagogiques. Le développement des moyens de communication, la découverte des autres peuples, l'augmentation des échanges économiques vont obliger les usagers à apprendre des langues étrangères. L'institution éducative avait pour mission de former non pas des connaisseurs des autres civilisations, mais des locuteurs ; des individus qui sachent parler et écrire ces langues étrangères. Ainsi la redécouverte de la fonction de communication de la langue entraîna un bouleversement en matière de définition de la langue, de ses finalités et de son rôle dans l'apprentissage. Les didacticiens se voient interpellés, les méthodes d'enseignement des langues se multiplient.

La 1^{ère} génération du début du siècle avec les méthodes dites "actives" ou "directes", qui privilégient l'expression orale, fait recours à l'objet ou l'image pour éviter la traduction, elle suscite chez les apprenants le besoin d'expression, son point faible réside dans le fait qu'elle ignore le développement d'une compétence de communication.

En associant la thèse des linguistes à propos de la définition de la langue à celle des psychologues béhavioristes, une nouvelle méthodologie fait son apparition, elle est dite "structuro- globale", "mécaniste" ou de 2^{ème} génération, elle est caractérisée par l'apparition des méthodes audio-visuelles, qui jusqu' aujourd'hui continuent de faire l'essentiel des activités de la classe de langue. De nouvelles critiques virulentes ne tardent pas à faire leur apparition, notamment avec la thèse de Chomsky qui postule que la théorie d'apprentissage béhavioriste ne prend pas en compte la créativité linguistique. Selon lui, cette dernière réduit l'acquisition du langage à des comportements fondés simplement sur des imitations, alors que l'enfant est capable de produire des énoncés qu'il n'a jamais entendus et grâce à des règles universelles "innées" du langage, avec lesquelles il arrive au monde, il est capable d'apprendre la grammaire de sa langue.

Cette même interprétation se heurte aux critiques de Piaget, qui postule que l'homme ne possède pas des structures innées et que seul l'intelligence est innée et le langage s'acquiert progressivement dans une série d'action sur le monde, il se construit, se maîtrise et se développe par la pratique.

La pédagogie nous montre qu'il n'existe pas seulement une seule manière d'acquérir une langue mais autant des manières ou de méthodes que de types d'individus.

Les travaux de Piaget ont permis de mettre en évidence la corrélation chronologique entre le développement cognitif et l'acquisition du langage.

Pour ce qui concerne l'apprentissage des langues étrangères, l'enfant arrive à l'école avec des capacités cognitives déjà développées, il dispose d'une langue maternelle et il maîtrise la plupart des notions. *" l'enfant assimile à l'école une langue étrangère tout autrement qu'il n'apprend sa langue maternelle (...) l'enfant assimile sa langue maternelle de manière consciente et non intentionnelle alors l'apprentissage de la langue étrangère commence par la prise de conscience et l'existence de l'intention."* ³

Dans une conception cognitive de l'apprentissage, le statut de la faute est autre. On ne parlera plus "de faute" mais "d'erreur", l'enseignant donne à l'apprenant la possibilité de s'exprimer librement, la faute n'est pas traquée mais réhabilitée.

La progression dans l'approche communicative va prendre appui sur les situations, les fonctions et les actes de langages. Les activités vont solliciter la réflexion de l'apprenant et l'invitent à gérer son apprentissage en sollicitant ses capacités cognitives.

Les tenants de l'approche communicative dénoncent les fondements psycholinguistiques de la didactique de la 2ème génération et nous apprennent que notre parole est chargée d'implicite et de tensions et que parfois nous parlons pour nous faire plaisir, pour nous distraire, et nous communiquons par nos gestes, nos tics et nos attitudes. Cette approche qui restitue la communication dans son cadre dynamique, est très importante. Les approches contemporaines dites "communicatives" ont pour mission le développement des capacités de communiquer en langue étrangère, car pour enseigner le code linguistique il est nécessaire d'enseigner cette aptitude à communiquer, c'est la "compétence de communication", notion pour la première fois lancée par D. Hymes en (1971) dans une revue de l'université de Pennsylvanie *"on communicative compétence"*, qui est définie comme l'ensemble des aptitudes à mettre en œuvre pour la réception et l'interprétation des signes sociaux dont dispose l'apprenant.

³ P. Bange, *l'apprentissage d'une langue étrangère cognition et interaction*, L'harmattan 2005, p.58

Mais cette approche a des limites, quant à son application sur le terrain. L'éducation nationale a des demandes précises concernant l'expression orale et la communication, il est important de créer des situations concrètes.

En plus du manque de moyens matériels et techniques, le nombre élevé des élèves dans une même classe semble être un autre handicap, il est impossible de faire les pratiques communicatives en classe de langue étrangère, les exigences du programme à terminer réduit aussi la marge d'expression des élèves en classe. Par ailleurs le niveau souvent hétérogène, et la disposition des élèves dans une classe ne permettent pas une véritable communication.

Dans le domaine du savoir et du savoir faire, certains blocages dus à une scolarité perturbée peuvent apparaître chez les élèves. Ces observations nous poussent à nous interroger sur les solutions possibles ?

3. Réformes et instructions officielles

*" La réforme du système éducatif que nous engageons aujourd'hui représente une œuvre de très grande haleine qui se situe dans le rite de la gestuelle du semeur en terre féconde .c'est une action continue un effort constant d'adaptation à l'évolution de notre société et le monde en mutation permanente. "*⁴

Ce sont les maîtres mots du Président de la république, prononcés à l'occasion de l'installation de la commission nationale de la réforme du système éducatif (CNRSE) en mai 2000.

Selon le rapport du ministère de l'éducation nationale, les grands bouleversements se trouvent dans le chapitre de l'enseignement des langues étrangères; le français à partir de la deuxième année primaire et aujourd'hui à partir de la troisième année primaire (la première expérience a été revue et corrigée après son application deux années de suite 2005/2006.)

Concernant la langue française d'une manière générale, le système éducatif est toujours régi par l'ordonnance n° 76/35 du 16 avril 1976, ce texte définit la place qu'on doit réserver à l'enseignement de cette langue :

"le français,défini comme moyen d'ouverture sur le monde extérieur doit permettre à la fois l'accès à une documentation scientifique d'une part mais aussi le développement des échanges entre les civilisations et la compréhension mutuelle entre les peuples."

Il est intéressant de signaler que l'introduction de l'enseignement du français à partir de la troisième année primaire est une décision mûrement réfléchie et montre aussi l'évolution

⁴ N. Foura, Quel bilan tirer de l' "approche par les compétences " ? EL ACIL, 4 MARS 2006, PAGE. 8

de notre système éducatif, car cela n'entrave en rien l'apprentissage de la langue maternelle qu'est l'arabe. En effet, *"les élèves qui arrivent en classe de français ont l'expérience de la vie scolaire. Ils connaissent les contraintes du grand groupe, les exigences d'une organisation précise et le rôle de chacun."*(Guide du maître 2^{ème} année primaire 2004/2005, P.11)

A l'avènement de l'école fondamentale les autorités ont opéré une arabisation du système éducatif, aujourd'hui ils font marche arrière. Actuellement l'enseignement du français est assuré au niveau du centre national de l'enseignement général (CNEG), les bibliothèques nationales et municipales, les maisons de jeunes, les écoles privées et bien d'autres institutions en Algérie.

Signalons qu'en Algérie, des actions qui visent la prise en charge de l'enseignement du français sont engagées. Pour s'en rendre compte il suffit de se promener dans les magasins de vente de livres, de supports électroniques et audiovisuels dans lesquels des cours de français pour différents types d'apprenants sont disponibles.

Les réformes sont entamées avec l'apparition de nouveaux matériaux pédagogiques pour la 2eme année primaire en début 2005 déjà la commission nationale des programmes (CNP) a mis en œuvre un nouveau dispositif, ce matériel "le monde de Didine" se compose de plusieurs documents:

1..le matériel de l'élève:

-un manuel de 2 tomes (le tome 1 de 64 pages et le tome 2 de 96 pages)

-un cahier d'activités qui est un complément du livre où on y trouve des exercices liés aux activités du manuel, des étapes de réalisation du projet et des planches de mots étiquettes à découper.

2. Le matériel de l'enseignant :

On y trouve le fondement de la méthode, des suggestions pour l'exploitation et des annexes.

3. Le matériel collectif:

-Des posters qui servent de supports pour les interactions verbales en classe.

Et du matériel d'appoint qui est composé principalement ; de masques que les élèves utilisent dans une situation de communication, de flèches de lecture, de pastilles pour masquer les sons et d'affiches posters ou des scènes de vie (ex; la famille, l'école, l'hygiène, les animaux, la rue, les saisons etc....).

Cette nouvelle méthode souvent nommée approches par compétences, n'est à notre avis qu'un prolongement des approches par objectifs. Les enseignants sont invités à continuer de pratiquer la pédagogie par objectif. La pédagogie par objectifs découpe les apprentissages

en objectifs à réaliser par les élèves .elle se résume en un savoir et savoir faire que l'élève doit acquérir. A travers des évaluations l'enseignant vérifie si l'objectif de son intervention est atteint. Néanmoins, " *les objectifs sont nombreux et morcelés. L'élève apprend des morceaux, sans en comprendre le sens, et sans voir le lien avec la vie de tous les jours.*" C'est pour cela que l'approche par compétence va continuer à reposer sur la P.P.O," *elle va enrichir cette pédagogie par objectifs.*" (X.Roegiers, 2006. P17). Elle a pour objectif le développement des compétences liées à l'oral comme à l'écrit. A cet objectif purement linguistique vient s'ajouter un aspect ludique afin de motiver nos élèves à apprendre une langue étrangère.

Dans cette nouvelle méthode l'élève est au centre de l'apprentissage. Il est actif pour aller puiser des compléments d'informations sur le Net, dans la famille ou dans le voisinage. Les thèmes de la vie quotidienne sont au cœur de l'apprentissage, les textes sont chargés d'informations pratiques à la fois ludiques et captivantes.

Les nouveaux programmes préconisent une négociation permanente de l'objet d'apprentissage avec tous les partenaires actifs (enseignants et apprenants)."*La compétence, c'est que chacun puisse faire convenablement ce qu'il doit faire. De même, à l'école, on cherche aujourd'hui à développer les compétences de l'élève, pour qu'il puisse agir de manière efficace dans ses études, dans son milieu et plus tard, dans sa vie professionnelle.*"(Idem, P.18)

La diffusion des travaux des psychologues montre les enjeux cognitifs du jeu, les intégrer dans les programmes fait partie de la mission première de l'école primaire, mais aussi des enseignants." *le jeu entre dans l'école où il est déjà présent sous les autres formes de la récréation et de la ruse.*"⁵ (G.Brougere, 1995, P. 261). le même auteur nous confirme à propos du rôle du jeu pour enfant: " *l'enfant n'est pas capable de projeter dans l'avenir l'intérêt que les études, l'apprentissage de la lecture et l'écriture ,de plus de la langue étrangère (le latin), représentent pour lui. Il faut donc lui donner l'impression qu'il joue. Il faut ruser avec pour le faire travailler sans qu'il s'en rende vraiment compte.*"⁶ (Idem, P.66)

Loin d'être considéré uniquement comme un passe temps, le jeu est favorable à l'épanouissement intellectuel de la personne et de la société, ce qui est confirmé par plusieurs chercheurs:

"Je m'explique : Au cours des premières années de la vie, l'enfant joue. Et jeu = découverte et structuration de son espace-temps. Langage = d'abord activité ludique, à commencer par les lalations et le gazouillis des premières semaines de la vie. (...).Plus l'enfant grandit, plus les jeux très agités diminuent, deviennent organisés, orientés, des phonèmes clairs se

⁵ G. Brougere, *Jeu et éducation*, Harmattan, 1995, page .261

⁶ Idem page 66

*distinguent (...), puis ces instrumentalités nées du jeu commencent à se stabiliser et, vers 5-6 ans, leur état de maturité est tel que l'enfant se stabilise devant une table, pour recevoir l'écrit à l'école. C'est donc de façon contemporaine au jeu que le langage s'installe en tant que structures organisées, et non de façon isolée (!) : on voit déjà par là le caractère indissociable linguistique/psychologie. Un enfant qui ne joue pas, ne parlera pas, il sera handicapé"*⁷

A notre avis, les réformes sont donc une urgence, car notre société a subi des mutations profondes (politiques, institutionnelles, sociales et culturelles...), "il s'agit ensuite de permettre à l'école d'assurer au mieux sa fonction d'éducation, de socialisation et de qualification "⁸ (X .Roegiers, 2005, P. 12).

Dans un colloque organisé en 1997, la psychologue Latifa Belarouci signale le désarroi des jeunes scolarisés et elle écrit à ce propos "les jeunes n'ont pas la possibilité d'exprimer leur angoisse leur appréhension de l'examen, de l'avenir. Souvent, il leur est répondu que seul le travail leur permettra de garantir la réussite; qu'ils doivent être motivés et qu'il faut qu'ils aient confiance en eux. mais personne, que ce soit en milieu familial ou à l'école, ne leur offre un cadre suffisamment construit pour qu'ils puissent trouver des références sur lesquelles ils pourront s'appuyer. "⁹

Les nouveaux programmes offrent aux enfants la possibilité d'épanouissement à travers les jeux qu'ils proposent. Ceci dit, un aperçu historique sur l'utilisation du jeu dans l'éducation des enfants est nécessaire à développer pour soutenir notre réflexion.

4. Bref historique des activités ludiques chez l'enfant.

*" L'idée même que l'on se fait du jeu varie selon les auteurs et les époques, la façon dont l'utilise et les raisons de cet usage sont également différents. "*¹⁰

⁷ N. Zellal. Supplément ECONOMIE N° 12 ELWATAN, 10 Mai 2005

⁸ X. Roegiers., *L'approche par compétences dans l'école algérienne*, UNESCO-ONSP. 2006. p.12

⁹ La psychologue Latifa Belarouci extrait du quotidien ELWATAN VENDREDI 19. SAMEDI 20 MAI 2006 page 23

¹⁰ Gilles Brougere, *jeu et éducation*, L'harmattan, 1995, P.7

L'éducation est née avec la naissance du premier homme et son apprentissage fait partie de l'apprentissage de la vie par l'observation et l'imitation, il apprend à chasser, cueillir et pêcher etc...

Dans la société traditionnelle, l'éducation est faite à l'homme pour acquérir la bravoure afin qu'il puisse faire la guerre et défendre sa tribu et sa famille, la transmission de la culture se fait par l'oral, les hommes organisent des concours de poésie et ils se racontent des légendes, apprennent l'équitation, les jeux d'échec, la chasse et la natation. Donc, les enseignements sont des enseignements utilitaires pour la survie de l'espèce humaine physiquement et spirituellement.

Le moyen âge est marqué par les anciennes civilisations gréco-romaines, la civilisation arabo-musulmane et La civilisation celtique. La pédagogie intervient dans la formation de l'homme du point de vue spirituel et non pas physique comme l'était la société traditionnelle.

à la renaissance, apparaissent des écrivains pédagogues comme Erasme, Montaigne, Rabelais et Comenius qui vont lutter contre la pédagogie du moyen âge basée sur le "formalisme"¹¹ le plus traditionnel et le plus creux. A cette époque on assiste à l'innovation de la pédagogie, la reconnaissance de la psychologie spécifique des enfants et l'utilisation du jeu comme moyen d'apprentissage.

Avant le 18ème siècle, l'enfant n'était pas considéré comme un être spécifique, on jouait avec lui, on s'amusait avec, on le dorlotait et on le cajolait tendrement.

Mais avec la montée de la bourgeoisie au 18ème siècle, l'enfant prend de l'importance et figure dans les tableaux des artistes de l'époque où il est très présent dans les fêtes religieuses, les mariages et même aux défilés royaux. C'est J. J. Rousseau qui va reconnaître la vraie nature de l'enfant quand il propose l'éducation de l'enfant en le laissant se développer naturellement.

Au 19ème siècle la notion de l' "enfance" va prendre de l'importance pas seulement à cause des pédagogues, mais aussi et surtout vers la fin du siècle et le début du 20ème siècle grâce à de nombreuses publications de psychologues et de médecins sur le développement de l'enfant (S. Freud, K.Lewin, Skinner ...). En Europe, ce siècle voit la création des universités par Napoléon. Ce dernier voulait former ses fonctionnaires. En 1826, création des "institutions pour la petite enfance" qui deviendront par la suite les "salles d'asile" et

¹¹ Formalisme: Attachement excessif aux formes, aux façons extérieures, à l'étiquette

aujourd'hui les écoles maternelles. L'histoire de l'éducation et de la pédagogie est donc enracinée dans celle de la pensée, et le jeu est en étroite relation avec l'enfant.

Le jeu comme une activité éducative n'est pas récent. Platon dit à ce propos: "*un esprit libre ne doit rien apprendre en esclave*", par la suite, le christianisme interdit le jeu surtout avec la montée du "jeu de hasard" et d'argent et les religieux de l'époque constatent que les personnes qui se livrent à ces activités perdent beaucoup de leur temps mais surtout de leur argent, ils ont même qualifié ces jeux "d'invention du diable".

Le jeu connaît un élan au 20ème siècle quand Freud découvre les stades de développement chez l'enfant et beaucoup de chercheurs font leurs recherches sur les jeux éducatifs aux objectifs déterminés selon l'âge de l'enfant. Quant à C. Barthélémy-Ruiz (1993), elle indique que le jeu s'il est très courant en maternelle et au primaire, sa place devient de plus en plus réduite au collège et au lycée.

Conclusion

L'importance du jeu a toujours suscité l'intérêt des pédagogues depuis Platon jusqu'à nos jours, en 1921 les tenants de l'éducation nouvelle (la ligue internationale de l'éducation nouvelle L.I.E.N, dont la préoccupation majeure était de former l'homme de demain) placent le jeu dans le premier rang de leurs préoccupations, pour en juger du rôle pédagogique du jeu, il est nécessaire de connaître sa nature et son aspect psychologique avec exactitude.

CAHPITRE II

L'APPORT DE LA PSYCHOLOGIE

Introduction

Grâce au jeu l'enfant se prépare aux conduites d'adulte, à travers le jeu il met en place le contrôle de ses actes, l'enfant exprime des désirs plus ou moins conscients. Il dépense le surplus d'énergie qui l'anime. Avec les jeux à règles il contrôlera ce surplus d'énergie sans se laisser entraîner par lui. Le jeu participe au développement personnel de l'enfant, il permet de faire comprendre à l'enfant qu'il existe des stratégies d'apprentissage qui lui permettent d'être autonome. *"Le jeu représente un des facteurs essentiels dans le développement de l'enfant, et son évolution est déterminée par celle de l'enfant; il est cause et conséquence. Il est abordé, ici, selon l'axe de développement de l'enfant et selon ses fonctions dominantes: (Fonctionnelle; intellectuelle; symbolique; de socialisation; de création)."*¹²

A. La spécificité du jeu chez l'enfant

Le jeu fait partie de l'univers de l'enfant, les conduites du jeu chez l'enfant diffèrent de ceux de l'animal exemple, la fonction représentative qui est une caractéristique de l'espèce humaine celle-ci est inexistante chez l'animal et elle constitue même une forme spécifique du jeu. Nous jouons avec les représentations des êtres pour mieux les comprendre. Les enfants dès leur plus jeune âge imitent les adultes. Les filles par exemple en jouant le rôle de la maman, essaient de se projeter sur elle pour mieux la comprendre. L'enfant qui ne joue pas n'est pas normalement constitué, ce qui a amené J. Huizinga¹³ à lancer le concept "homo luden " qui définit l'homme . Le jeu fait partie donc de la nature de l'enfant.

Les études psychologiques ont commencé à la fin du 19ème et au début du 20ème siècle sur le jeu enfantin et continuent jusqu'à nos jours. Les psychologues s'inspirent du jeu pour pouvoir diagnostiquer une quelconque anomalie chez leurs patients, et la plupart de leurs tests ne sont que des jeux. Il existe même une thérapie par le jeu ou la cure par les jeux. Pour les déficients moteurs, le sport constitue une forme de thérapie. Par ailleurs chez certains malades caractériels le jeu constitue un bon outil thérapeutique. La branche qui soigne les enfants et même les adultes qui souffrent de troubles psychiques est appelée psychodrame.

¹² J. Lacombe, *Le développement de l'enfant de la naissance à 7ans*, P.210, De Boeck université, 2006,

¹³ J. huizinga, *Homo Ludens .Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951.

1 . La différence entre le jeu de l'animal et celui de l'enfant.

Les premiers chercheurs en psychologie enfantine avaient élaboré le sujet en indiquant que l'enfant ne fait que continuer le jeu de l'animal." *Groos estime que le jeu est exercice préparatoire au cours duquel l'enfant joue toujours d'une manière qui annonce les activités futures de l'adulte, le jeu étant une sorte de pré-exercice des fonctions mentales et ,en particulier, des instincts.*"¹⁴

C'est K.Groos qui signale que l'enfant acquiert d'une manière instinctive des comportements adaptés à des situations, comme un animal. Pour cela il formule sa théorie de l'exercice préparatoire " pré-exercice" que l'enfant exerce et une fois adulte, ces pré-exercices lui seront utiles.

Ces chercheurs ont voulu faire croire que l'homme ou l'enfant ne fait que continuer le jeu de l'animal, or le premier a des qualités que le second ignore, c'est le badinage ou la plaisanterie, cette faculté l'animal ne la possède pas. Les petits des animaux supérieurs jouent donc à la manière des enfants entre eux ou avec leur mère, ils apprennent à retenir leurs griffes pendant le jeu pour ne pas se blesser, mais ses pulsions ne sont que des pulsions instinctives animalières pour leur préparation à la défense de leur espèce, le chat en usant de ses griffes, le cerf se sert de ses cornes en forme de bois, le loup se sert de ses dents etc...."*de nombreux mammifères et quelques oiseaux ont un comportement que le mot jeu décrit parfaitement. Ce comportement n'a pas d'objectif extérieur apparent mais comprend des mouvements étroitement associés à des comportements utilitaires*"¹⁵.

Le chat en jouant à la pelote de laine ses gestes sont commandés par des pulsions instinctives propres à son espèce chat. Alors que les gestes de l'enfant qui joue ne sont ni structurés ni organisés par des facteurs biopsychiques, au contraire ses gestes sont d'un niveau plus élevé, sa conduite dans le jeu n'est pas seulement ludique, mais une conduite d'exploration et de curiosité que l'animal ne possède pas.

2. Les représentations du jeu chez l'enfant

2. a- Quand l'enfant s'impose par le jeu.

Le jeu de l'enfant diffère de celui de l'animal par la fonction représentative et par les conduites de jeu. L'enfant possède plusieurs facteurs que l'animal ne connaît point, exemple: le sens de l'ordre, l'élan humain et la fonction représentative. C'est par les conduites de faire

¹⁴ L. Roure, P.Duizabo *les comportements volants et dangereux aspect criminologiques et psychiatriques*. P. 41 .Masson.2003

¹⁵ A.Neil.Campbell, Jane B.Reece. *Biomogic.P1237.De Boeck Université*.2004

semblant que le petit enfant entre dans l'univers du jeu. Dès son jeune âge il commence à imiter l'adulte, il fait semblant de dormir ou de donner un objet en imitant sa mère ou ses frères en l'absence de stimulus. Un peu plus tard ces conduites se développent, il imite par des conduites de copie, il exprime sa satisfaction par le rire en adoptant ces nouveaux comportements. Cette façon de procéder c'est "comme recréer un être absent" ¹⁶comme disait Jean Château dans son article " *le jeu chez l'enfant*" et d'autres nouveaux comportements naîtront où l'enfant va s'exercer pendant toute sa vie.

En grandissant l'enfant acquiert des comportements conditionnés par l'adulte exemple l'ordre des repas, ainsi dans son monde mental l'enfant prévoit une nouvelle place aux objets qui seront l'expression de ses fantasmes. A l'âge de 2ans l'enfant se tourne vers les objets et dans ces derniers il projette ses désirs, à cet âge il commence à aimer le sens de l'ordre et à cet âge aussi l'enfant n'aime pas qu'un adulte indiscret vienne le déranger, Maria Montessori citée dans l'article de Jean Château affirme que ces comportements constituent pour l'enfant une affirmation de soi, il comprend les jeux à règles simples comme par exemple les jeux et les comptines où prennent place les nombres ou les lettres et parfois des dessins géométriques, et peu à peu l'enfant se développe et les jeux intellectuels prennent place.(J.Chateau.P.2)

A ce stade déjà, l'enfant fait la différence entre une activité ludique et des activités pratiques (comme les repas) vers l'âge de 5ans il lui arrive parfois de confondre le réel avec l'imaginaire et ce n'est qu'une exception, et c'est ce que affirme Jean Château dans son article " *le jeu chez l'enfant*"(Idem P.2) donc le monde de jeu pour l'enfant est un monde illusoire qu'il a créé lui-même d'une manière intentionnelle dans lequel il montre aux autres (adultes) et à lui-même ce qu'il sait faire, en résumé le jeu pour l'enfant est un monde intérieur à la fois mental et gestuel qui lui appartient (ibid.P.2).

On comprend maintenant pourquoi les psychologues utilisent le jeu comme test pour explorer l'âme de l'enfant, par exemple une simple représentation d'une famille est révélatrice de ce que l'enfant éprouve envers sa famille. Les psychanalystes expliquent que c'est dans le jeu que l'enfant exprime ses tendances inconscientes.

2. b- Les vertus et les règles du jeu chez l'enfant

L'enfant joue dans un premier temps à dépenser l'énergie, d'une part pour réussir le jeu et d'autre part pour contrôler le surplus d'énergie sans se laisser entraîner par le jeu lui-même, et de ce fait dépendent toutes les inventions du jeu. Si certains enfants innovent rarement dans un jeu, d'autres préservent toute leur liberté dans le jeu: changent de règles, donnent au jeu

¹⁶ Jean château" *le jeu chez l'enfant*" article www.google.fr page 1

d'autres inventions... Dans un second temps, les jeux collectifs où les règles deviennent très strictes, l'enfant n'a pas toute la liberté d'inventer n'importe quelle règle de jeu, et c'est vers l'âge de 10 à 12 ans que l'enfant essaye de maîtriser son surplus d'énergie, à ce stade de l'instabilité naturelle des enfants. Après l'âge de 2 ans, apparaissent les jeux individuels à règles arbitraires, par la suite viennent les jeux collectifs et traditionnels dans lesquels, on impose à l'enfant des règles générales et des comportements qu'il ne peut violer. Donc, le jeu pour l'enfant a une signification morale, la preuve est donnée par les jeux ascétiques que les adolescents pratiquent volontairement par exemple: se mordre jusqu'au sang, fixer le soleil, rester immobile... Bref, le jeu est un miroir qui reflète la personnalité même de l'enfant.

2. c- Le jeu chez l'enfant et chez l'adulte

Y'a-t-il une différence entre jeu enfantin et jeu d'adulte ?

La réponse réside dans le fait que toute personne en phase de croissance est avide de montrer ses forces neuves. L'adulte en s'engageant dans le jeu, s'autorise une pause pour se distraire après une journée de travail par exemple. Alors que pour l'enfant, jouer c'est s'engager physiquement et psychiquement dans le jeu. Montaigne, cité dans l'article de Jean Château, affirme que le jeu pour l'enfant est la plus sérieuse de ses actions, c'est un acte indépendant de la distraction et du délassement. Pour l'enfant, le jeu est une recherche de son être et la redécouverte d'autres expériences qu'il ne connaît pas. Le jeu d'adulte diffère du jeu enfantin. Exemple des jeux du hasard que l'adulte accomplit en respectant les règles strictes du jeu. Ce genre de jeux n'apparaît que tardivement chez l'enfant, cette notion même (du hasard) l'enfant l'ignore complètement, et c'est vers la fin de l'adolescence que cette dernière est assimilée. Alors que pour l'adulte trop socialisé, les jeux individuels n'ont aucune valeur. (J. Château, P.3).

3- Développement du jeu chez l'enfant

3. a. Du jeu imitatif à l'activité créative

On peut dire que les jeux de bébé sont des jeux fonctionnels en majeure partie, car le sujet "bébé" est en train d'explorer ses fonctions naissantes, ces jeux décroissent progressivement à partir de deux ans, pour virer aux jeux d'imitation, de construction et d'ordre. Les jeux d'imitation prennent un maximum d'utilisation vers l'âge de quatre ans et ils prennent une forme collective vers 7 ans, période de l'imaginaire.

Les imitations se font d'abord sur les modèles les plus proches (parents, sœurs et frères...), l'enfant pratique ces exercices d'imitation de paroles et de gestes en vue de comprendre et d'assimiler ces modèles, et c'est vers l'âge de 6 à 7 ans que l'enfant commence à se détacher de

ces modèles par une liquidation du complexe d'œdipe et avec l'acquisition des premières opérations formelles. Les imitations ont tendance à changer de nature et à faire appel aux objets inanimés et aux animaux et là les enfants trouvent l'occasion de produire leurs premières imitations dans les contes merveilleux.

Vers 5ans, il commence à apparaître chez l'enfant des jeux à caractère plus personnel, à travers lesquels l'enfant désire franchir les obstacles de routine. Par exemple Il essaye de développer l'aspect de la créativité. Grâce à ces jeux nouvellement inventés, l'enfant met en valeur ses capacités, aussi bien intellectuelles que physiques. En occupant plus de temps libre, il utilise ses propres énergies qui commencent à le faire bouger.

Il ne se contente pas de cet état de fait (jeux individuels), il commence à développer sa créativité dans les jeux collectifs, en premiers temps avec ses proches et par la suite avec ses camarades de classe et les amis du voisinage.

3. b-La formation d'un groupe de jeu

" Se détournant dès lors de ces contacts moins nécessaires désormais à sa sécurisation, l'enfant se réfugie auprès de ses pairs parmi lesquels il trouve bien plus d'occasions de se montrer grand et d'être accepté comme tel." ¹⁷ Au fur et à mesure que les jeux changent de structure, il s'en suit une modification de la structure du groupe, cette modification se fait d'une manière progressive et l'enfant s'intègre peu à peu à son groupe de jeu.

Avant son intégration sociale l'enfant n'a pas de structure solide, mais petit à petit en jouant avec les autres enfants, il se produit "une structuration" avec l'apparition en tête du groupe d'un meneur de groupe ou d'un chef de groupe, il est reconnu par tous sans vote démocratique par la suite, viennent des adjoints ou des lieutenants qui s'imposent comme a fait le meneur et enfin viennent les grands et les petits. Une véritable file indienne où le chef veille à la discipline du groupe, au respect de l'ordre, il aide les petits à s'intégrer. Cette structuration est moins stricte chez les filles (J.Chateau, P.6). Cela est aussi confirmé par les études sociométriques¹⁸.

¹⁷ Paul A. Osterrieth, "Introduction à la psychologie de l'enfant ", 17^{ème} édition, De Boeck, 2007, P.181

¹⁸ Sociométrie: Méthode d'observation des relations individuelles des membres d'un même groupe, à partir d'analyses quantitatives. (Fondée par J.-L. Moreno en 1930, la sociométrie a recours au test sociométrique ainsi qu'au psychodrame et au sociodrame.)

Dans la pratique des jeux collectifs se crée une tension entre les membres du groupe tantôt le groupe est sévère et le chef est tyrannique et tantôt le groupe est relâche où tout est calme. Cette variation de tension dans le jeu est importante, il faut donc la prendre en considération. Les pulsions cachées se manifestent surtout dans les jeux à faibles tensions et mal structurés. De ce fait, les jeux chez l'enfant d'une manière chronologique; d'abord les jeux fonctionnels du bébé ; jeux relâchés ; de désordres et d'emportements qui sont des jeux de prouesses; jeux d'imitations ; les jeux de constructions ; les jeux à règles arbitraires ; les jeux de compétitions (idem, P.6).

4. Le jeu favorise le développement de la personnalité de l'enfant

Les jeux développent la personnalité de l'enfant dans plusieurs directions, chaque type de jeu joue un rôle dans le développement du caractère de l'enfant, ce dernier peut être physique ou psychique." *Le nouveau né est avant tout un être de communication, compétent déjà à la naissance pour recevoir et émettre des signaux (...) des sentiments qui constitue un lieu d'attachement parent-enfant déterminant chez l'enfant le développement futur de ses capacités relationnelles dans l'univers humain (...) accompagner un enfant dans son voyage vers l'autonomie nécessite une connaissance du trajet commun à l'espèce humaine, pour une meilleure compréhension et un respect de son chemin personnel.*"¹⁹

On peut citer l'exemple des jeux fonctionnels du bébé, ce sont des jeux sensori-moteurs qui développent les facultés sensori-motrices, les jeux qui consistent à regarder, les jeux qui nécessitent la manipulation, les jeux qui consistent à marcher etc....

Les jeux de l'enfant avec sa mère contribuent à la formation du caractère et d'une manière générale le manque des activités ludiques à tonalité affective détériore le caractère de l'enfant psychologiquement. Les psychologues montrent que l'enfant se développe en jouant des rôles par exemple: les jeux de fictions développent les conduites de rôles. Mais avant que l'enfant n'apprenne un rôle, il doit acquérir l'attitude de ce dernier et les techniques utiles qui le commandent. Les jeux de rôle sont aussi importants que les modèles, en jouant l'enfant trouvera le plaisir d'imiter n'importe quelle personne ou objet. C'est dans un cadre de dynamique psychique que l'enfant s'entraîne en mimant autrui, il entre dans le psychisme de celui-ci. Exemple les jeux de mimes. L'imitation implique une succession dans l'espace et dans le temps de certains gestes et paroles. L'apport de l'imitation des modèles n'est pas aussi

¹⁹ Josiane Lacombe. *Le développement de l'enfant de la naissance à 7 ans approche théorique et activité corporelles*. P.19. De Boeck université. 1996

négligeable, si la forme du jeu est essentielle, sa matière (contenu) contribue aussi à la formation de la personne (enfant). La thèse qui postule que le jeu enfantin est un "préexercice" comme le jeu animal est en quelque sorte vraie, jouer à la mère, jouer au héros, c'est grâce au jeu que l'enfant assimile des modèles prestigieux, ceux des parents d'abord puis ceux des grands et enfin ceux des contes et des chansons. Il est très intéressant d'insister sur les jeux qui mettent l'enfant en contact avec le merveilleux, l'insolite et le grand.

*"en effet le jeu à plusieurs (adulte et/ou enfant) provoque la verbalisation, la confrontation des points de vue, des frustrations, des valorisations, ce sont autant de situations enrichissantes, qui permettent à l'enfant de s'affirmer, de réaliser ses acquis en toute autonomie : des conflits socio-cognitifs."*²⁰

Nul n'ignore les bénéfices du jeu collectif. Là il s'agit des pairs avec lesquels l'enfant joue, peu à peu il apprend à collaborer avec ceux de son âge, ils peuvent constituer pour lui des modèles, les jeux de groupe attachent l'enfant à son groupe. Il va être obligé de respecter la discipline du groupe. Les jeux de groupe socialisent l'enfant, en lui donnant une personnalité.

La compétition de l'enfant avec ses camarades l'encourage à donner un effort supplémentaire. Alors le jeune enfant ne se limite pas uniquement à l'amusement avec ses camarades, il peut s'engager dans des jeux qui le mettent en danger. Exemple les jeux ascétiques (qui obéissent à des règles sévères, rigoureuses) de la dernière enfance. Ces derniers annoncent déjà le sport qui est un jeu collectif. Donc les jeux de groupe construisent chez l'enfant la notion du mien. Un gain dans un jeu contribue à la construction de la personnalité de l'enfant gagnant. C'est comme le mobilier qu'on met dans la maison vide. Dans un jeu de groupe, il y a une répartition des tâches ou chacun a un rôle à jouer. C'est l'annonce du travail.

Ce dynamisme et cette persévérance l'animal ne les possèdent pas, chez l'enfant les comportements ou les conduites vont s'étendre à des êtres fictifs ou imaginaires, il joue l'ogre ou le sorcier etc... Ces jeux qui deviendront par la suite "le fondement de son monde mental" donc l'enfant imite ses proches qui sont des modèles pour lui, ensuite il passe à des êtres fictifs ou imaginaires par des conduites de rôle ainsi de nouvelles perspectives s'ouvrent à lui, il sort de son être narcissique qui est un caractère propre aux enfants de 3 à 7 ans.

²⁰ Viviane Bruyondonckx, sabine De Graeve et D Druart., *apprendre par les jeux*, P.14, De Boeck Education 1996

Les jeux de l'enfant tendent à devenir de plus en plus collectifs au fur et à mesure qu'il grandit. C'est à l'école maternelle que l'enfant entre en contact avec les autres enfants, il ne joue plus seul, ils jouent côte à côte et c'est vers l'âge de 7 ans que l'enfant acquiert une véritable stabilité. (J. Château, P5)

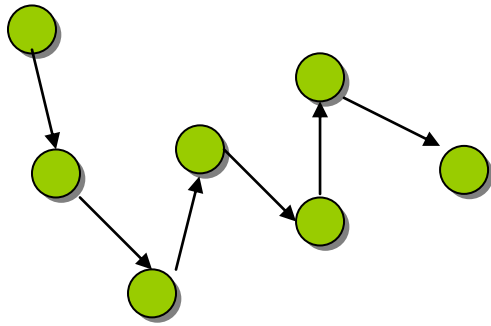
B) Nouvel apport de la psychologie

*"Vers la fin du 19 siècle, la nouvelle psychologie enrichie de nouvelles théories et méthodes, est prête à se positionner en science naturelle. Les conditions sont alors réunies pour que se développe une psychophysique visant à déterminer le rapport existant entre un phénomène physique considéré comme excitation causale et le phénomène psychique (la sensation) qui en résulte."*²¹ donc on peut enrichir nos méthodes à partir d'un apport psychologique. C'est ce que nous allons tenter de faire avec nos apprenants.

1. Jeu et interactivité

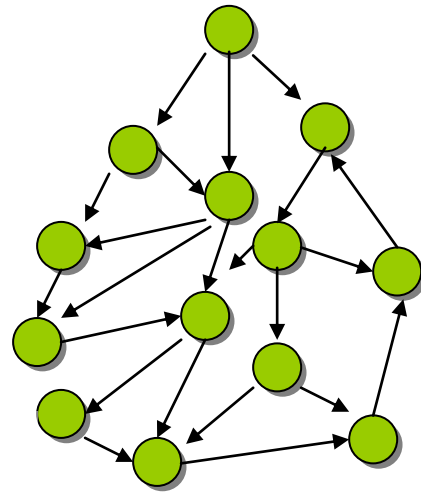
L'interactivité est un concept qui est utilisé à tort et à travers, il n'y a pas de jeu sans interactivité et qui dit jeu, dit interactivité, cette dernière ne fonctionne pas de la même façon pour tous les jeux. Le plus souvent et dans un environnement didactique, elle se fait élève/élève ou maître/élèves, ces échanges peuvent être d'une intensité variable, dans notre cas, les jeux de langues permettent l'échange à plusieurs niveaux. Cet échange peut se faire au niveau de l'alphabet ou au niveau de la syllabe, du mot, comme il peut se faire au niveau de la place du mot dans la phrase. Il peut se faire aussi au niveau des enchaînements des phrases ou les rythmes de construction de celles-ci. Ces jeux ont pour but de renforcer les nouvelles compétences acquises. Donc l'interactivité est importante, elle permet d'introduire un élément social dans les jeux et surtout les jeux de rôles en créant des adversaires.

²¹ Pierre .Henri Garnier, Annie Bertrand, *psychologie cognitive*, Studyrama, 2005, P. 25



Une histoire

Fig. 1 de Chris Crawford



Un jeu

Chris Crawford cité par Catherine Frété²⁰⁰², dans son mémoire "*le potentiel des jeux vidéo*"²² illustre bien le rôle joué par l'interactivité en comparant la structure d'un jeu à celle d'une histoire, le jeu offre la possibilité de recommencer, de changer de stratégie et implique les participants à un dynamisme qui n'existe pas dans les histoires classiques. Le jeu se dessine comme un arbre à plusieurs branches. Il offre au joueur la possibilité de créer son propre cheminement, en choisissant une branche parmi les différentes branches qui se présentent à lui. Ainsi, il pourra gagner ou perdre le jeu sans que ce dernier ne s'arrête. "*Il comprend alors très vite que la structure du jeu est telle que son centre est occupé par le vide qui risque à tout instant d'engloutir à la fois le joueur et le jeu. La structure du jeu contient, au plus profond d'elle-même le principe de sa propre déstructuration. Mais parce qu'il assume le risque, parce qu'il ose frôler le centre, le joueur approche toujours plus près à la pleine réalisation de son être. Parce que il ne craint plus de tout perdre, il peut tout gagner.*"²³

Dans la figure 1 ci dessus qui montre bien que la structure du jeu (complexe) diffère de la structure d'une histoire (simple)

2. Jeux et cognition

" Car il faut le répéter, c'est seulement à partir de la prise en compte du travail cognitif réel de l'apprenant que des méthodes efficaces d'enseignement pourront être élaborées. La

²² C. Frété, *le potentiel des jeux vidéo, thèse de doctorat, université de Genève, 2002*

²³ J.L. Harter, *Le jeu essai de déstructuration* L'harmattan, 2002, 154 pages , P 7.8

didactique ne peut avoir aucune prétention à dicter à l'apprenant son travail cognitif, elle ne peut que chercher à favoriser ce travail ou bien elle peut le contrarier et lui nuire gravement."²⁴

La plupart des études menées dans ce domaine nous viennent des Etats-Unis et du Canada, ceci est dû probablement au fait d'associer jeu et éducation qui sont deux domaines, apparemment, antagonistes. Le jeu apparaît à première vue comme une perte de temps, mais ce modeste travail rend compte de l'apport éducatif, dans le jeu en général et les jeux linguistiques en particulier. Ces derniers constituent un apport éducatif. Ils pourraient être utilisés pour créer des méthodes d'apprentissage du français langue étrangère. Donc, il serait intéressant d'identifier les processus mis en œuvre dans les diverses activités ludiques.

2.1 La motivation déclenchée par le jeu

Motivation: *«Processus physiologique et psychologique responsable du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement»*²⁵

Sa présence ou son absence est importante dans le développement de tout apprentissage quelque soit sa nature et sa finalité. Il appartient donc à tout enseignant de prendre en considération la motivation de ses élèves et construire un espace pour qu'ils puissent donner sens à leurs activités. Les jeux en général, constituent un espace privilégié. La motivation fondamentale de tout jeu est d'apprendre même si cette dernière n'est pas consciente chez l'apprenant. On peut citer l'exemple du chat qui s'entraîne en jouant avec la souris pour mieux l'attraper quand la faim se fera sentir (C.frété.2002, P35). D'autres motivateurs d'ordre secondaires qui peuvent prendre de l'importance selon la situation qu'ils évoquent:

-l'imaginaire/imagination et l'exploration : le jeu crée un univers fantastique dans lequel le joueur plonge activement et de ce fait, exerce un attrait puissant sur les joueurs.

Dans cet ordre d'idées, il serait intéressant de travailler les jeux basés sur l'imaginaire, qu'il s'agisse d'évoquer des pays, des personnages, des peuples, des mœurs ou des animaux etc....

Yak Rivais dans son ouvrage "*jeux de langage et d'écriture*", cite la description d'un animal imaginaire par les enfants de CE1 et CE2 ensemble:

"Les dragons vont dans les marécages boueux.pour se laver, ils bondissent dans l'eau.ils chantent en prenant leur bain.généralement, le petit dragon chevauche sa maman. Les

²⁴ P. Bange, *l'apprentissage d'une langue étrangère cognition et interaction, l'harmattan, 2005, P.92*

²⁵ Dictionnaire électronique Larousse expression 2002

*dragons courent dans l'eau pour s'eclabousser. En sortant du bain, les dragons se mettent à danser en tapant des pieds. comme ils sont fatigués, ils dorment au pied d'un arbre. (...)*²⁶

- Se prouver à soi même : les jeux permettent au joueur d'entrer en compétition avec d'autres.
- la transgression des restrictions sociales : on peut être violent sans se sentir coupable, c'est par la sécurité que confère le jeu aux joueurs que des comportements antisociaux sont rendus possibles, ces derniers peuvent être verbaux ou même physiques.
- les rapports sociaux : dans ce cas, on peut organiser une soirée familiale autour d'un jeu, exemple: on peut citer les jeux d'énigmes qui se jouent au sein de la famille.
- le besoin de reconnaissance : les interactions entre les joueurs autour d'un jeu peuvent être bénéfiques, elles permettent aux adversaires de bien se reconnaître (*idem, P.36.37*)

Il ne suffit pas d'instaurer un jeu en classe d'apprentissage pour que l'élève soit motivé, les raisons qui poussent l'élève à opter pour un jeu plutôt qu'un autre relève de la motivation. Il est vrai de dire que "*Chacun tire son plaisir de l'instrument dont il joue le mieux*"²⁷

2.2 La motivation, jeu et apprentissage

L'approche traditionnelle de la motivation explique qu'il y a deux moments importants pour sa réalisation, le premier c'est la participation à la tâche et le deuxième est la persistance dans cette tâche (C. Frété, 2002, P.37). La motivation est aussi expliquée en termes de raison extrinsèque et intrinsèque :

Une motivation intrinsèque est une motivation qui émane de l'intérieur de l'individu, c'est l'individu lui-même qui choisit de participer ou non à une tâche donnée, de même cette dernière crée chez ce même individu des intentions qui lui permettent d'aller vers le but fixé au départ.

Les théories de la cognition cherchent à provoquer chez les individus une motivation intrinsèque, alors que les théories béhavioristes ont un penchant pour une motivation de type extrinsèque. Nombreuses sont les caractéristiques qu'on trouve dans un environnement intrinsèquement motivant, c'est le jeu qui réunit l'ensemble de ses caractères :

- L'imaginaire ou l'imagination : cette faculté que possède l'esprit humain de représenter sous une forme sensible, des êtres, des choses et des situations dont il n'a pas l'expérience directe, dans ce contexte on peut prévoir des jeux qui se basent sur l'imaginaire.

²⁶ Yak Rivais "*jeux de langage et d'écriture*" édition RETZ /S.E.J.E.R,2004,page 120,121.

²⁷ Henri René Lenormand, cité dans le dictionnaire électronique Larousse Expression, édition 2002.

- le challenge (niveau de difficulté) et la curiosité: les concepteurs des jeux en général doivent prendre en considération le niveau des joueurs et ils présentent des jeux qui ne sont ni trop faciles ni trop difficiles, pour éviter de les ennuyer. Ils présentent aussi des jeux qui stimulent l'intérêt et retiennent l'intention des joueurs. De même pour "la curiosité" qui peut être créée par le doute, la perplexité, la contradiction, l'incorrection et la non pertinence. Enfin la curiosité est un conflit conceptuel.

Pour que les jeux linguistiques constituent un bon outil permettant de générer, maintenir et entretenir le challenge et la curiosité, il y a un certain nombre de paramètres qu'il faut prendre en considération :

- Le but : qu'il s'agit d'un but principal ou de buts secondaires, il est très important de prendre en considération le but du jeu car il permet de motiver les enfants à l'école et il est aussi un attrait puissant qui permet la progression des joueurs dans le jeu. Quant aux jeux de langue, leur but est éducatif, ils permettent l'acquisition de la langue (*Idem, P 38.39*).

Cela étant, le but à lui seul ne suffit pas, il faut lui associer un élément aléatoire qui permet de créer chez le joueur un sentiment d'incertitude, d'arriver à un résultat connu à l'avance.

Sikrrow (1990) cité dans la thèse de Catherine Frété, montre que ce qui est motivant dans le jeu c'est la surprise plutôt que le suspense. On peut citer l'exemple des jeux de détournement et qui sont souvent joués par les gosses et voici un exemple:

"Rodrigue as-tu du cœur ?

Non papa, j'ai du trèfle et si tu me le piques, je l'étends sur le carreau".

Pour Daniel Chandler (1994) cité dans la thèse de Catherine Frété, le hasard peut aider le joueur dans l'accomplissement de la tâche, surtout les joueurs qui ont moins confiance en eux, car il leur permet de recommencer le jeu avec beaucoup d'enthousiasme et ils ne seront pas découragés.

- Le feed-back : les études ont montré que les sujets produisent beaucoup d'efforts pour atteindre des objectifs. Les feed-back sont immédiats, on peut citer l'exemple des jeux d'apprentissage informatisés, ils sont bien adaptés, les interactions sont très riches et l'apprenant est capable de corriger ses erreurs d'une façon directe, ces interactions peuvent prendre diverses formes (textuelles, visuelles et orales).

- L'estime de soi peut être considérée comme un sous concept du challenge, chaque fois qu'un joueur a le sentiment d'être capable de résoudre une tâche donnée, cela affecte son choix pour telle ou telle activité, la perception du joueur de son efficacité lui permet de reprendre confiance et de persister dans la tâche ou de recommencer l'exercice sans se lasser et ainsi améliorer ses performances.

- Le contrôle : on peut donner aux apprenants le sentiment de diriger leur progression pour le but qu'ils souhaitent atteindre, ce sentiment est encouragé par la facilité des activités qu'ils entreprennent et en les répétant pour les maîtriser. Les jeux donnent le sentiment que rien n'est perdu et que tout peut recommencer. Cela encourage les joueurs à prendre du risque et à oser. (*Ibid.*, P.40.41.42)

2.3 La théorie du "flow "

Le jeu permet de créer un sentiment de plaisir. C'est une manière d'apprendre sans difficulté et même sans s'en apercevoir, d'après Mihaly (1990) cité dans la thèse de Catherine Frété: seul le jeu permet de créer un sentiment de "flow" un état de bonheur et de satisfaction, on se sent emporter par l'activité et on n'arrive même pas à se rendre compte du temps et des efforts psychiques et intellectuels déployés. Atteindre ce sentiment exige une attention particulière et un effort délibéré, un état de "flow" s'accompagne inévitablement d'une impression de découverte et un sentiment de créativité qui pousse l'individu à devenir performant. Ces expériences permettent en plus de développer des compétences de plus en plus complexes chez les joueurs. Au fur et à mesure que les compétences augmentent, le sentiment de "flow" reste stable. Pour cela le challenge doit être bien adapté au niveau des compétences des individus et il est augmenté progressivement en fonction de leurs progrès. Pour que ce sentiment puisse se produire, il est très utile de prendre en considération les points qui ont été signalés auparavant;

- le challenge optimisé
- des buts clairement définis
- un feed-back clair
- la possibilité de l'individu de se sentir en contrôle total de la situation (*ibid.*, P.43)

On remarque bien que les points qui permettent de générer ce sentiment sont les mêmes qui ont été signalés dans la description d'un environnement intrinsèquement motivant.

2.4 La mémorisation : théorie du double codage, imagerie et principe de contiguïté

Il est impossible d'apprendre sans comprendre. Pour Lévy cité dans la thèse de Catherine Frété (1990) "*la compréhension est l'association d'un item d'information avec un*

*schéma préétabli*²⁸ la compréhension permet d'activer la mémoire à long terme à capacité illimitée et elle est souhaitable dans tout apprentissage. L'individu possède en plus de la mémoire à long terme, une mémoire de travail à capacité limitée. Elle aussi est importante dans l'apprentissage. (Ibid., 200, P.58)

2.4. 1)- **La théorie du double codage**

Luc. Villepontoux cite Pavio (1986) et Denis (1990), ces derniers annoncent que : "*Le support de nos connaissances serait principalement symboliques: l'un fondé sur l'imagerie mentale l'autre sur la structure linguistique .on parle alors de représentations imagées et verbales.*"²⁹

Cette théorie stipule qu'il existe chez l'individu deux mémoires : une mémoire de travail qui a une capacité limitée et qui renferme en son sein la plupart des apprentissages et les pensées conscientes, et une mémoire à long terme à capacité illimitée, qui permet d'outrepasser les capacités limitées de la mémoire de travail. Elle traite les connaissances complexes, la proximité d'intégration, le principe de contiguïté etc....

2.4. 2) **le principe de contiguïté:**

C'est le fait d'associer image et texte, cela facilite le travail de la mémoire: la remémoration et la construction des connaissances. Donc, ce procédé joue un rôle important dans les tâches, les activités de créativité et de résolution de problèmes.

Le jeu constitue un bon outil d'apprentissage, parce qu'il aide la mémorisation des faits de langue, et en plus l'environnement du jeu est un environnement proche de la réalité et les images sont aussi réelles.(ibid.,2002, P.59)

2.5. **La Situation d'apprentissage**

Faire acquérir à un sujet, une quelconque compétence, c'est organiser pour lui un apprentissage. Les jeux communicatifs et les jeux de rôles que nous entreprenons avec les élèves constituent un bon outil, si bien sûr, ils sont bien adaptés à leurs niveaux et à leurs goûts. C'est une tâche très ardue. Il y a une situation d'apprentissage s'il y a des difficultés à surmonter. Pour que l'apprenant s'engage dans une tâche donnée, il faut qu'il ait une représentation mentale de la tâche à accomplir. On ne peut commencer une tâche que si on a

²⁸ Catherine Frété "**le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation (2002)** page 58

²⁹ Luc. Villepontoux, Aider les enfants en difficulté à l'école, De Boeck université, France, 1997 .220pages, P 19

une idée, même approximative, de ce qu'on veut atteindre. Pour cela le rôle du maître ou d'un adulte qui accompagne l'apprenant est primordial. Il permet de placer le désir de l'élève plutôt dans le "comprendre" que dans le "réussir". Un enseignant ne peut faire la classe que si il énonce clairement les consignes. Donc, la formation des enseignants à des pratiques de classe quotidiennes est essentielle. Les travaux des chercheurs ont démontré que l'émotion et la cognition sont fonctionnellement indissociables et interdépendantes chez l'homme comme chez l'enfant.

2.6. Le père comme tuteur dans l'apprentissage

Les travaux des chercheurs comme ceux de Vygotsky³⁰ qui définit la zone proximale de développement et ceux de Bruner³¹ sur l'étayage et l'encadrement ont montré l'importance des tuteurs ou des adultes dans la résolution des problèmes ou des conflits socio-cognitifs. Geneviève Bergonnier cité par Bruyère Philippe dans son article (2000) classe les parents en trois catégories: les pères organisateurs, les pères stimulateurs et les pères attentifs. Parmi ces trois catégories ce sont les pères organisateurs qui amènent leurs enfants à la réussite. Donc, l'histoire personnelle des enfants ne les place pas à égalité de chances, face à l'apprentissage scolaire.

2.7 Le rôle de l'enseignant

Les élèves ne sont pas une intelligence artificielle. S'il y a parmi eux qui sont sages, et plutôt sérieux dans leurs "*métier d'élève*"³² (Ph. Perrenoud, 1994) d'autres dégagent au su et à l'insu de l'enseignant leurs surplus d'énergie, en affichant leurs totale indifférence, en se balançant sur la chaise, se penchant vers un camarade, donnant des coups de règle, regardant par la fenêtre, en plus de l'école mal chauffée qui vient aggraver la situation et affecte le milieu ambiant de la classe. Ces manifestations ne doivent pas choquer encore moins être sous-estimés. Mais c'est dans les jeux que se trouvent ces pratiques atténuées voire même estompées.

³⁰ Vygotski, Lev (1934) (1997 pour la traduction française). *Pensée et Langage*, Paris

³¹ BRUNER, J ; comment les enfants apprennent à parler paris (Retz) 1994

³² Ph. Perrenoud, Ph (1994), *Métier d'élève et sens du travail scolaire*, paris, ESF,

Les neuroanatomistes³³ signalent déjà que notre cerveau humain très plastique est très riche en potentialité, et que la mise en place des circuits nerveux s'achève à la fin de l'enfance, période au cours de laquelle s'exerce donc l'influence de l'environnement. Le rôle de l'enseignant en situation de jeu doit être discret, il n'intervient que pour informer le groupe, pour enrichir le lexique. Quand il s'agit de jeu de rôles par exemple, il peut aider à trouver une solution, il doit être disponible à l'écoute du groupe, il intervient si la tension monte par exemple. Il peut même saisir l'occasion du jeu pour l'évaluation des productions des élèves et il peut impliquer d'autres élèves qui observent les réalisations des camarades. Il peut déceler les lacunes de ses cours. Si par exemple il reste à l'enseignant quelques minutes, avant la fin de son cours, il pourra proposer des jeux tel que deviner- faire deviner (le jeu de mime, où un élève vient mimer devant la classe (une profession, un objet, une expression, un titre..). Les autres élèves devinent.). Ou bien dessiner tout simplement ou encore le jeu de devinette (qui suis-je ?)

Exemples :

. J'ai un pull rouge. J'aime jouer au tennis.

Qui suis-je dans la classe ?

Je cherche la personne qui est à droite de la fenêtre, et qui est brune. Je cherche qui? L'enseignant peut proposer un exercice d'écoute où il est question d'écouter une chanson et ne pas poser de questions pour privilégier le plaisir de l'écoute. Ou alors Raconter aux élèves une histoire ou quelque chose sur la guerre d'Algérie par exemple (des traditions, film, etc...).

Il peut proposer une expression orale en suggérant différents thèmes

- A votre avis, quelles sont les nouvelles en Algérie ? Quelle est l'actualité ?

- Lancer le titre d'un film, d'une chanson ou d'un livre récent.

Qu'est-ce que ce titre évoque pour vous ?

(Ce film, ce livre et cette chanson pourront être l'objet d'un travail dans un autre cours).

- Les faire parler sur ce qu'ils vont faire après ce cours

(Utilisation du futur proche ou du futur simple).

- Ou tout simplement leur demander ce qu'ils veulent faire...

Conclusion

Grâce à ce type d'évaluation, l'élève se trouve encouragé à s'exprimer sans cesse. Il va à la conquête naturelle de la langue par la vie, et par l'expression libre de ses intentions. Cela nous amène à en savoir plus. Faire une classification exhaustive de l'ensemble des jeux semble plus que nécessaire

³³ Les neuroanatomistes : Spécialiste de neuroanatomie (système nerveux central et périphérique.)

CHAPITRE III

CLASSIFICATIONS DES JEUX

Introduction

Il existe plusieurs classifications du jeu, nous abordons dans ce chapitre une classification exhaustive de tous les jeux, même si cette tentative demeure incomplète. En fait il est quasiment impossible de dénombrer tous les jeux et les classer notamment avec le développement croissant de ces derniers grâce aux progrès technologiques. Une classification des jeux de langue permet d'étayer notre réflexion sur les jeux linguistiques et communicatifs.

A) Classification des jeux selon les auteurs

1 –Roger Caillois : en 1958 dans son ouvrage "*les jeux et les hommes*" classe les jeux en quatre catégories

- **Les jeux de compétition** (agon); les joueurs s'engagent dans une véritable compétition avec l'ambition de gagner une course, une partie de jeu d'échec ou une partie de billard.

- **Les jeux du hasard** (aléa); dans ce type de jeu le joueur est incapable de décider ou d'intervenir sur le sort ou l'issue de la partie. Par exemple: le jeu de pile ou face, les paris sportifs, les loteries etc.....

- **Les jeux de simulacre** (mimicry); ce sont des jeux où le faire semblant et les imitations sont les masques préférés des joueurs et des personnages sur scène.

-**Les jeux de vertige** (ilinx) ; ce sont des jeux qui permettent une sensation forte et un déséquilibre de la personnalité des joueurs, exemple: les manèges, les parcs d'attractions, etc....

Nous observons que le plaisir est le dénominateur commun de ces quatre catégories du jeu. Les jeux qui nous concernent sont la combinaison de l'ensemble de ces catégories; à première vue on pourrait penser que les jeux de hasard ne nous concernent pas, mais ils pourraient nous intéresser dans le cas du jeu "*le cadavre exquis*", un jeu collectif pratiqué par les surréalistes.

2 - Edouard Claparède³⁴ : classe les jeux en deux catégories:

2.1- Les jeux stimulant les fonctions générales:

- **Les jeux sensoriels** : qui donnent le plaisir d'éprouver des sensations

-**Les jeux moteurs**: qui développent la force, l'adresse, l'agilité du mouvement et le langage.

³⁴ S. Minet, et al, *le jeu dans tous ses états*, Bruxelles, Fondation Rodin, 2004, P.13

-**Les jeux psychiques**: qui permettent de reconnaître, comparer, faire des associations, réfléchir et inventer...stimulant notre imagination et permettant de faire des combinaisons nouvelles,d'exprimer la fantaisie et provoquer la curiosité, ce sentiment qui suscite l'envie de comprendre.

-**Les jeux affectifs**:qui provoquent des sentiments agréables ou désagréables (exemple: les jeux qui engendrent la peur)

-**Les jeux d'inhibition volontaire** : Pour ce qui nous concerne, il faut éviter ces jeux car ils provoquent la timidité qui engendre l'inhibition de la parole.

2.2- Les jeux stimulant les fonctions spéciales :

- **Les jeux de hasard** : Qui stimulent le sentiment d'espérance afin de gagner

- **Les jeux comiques et taquineries.**

- **Les jeux de lutte** ; Exemple du jeu " la bataille navale "

- **Les jeux de chasse et de poursuite**: Exemple: le jeu de cache-cache et la recherche du trésor.

- **Les jeux de collection** : Exemple la collection des timbres postaux soit pour remplir les poches ou pour stimuler l'imagination

- **Les jeux sociaux**: Ce sont des jeux très anciens exemple: les sports collectifs.

- **Les jeux familiaux**:Les jeux de poupées, le scrabble est un jeu qu'on peut pratiquer en famille.

- **Les jeux d'imitations**: Exemple les jeux de rôles et le jeu théâtral.

3. Jean Piaget³⁵: dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin classe les jeux de la façon suivante:

-les jeux d'exercices avec le mouvement.

-Les jeux de fictions, symboliques et de représentations.

-Les jeux à règles (qui exigent les contraintes de la vie sociale)

4. André Michelet³⁶:Pour lui, il existe plusieurs types de jeux

- les jeux à règles et les jeux à fantaisies.

- les jeux d'expérimentations (là, il s'agit des jeux éducatifs)

- les jeux de structurations et de relations

³⁵ Idem, P13

³⁶*Ibid.*, P.13

Certains jeux font appel à plusieurs domaines à la fois.

B) Autres jeux

Déjà la multitude et la grande variété des jeux font qu'une classification exhaustive est vouée d'avance à l'échec. En plus du développement croissant des jeux qui envahissent tous les espaces, les magasins de vente de livres, les kiosques, la télé etc.....

Différentes disciplines se penchent sur la question; l'anthropologie, la psychologie, la psychanalyse, la sociologie, la sémiologie et l'économie, etc.....

Les jeux nous bouleversent, ils font partie de notre vie, les chaînes américaines d'abord puis européennes ont créé la "télé réalité" où des personnalités inconnues font leur apparition sur les écrans et qu'on fait chanter, danser et même faire du théâtre. La publicité, aussi par la force du mot, nous fait jouer le jeu et nous y sommes bien habitués.

1. Les jeux et l'ordinateur

Depuis sa création, l'ordinateur est en rapport étroit avec le jeu, en 1958 déjà un physicien américain créa un jeu de tennis, en 1952 un groupe d'étudiants et d'enseignants créa un le *spacewar*, un jeu célèbre qui fera le tour des universités (Mabel Seijas, 2005)³⁷, nos enfants utilisent, aujourd'hui, cette machine dans les cybercafés, bercés par la télé, ils ont une mémoire visuelle très développée et derrière leurs écrans, ils jouent aux jeux vidéo et à leur mains des téléphones portables pouvant envoyer des *textos*. En plus, aucune personne ne peut ignorer l'apprentissage de l'orthographe par le biais d'un micro-ordinateur.

2. Les jeux vidéo

Les jeux vidéo envahissent notre univers, d'énormes publications sont apparues. À notre époque, des jeunes chercheurs consacrent des thèses et des mémoires à ce sujet. En côtoyant l'évolution accélérée de cet outil et en jouant, ils parviennent à comprendre mieux ce phénomène infini et imprévisible. Nos enfants aujourd'hui, grâce à ces nouvelles technologies développent une manière de communication différente de celle de leurs aînés, un langage nouveau en rapport avec l'utilisation du jeu vidéo. Il existe aussi des jeux qui ont pour vocation de faire apprendre aux enfants une langue étrangère comme l'anglais ou le français. Il y a des images interactives qui les hébergent via des pages Web (Internet) et leur donnent

³⁷ Mabel. Seijas (2005) article "jeux", revue " *l'année des TIC 2005* Télécom-Electronique-Informatique-Médias-Internet

une place centrale. Il serait utile de pouvoir réaliser une analyse sociologique ou sociolinguistique en rapport avec ces espaces où nos jeunes enfants passent la plupart de leur temps. Les jeux vidéo sont des faits récents, il existe aussi des jeux de formation et de recrutement, et des simulateurs de vol qui sont similaires (dans leurs architectures) aux jeux de simulations.

3. Les jeux télévisés

Il existe une variété, *le maillon faible*, *questions pour un champion*, les jeux de "télé réalité" les célèbres *big brother* et *loft story*. De même ces jeux peuvent avoir une durée de vie assez longue, citons: le cas du jeu "*questions pour un champion*" sur FR3 qui a fêté sa 5000^{ème} émission en 2005, le record est détenu en France par *Des chiffres et des lettres* créé en 1965.

4. Les jeux en réseau

De nombreux jeux sont téléchargeables sur Internet. Il y a là aussi l'usage du **chat**, où les jeunes se livrent à des communications informelles. Mais aussi, il y a des jeux qui sont commercialisés, exemple: le jeu d'aventure, de combat etc.... il y a même des sites qui offrent des abonnements gratuits et payants pour le téléchargement de ces jeux.

Les jeux en réseau ouvrent de vastes perspectives pour l'enseignement et l'apprentissage du FLE. On peut mettre en œuvre une pédagogie socio-constructiviste basée sur la collaboration entre les joueurs apprenants car " *la confrontation d'élèves sur une tâche commune ne garantit pas en elle-même l'existence d'échanges, la perception de la contradiction et leur résolution.*"³⁸

5. Les jeux sur mobile

Il existe aussi une variété de jeux via le téléphone portable et nos jeunes les utilisent fréquemment.

Exemple Snake 2, Space impact, Bantumi, Paris 2, etc....

³⁸ Catherine. Garnier, et al, *Après Vygotski et Piaget. Perspectives sociales et constructivisme*, 2^{ème} ed, France, De Boeck, 2004 P.58

C) Jeux linguistiques et communicatifs: de quoi s'agit-il?³⁹

On a longtemps emprisonné le langage dans son aspect utilitaire, surtout avec la linguistique structuraliste et fonctionnelle et les jeux linguistiques n'étaient pris en considération que s'ils s'élevaient au rang de poétique ou de littérature. La plupart du temps ils étaient des aberrations à la langue. Ces reproches continuent jusqu'à nos jours; les jeux linguistiques dont on parle sont des jeux dans leurs formes comme dans leurs significations. Cela engendre un apprentissage de la langue et non un simple divertissement ou recherche de plaisir et air de détente. Ce sont plutôt les jeux qui rendent une classe vivante et non les calambours et les contrepèteries. Ces derniers sont difficiles pour les élèves débutants, le français pour eux est une langue étrangère. Donc, les jeux facilitent l'acquisition et l'apprentissage de la langue. (Javier. Suso. Lopez, sans date, P.4)

1) Les jeux communicatifs

C'est là que le jeu récupère sa dimension, ludique, cognitive et formative (socialisante, à travers les interactions entre élèves), certains chercheurs parlent du principe de "trou d'information" où deux élèves ont besoin l'un de l'autre dans une activité quelconque, puisque chacun d'eux a l'information que l'autre n'a pas. Sur ce principe on peut faire plusieurs jeux.

Pour qu'on puisse parler de jeu communicatif, il faut qu'il y ait interaction qui émane des élèves eux-mêmes. Chaque élève doit s'investir lui-même dans le jeu. Pour cela, il faut créer un climat et rompre certains tabous et comportements. Donc, il faut savoir ce qu'on offre à l'élève. Ce n'est pas n'importe quel jeu, mais des jeux qui provoquent son intuition et sa capacité logique, des jeux qui mettent en jeu ses ressources personnelles; des jeux qui interprètent les sourires, les regards, et autres gestes.

Ces jeux là sont appelés: "jeux communicatifs". Par contre, d'autres jeux ne mettent pas la personnalité de l'élève dans le contenu du message. Ce sont de simples jeux linguistiques et qu'on conseille aussi pour l'utilisation dans un groupe. L'élève met sa compréhension linguistique avec celle des autres, et parfois même s'il a un déficit de compréhension, il peut être comblé par d'autres partenaires (trou d'information). Quant à la dramatisation, elle prend diverses formes, par exemple la dramatisation fidèle des répliques d'un dialogue sans

³⁹ J. Lopez " *jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangère.*" (Sans date), université de Granada

implication personnelle dans le message, sauf si on introduit des modifications et on improvise sur le contenu du message.

La dramatisation des textes narratifs permet une plus grande implication personnelle. On peut même enregistrer une scène, on la fait voir et on la corrige, si on possède les moyens. On peut faire introduire des variantes qui peuvent nous conduire au domaine de l'invention, et non pas seulement une simple transposition. Il ne faut pas oublier que l'improvisation ça s'apprend, et il faut commencer par des situations banales. Les élèves aussi peuvent en proposer.

Pour conclure notre propos, on dira que la pratique des jeux communicatifs complexes ça s'apprend. Il est recommandé de commencer par des jeux simples qui favorisent l'engagement des élèves dans la tâche. En plus, il faut savoir ce qu'on fait et quel mécanisme psychologique on active. Il faut aussi savoir quand et comment on passe d'une étape à une autre à travers la mise en place des jeux linguistiques puis communicatifs, il faut s'attendre à des situations de blocage. Pour que cela marche, il faut aussi qu'il y ait un climat favorable dans la classe entre le professeur et les élèves et entre les élèves eux mêmes.

2) Jeu de rôles

Il fait partie des méthodes structuro-globales et audiovisuelles des années quatre vingt et même avant et le jeu ici renvoie à une activité communicative entre les élèves où les potentiels langagiers et comportementaux favorisent l'expression orale dans toutes ses dimensions. Dans cet ordre d'idées, Francis Debyser cité dans un article d'Alain Pauthod et Pierre-Yves Roux qui s'intitule "*les activités d'expression orale en classe de langue.*" Signale: nous pénétrons avec le jeu de rôles dans le domaine de "*l'animation de scènes avec les personnages en interaction verbale et non verbale (...) amené selon leur tempérament soit à se comporter comme les simples acteurs de personnages fictifs, soit à se projeter avec leurs personnalités dans des scènes fabulées*".⁴⁰

Le jeu de rôles permet à l'apprenant de vivre une vraie situation communicative et ainsi, il lui permet de compenser ses propres lacunes linguistiques en recourant à des moyens non verbaux. Mais il existe deux types de jeu de rôles : le jeu de rôles "guidé" ou "dirigé" et les jeux de rôles "ouverts".

⁴⁰ Alain Pauthod et Pierre-Yves Roux "*les activités d'expression orale en classe de langue.*" page 1, www.google.fr

2.a) Le jeu de rôles dirigé ou guidé:

Dans ce type de jeu, l'apprenant est guidé par des contraintes et des consignes de jeu, les intentions de communication sont attendues, parce qu'on fournit le matériel linguistique adéquat aux participants, la méthode *Archipel* illustre bien ce type de jeu et voici un exemple :

Canevas:recherche d'un bureau de poste (unit:ou allez-vous ?)

- un passant 1 demande le bureau de poste le plus proche**
- le passant 2 ne peut pas le renseigner**
- le passant 1 s'adresse à une autre personne 3**
- ce dernier lui demande ce qu'il veut faire à la poste**
- le passant 1 veut téléphoner**
- le passant 3 lui répond qu'il y a un téléphone à l'arrêt d'autobus**
- le passant remercie**

Le jeu ici est une phase d'apprentissage et l'apprenant doit apprendre les consignes par la suite il va dire sur scène ce qu'il a appris et l'enseignant est en position d'évaluer les acquis de l'apprenants qui joue le jeu proposé ce qui a amené D.Dufeu à écrire (cité dans l'article de d'Alain Pachtod et Pierre Yves Roux) "*l'indication d'un matériau linguistique à employer où la détermination du déroulement du jeu de rôles peut brider un comportement personnel et rendre les participants dépendants d'un scénario qui entrave leurs impulsions*"⁴¹ ces types de jeux peuvent être considérés comme des préexercices à d'autres activités qui sont plus exigeantes en terme d'engagement et de spontanéité du déroulement de la pratique, comme par exemple les jeux ouverts .

2. b) Le jeu ouvert:

Ce type de jeu entre dans le domaine de l'imprévisible, ici les apprenants sont dans une situation où les intentions de communication ne sont pas guidées ni par des matériaux linguistiques ni par un canevas de la totalité de la séquence et l'enseignant ne décide plus du sort du déroulement du scénario. Ce type de jeu ouvre le champ à l'ensemble des acquis langagiers verbaux et non verbaux des apprenants.

Exemple :

⁴¹ Idem page 3

Un encombrement

1-situation:à un grand carrefour au centre de la ville de Constantine, toute la circulation est bloquée : les voitures et les taxis ne peuvent plus ni avancer ni reculer.

2-Les personnages:

-un chauffeur de taxi

- un homme d'affaires dans le taxi, se rendant à l'aéroport de Ain el bey

- un Monsieur passant sur le trottoir

- un chauffeur-livreur dans une camionnette

-une jeune fille dans une belle voiture particulière

- un policier

- un jeune garçon en vélo

Remarque

Il ne faut pas confondre jeu de rôles ouvert et dramatisation, la dramatisation est une mise en parole et en mouvement des activités de participants dans un support qui les aidera dans le jeu. Par contre, dans le jeu de rôles ouvert, le support n'existe pas et les apprenants sont dans une situation qui leur permet d'inventer toutes sortes de créations langagières verbales et non verbales.

L'expression orale ne doit pas rester le parent pauvre de la didactique des langues mais au contraire la priorité des enseignants du français langue étrangère. Ces derniers sont conscients de l'importance de l'acquisition d'une réelle compétence de communication car c'est en forgeant qu'on devient forgeron et en bûchant qu'on devient bûcheron et donc, c'est en communiquant qu'on apprend à communiquer.

3) Les jeux de créativité : ce sont des jeux qui engagent la personnalité de l'élève à utiliser son imagination et sa créativité, ces dernières sont sollicitées davantage, dans l'apprentissage du FLE.

4) Les jeux culturels : ce sont des jeux qui font référence à la culture et connaissances de l'élève.

Conclusion

Bref, nous avons essayé de montrer qu'il existe différents types de jeux qu'on pourrait exploiter dans un environnement de classe de langue étrangère. C'est sur la base de cette classification que nous avons pu mettre en évidence la valeur pédagogique du jeu.

CHAPITRE IV

L'APPORT A LA PEDAGOGIE

Introduction

Il est reconnu aujourd'hui que le jeu n'est pas seulement un divertissement mais un moyen pour l'enseignement et l'apprentissage, il aide les apprenants à mettre en œuvre leur processus cognitif, affectif, sensoriel et moteur. Le jeu ici a pour visée l'amélioration des productions des enfants de l'école primaire à l'oral comme à l'écrit. L'importance du jeu en pédagogie est toujours perçue et cela depuis l'antiquité.

1. Jeu et pédagogie⁴²

" Les choses qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons" Aristote⁴³

Le fait que des éducateurs aient voulu faire profiter la pédagogie des aspects formateurs du jeu ne nous étonne pas. Le jeu ne doit pas être confondu avec le travail scolaire. A une certaine époque, il y a eu des pédagogues qui ont insisté sur le rôle positif du jeu dans l'éducation des enfants.

En 1900, avec l'avènement de l'école " active" certains théoriciens à l'instar de Claparède, Decroly, et Dewey prennent en charge le jeu. La conception du jeu pédagogique est valable si le jeu n'est qu'un préexercice. Mais il n'a pas la même valeur si on admet que le jeu est une épreuve et non un entraînement. Le jeu n'est pas un exercice qui vise un futur s'il ne reçoit pas de l'adulte un sens temporel. L'enfant n'est pas capable de prévoir le savoir. Il est intéressant d'organiser pour lui des épreuves sous forme de jeu. Or, l'enfant est capable de sentir le caractère imparfait du jeu, il peut montrer que le travail a plus de valeur et cela au fur et à mesure qu'il avance dans l'âge. Vers l'âge de 6ans, l'enfant aime qu'on lui donne du travail comme un adulte.

En grandissant et peu à peu il veut sortir du jeu, ce qui prouve aussi qu'il veut sortir de son enfance. L'apprentissage est un échange continuels d'un savoir et d'un savoir faire entre l'apprenant et son environnement dans une situation et dans un temps donné. Chaque apprenant fait l'expérience à son rythme, pour atteindre un haut niveau de travail scolaire. Pour l'enfant, le travail scolaire n'est pas un jeu libre qu'on peut interrompre à n'importe quel moment, mais un contact avec les choses que l'adulte connaît."Enfin le jeu permet au

⁴² Les arguments développés dans ce paragraphe s'inspirent de l'article de Jean chateau *le jeu chez l'enfant* P.6.7

⁴³ BENDIHA Djamel, *l'utilisation de la bande dessinée comme support didactique* Mémoire de magister, université de Batna, 2005

pédagogue d'explorer la personnalité infantine et éventuellement d'adapter à celle-ci l'enseignement et l'orientation de l'élève."⁴⁴

Donc, le travail scolaire reste irremplaçable, mais le jeu aussi n'est pas sans intérêt. Il reste un bon outil pour l'acquisition des attitudes. Les jeux à la maternelle favorisent le goût de l'effort, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi. Le jeu permet l'assimilation de ses valeurs. Donc, il faut prendre en considération le temps et la qualité de la matière enseignée, car les enfants sont délicats notamment lorsqu'il s'agit d'âge supérieur à l'enfance. Cela nous permet de former des enfants énergiques et prévoyants capables d'un travail de longue durée et non des enfants "gâtés". Il existe un domaine où les jeux sont utilisés à bon escient, par exemple dans le domaine de la rééducation des enfants déficients intellectuels ou physiques et qu'on doit traiter. Déjà à la maternelle, on fixe l'attention des enfants déficients par les jeux, et peu à peu on attire leur attention pour les amener à des conduites plus stables et moins anxieuses.

2. Jeu et société

Jeu : « Divertissement, activité intellectuelle ou gestuelle qui n'a d'autre fin que l'amusement de celui qui s'y livre. »⁴⁵

Le jeu par définition semble échapper à la vie sociale qu'il soit individuel ou collectif, car jouer c'est rester en dehors des contraintes sociales qui régissent la vie sociale ordinaire des individus mis à part les règles du jeu en lui-même. Mais le jeu n'est pas sans rapport avec cette même vie parce qu'on imite souvent les autres. Le jeu existe dans la plupart des cultures. Il nous donne l'occasion de satisfaire notre appétit de divertissement. On se demande alors si le jeu ne fournit pas aux sociologues des explications sur la société et la culture de celle-ci. Et on se demande aussi si la production culturelle des sociétés n'est qu'une suite de jeu? Est-ce que tout, dérive du jeu? Et est-ce que tout, peut devenir jeu?

Seule une classification rigoureuse permet de faire apparaître la part exacte du jeu dans l'intégration de l'individu dans sa société. Ceci est visible dans les œuvres culturelles et dans le principe même de l'engagement de l'artiste dans sa société. Donc, la définition du concept " jeu" qui montre qu'il n'a d'autre fin que l'amusement et le divertissement, est quelque part

⁴⁴ G. Brougere, jeu et éducation, Harmattan, France, P.64

⁴⁵ Grand Dictionnaire Terminologique [en ligne]. Adresse URL : http://www.granddictionnaire.com/fs_global_01.htm

fausse. *"L'idée même que l'on se fait du jeu varie selon les auteurs et les époques, la façon dont on l'utilise et les raisons de cet usage sont également différents."*⁴⁶

A ce titre, on évoque la théorie pascalienne du divertissement. Le jeu permet à l'homme d'éviter l'ennui, et par le jeu même l'homme fait des illusions, il se croit avoir une certaine liberté dans le jeu. Il met d'autre part, des liens entre activité ludique et la distraction joyeuse.

Surtout chez l'enfant, elle est plus expressive. Pour qu'on puisse faire la distinction entre ce qui peut être appelé ludique. Il faut énumérer certains critères spécifiques au jeu. Selon Huizinga⁴⁷, la caractéristique du jeu c'est la liberté; qu'est une action qui émane de l'individu loin des contraintes. Le jeu procure une sensation de fiction chez le joueur, loin de la vie réelle des hommes. Il n'a pas d'intérêt matériel ni d'utilité, il est délimité dans le temps et dans l'espace. Il se déroule le plus souvent selon des règles bien précises. Il suscite la participation d'un groupe de jeu qui accentue l'étrangeté vis-à-vis du monde réel. Quant aux fonctions du jeu, il représente une lutte entre les membres du groupe pour un gain de jeu. La définition de Roger Caillois retient la plupart de ces critères. Mais ce dernier remarque que Huizinga a laissé de côté certains nombre de points: par exemple ceux qui ont un intérêt matériel comme les jeux du hasard et d'argent.

Bien évidemment, les jeux se présentent en une combinaison de plusieurs de ces principes : certains font intervenir à la fois le hasard et la compétition comme le bridge, et d'autres qui unissent le simulacre et le vertige. D'autre part, Roger Caillois fait remarquer que le simulacre et la compétition réglée peuvent créer des formes de culture telles que le sport ou le théâtre. Tandis que le hasard et le vertige ne stimulent pas l'action créatrice mais paralysent au contraire le sujet. Autrement dit, dans la transformation du rapport entre l'individu et le monde, il y a quatre attitudes différentes, puisqu'on peut, d'une part, tenter de modifier le monde par une intervention active dans la compétition ou par une acceptation passive des effets du hasard et, d'autre part, essayer de transformer le sujet par la simulation volontaire d'une autre personne ou par la recherche d'un vertige subi. Encore faudrait-il ajouter que, dans certains cas, le principe de ces diverses catégories du jeu peut être compliqué par des phénomènes de substitution ou d'identification.

⁴⁶ G. Brougere, jeu et éducation, Harmattan, France, P.7

⁴⁷ J. HUIZINGA, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu (Homo ludens, 1938), trad. C. Seresia, Gallimard, 1951.

C'est un concept trop large pour qu'on puisse lui donner une définition générale, la plupart des théoriciens et chercheurs ne sont pas encore d'accord sur le sens exact de la notion." *Le jeu une notion ouverte à des interprétations et surtout des prise en charge nouvelles.*"⁴⁸

3. Définition du jeu

Patrice Louis journaliste et auteur de plusieurs ouvrages, sa passion pour les mots la conduit à décrire la signification que peut prendre le mot jeu:"

S'il ne faut pas se jouer des mots,

Il est hautement conseiller de jouer avec.

Et "jeu" s'y prête volontiers. Né du latin jocus, plaisanterie,

Il n'a besoin d'être long pour en dire beaucoup.

"Jeu" part dans tous les sens.

Activité gratuite, sans enjeu, c'est un amusement,

Un passe-temps pour cours de "récré"-de ces endroits

Où l'on regrette la semaine des quatre jeux...dis.

Physique ou intellectuel il se fait activité de loisir organisée,

Où l'on gagne ou perd-avec enjeu, règle du jeu, hors-jeu même.

Toujours ludique, le jeu se transforme en ses instruments: jeu de cartes, d'échec, de boule, de dominos...des clés-qu'il ne faut perdre.

Le jeu fait des manières quand il désigne une manière:

"Quel jeu!",

"Quelle interprétation!", s'extasie-t-on pour un rôle, un instrument.

Le jeu se fait aussi mouvement. Alors, les muscles jouent comme les pistons. Mais il peut se transformer en défaut quand il est trop lâche-on regrette alors qu'il est du jeu.

Si bref soit-il, le jeu trouve plus court que lui,

*Ce "je" qui est un autre... Et qui est une autre histoire."*⁴⁹

Terme très riche par sa polysémie mais ambigu et difficile à définir, on a longtemps considéré que le jeu fait partie de l'univers enfantin à l'opposé du travail, et qui doit être abandonné à l'âge adulte. On oppose aussi souvent le jeu, activité " non sérieuse", secondaire au travail qui est sérieux, important et utile.

Pour tenter de définir le jeu on essaie de le caractériser par les points suivants:

⁴⁸ ⁴⁸ G. Brougere, jeu et éducation, Harmattan, France, P.64

⁴⁹ Extrait du "*cahier des dix mots du français comme on l'aime*"Ministère de la culture et la communication, Ministère des affaires étrangère français. (Le texte a été fidèlement reproduit)

- Le jeu est une **activité volontaire** qui émane de l'individu lui-même.
- le jeu est **intrinsèquement motivant** et ne dépend d'aucune expérience externe, (le jeu est fait pour jouer).
- le jeu implique un **engagement actif** de l'individu qui s'y livre parfois physique.
- le jeu se distingue des autres comportements par son habilité à "**faire croire**". (C. Frété, 2002, P.12.13)

Les théoriciens actuels considèrent le jeu sous différents angles: certains pensent que le jeu est un moyen de socialisation de l'individu et un outil capable d'améliorer le rendement psychologique de l'enfant, ce qui fait la distinction entre jeu pour enfant et jeu pour adulte. D'autres voient dans le jeu un moyen d'instauration de conflits en désignant clairement les gagnants et les perdants, d'autres encore voient dans le jeu le meilleur moyen de laisser libre cours à l'esprit, à l'imagination et à la création.

Pour le hollandais Huizinga (1951), le jeu est une activité peu sérieuse qui n'existe pas dans la réalité et il n'a d'autre valeur que la recherche du plaisir et le divertissement.

Cependant, cet avis n'est pas celui de tous. Philip Meggs (1992) cite par Catherine Frété, montre que les cartes à jouer au moyen âge ont permis à des citoyens d'apprendre à compter, à reconnaître des symboles et c'est ainsi qu'on peut établir le rapport avec les jeux de langue et on pourrait dire qu'ils permettent de développer les compétences linguistiques des apprenants-joueurs. De cette manière on pourrait considérer que les jeux ne changent pas de fonction mais simplement de forme. (C. Frété, 2002, P.13)

Déjà du point de vue linguistique le mot " jeu" a des significations différentes selon les sociétés. Les anglais distinguent "play " et "game" alors que les français utilisent "jeu" pour toutes les circonstances. Winnicot distingue les jeux de type "play"(ce sont des jeux non structurés par une règle, créatifs exemple: la pâte à modeler, le lego, le dessin etc....alors que les jeux de type "game" (ce sont des jeux qui fonctionnent avec des règles exemple: les jeux de sociétés).

4 .Les attributs du jeu⁵⁰

Différent auteurs étudient le concept du jeu et dégagent les attributs suivants:

- les joueurs (ou le joueur); une personne peut jouer seul, dans ce cas on parle de jeu solitaire, il peut jouer avec d'autres , ce qui confère au jeu le caractère coopératif ou contre d'autres, ce qui confère au jeu le caractère compétitif

⁵⁰ Véronique doré-bluteau, attributs des jeu, Sage et Savie, janvier2005, p.12.13.14.15

- conflit/défi/confrontation et coopération; les conflits sont les obstacles présents dans le jeu qui empêchent les joueurs d'atteindre leurs objectifs, exemple: les échecs, le monopoly, le bridge etc....le conflit peut être vu comme une lutte ou un défi entre les joueurs, ou par exemple dans les jeux solitaire, la confrontation entre le joueur et le hasard; exemples: les jeux de dés et de roulette.

-les règles; c'est le troisième attribut du jeu, c'est l'ensemble des consignes qui spécifient l'étendue et la nature des actions à mener dans un jeu, elles décrivent la relation entre les joueurs et elles peuvent être simples ou complexes. Les travaux de Piaget affirment qu'une modification des règles de jeu par les enfants est le reflet de la bonne compréhension du monde de jeu

- le but prédéterminé; chaque jeu a une fin et la fin peut être une victoire ou une défaite, le jeu éducatif axé sur les apprentissages dont les aspects éducatifs sont souvent cachés et les jeux pédagogiques qui sont axés sur le devoir d'apprendre de manière explicite des participants.

- le caractère artificiel (fantaisie, mystère); le jeu est caractérisé par son aspect artificiel, c'est à dire irréel, c'est en se mettant dans un monde fictif que le joueur atteint la dimension ludique par le jeu.

Eyraud (1998) citant Caillois (1961) affirme que le jeu est à la fois une activité fictive et réelle. Les joueurs s'engagent dans l'imaginaire et le réel en usant de leur imagination et leur créativité. Ils apprennent sur eux mêmes et sur le monde qui les entoure, ils font ressortir leurs qualités. Ils se font apprécier ou alors, ils s'attribuent des qualités.

Par ailleurs, le jeu est un exutoire, il peut créer un monde fantaisiste dans lequel le joueur oublie ses problèmes qui font partie de la réalité ou du monde réel, certains auteurs l'appellent un état de flow. Pour sa part De Grandmont fait la différence entre jeu éducatif et pédagogique.

Le jeu éducatif est un jeu qui favorise l'atteinte des objectifs d'apprentissage d'ordre cognitif, affectif, et psychomoteur. Le jeu à caractère pédagogique génère un apprentissage précis, renforce et vérifie la compétence des joueurs; exemple les mots croisés. Un jeu qui n'est pas utilisé dans un contexte éducatif ni pédagogique est un jeu ludique.

A côté des attributs essentiels, d'autres sont mentionnés dans la littérature du jeu à l'instar de l'interaction qui crée d'abord l'élément social. L'individu se socialise dans son groupe. L'interaction crée aussi le défi actif entre les joueurs, ce qui permet l'engagement des participants au jeu et par conséquent ils se remémorent et utilisent l'information adéquate.

Par ailleurs le jeu procure différents types de plaisir (défi, récompense , répétition, variété, engagement physique et mental, stimulation multi-sensorielle etc...) .Dans un jeu la motivation intrinsèque ou extrinsèque peut survenir et elle n'est pas la conséquence de ces attributs, mais elle en est la cause, D Grandmont affirme que c'est en raison de la tension créée par le besoin viscéral de plaisir et de liberté que le joueur s'engage dans l'activité ludique. Avec l'avènement de l'Internet, des attributs propres à cette technologie sont intégrés. Les jeux asynchrones permettent aux joueurs dispersés à travers le monde et disponibles en tout moment d'entrer en contact et de jouer les uns avec les autres, les forums de discussion et le courriel sont des exemples de communication asynchrone. Les jeux synchrones sont des jeux qui permettent le dialogue entre deux personnes ou entre une personne et un groupe, exemple: les jeux de dialogues des personnes dans les chat room appelé aussi causerie ou clavardage comme disent les Québécois ou "chat". (V. Doré-Bluteau, 2005)

5. Les avantages du jeu⁵¹

Les avantages du jeu pour l'ensemble des chercheurs en pédagogie et en éducation sont très importants. En effet, le jeu favorise le développement cognitif et l'acquisition de nouvelles connaissances .Il favorise aussi le développement des habilités à titre d'exemple, chez les handicapés psychomoteurs le jeu constitue un bon outil thérapeutique.

Par ailleurs, le jeu établit un lien entre la théorie et la pratique et offre un apprentissage en situation car, on a souvent tendance à oublier ce que nous avons appris rapidement et aussi c'est un excellent moyen de révision des connaissances. En situation de jeu, le feed-back est immédiat, le joueur peut vérifier la qualité, de ce qu'il a appris, le feed-back peut venir du joueur lui-même, ou des autres joueurs.

Le jeu propose également un environnement sécuritaire pour l'expérimentation, les jeux réduisent l'anxiété souvent associée à l'apprentissage, le statut de l'erreur est autre, elle n'est pas bannie et elle n'empêche pas de continuer. Le jeu favorise le plaisir d'apprendre et permet la motivation des participants pour un apprentissage actif, c'est-à-dire un apprentissage efficace avec un sens. Ainsi, les joueurs participent volontiers au jeu et mettent en pratique les notions étudiées. Il permet aussi un apprentissage complexe; on peut par exemple apprendre des concepts très abstraits à travers des règles d'utilisation concrètes ou à travers le

⁵¹ Les arguments développés dans ce paragraphe s'inspirent du site de **De Grandmont, Nicole**. (Sans date). *Pédagogie du jeu...philosophie ludique*

stratagème du jeu lui-même. Dans la pratique il favorise le renforcement par exemple, une règle de grammaire est facilement retenue et l'exercice sur cette même règle permet d'engendrer des automatismes dans l'utilisation de la règle qui sera mémorisée.

Il crée des opportunités de discussion, d'échange et de coopération entre les apprenants, il développe les interactions entre les apprenants, ces interactions assurent la cohésion du groupe, et même l'apprenant ne se sent pas gêné de poser une question à un camarade plutôt qu'à un enseignant, un autre pourra expliquer tel ou tel point dans un langage différent de celui d'un enseignant. Et en fin, Le jeu contribue à l'estime personnelle et au développe la créativité.

Remarques:

Certains auteurs reconnaissent des limites quant à l'utilisation des jeux dans un contexte éducatif. Pour certains chercheurs la complexité d'un jeu pose problème et le jeu doit être simple. D'autres estiment qu'il y a une absence totale de relation entre la complexité du jeu et l'apprentissage. Par ailleurs le rôle du meneur de jeu ou l'administrateur de jeu peut être positif dans l'apprentissage. D'autres chercheurs par contre disent qu'il n'a pas d'impact en contexte éducatif. Le temps varie d'un jeu à un autre, les auteurs mentionnent que les jeux de longues durées exigent des récompenses, des défis, des changements de couleurs ou de graphiques pour stimuler et maintenir l'intérêt des joueurs. En plus, les situations du jeu inversent l'ordre habituel de l'apprentissage puisqu'elles offrent la possibilité à un apprenant d'enseigner ou d'être dirigeant d'une équipe. Il y a un balancement entre le centrage sur l'éducateur et le centrage sur l'apprenant. Le joueur dans un premier temps comprend, généralise et utilise la connaissance acquise dans une nouvelle situation et de ce fait le rôle traditionnel de l'enseignant et de l'apprenant, se voit transformé. (V. Doré-Bluteau, 2005, P24.25)

6- Les jeux dans l'apprentissage d'une langue étrangère

Le jeu est une technique d'apprentissage d'une langue étrangère qui doit être incorporé à une méthode globale d'apprentissage utile et non un simple jeu qui fait la figuration en classe sans exploitation. Un bon jeu doit avoir des règles précises, correspondre à une véritable situation de communication, placer l'élève face à un réel problème à résoudre, conduire à une répétition d'un lexique, de structure prévisible et favoriser les interactions directes et autonomes entre les élèves. Grâce à ce type de jeu l'élève construit son autonomie,

il se socialise et il réalise ses propres stratégies de communication, une capacité à se corriger en construisant même un savoir et un savoir faire.

7. préparation pédagogique d'un jeu⁵²

Différentes étapes d'apprentissage dans un jeu sont à signaler :

a) phase spontanée:découverte du matériel

b) connaissance technique:connaissance des consignes, comprendre et apprendre un code.

c) phase créative:recherche d'une autre règle, proposer des variantes de jeu ou créer un code

d) phase de retransmission orale ou écrite des consignes : cette phase correspond à des productions de texte.

Pour la préparation d'un jeu, il est nécessaire de déterminer les objectifs en tenant compte des acquis préalables des élèves et les faire évaluer et en prolongeant le jeu si c'est possible dans une autre thématique.

*Objectifs notionnels:*parcours (trajet effectuer par le joueur dans l'espace)

*Objectifs linguistiques:*grammaire, conjugaison et lexique

*Objectifs communicatifs:*réalisations des actes de parole (Austin et Searle) ; demander, donner des ordres et types d'interactions privilégiés.

Les jeux à objectif linguistique: acquisition d'un lexique, de structures grammaticales (morphosyntaxiques, phonétiques et orthographiques) et de la conjugaison.

Types de jeux:

Sans matériel:les contraires, l'intrus, les mots insolites

Avec matériel : loto de conjugaison, mots croisés, jeu de 7 familles etc....

Les jeux à objectifs communicatifs:réalisation des actes de parole, acquisition d'une compétence de communication et des interactions en classe.

Type de jeu:

Sans matériel: jeu de rôle, jeu de simulation etc....

Avec matériel: le tarot....

⁵² ([http:// clin-intinerante.com](http://clin-intinerante.com) date 21/07/2005).

8 - L'importance des jeux dans l'apprentissage linguistique chez l'enfant

Le jeu constitue un bon outil de développement de l'être humain tout au long de sa vie, les études menées par Piaget⁵³ ont montré le rôle décisif de ce dernier dans le développement de l'intelligence. Dans ce contexte et en raison de notre observation en classe, le jeu apparaît comme un moyen d'apprentissage et de développement de l'enfant et de ses différents langages, il permet à l'enfant de mettre en jeu son corps, sa voix et offre des possibilités de prolongement dans le domaine de la langue écrite. Dans ce dossier, on tentera de vérifier cette hypothèse, à travers d'une part les travaux de chercheurs, pédagogues, psychologues et praticiens et d'autre part les observations dans la classe. On analysera dans deux parties distinctes, les interactions des jeux avec chacun des langages énoncés, le langage corporel, la langue orale puis écrite en tentant d'éclairer ce travail par des pratiques de classes. Il s'agit de jeux que les enfants aiment et pratiquent et que nous tenterons de pratiquer avec eux.

*"Ce qui bloque aujourd'hui c'est la parole, il ne faut donc pas commencer par la parole, les idées mais avec le corps, le corps libre est le premier pas"*⁵⁴

*"La compréhension commence au moment où le corps entre en action"*⁵⁵.

Les jeux dans un contexte d'apprentissage permettent la libération de la parole c'est ce que affirme Peter Brook dans son ouvrage *"le diable c'est la nuit."*⁵⁶

Il s'agit des jeux de mouvement où le corps entre en action, il bouge, ressent, exprime, joue, le plaisir est là. A partir d'une prise de conscience de son propre corps, l'enfant s'ouvre à l'autre pour mieux communiquer, partager, échanger à travers le jeu. Il apprend la concentration

8. a. l'apprentissage par le corps d'abord

A travers les jeux, l'enfant met en mouvement son corps et à force de jouer il parvient à le maîtriser et grâce à ce corps il ressent, il perçoit les objets avec lesquels il joue, c'est avec ce corps qu'il apprend par un vécu, ce corps permet à l'enfant d'avoir confiance en lui, d'oser et de consolider sa relation avec l'espace environnant. Dans cet ordre d'idées Christiane Page

⁵³ PIAGET, J la psychologie de l'enfant. Paris : PUF (Que sais-je? 369).1966

⁵⁴ S. coulomb interaction entre le jeu théâtral et l'apprentissage des langages corporel, verbal et écrit, P.10

¹⁸ Idem, P.10

⁵⁶ Ibid, P.8

affirme que le corps "est lieu d'impression et d'expression, lieu de croisement du sens, de l'imagination, des pensées, du mouvement, de l'émotion, lieu d'histoire et de mémoire, d'interface avec les autres et le monde environnant, le corps est un tout logique et cohérent.

⁵⁷

En jouant, l'enfant apprend à s'affirmer et à avoir confiance en lui et peu à peu il construit l'image et la représentation de lui-même. Cette image que l'enfant construit est propre à chacun et elle est le résultat des données biologiques, affectives et émotionnelles. En grandissant l'enfant modifie sa relation à l'espace et son rapport même aux jeux, il passe d'un espace à un autre. En jouant l'enfant intègre par un vécu la notion du temps, il mesure si un jeu est court ou trop long.

8. b. Le jeu est un moyen d'expression et de communication aussi.

L'expression par définition est l'action d'exprimer quelque chose par la parole ce sont les signes extérieurs qui traduisent un sentiment, un bien être. *La communication* quant à elle, traduit le fait de communiquer et de transmettre quelque chose et d'être en rapport avec autrui par le langage. C'est aussi un échange verbal entre un locuteur et un interlocuteur. Le jeu est comme nous l'avons dit un bon outil d'expression et de communication au même titre que l'écriture. L'expression peut être abordé sur trois angles. D'abord à travers son contenu. Grâce aux jeux d'imagination l'enfant peut exprimer une pensée, une imagination ou une émotion. Ensuite à travers la manière de s'exprimer, l'enfant peut utiliser sa voix, son corps ou la parole. Cette dernière peut être spontanée ou structurée individuellement ou collectivement. Enfin le pourquoi de l'expression dans la mesure où tout être a besoin de s'exprimer et c'est un bon outil contre la violence. La communication en tant qu'échange verbal entre un locuteur et un interlocuteur, est pour les deux parties une prise de conscience de l'autre, celui ou ceux avec qui on joue. Elle nécessite une grande capacité d'écouter, de regarder, de sentir les autres afin d'établir un retour, elle exige un émetteur et un récepteur. Les jeux constituent un bon prétexte pour une prise de parole et pour l'échange verbal en général, pour cela un travail sur les développements des aptitudes sensorielles et intellectuelles est très intéressant, Exemple: le maître peut proposer le jeu du guide et de l'aveugle ou les jeux d'observations, de toucher, d'écoute, d'odorat...

⁵⁷C. Page, *Historique du jeu dramatique*, UFR De Lettre et Arts d'Arras, 2004.

La communication qu'on cherche à atteindre est une communication intentionnelle et consciente. On peut utiliser les facteurs de la communication non verbale énumérés par Goffman (La vocalité, les facteurs kinésiques, ou mouvement du corps, les facteurs proxémiques, les comportements tactiles, la présentation de soi, la perception du temps et de la durée) pour réussir une communication verbale. Un travail sur ces divers facteurs de la communication non-verbale est très intéressant surtout dans les jeux en général et les jeux communicatifs en particulier. Le jeu est un espace de fiction c'est-à-dire un espace symbolique qui se situe entre l'imaginaire et le réel l'enfant en jouant dans cet espace développe des compétences de communication. Mais en jouant aussi il est nécessaire de respecter des règles de jeu : des règles d'écoute, il ne faut pas parler tous ensemble par exemple,...

Jouer nécessite également un air de jeu qui soit respectueux, il faut créer un climat de confiance entre les élèves et le maître et les élèves entre eux, certains comportements doivent être évités se moquer de quelqu'un, porter un jugement sur quelqu'un ou sur soi-même, parler quand les autres jouent, le respect mutuel est la clef de réussite de toutes les entreprises de jeu. (S. Coulomb, 2000, P13.14.15)

8. c. L'imaginaire chez les enfants:

"Hors la logique ou la raison, l'imaginaire réfère à quelque chose de profond qui joue un rôle décisif dans le fonctionnement de la pensée. "58

L'imaginaire est la faculté que l'esprit possède pour produire des images. Ces images peuvent être inventées par l'enfant lui-même et elles sont souvent liées à sa perception du monde extérieur. Le jeu constitue un bon outil pour le développement de l'imaginaire des enfants, il leur permet de dissiper leur angoisse, *l'existence est ailleurs*⁵⁹ comme dit André Breton. Pour Piaget l'imaginaire précède le verbal et il est nécessaire au développement des facultés intellectuelles des enfants. (S. Coulomb, 2000, P.16)

9. Le point de vue des Instructions officielles (IO).

L'école a longtemps ignoré l'utilisation des jeux comme support pour l'apprentissage de la langue en particulier le français langue étrangère. C'est en 2005, que les IO proposent pour la première fois des jeux mais donnent peu de précision sur leur utilisation à l'école.

⁵⁸ Sylvie Mutet, Simulation globale et formation des enseignants, GNV Günter Narrverlag Tübingen, 2003 P.26

⁵⁹ Dictionnaire électronique Larousse expression 2002

Les jeux sont des outils fantastiques pour l'éducation, ils mettent en jeu les compétences communicatives des participants à ce propos Marie Cécile Leblanc cite Dufeu (1999:115) dans son ouvrage "*jeu de rôle et engagement*". Ce dernier affirme : "*Au lieu d'apprendre pour ensuite communiquer, les participants acquièrent directement la langue étrangère en communiquant. Ils accèdent à la langue étrangère de manière personnalisée de sorte qu'ils peuvent se sentir concernés par ce qu'ils disent. Ils deviennent auteurs et architectes de leur langue, responsables de leur parole et coresponsables de leur apprentissage.*"⁶⁰

Autant de qualités que l'enfant peut acquérir à travers les jeux. En effet le jeune apprenant pourra trouver une aisance corporelle, une maîtrise des mouvement et des gestes. il coopère , écoute respecte l'autre joue avec lui , improvise, développe sa créativité donne son avis, affirme ses choix .en proposant des jeux l'enfant émet des hypothèses et fait des choix à travers le désir de connaître et l'envie d'apprendre. L'apprenant développe sa capacité d'observation, se concentre sur les activités proposées, agit et mémorise. Il devient aussi méthodologique. Tout cela grâce aux jeux. (S. Coulomb, 2000, P.8.9)

Conclusion

Les jeux répondent donc parfaitement aux objectifs de l'école à travers les différents éléments que nous allons étudier. Ils mettent en jeu le corps de l'enfant, l'espace, le temps, aident à la construction de soi, ils sont le lieu d'expression, de communication, d'imagination et de créativité.

⁶⁰ Marie Cécile .Leblanc, *jeu de rôle et engagement*, L'harmattan, 2002

DEUXIEME PARTIE
METHODOLOGIE ET PRATIQUE

CHAPITRE I
METHODOLOGIE

1. Méthodologie

"A chaque étape, on devrait permettre à l'enfant de vivre des expériences authentiques ; il ne faudrait jamais séparer les épines des roses"⁶¹. Ellen Key

1. 1. Corpus et plan expérimental

a. Description du corpus 1

Contrairement à l'idée préconçue concernant le niveau des apprenants du français langue étrangère au primaire, notre corpus fait partie des exceptions à la règle. En effet, issu d'un milieu favorisé "intellectuellement parlant", ce corpus a le mérite d'être au dessus de la moyenne. La majorité des élèves parle couramment le français. C'est ce qui fait l'intérêt de ce corpus, notamment avec la présence d'un questionnaire destiné aux apprenants. A plusieurs reprises l'école ciblée (objet de notre étude) a enregistré un taux de réussite de 100 % à l'examen de 6ème année avec des notes satisfaisantes en français langue étrangère, cela est dû à notre avis au niveau intellectuel des parents d'élèves. En effet le quartier où résident les élèves se trouve être occupé en majorité par des enseignants universitaires. Ce qui laisse supposer que ces enfants ne sont pas livrés à eux même en matière de suivi scolaire. Notre public se compose de 31 élèves dont l'âge varie entre 9 et 10 ans. Il s'agit de leur troisième année d'apprentissage du français langue étrangère. Etant donné qu'ils sont en 4ème année primaire et sachant qu'ils ont débuté l'étude du français en 2ème année primaire. Ces derniers appartiennent à l'école primaire Arfa Mohamed (circonscription F4, commune de Constantine). Notre objectif est précis dès le départ. Essayer une démarche d'enseignement pour ensuite (après observation) analyser les résultats. Il s'agit en premier lieu d'une série de leçons sous forme d'activités ludiques qui oblige l'élève à produire des énoncés oraux ou écrits. Nous avons réalisé ce travail durant le mois de novembre de l'année scolaire 2006/2007. Le questionnaire destiné à ces mêmes élèves, dans une deuxième étape a fait figure d'outil de vérification quant à la pertinence de notre démarche.

b. Description du corpus 2

Avec l'accord de Monsieur l'inspecteur chargé de la circonscription F4, nous avons pu recueillir 55 exemplaires dûment remplis (questionnaire destiné aux enseignants). Le public

⁶¹ ELLEN KEY. Citée dans le mémoire de **BENDIHA Djamel**, *l'utilisation de la bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage du fle, cas des de la 5ème année fondamentale de l'école Sakina Bent El Hocine Batna 20005.*

ciblé se compose de 53 personnes (de 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.

1.2. Lieu d'expérimentation

Après avoir fait une demande auprès des institutions concernées on a pu accéder à l'école ciblée sise commune de Constantine et ce, avec le soutien de M.l'inspecteur de français chargé de la circonscription objet de notre étude. On a pu ainsi joindre l'utile à l'agréable en passant des moments chaleureux avec la maîtresse et ses élèves.

Donc, après Plusieurs jours en compagnie de l'enseignante et ses élèves, nous avons essayé de rassembler le maximum d'informations sur le groupe d'expérimentation et pour cela nous avons pu approcher notre groupe classe en assistant à des séances de langue française. Nous nous sommes entretenus avec les enseignants de différents niveaux sur les problèmes qui entravent l'enseignement du FLE. Nous avons pu observer notre groupe et ses comportements face à cet apprentissage, et enfin nous avons choisi le groupe-classe avec qui nous allons travailler.

Ensuite nous avons adressé un questionnaire au groupe classe pour recueillir les avis des élèves sur la méthode proposée. Par ailleurs le questionnaire est expliqué par l'enseignante tout en accordant le temps nécessaire aux élèves pour répondre aux questions.

Enfin un deuxième questionnaire est adressé aux enseignants lors de la journée pédagogique organisée par M. l'inspecteur pour l'évaluation du premier trimestre de sa circonscription, et pendant cette journée nous avons eu l'occasion de nous entretenir une deuxième fois avec les enseignants de toute la circonscription et de collecter le maximum de données.

1.3 L'échantillonnage

Nous n'avons pas fait de sélection, nous avons travaillé avec l'ensemble de la classe de 4eme année. Et à l'aide d'un questionnaire nous avons pu vérifier les motivations du groupe – classe

après avoir procédé à l'expérimentation de notre méthode et cela sans perturber le programme de la tutelle.

1.4. Programmation

Nous avons décidé de faire introduire des jeux qui ont une relation avec les prés requis de notre groupe, tout en suivant son évolution, pour cela on disposait d'une heure de temps pour chaque jeu. En accord avec la maîtresse, nous avons pu travailler pendant l'horaire normal. A chaque fois le temps pris était celui réservé à l'oral. Néanmoins, une trace écrite devait être laissée à la fin de chaque séance. Cela été bénéfique étant donné que nous avons pu compléter notre travail en ayant recours à l'écrit à plusieurs reprises.

1.5. Le groupe expérimental

A l'occasion d'une réunion avec le groupe nous avons exposé notre objectif et ce que nous souhaitons réaliser avec eux, les élèves étaient très contents, ils étaient excités à l'idée de faire l'expérience sur le champ.

1.6. Le choix des jeux

Avec la collaboration de monsieur l'inspecteur et de l'enseignante, nous avons pu nous mettre d'accord sur un ensemble de jeux que nous avons pu pratiquer avec notre groupe d'expérimentation tout en respectant le niveau et les besoins de ce dernier.

1.7. L'itinéraire

Pour notre expérimentation nous avons proposé d'utiliser un jeu chaque semaine, et nous disposions d'une heure de temps pour chaque séance, nous avons choisi la fin de la semaine pour ne pas perturber le programme de la tutelle.

1.8. Le matériel utilisé

Pour le matériel, nous avons utilisé les outils pédagogiques disponibles dans la classe.

1.9 Les ateliers

Nous avons utilisé l'espace de la classe, les groupes sont répartis en fonction des jeux présentés.

1.10. L'évaluation

Nous n'avons pas proposé des épreuves d'évaluation. Néanmoins, lors de l'exploitation du premier jeu, il nous a semblé utile de recourir à une évaluation écrite afin de mieux vérifier les acquis des apprenants.

CHAPITRE II
EXPLOITATION DES JEUX
EN CLASSE DU FLE

1. Grille d'analyse et d'évaluation d'une activité ludique (oral, écrit) en classe de FLE⁶²

Cette grille a pour objectif d'évaluer une production (écrite, orale) réalisée par des élèves en classe de FLE. Il s'agit de mettre en relation nos objectifs avec les applications proposées (les activités ludiques.)

1.1. activités proposées

<u>Intitulé du jeu</u>	
<u>Consigne</u>	
<u>Public ciblé</u>	
<u>objectifs</u>	
<u>Evaluation</u>	

1.2. Types et procédés d'activités

oral	Compréhension (questions-réponses, lecture à voix haute/basse, exercices de repérage, QCM, vrai-faux...)
	Expression (questions-réponses, répétition, paraphrases, résumé, dramatisation, jeu de rôles...)
phonétique	écoute, repérage, explications, correction, etc.
écrit	Compréhension (stratégie globale; stratégie analytique.)
	Expression (exercices de substitution, de transformation, de transposition, phrases à compléter, exercices avec contrainte grammaticale ou lexicale, rédaction, dissertation, argumentation, récit...)

⁶² Inspiré de la grille d'analyse des manuels/ensembles pédagogiques de FLE (2001) Javier Suso López. Université de Granada <http://www.ugr.es/~jsuso>

1.3. Dynamique interne des activités d'enseignement/apprentissage

typologie générale des activités d'enseignement	schéma classique (présentation/mémorisation/exploitation)
	schéma dynamique, créatif, non-répétitif
typologie générale des activités d'apprentissage	proposition d'une matrice modélisante + réutilisation (microdialogue à transformer/imiter),
	sollicitation/stimulation d'une plus grande créativité/imagination (à partir d'un canevas plus ouvert: BD muettes, récit à compléter, schéma + général...)
	débouchant sur une autonomie de l'élève (savoir apprendre)
Démarche pour saisir le sens (compréhension)	traduction
	sans traduction: induction à partir des gestes, mimique, co-texte
	explication: déduction
Démarche pour enseigner/ apprendre le lexique	répétitive, mémorisatrice
	par une mise en situation de pratique créative

Degré de cohérence avec les principes psycholinguistiques

1.4. Commentaires (ou analyses)

2. Exploitation des activités ludiques

2.1 1^{ère} activité

Intitulé du jeu	Jeu des milles saveurs
Consigne	Devine les aliments d'après leur goût
Public ciblé	Une classe de FLE, 4 ^{ème} année primaire ,31 élèves
Objectif	Connaître les goûts des aliments (salé, sucré, acide, amer...)
Evaluation	Exercice écrit

C'est un jeu extrait du livre de français de 4eme année primaire, projet 1 séquence 3 page 26, que nous avons exploité avec notre groupe-classe, pour ne pas trop perturber le déroulement normal du programme.

2.1.1 Exploitations du premier jeu " Jeu des mille saveurs"

Pour créer une atmosphère de détente dans la classe nous avons préféré commencer par une chanson afin de les préparer aux jeux que nous avons élaborés. Avant de commencer ce jeu de l'oral nous avons voulu faire un travail d'échauffement de la voix, ces moments sont très importants avant une chanson ou une récitation.

Au départ les élèves ont tendance à rire pendant les moments d'échauffement vocal par la suite ils se sont habitués à ce genre d'exercice : utiliser la voix pour jouer, très vite ces moments deviennent plaisir, imagination et créativité." *c'est plutôt, parce que grandir et se développer, apprendre ou connaître, implique de s'émanciper, de reculer pour mieux ((sauter)) (les difficultés), de traverser des tunnels, de découvrir l'abîme de sa propre ignorance, que nous allons rencontrer le rire humeur des les premiers pas du petit d'homme sur cette terre ou nous vivons dans cette école ou nous enseignons.*"⁶³

Ce jeu procure la confiance en soi, il aide les élèves à prendre la parole plus facilement.

Après cet exercice la maîtresse a fait un prolongement à ce travail en proposant une chanson aux élèves qu'elle avait travaillé l'année passée.

Nous avons fait chanter les élèves une chansons originaire du canada, l'intitulé de cette chanson est " *il était un petit navire*"

⁶³ Hugues Lethierry, "savoir(s) en Rire", de Boeck université, 1997, P.20

Il était un petit navire

Il était un petit navire

Il était un petit navire

Qui n'avait ja-ja-jamais navigué

Qui n'avait ja-ja-jamais navigué

Ohé, ohé...

Ohé, ohé Matelot

Matelot navigue sur les flots

Ohé, ohé Matelot

Matelot navigue sur les flots

Il entreprit un long voyage

Il entreprit un long voyage

Sur mer Mé-Mé-Méditerranée

Sur la mer Mé-Mé-Méditerranée

REFRAIN : Ohé, ohé...

Au bout de cinq à six semaines (bis)

Les vivres vin-vin-vinrent à manquer (bis)

REFRAIN

Et l'on tira la courte paille (bis)

Pour savoir qui-qui-qui serait mangé (bis)

REFRAIN

Le sort tomba sur le plus jeune (bis)

Bien qu'il ne fut-fut-fut pas très épais (bis)

REFRAIN

On cherche alors à quelle sauce (bis)

Le pauvre enfant-fant-fant, sera mangé (bis)

REFRAIN

L'un voulait qu'on le mit à frire (bis)

L'autre voulait-lait-lait, le fricasser (bis)

REFRAIN

Pendant qu'ainsi on délibère (bis)

Il monte en haut-haut-haut, du grand hunier (bis)

REFRAIN

Il fit au ciel une prière (bis)

Interrogeant-geant-geant l'immensité (bis)

REFRAIN

Mais regardant la mer entière (bis)

Il vit les flots-flots-flots, de tous cotés (bis)

REFRAIN

Oh sainte Vierge, oh ma patronne (bis)

Cria le pau-pau-pauvre infortuné (bis)

REFRAIN

Si j'ai péché, vite pardonne (bis)

Empêche-les-les-les de me manger (bis)

REFRAIN

Au même instant un grand miracle (bis)

Pour l'enfant fut, fut, fut réalisé (bis)

REFRAIN

Des p'tits poissons dans le navire (bis)

Sautèrent par-par-par, et par milliers (bis)

REFRAIN

On les prit, on les mit à frire (bis)

Le jeune mou-mou-mousse fut sauvé (bis)

REFRAIN

Si cette histoire vous amuse, (bis)

Nous allons la-la-la recommencer (bis)

REFRAIN

Un exercice de mémorisation et d'intonation, cet exercice a ouvert la porte à la musique des mots, aux images mentales et aux voyages dans l'émotion. C'est une merveilleuse source d'inspirationPour jouer de, pour jouer avec les mots.

La maîtrise des techniques de la voix et de l'oralité a permis aux apprenants de développer des conduites discursives.

Nombre de joueurs: nous avons travaillé avec l'ensemble des élèves présents ce jour là.

Matériel:

-un bandeau

-des petites quantités d'aliments (salés, amers, piquants, acides)

But: les yeux bandés, le joueur doit deviner les aliment d'après le goût

Objectifs

Connaître les goûts des aliments, les organes de sens par exemple et saisir aussi le lexique de ce qu'est la vue, le toucher, le goût, l'odorat et l'ouïe.

Élire le champion des mille saveurs et mobiliser les ressources lexicales et grammaticales des élèves.

Déroulement du jeu des milles saveurs

Disposer les aliments sur la table, bander les yeux du joueur et le jeu commence : le joueur goûte un aliment et nomme chaque aliment en citant le goût: salé, sucré, acide, amer, piquant...

Il marque un point à chaque fois qu'il trouve la bonne réponse.

Attention!le joueur n'a le droit qu'a une seule erreur.

A tour de rôle, chaque joueur a les yeux bandés.

Analyse des productions orales et écrites

L'analyse des productions des élèves nous a permis de constater une amélioration des prononciations du français des élèves, ils s'auto corrigeaient et se corrigeaient entre eux.

Exemple: le goût: pour le bonbon certains élèves se contentent de prononcer le mots sucre, d'autres réagissent et ils font corriger leur camarade en insistant sur l'accent à la fin du mot sucré.

Evaluation écrite

L'enseignante a proposé l'exercice suivant:

-coche la bonne réponse?

	sucré	Salé
Des frites		
du miel		
Une pizza		
Un gâteau		

28 réponses ont été obtenues

Nombre d'élèves avec 100% de réponses justes	%	Nombre d'élèves avec une seule réponse fausse	%	Nombre d'élèves avec Deux réponses fausses	%	Nombre d'élèves avec Trois réponses fausses	%	Nombre d'élèves avec Quatre réponses fausses	%
23	82.14	2	7.14	2	7.14	1	3.57	0	0

La majorité (des élèves) a répondu correctement, ce qui nous a permis de contrôler les acquis des élèves et montrer qu'ils ont bien assimilé le lexique des goûts des aliments.

Commentaire

Cette activité est à dominante orale, l'élève doit d'abord comprendre la consigne avant d'assimiler complètement le jeu. Cela devient facile avec la présence des aliments disposés sur une table. La maîtresse pour se faire comprendre va faire appel à des gestes et mimiques. Si nous devons classer cette activité d'enseignement, nous dirons que c'est un schéma plutôt dynamique. L'élève est sollicité, c'est son imagination et sa créativité qui entre en jeu.

2.2 2^{ème} activité

Intitulé du jeu	Le jeu des pavillons
Consigne	Nommer les motifs et les couleurs de chaque pavillon décrire oralement celui qui te plaît
Public ciblé	Le même public de la 1 ^{er} activité
objectif	Communiquer au moyen d'éléments verbaux et non verbaux

2.2.1 Exploitation du 2^{ème} jeu "le jeu des pavillons"

C'est un jeu oral extrait du manuel projet 2 séquence 4 pages 70. Cette activité a été réalisée en classe avec la collaboration de la maîtresse. Dans ce jeu il s'agit d'utiliser le code des pavillons pour communiquer. Pour les motiver nous leur avons dit que les marins de tous les pays communiquaient par le code des pavillons et chaque lettre de l'alphabet est représentée par un pavillon.

Les consignes

On a retenu les consignes qui se trouvent dans le manuel qui sont les suivantes: - nommer les couleurs et les motifs de chaque pavillon et décrire oralement ce qui vous plaît en plus de ces consignes nous avons ajouté une autre. Ainsi, les élèves ont été invités à produire un petit dialogue à l'aide du code des pavillons.

Le but de ce jeu était de combiner l'oral et l'écrit, avant cette étape les élèves étaient amenés à produire d'abord le dialogue par écrit avant de le transcrire en code des pavillons.

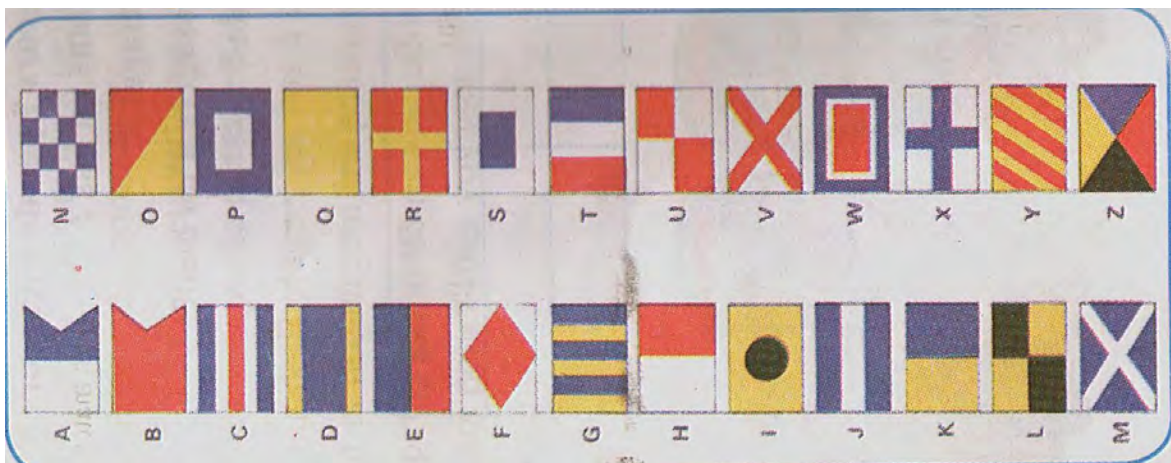
Objectif

L'objectif de ce jeu est de communiquer au moyen d'éléments verbaux et non verbaux et reproduire des énoncés en respectant la liaison et l'enchaînement des mots et en employant les signes de ponctuation.

Déroulement de l'activité

Une atmosphère agréable s'est installée en classe du moment qu'il s'agissait de confectionner des pavillons en utilisant du papier et des crayons de couleurs. Après la production écrite de petits énoncés (petites phrases, des mots) par les élèves, chacun a entrepris de réaliser les pavillons qui vont avec les mots qu'il a choisis.

La liste des pavillons:



Exemple des productions écrites:

La production des élèves était variée et multiple en voici quelques unes:

- Où va-tu?	Le lion
- A l'école.	Le renard
- Bon voyage	Le lézard
- Au revoir	La souris

- SOS	
- Bonjour	

En plus de ces productions et bien d'autres les élèves se sont amusés à transcrire leurs prénoms en code des pavillons.

Evaluation

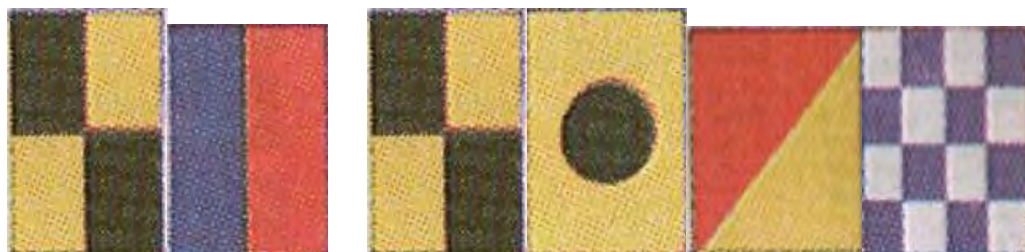
Exemples de production:



Où va tu ?

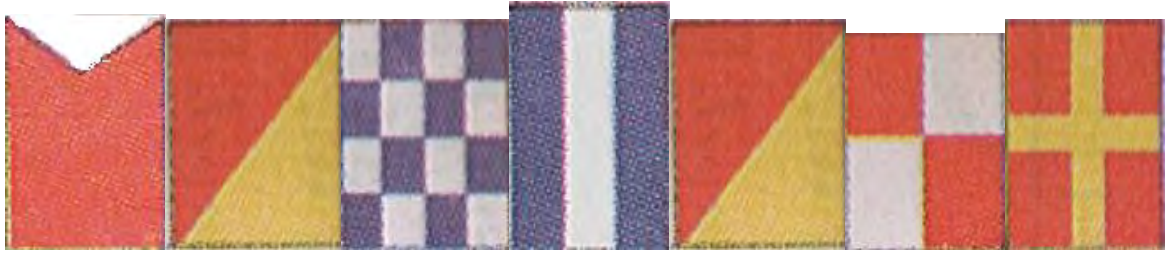


À l'école



Le

lion



Bonjour



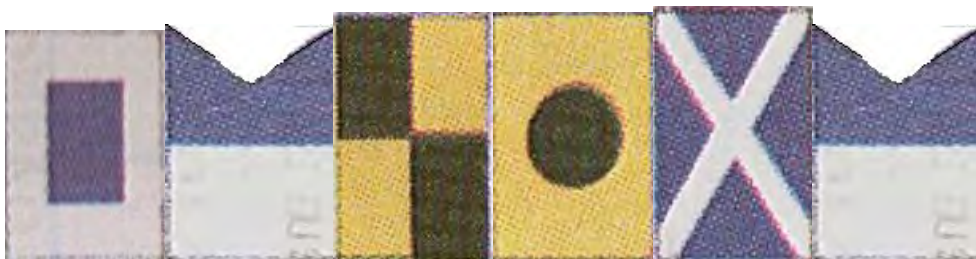
Au



revoir



IMED



SALIMA

Commentaire :

Il est sûr que suite à cette activité tous les élèves ont appris à écrire leurs prénoms correctement. Une grande motivation les animait ainsi qu'une concurrence à qui mieux-mieux.

Cette activité a permis aussi à la maîtresse de vérifier l'assimilation ou non d'autres faits de langues, étudiés par les élèves auparavant. Les noms des animaux ont été écrits correctement, sachant que le projet1 avait comme thématique *le monde des animaux*.

Les mots, (renard, souris, lézard) ont été écrit sans l'omission de la dernière lettre ce qui prouve bien l'assimilation de la leçon d'orthographe intitulée "*lettres muettes*"manuel pages 27.

Les expressions (Bon voyage, Au revoir) sont aussi connues de la part des élèves, puisque elles étaient étudiées lors du projet2 qui tournait autour du thème de voyage.

En résumé, nos objectifs ont été atteints et en introduisant la nouvelle consigne on a pu vérifier les acquis des élèves. Cette activité est aussi à dominante orale, mais l'écrit est aussi là pour plus de compréhension et même de plaisir. La dynamique interne de l'activité est des plus favorables. Le schéma est créatif. Grâce aux images coloriées, les élèves ont laissé libre cours à leur imagination sans aucune traduction et par une mise en situation d'une pratique créative, les élèves ont pu enrichir leur lexique.

3^{ème} activité

Intitulé du jeu	Jeu des sept erreurs
Consigne	Comparé les deux dessins et relevé 7 erreurs
Public ciblé	Même public
objectif	Développement des compétences communicatives des élèves
Evalution	Evaluer la qualité des productions orales des élèves

2.3.1 Exploitation du 3^{ème} jeux (visuel) " Jeu des sept erreurs"

On a proposé ce jeu à notre groupe-classe, c'est un jeu qui nous a été facile à réaliser.

Matériel:

Nous avons demandé à notre groupe de nous ramener le journal : le quotidien d'Oran où dans une page de détente on trouve le dessin du caricaturiste Benatia.

Après avoir tiré plusieurs exemplaires, le dessin a été distribué aux élèves.



Objectif:

Viser une pratique individuelle, c'est le développement des compétences visuelles de chaque élève en marquant d'une croix les erreurs repérées, et une pratique collective, c'est la création des situations langagières et le développement des compétences communicatives de tous les élèves.

Déroulement

Ce jeu consiste à repérer dans la copie du dessin sept différences par rapport au dessin original qui est confronté.

Evaluation :

*" Les jeux d'observation peuvent aider les jeunes enfants à avoir les choix qui s'offrent à eux. Ils peuvent aussi aider les enfant à se sentir à l'aise dans un nouvel environnement ou à comprendre un changement dans un des coins d'activités."*⁶⁴ . Ce jeu permet d'engendrer des actes de parole de type :

Présence ou absence ("il y a.....", "il n'y a pas.... "Où "il n'y a plus.....", il manque.....).

Comparaison ("plus grand que....", "moins grand que")

Et de changement (il était noir maintenant il est blanc etc.....)

L'image aide les apprenants à utiliser la parole et s'intégrer dans le groupe-classe et par la suite dans la société, elle permet de travailler le code à plusieurs niveaux par exemple au niveau du vocabulaire, elle permet d'établir le lien entre le signifiant et le signifié ou au niveau syntaxique l'utilisation des pronoms relatifs. Ce jeu nous a permis de créer un climat de confiance, il a permis aussi aux participants de communiquer entre eux, on apprend les uns avec les autres, mais aussi les uns par rapport aux autres.

⁶⁴ M. Hohmann, et al, le plaisir d'apprendre, De Boeck éducation, P .161

Commentaire :

Cette activité est à dominante orale. Après un exercice de questions/ réponses entre la maîtresse et les élèves et sans traduction, le jeu a été assimilé et les propositions furent de partout. Motivés par le dessin, les élèves ont fait preuve d'une très grande créativité. Le schéma a été dynamique et non répétitif.

2.4 4^{ème} activité

Intitulé du jeu	Jeu d'improvisation
Consigne du jeu	A partir d'un poster accroché au mur imagine une histoire
Public ciblé	Le même public (Le groupe –classe)
Objectif	Produire un court texte en combinant image et imagination
Evaluation	Evaluer le texte écrit par l'élève

2.4.1 Exploitation du Jeu d'improvisation :

Matériel:

Improvisation sur le thème du conte à partir d'un poster accroché au mur de la classe

Objectifs

Sur la base d'un poster accroché au mur de la classe, les élèves ont été invités à improviser un conte et mettre leurs paroles en jeu. Le conte un thème déjà traité avec les élèves l'année précédente en projet 5 séquence 1 à partir d'une lecture du conte qui s'intitule **Laurianne et le petit chaperon rouge** mais encore actualisé en début d'année sous forme de révision.

Les élèves devaient identifier les caractéristiques des personnages: personnages imaginaires, animaux qui parlent, objets et actions magiques. Ensuite lors de la révision, ils ont procédé au repérage de la trame narrative : au début il y a la présentation des personnages, le lieu et le

moment, puis les actions et les événements qui se sont produit, problème et solution envisageable. Enfin, à la fin ce qui avait changé. Partant de ces apprentissages déjà acquis, la maîtresse a proposé un canevas d'improvisation qu'elle a transcrit au tableau. (Il était une fois un/une ..., il était..., un jour il ..., qui..., et...). Notre objectif est de faire vivre la langue de façon dynamique et réelle. Il est aussi question de libérer les esprits des élèves des contraintes du milieu scolaire toute en suscitant chez eux l'envie d'écrire en français langue étrangère.

A la fin nous avons fait un prolongement pour favoriser l'intégration des élèves timides dans le groupe.

Consigne:

Il a été demandé aux élèves d'imaginer une histoire qui se déroule entre les ours qui se trouvent sur le poster en respectant le canevas.

Photos 1 du poster

Improvisation de Malek



Photos 1 du poster

Improvisation de Malek

exclusivement

Il était une fois une famille d'ours
qui habitait une grotte dans
les bois.

Elle se est constituée des parents
des parents et de 4 petits. un jour
les chasseurs réussirent à chasser
les parents et leurs petits ont
resté seul mais les deux grands
ours fille et garçon ont essayé
de se occuper et donner le bonheur

aux petits et de remplacer les parents

Improvisation de Sa lima

une histoire imaginaire Jeudi 30 Novembre 2006

La famille du l'ours

Il y eut une fois une famille des l'ours de la buche qui contient : la mère, le père et la petite, dans un jour les parents meurent et la petite reste de vivre toute seule dans la maison, pour casser la routine dans sa vie elle fait ses joués des frères, les joués sont des petits l'ours, par ce que sont amis c'est une magicienne, la petite l'ours demande elle pour

réimagines ses jouéts en des vrais l'ours,

la magicienne donner elle une baton avec

une jaune étoile q'on elle touche ses

jouéts par cette baton ils transfère

des vrais l'ours, la petite l'ours réalisé

sa révelle, et vie avec cette nouveau

famille on heureuse.

Improvisation de Imed

Les ours

- Il était une fois une famille d'ours qui vivaient au bord de la rivière.
- Un jour les deux petits ours sortirent de la maison pour jouer à la balançoire et leur parents surveillaient
- quelle belle famille

Analyse

"L'écriture jouit d'une place privilégiée dans l'enseignement outil et objet d'apprentissage, instrument de contrôle et d'évaluation, de ces apprentissages nous n'en serions qu'aux balbutiements d'une véritable didactique de l'écriture".⁶⁵

Nous ne citons que ces trois improvisations, elles sont mêmes produites en classe et les élèves ont la possibilité d'enrichir leurs textes. Cette étape de travail peut nous amener à un perfectionnement du texte d'origine à travers une réécriture avec l'ensemble des élèves.

Ces réalisations ont permis aux élèves de s'exprimer et de créer grâce à leurs imaginations. Ils ont intégrés leurs émotions, les conflits, les événements et la résolution des problèmes, la trame narrative est respectée.

Exemple la production de Malek est très riche au début il y a un souci de mettre en scène ses personnages *"Elles s'est constituée des parents et des parents et deux petits"* puis les faire vivre un grand problème *"un jour les chasseurs réussit de chasser les parents ours leurs petits ont resté seul."*

Et résolution du conflit par l'intervention des ours aînés *"ont essayé de s'occuper et donner le bonheur aux petits et de remplacer ses parents."*

Donc l'improvisation peut être le point de départ d'un travail d'écriture, le conte a une structure assez simple et précise, les enfants en général aiment les personnages qui utilisent la magie exemple la production de Salima *"la magicienne donner elle une baguette avec une étoile qu'on elle touche ses jouets par cette baguette transfère des vrais ours."*

Situation finale permet de mettre en évidence l'achèvement et la clôture de l'histoire *"la petite ours, réalisé sa révélation, et vit avec cette nouvelle famille on heureuse."*

Un travail de réécriture est engagé avec l'ensemble du groupe –classe, notre choix s'est porté sur la production de Salima, ce travail a donné le texte suivant:

Il était une fois une famille d'ours qui se compose de la mère, du père et de la petite. Un jour, les parents meurent et la petite se trouve toute seule dans la maison. Pour créer une nouvelle famille elle pense transformer ses peluches en de réelles créatures pour qu'elles deviennent ses frères et sœurs. Pour cela elle fait appel à son amie la magicienne qui lui donne une baguette magique pour transformer ses jouets en créatures réelles. Au moment où elle touche les peluches avec sa baguette magique elle les transforme en de vrais ours, la petite réalise son rêve et vit heureuse avec sa nouvelle famille.

⁶⁵ Cristine Barré De Miniac, *Vers une didactique de l'écriture : pour une approche pluridisciplinaire*, De Boeck Université, 1996, P170

La réécriture de l'histoire a permis aux élèves de prendre conscience des erreurs, et du fait que leur travail nécessite une correction, une transformation et une amélioration pour plus de cohérence. Donc, écrire c'est un acte proche de l'improvisation, c'est exprimer par un langage, une pensée en respectant des règles (écriture ou jeu), s'exercer à l'un permet d'enrichir l'autre, donc improviser c'est oser écrire.

Commentaire :

Cette activité combine l'oral et l'écrit. En plus d'être un excellent exercice de l'expression libre, cette activité a donné l'occasion aux élèves, de traduire leurs paroles en textes écrits. C'est là que réside la magie de ce jeu d'improvisation. Aucun effort n'a été fourni par la maîtresse pour faire comprendre la consigne. Le support visuel était très utile. Le schéma a été dynamique et créatif. L'équation sollicitation /simulation a bien fonctionné dans ce cas là. La créativité et l'imagination étaient au rendez-vous.

Prolongement

Nous avons voulu faire un prolongement, l'objectif était de faire participer un plus grand nombre d'élèves. Leurs avis, la plupart du temps, sont importants, nous avons voulu aussi créer un espace de communication entre les élèves et de passer d'une situation critique à une situation de coopération, car leur donner la parole, c'est les placer au cœur de leur apprentissage.

Ce travail a donné le texte suivant:

Il était une fois une famille de peluches qui discutait entre eux.

Le fils: papa pourquoi tu ne nous achètes pas une voiture?

La fille: oh! Mon frère je préfère qu'il nous achète une balançoire.

La maman : mais ma fille une balançoire ça ne s'achète pas, ça se construit.

Le père peluche: je vais d'abord construire la balançoire et après j'achèterai la voiture quand j'aurai l'argent.

Ce jeu a permis d'aller vers un espace de créativité c'est-à-dire un espace qui n'est pas celui du quotidien, où il y a des contraintes, c'est un jeu qui est très enrichissant du moment où nous avons sollicité, l'imaginaire des élèves où ils ont pu mettre au monde des êtres de leur propre invention. Donc il est intéressant de permettre aux élèves de jouer aux improvisations des contes. Même si le texte obtenu n'est pas conforme à la structure classique du conte, nous

estimons qu'il reflète malgré tout une grande imagination d'autant plus qu'elle est le fruit d'un travail collectif.

3. Conclusion

Les jeux que nous avons proposés ont des effets positifs sur la classe, ils ont bien motivé les élèves et les élèves se sont investis réellement. Au début de l'année nous avons eu affaire à une classe divisée et il y avait des élèves en perpétuel conflit, avec le jeu nous avons aboli ces clans et nous avons introduit la notion de groupe, certains élèves avant le jeu ne s'étaient jamais adressés la parole, les jeux ont permis de créer un climat au sein duquel ces élèves ont appris à mieux se connaître et se faire confiance les uns les autres. Les jeux ont influé sur le comportement des élèves et sur leur vie en classe. Ils ont créé des rapports affectifs, le plaisir d'être ensemble est le moteur et le déclencheur de création et de découverte. Et la classe a pleinement été épanouie. Winnicott "*le jeu est au centre d'un processus créatif qui rend possible la communication*". Il place le jeu dans une dimension particulière où il est possible de faire des créations. De même, les jeux ont permis aux élèves de rire ensemble ce qui a contribué à notre sens à la cohésion du groupe. Dès le début, nous leur avons appris à ne pas attendre des solutions toutes prêtes de notre part; les jugements sans fondement ne sont pas acceptés et il est intéressant de confronter les différents points de vue surtout pour les jeux d'improvisations. La réalisation de ces jeux nous a permis de montrer qu'il est possible d'apprendre en s'amusant et l'importance que présente l'investissement affectif dans l'apprentissage du français langue étrangère. Les élèves ont tiré certains plaisirs et malgré les résultats auxquels nous sommes parvenus nous aurions aimé avoir plus de temps pour réaliser tout ce que nous pouvons faire et nous regrettons de n'avoir pu travailler suffisamment la dimension linguistique, chose que nous comptons traiter encore plus à l'avenir. Ce travail nous a permis de penser à l'intégration de ce type d'apprentissage comme politique d'encouragement et comme nouvelle forme de pédagogie pour lutter contre l'échec scolaire. Ceci pourrait éventuellement rendre plus dynamique l'acte d'apprentissage et casser la routine scolaire caractérisée par un rythme figé lié aux contraintes du programme.

CHAPITRE III

ANALYSES ET INTERPRETATIONS DES RESULTATS DU 1^{ER} ET 2^{EME} QUESTIONNAIRE.

Introduction

La partie réservée à l'analyse des questionnaires nous semble être celle qui reflète le plus la réalité du terrain notamment le questionnaire soumis aux enseignants. A travers des questions que nous croyons pertinentes, nous avons eu l'occasion de pénétrer ce monde clos qu'est celui 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.

1. Analyse et interprétations des résultats du 1^{er} questionnaire destiné aux élèves.

1.1. Identification des élèves

Le nombre des élèves: 31

Sexe:14 filles et 17 garçons

Les deux parents niveau universitaire: 12 élèves

Un seul parent niveau universitaire:12eleves

Les parents au chômage:4 élèves

Simple ouvrier : 3 élèves

1.2. Exemple du questionnaire

Questionnaire à l'intention des élèves /entoure la bonne réponse.

- 1) Aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) Aimes-tu ton manuel de français? Oui non
- 3) Aimes- tu les jeux dans ton livre? Oui non
- 4) As-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) Fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) Aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) Joue-t-elle avec vous? Oui non
- 8) Aimes-tu apprendre le français à travers les jeux? Oui non
- 9) Joues-tu à la maison avec tes parents? Oui non
- 10) Tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs? Oui non
- 11) Le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

1.3. Résultats du 1^{er} questionnaire1

Sur 31 apprenants nous avons obtenu 28 réponses ; 3 élèves étaient absents.

Question	Oui	Oui %	Non	Non %
1	24	85.71%	4	14.28%
2	27	96.42%	1	3.57%
3	26	92.85%	2	7.14%
4	14	50 %	14	50%
5	1	3.57%	27	96.42%
6	28	100%	0	0%
7	23	82.14%	7	17.85%
8	27	96.42%	1	3.57%
9	6	21.41%	22	78.57%
10	21	75%	7	15%
11	22	78.57%	6	21.41%

1.4. Commentaire

En observant notre corpus on constate que la majorité des élèves sont bien motivés pour apprendre le français langue étrangère et pour cela, il faut instaurer un climat favorable pour l'épanouissement des élèves. En optant pour ce genre de questionnaire nous avons voulu déceler les facteurs démotivants chez nos apprenants. Au cours de la récolte des données nous avons discuté avec les apprenants sur ce qui peut être "un climat pour un apprentissage favorable ". Les élèves ont émis le vœu d'avoir un climat favorable à l'apprentissage, un climat qui donne le goût d'apprendre pour les apprenants et le goût d'enseigner pour les enseignants. Si nos enfants éprouvent des difficultés à apprendre c'est parce qu'ils ont perdu le goût d'apprendre. Nous pensons qu'un climat favorable incite les apprenants et les enseignants à produire et donne le goût et le plaisir d'apprendre.

Remarque: le questionnaire s'est fait avec les élèves en classe en présence de leur enseignante de français. Les réponses des élèves pourraient donc être influencées par la présence de leur enseignante.

2. Présentation du deuxième volet de notre travail pratique

En vue d'un approfondissement des résultats de la recherche théorique nous nous sommes investis encore plus à travers un questionnaire adressé à une (60) soixantaine d'enseignants du primaire, lors d'une demi journée pédagogique en présence de monsieur l'inspecteur. Notre but est de rassembler le maximum d'informations concernant les attentes, les inquiétudes et les propositions des enseignants concernés sur les vertus du jeu dans 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. Sur les soixante (60) enseignants interrogés nous avons obtenu cinquante cinq (55) réponses

3. Analyse du 2^{eme} questionnaire

QUESTION No 1

**Est-ce que l'apprentissage du FLE se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
(Peut-on réaliser une activité de jeu au cours d'une leçon de français?)**

oui	45	81.81%
non	7	12.72%
Pas de réponse	3	5.45%

Commentaire

La majorité des enseignants ont répondu par l'affirmative ce qui confirme bien 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'apprentissage 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 No2

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 réponse	%
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, et on peut 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 ?

- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
- b) la peur de l'enseignant 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 réponse	%
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 regardant le tableau 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 la question. 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.

QUESTION No4

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
- 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 réponse	%
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....

QUESTION No 5

Qu'est ce qui rend votre travail difficile?

- a) nombre élevé des élèves (nombre d'élève dans une classe) Oui non
- b) horaires Oui non
- c) programmes surchargés Oui non
- d) Niveau des élèves Oui non

	oui	%	non	%	Pas de réponse	%
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 de 40 élèves par exemple. Il serait même impossible d'appliquer un jeu dans cette même classe.

QUESTION No6

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

oui	%	non	%	Pas de réponse	%
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 pas seulement transmettre des savoirs, une relation de proximité avec ses élèves est indispensable notamment pour l'application des activités ludiques.

QUESTION No 7

Utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle ?

oui	%	non	%	Pas de réponse	%
38	69.09	15	27.27	2	3.63

Commentaire

La plupart de nos enseignants ont répondu par l'affirmative et nos enseignants sont 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 car "*une méthode ne vaut que ce que vaut celui qui l'utilise* ".

QUESTION No 8

Pensez-vous que c'est la plus adéquate?

oui	%	non	%	Pas de réponse	%
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 etc.... et garantir à nos élèves un enseignement basé sur les recherches scientifiques qui peuvent répondre aux attentes et aux besoins de la société. Nos enseignants ont répondu par le négatif la diversité des méthodes employées dans l'enseignement du français langue étrangère donne le choix à l'enseignant pour proposer un enseignement adapté à sa classe.

QUESTION No 9

Préférez-vous changer cette méthode?

oui	%	non	%	Pas de réponses	%
39	70.90	11	20	5	9.09

Commentaire

La majorité a 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*"

QUESTION No10

Pratiquez-vous les jeux en classe?

Oui	%	non	%	Pas de réponse	%
41	74.54	14	25.45	0	0

Commentaire

La majorité a 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.

QUESTION No 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 réponse	%
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 majorité propose aussi des jeux en plus de ceux du programme, pour ces derniers les deux réponses (a et b) sont valables.

QUESTION No 12

12)-quels jeux préférez-vous ?

- a) jeux communicatifs Oui non
 b) jeux linguistiques Oui non

	oui	%	non	%	Pas de réponse	%
a	49	89.09	2	3.63	4	7.27
b	38	69.09	14	25.45	3	5.45

Commentaire

La majorité 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 ? Tout l'indique les jeux communicatif font partie du domaine de l'oral différent aux jeux linguistique qui sont du domaine de l'écrit.

QUESTION No 13

Employez-vous les technologies modernes dans votre classe? Oui non

(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)

oui	%	non	%	Pas de réponse	%
20	36.36	35	63.63	0	0

Commentaire

La majorité a répondu "non", mais les réponses affirmatives sont aussi non négligeables (certains utilisent la cassette et 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 No 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 réponse	%
50	90.90	0	0	5	09.09

Commentaire

La majorité des enseignants a répondu par l'affirmative, ils souhaitent utiliser ces nouvelles technologies d'information et de communication. 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, à notre avis nous fera avancer dans la voie du progrès.

4. Proposition et implication

Le temps passé avec notre groupe –classe 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 la communication (l'Internet, les moyens

audiovisuels, les micro-ordinateurs, les CD rom etc.). 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.

En bref, l'apprenant ou l'élève doit occuper une place centrale dans l'apprentissage du français langue étrangère.

5. Quelques propos de spécialistes

Chantal Barthélémy-Ruiz, Formatrice et enseignante au Master professeur en Sciences du jeu, Université Paris 13 dans son article **Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire**, montre aussi les vertus d'une démarche ludique à travers cette citation.

"Bien conduit, le jeu est une méthode « gagnant-gagnant » : l'élève se sent acteur, impliqué et, souvent séduit par la forme du jeu, il fait des efforts sans en ressentir la difficulté. L'enseignant voit les notions comprises par un plus grand nombre de ses élèves, en particulier par ceux qui montraient de la peine à suivre avec le cours magistral ; il retrouve renouvelée une envie de pratiquer son métier avec enthousiasme. De mêmes parents et Institution scolaire constatent plus de créativité, plus d'énergie chez les enfants touchés et les enseignants concernés. La situation décrite dans cet article est celle de la France, il serait très instructif d'ouvrir la réflexion sur les pratiques à l'étranger, en particulier au Canada, en Grande-Bretagne ou en Belgique pays dans lesquels le jeu et l'apprentissage font bon ménage depuis très longtemps dans l'enseignement initial. Nul doute que les nombreux exemples actuels d'initiatives dans notre pays, couplés avec l'incontestable réussite des

pédagogies ludiques en formation d'adultes nous amèneront dans quelques années à avoir la même maturité que nos voisins dans l'utilisation bien comprise de toutes les formes de jeu."

Yvana Ayme, animatrice et formatrice spécialisée dans les pédagogies ludiques,"

association Permis de Jouer", dans son article, **Le jeu en classe :**

point(s) d'interrogation(s), elle fait état du jeu en classe, et

montre que le jeu en classe est une réalité à ne pas cacher et que des stages sont organisés par l'IUFM aux maîtres pour les initier à une démarche ludique.

"Ce dossier se veut un état des lieux et un début de réflexion sur le sujet, bref un point sur les interrogations. La démarche n'est ni utopiste ni vaine. Des stages IUFM sur l'apprentissage par le jeu sont organisés, nos confrères canadiens s'y intéressent au même titre que nous et ce dossier montre la richesse de cette approche. Le jeu en classe est simplement à employer à bon escient. Il faut y réfléchir, s'y former, s'enrichir des autres pratiques, le tester, y retravailler et l'adapter comme pour toute autre option pédagogique. Il suffit de voir la fréquentation des espaces dédiés ou la quantité de propositions pour ce dossier, pour être convaincu que nous sommes face à une réalité : point d'interrogations !" L'Homo Ludens" est dans la classe".

CONCLUSION GENERALE

Par le biais de la langue française nous avons partagé des moments riches de réflexion et de création grâce aux jeux de langue (les activités ludiques pratiquées en classe) au caractère évocateur, riche de sonorités, de sens, d'histoire. Nous avons proposé ces jeux et c'est les apprenants qui les ont fait vivre à leur gré par leur imagination, et leur talent.

Partager un mot qui signifie " donner une part de ce dont on dispose " mais aussi " diviser en part " et " avoir en commun " autant de notions que l'on retrouve en utilisant le langage. Donner: parce que la fonction première du langage est la communication et la transmission des savoir. Diviser: parce que chacun de nous utilise la langue avec sa propre expérience, exprime à travers sa personnalité et sa vision du monde. Avoir en commun: parce que chaque langue a une histoire véhiculant une culture commune et une identité commune sur lesquelles repose une société. L'apprentissage des langues étrangères est indispensable parce qu'il est un accès à la culture de cette langue et pour faire face à la mondialisation qui veut ranger le monde en une seule communauté culturelle où il n'y a pas de différence de culture et de civilisation.

Notre conception des jeux est que l'enfant soit totalement engagé (physiquement, psychologiquement, mentalement et affectivement). Ce n'est pas le jeu pour le jeu, c'est sa compétence qui est mise en jeu, ce sont des jeux qui permettent à l'enfant d'évoluer et d'agir et qui le poussent à participer à l'élaboration des connaissances, ces pratiques ludiques mettent en jeu son initiative créatrice au lieu de recevoir passivement du maître ou du manuel. Ce sont des jeux qui s'appuient sur le besoin d'expression, or, celle-ci est vitale pour l'enfant en tant que moyen de formation et de culture à l'école, cette expression dans toute sa dimension (orale, écrite et corporelle). L'apprentissage prend sa place au moment où l'enfant désire profondément ces jeux, l'éducateur intervient pour apporter le savoir que l'enfant n'a pas au moment où celui-ci a besoin de cela. Il instaure un climat de confiance où les élèves peuvent réaliser des essais sans être choqués par des jugements de valeur qui les bloquent.

Mais aussi, il apparaît indispensable de connaître l'enfant et la psychanalyse montre que la formation des éducateurs leur permet de se mettre à la place des enfants et de percevoir ce qu'ils ressentent. 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.

Actuellement nous nous posons la question sur l'avenir de la culture française dans notre pays surtout après l'installation de la commission nationale de réforme du système éducatif en 2000.

Notre travail de recherche n'apporte pas de recette magique à tous les problèmes de l'éducation mais une idée qui peut être exploitée par les acteurs pédagogiques.

L'expérience menée avec notre groupe-classe nous a permis de mettre en évidence, l'utilité du jeu dans l'apprentissage du français langue étrangère. Le jeu place les élèves en autonomie ce qui leur permet de prendre conscience de la responsabilité de gérer les situations qu'ils rencontrent, et cette même autonomie permet aux enseignants de remédier aux problèmes de l'hétérogénéité des classes. L'autonomie ne nous a causé aucun problème du moment que les élèves étaient motivés, ils se sont impliqués sans efforts.

Donc, réaliser des activités de jeux en classe c'est à la fois possible et souhaitable. Les exercices pratiqués par notre groupe classe présentent de nombreux avantages, et il suffit d'un peu d'imagination, d'objectifs bien déterminés et d'activités bien adaptées au public pour faire des exercices réussis qui peuvent satisfaire aussi bien les élèves que le professeur.

Notre souci c'est de voir notre école oser et innover dans tous les domaines de l'enseignement. De même pour nos enseignants, ils ne doivent pas rester bloqués par des programmes qui n'encouragent pas la créativité. *"Nous souscrivons pleinement à l'idée que l'enseignant est maître de sa classe et que c'est lui qui décide de la façon de faire, ceci pour préciser d'entrée de jeu qu'en aucun cas, les outils ne guident l'acte pédagogique et ne se substituent à l'initiative et au savoir-faire de l'enseignant."*⁶⁶ Ceci étant, il appartiendra à notre nouvelle génération d'enseignants de relever le défi et de s'adapter à notre environnement.

L'enfant d'aujourd'hui est né dans le summum du progrès technique et rien ne peut l'étonner. Il est né dans l'ère de l'électronique, maniant les appareils les plus sophistiqués mais il reste héritier d'une nature humaine qui peut se restructurer si on a les moyens nécessaires.

Nul ne peut savoir quelle serait notre école dans 20 ans. Pour aider l'enfant à jouer son rôle dans une nouvelle école il faut lui faire retrouver le bonheur d'être grâce au jeu bien sûr car, il ne peut être efficace s'il n'est pas heureux.

La situation de notre groupe classe nous a permis de réduire les espaces et multiplier les rapports de sympathie entre les élèves.

"-je ne puis pas jouer avec toi, dit le renard.

Je ne suis pas apprivoisé.

-qu'est-ce que signifie "apprivoiser"?

C'est une chose trop oubliée, dit le renard.

Ça signifie "créer des liens"?

⁶⁶ Ministère de l'éducation nationale, (2004/2005), guide du maître 2eme année français primaire, avant propos, ONSP Algérie.

-bien sûr, dit le renard .tu n'es encore pour moi qu'un petit garçon tout semblable à cent mille petits garçons .et je n'ai pas besoin de toi. Et tu n'as pas besoin de moi non plus. je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards .mais si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre .

Tu seras pour moi unique au monde. Je serai pour toi unique au monde...s'il te plaît...apprivoise-moi!

-que faut-il faire? Dit le petit prince.

-il faut être très patient, répondit le renard. Tu t'assoiras d'abord un peu loin de moi, comme ça, dans l'herbe. Je te regarderai du coin de l'œil et tu ne diras rien. Le langage est source de malentendus. Mais chaque jour, tu pourras t'asseoir un peu plus près...

(Saint-Exupéry, "le petit prince")⁶⁷

L'enfant d'aujourd'hui est menacé dans sa sécurité physique et psychique, ce qui exprime bien ce passage de Saint-Exupéry et, c'est aussi un enfant anxieux qui a un besoin viscéral de se divertir et se sentir en sécurité.

Les sciences modernes montrent que l'enfant est le seul être qui naît avec un cerveau rudimentaire. Ce dernier se développe au fur et à mesure qu'il grandit. Donc, cette longue enfance crée l'insécurité, en plus les études du cerveau humain montrent la proximité des centres des gestes manuels et vocaux et la grande richesse cellulaires de ces derniers.

Et l'enfant ne connaît les choses que si elle se "gestualisent" en lui. Il n'y a pas d'un côté le geste et de l'autre le langage ou le dessin, et seul le vécu dans l'action a des chances d'imprégnation chez les enfants. A ce propos André Gide confirme 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.").⁶⁸

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.

Enfin la psychologie nous affirme bien que les réactions et les besoins de l'homme qui vit en groupe sont pour la plupart sociaux, ses réactions aussi conditionnent souvent son évolution.

28 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

⁶⁸ Idem page 179

Cela étant, d'autres études sont nécessaires avant de pouvoir cerner au moins partiellement, nos soucis quant à un enseignement/apprentissage favorable et efficace du FLE. 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 à un tel enseignement en classe de langue? 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.

ANNEXES

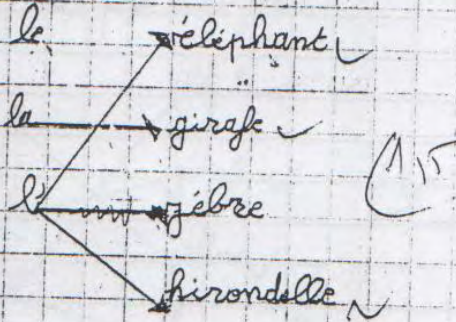
ANNEXE 1

*Copies des élèves : évaluation de la 1ere activité:
jeu de mille saveurs*

Passable

10

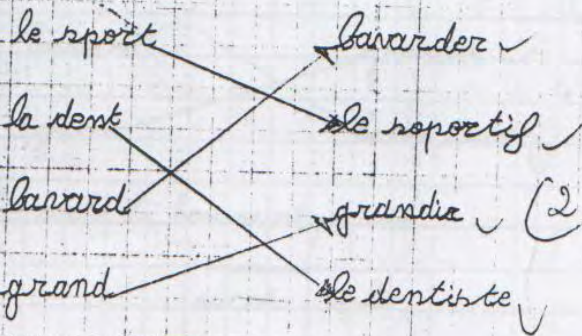
Exercice 1: Reche par une flèche:



Exercice 2: Complète avec un mot de ton choix

le ~~chien~~, la vache, l'éléphant.

Exercice 3: Reche les mots de la même famille.



Exercice 4: coche la bonne réponse

	sucré	sali
des frites	(X)	
du miel		(X)
une pizza	(X)	
un gâteau	X	

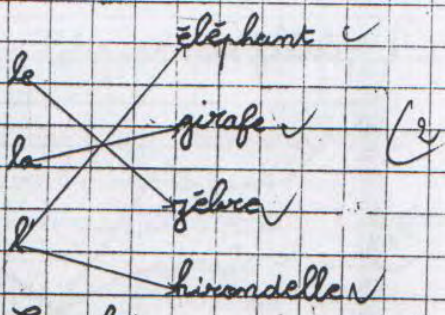
(0,5)

3

Très bien

95
100

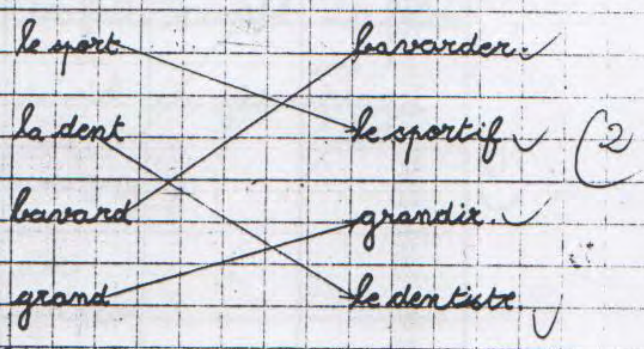
Ex: Relie par une flèche:



Ex: Complète avec un mot de ton choix.

le tigre, la girafe, l'éléphant. (3)

Ex: Relie les mots de la même famille.



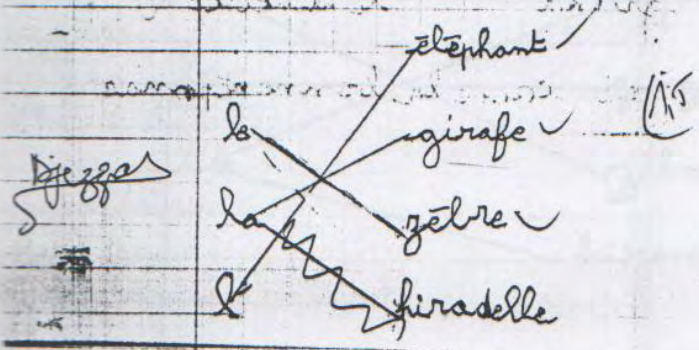
Ex: coche la bonne réponse

	sucré	sals
des frites	⊗	✓
du miel	⊗	✓
une pizza	✓	⊗
un gâteau	⊗	✓

T bien

9,5
20

Ex: Relie par une flèche



	sucré	salé
des frites	du miel	des frites
du miel	un gâteau	une pizza
une pizza		
un gâteau		

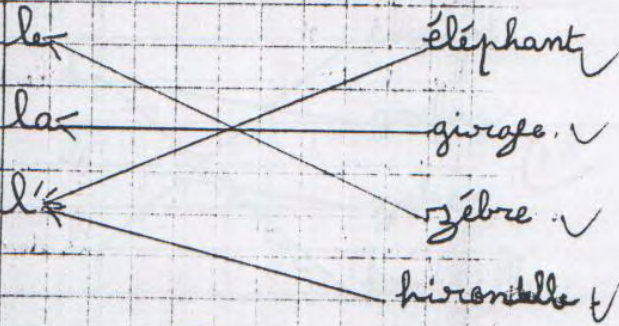
1/5

Devoir surveillé

Ernestin $\frac{10}{10}$

Exc 1: Relie par une flèche.

12



Exc 4: coche la bonne réponse.

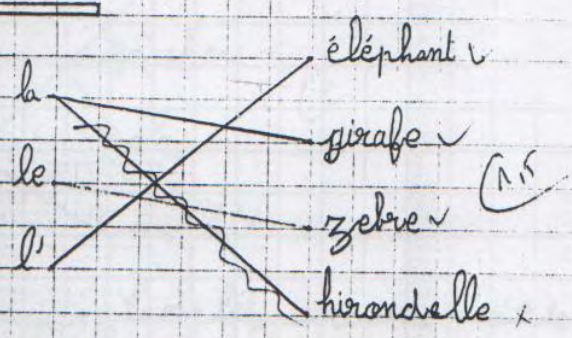
	sucré	salé
des frites		✓
du miel	✓	
une pizza		✓
un gâteau	✓	

12

Fusionner devant surveillance n° 3!

~~Je suis~~
Eris bien
9,5
/ 10

Exercice 1



	sucrés	salé
des frites		X
du miel	X	
une pizza		X
un gâteau	X	

Exercice 10/10

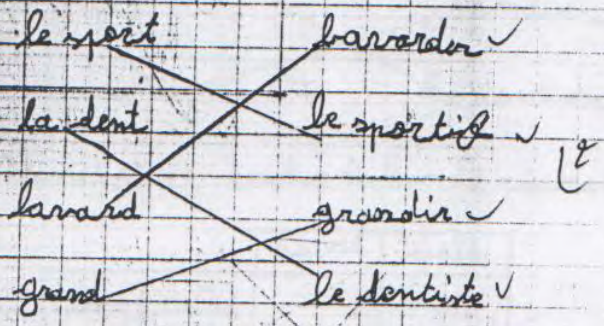
Exercice 1: Relie par une fleche.



Exercice complète avec un mot de ton choix

le zèbre, la girafe, l'éléphant

Relie les mots de la même famille



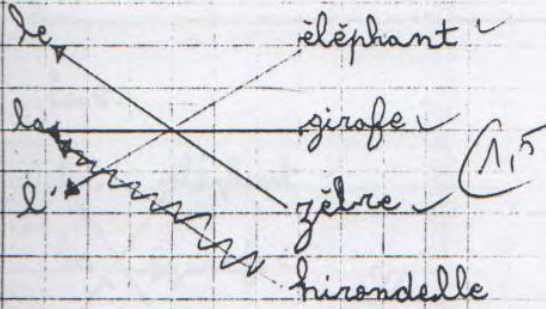
Exercice 11: coche la bonne réponse

des fruits		X
du miel	X	
une pizza		X
un gâteau	X	

Très bien
08

10

Exercice 1: Relie par une flèche.

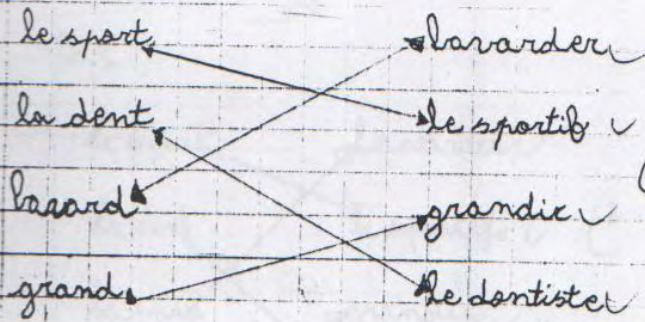


Exercice 2: Complète avec un mot de ton d.

le mison, la pale, l'Algérie

(2)

Exercice 3: Relie les mots de la même famille



Exercice 4: coche la bonne réponse.

	sucré	salé
des frites		X ✓
du miel	X ✓	
une pizza		X ✓
un gâteau	X ✓	

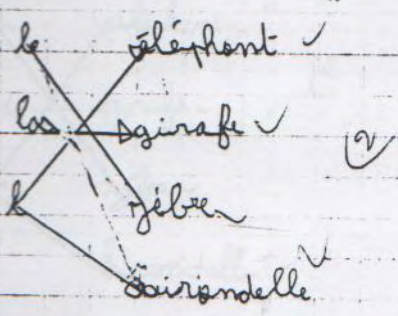
(2)

Mohamed

Devoir surveillé n° 3

Très bien
10
10

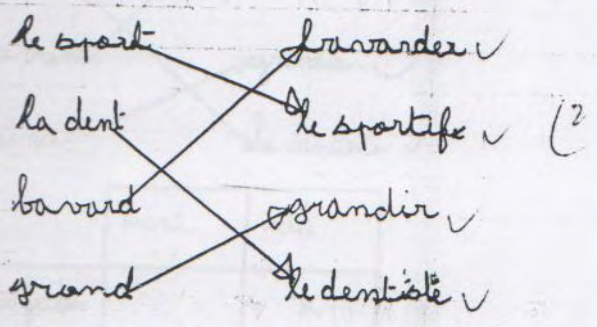
Ex 1:



Ex 2:

le zèbre - la girafe, l'éléphant (3)

Ex 3:



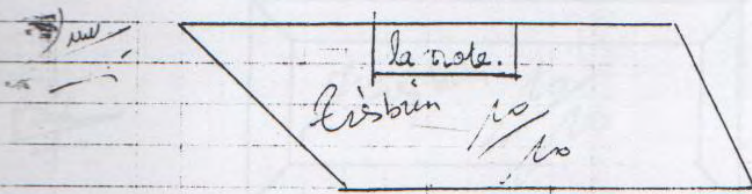
Ex 4

	sucré	salé
des fruits		X ✓
des amis	X ✓	
		X

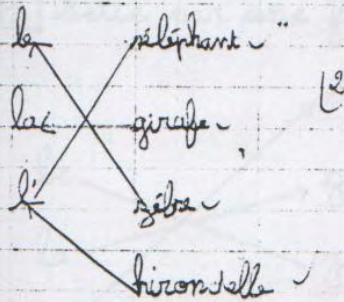
(3)

Bild

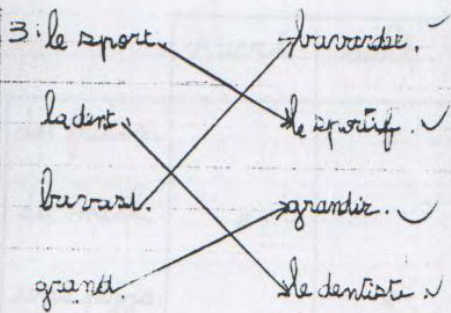
Parvoir surveiller 3



1:



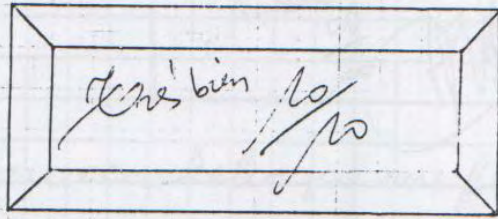
2: le sport - la fourmi - l'éléphant. (3)



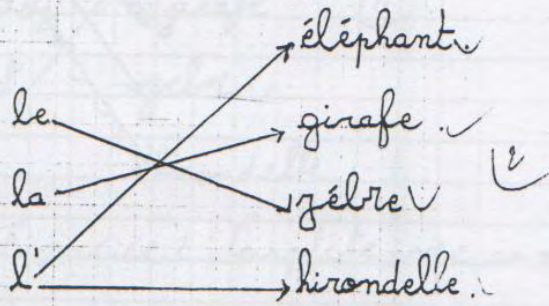
4:

	sucre	sali
des frites		X
du miel	X	
une piégée		X
un oiseau	X	

Devoir surveillance n°3.

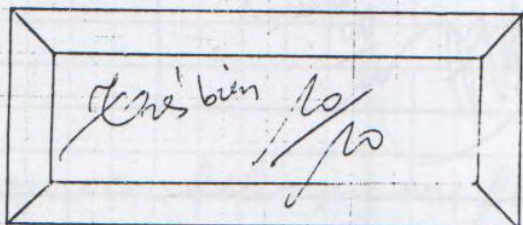


1 Relie par une flèche.

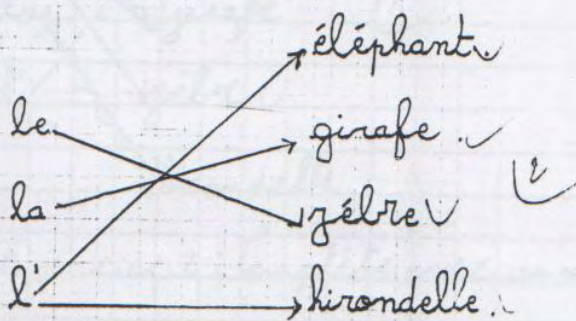


	sucré.	salé.
des frites.		x ✓
du miel.	x ✓	
une pizza.		x ✓
un gâteau.	x ✓	

~~Beq~~



1 Relie par une flèche.



	sucré.	salé.
des frites.		x ✓
du miel.	x ✓	
une pizza.		x ✓
un gâteau.	x ✓	

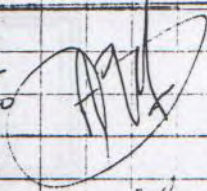
Prøme

Devoir surveillé n° 3

Passable

06

10



Exercice 1: Relie par une flèche

le ~~lion~~ éléphant ✓

la ~~girafe~~ girafe (1)

l' ~~oiseau~~ zèbre ✓

hirondelle

Exercice 2: Complète avec un mot

de ton choix

le ~~lion~~ la ~~girafe~~ l' ~~oiseau~~

Exercice 3: Relie les mots de la même famille

le sport ~~le dentiste~~ regarder ✓

le dent ~~le sport~~ le sportif ✓ (2)

le regard ~~grand~~ grandir ✓

grand ~~le dentiste~~ le dentiste ✓

Exercice 4: coche la bonne réponse

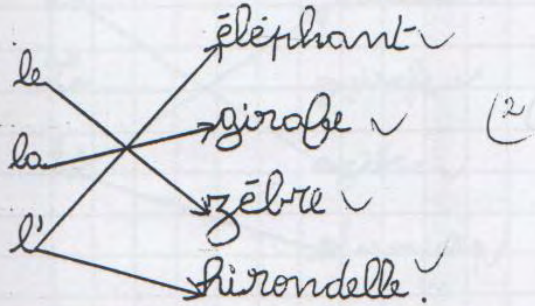
	sucré	salé
des frites	-	x ✓
du miel	x	-
une pizza	-	x ✓
un gâteau	x	-

Devoir surveillé n°3.

Très bien
10
10

الاجابة
Conf

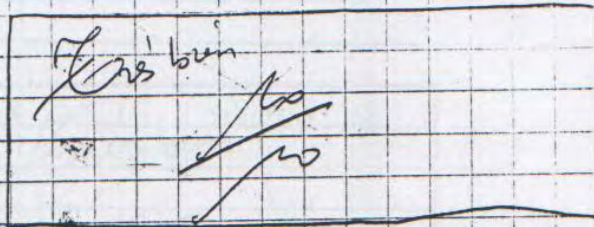
Ex 1: Relie par une flèche.



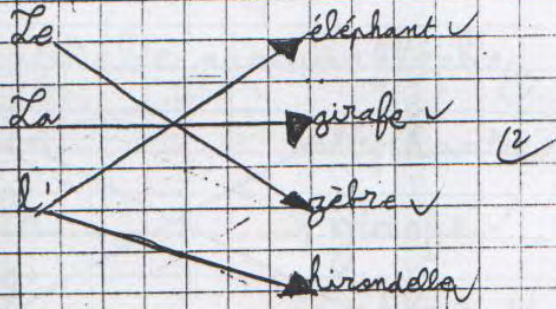
Ex 2: Complète avec un mot de

	sucré	sali
des frites		X ✓
du miel	X ✓	
une pizza		X ✓
un gâteau	X ✓	

Devoir surveillé n°3



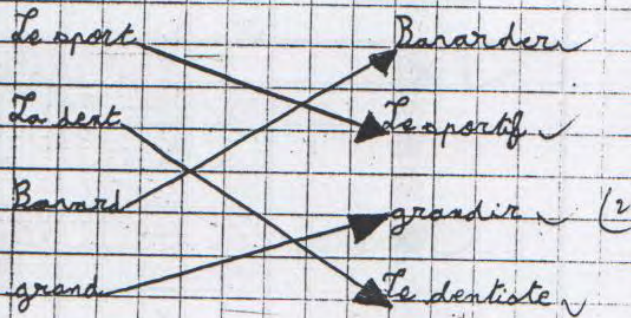
Ex 1: Relie par une flèche.



Ex 2: Complète avec un mot de ton choix

Le cheval ✓, La vache ✓, L'escargot ✓
13

Ex 3: Relie les mots de la même famille.



Ex 4: coche la bonne réponse

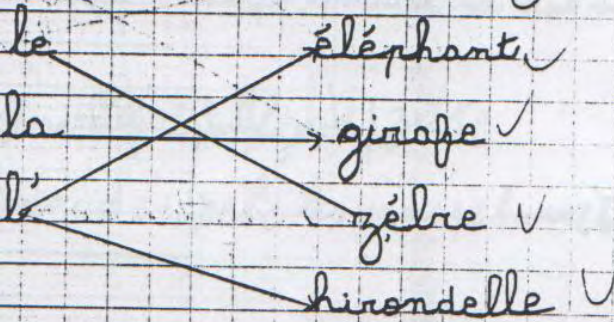
	sucré	salé
des frites	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
du miel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
une pizza	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
un gâteau	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

(2)

Devoir surveillé n° 3

Très bien
 $\frac{10}{10}$

Relie par une flèche



	sucré	salé
des frites		x ✓
du miel	x ✓	
une pizza		x ✓
un gâteau	x ✓	

(2)

L'arabe
 Lamouenes
 Housseine

~~Exercice 2: reliez une ble ble ho.~~

Inf.
 le elephant
 la girafe
 la girafe
 la girafe
 la girafe
 la girafe
 Exercice 1: completez avec un mot de la

Insuffisant
 04
 10

Exercice 3: reliez les mots de la même famille

~~le sportif regarder
 le sportif le sportif
 le sportif regarder
 le sportif regarder
 le sportif regarder~~

(2)

Exercice 4: reliez le bon mot au bon

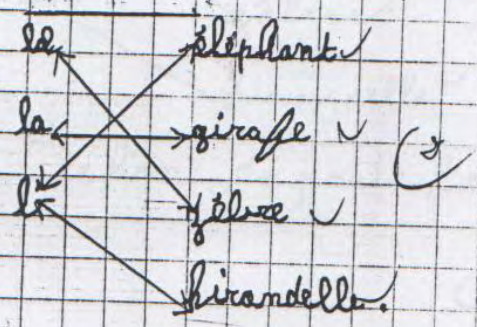
	sucré	salé
des brutes	X	~~~~~
du miel	~~~~~	X
une pizza		X
un gâteau	X	

(1)

exercice surveillance n°3

of Est bin
 /
 /

Exercice 1: Relie par une flèche.



	sucré	salé
des frites	(X)	~
du miel	~	(X)
une pizza		X
un gâteau	X	(1)

Très bien

10

10

Exercice 1 Relie par une flèche

le éléphant ✓

la girafe ✓ (2)

le zèbre ✓

la hirondelle ✓

Exercice 2 Complète avec un mot de ton

choix

le sport, la lune, l'éléphant (3)

Exercice 3 Relie les mots de la même famille

le sport → le sportif ✓

la dent → le dentiste ✓ (2)

le grand → grandir ✓

grand → le grand ✓

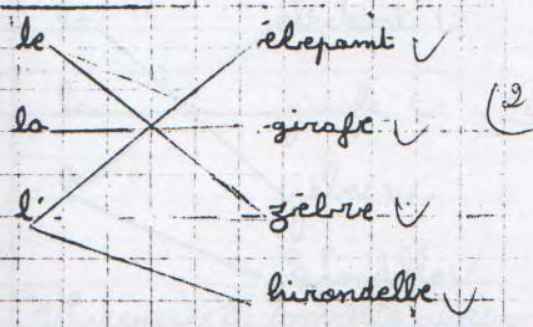
Exercice 4

	doux	salé
des frites		X ✓
du miel	X	
une pizza		X (2)

Très bien
10
10

~~Très bien~~

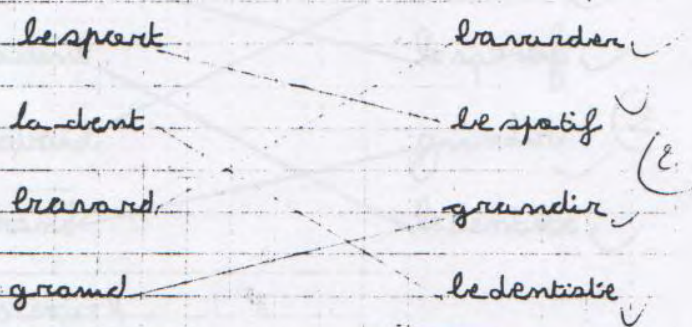
Exercice



Exercice 2 Complete avec un mot de cloise

le sport la dent l'éléphant (2)

Exercice 3 relie les mots avec une famille



Exercice 4 coche la bonne réponse

	sucrer	saler
des frites		X ✓
du miel	X ✓	
une pizza		X ✓
	X ✓	

Eriebien

09
10

le pere

Exercice 1. Relie par une fleche

le éléphant ✓
la girafe ✓ (2)
l' zebre ✓
l' mandrille ✓

Exercice 2: Complète avec un mot de ton choix

le ~~coq~~ la poule l' ~~oiseau~~

Exercice 3:

sport bavarder
la dent le sportif ✓
bavard grandir (2)
grand le dentiste ✓

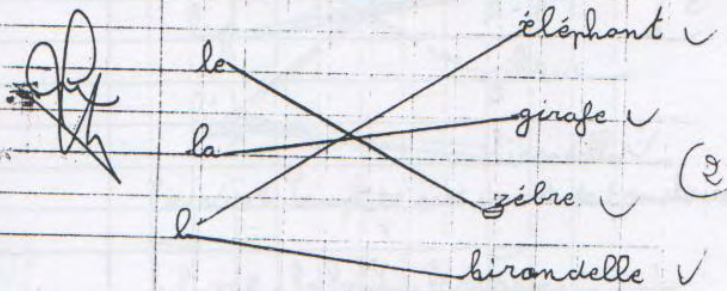
Exercice 4

	sucré	salé
des frites		✓
du miel	✓	
une pizza		✓
un gateau	✓	

Devoir surligné n° 1

Très bien
/ 10
/ 10

Exercice 1 : Relie par une flèche.



	sucré	salé
des frites		x ✓
du miel	x ✓	
une pizza		x
un gâteau	x ✓	✓

(9)

Amine ★

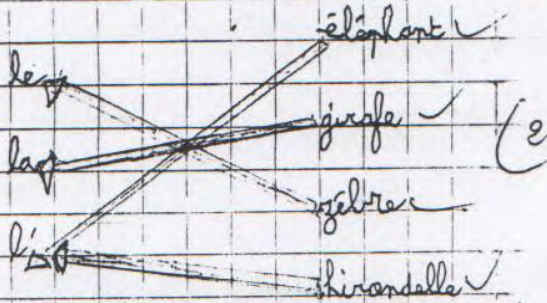
devoir sur le thème

~~Amine~~

Très bien

10
10

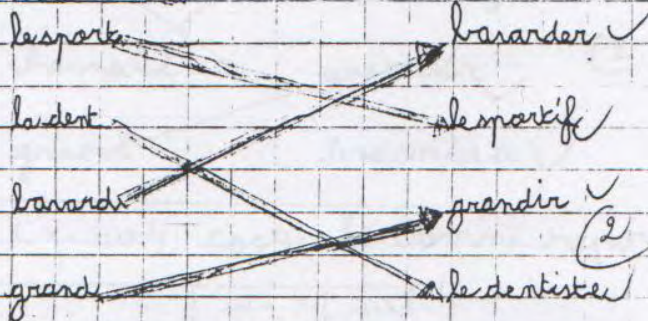
Exercice 1: Relie par une flèche.



Exercice 2: Complète avec un mot de ton choix.

la lionne, la girafe, le zebra

Exercice 3: Relie les mots de la même famille.



Exercice 4: coche la bonne réponse.



Ess' bien
10
10

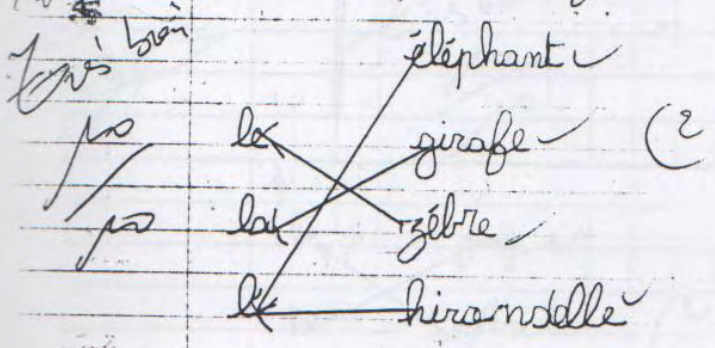
Devoir sur table 11

le sport	barrardier ✓
la dent	les sportifs ✓
barrard	grandir ✓ (2)
grand	le dentiste ✓

Exercice 4: cochez la bonne réponse

	spéciale	spéciale
des filles		X ✓
des miel	X ✓	
une père		X ✓
un garçon	X ✓	

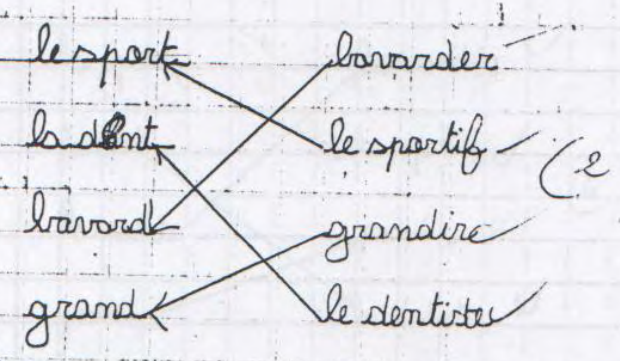
Ex 1: Relie par une flèche



Ex 2: Complète avec un mot de ton choix:

le ~~coq~~ la poule l'animal (2)

Ex 3: Relie les mot de la même famille

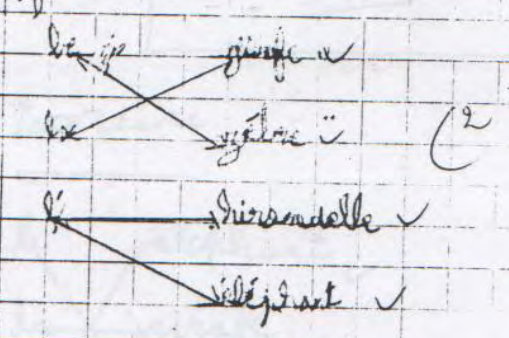
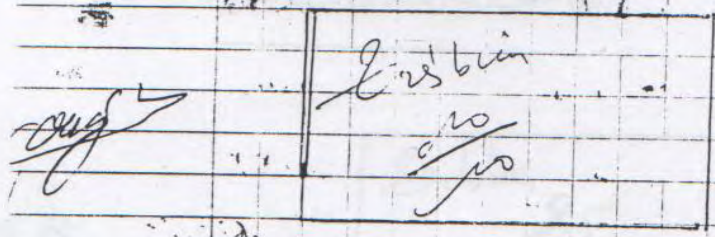


Ex 4: coche la bonne réponse

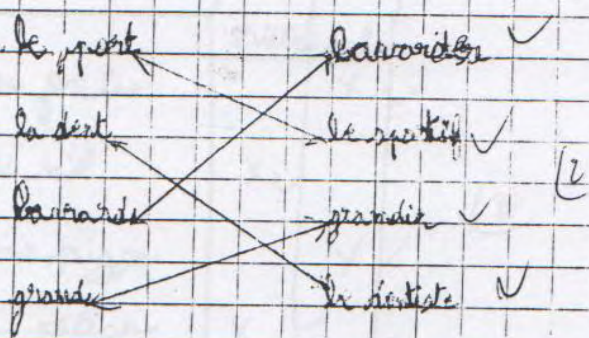
(2)

	sucré	salé
des frites		X
du miel	X	
une pizza		X
un gâteau	X	

augmente
Bacless



2) le sport et la grande dent ✓
 3) (3)



4)

	sucré	salié	
des fruits		X	✓
du sucre	X	✓	(2)
une pizza		X	✓
in gâteau	X	✓	

Dernier surveillés

2/2

Ex 100
95

Exercice

~~le~~ éléphant ✓
~~la~~ girafe ✓
~~le~~ zèbre ✓ (2)
~~la~~ mandarine ✓

	sucré/salé	
des frites		X ✓
du miel	X ✓	
une pizza		X ✓
un gâteau	X ✓	

(2)

remassa

Deroir surveillien:

~~zoo~~ Er's bin 9,15
no

Exercice 1. Relie par une fleche

le éléphant
la girafe ✓ (2)
le zèbre ✓
la hirondelle ✓

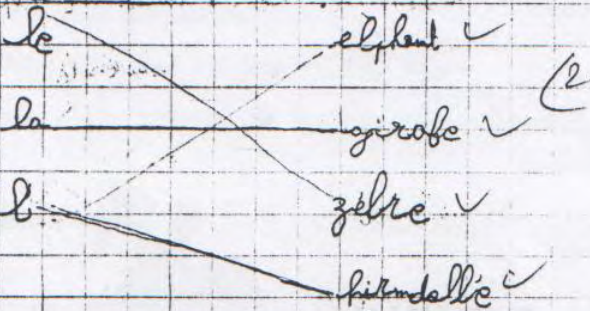
	sucré	salé
des frites	X	~~~~~
du miel	X	
une pizza		X
un gâteau	X	

(1,5)

Très bien Salina!

7/10

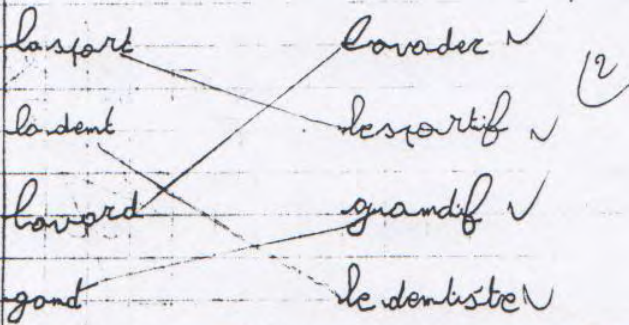
exercice 1: relier par flèche



exercice 2: complète avec mot approprié

le sport, la dent, le cheval, le dentiste

relier les mots de la nouvelle



exercice 3: colorie la bonne réponse.

	sucre/salé
des frites	X ✓
du miel	X ✓
une pizza	
un gâteau	X ✓

(2)

ANNEXE 2

QUESTIONNAIRE DESTINE AUX ELEVES

Questionnaire 2 à l'intention des élèves

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français? Oui non
- 3) aimes- tu les jeux dans ton livre? Oui no
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) es-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) es-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) es-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entourer la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) es-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui / non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui / non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui / non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui / non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui / non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui / non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui / non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui / non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui / non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui / non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui / non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui / non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui / non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui / non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui / non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui / non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui / non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui / non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui / non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui / non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui / non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui / non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui / non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui / non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui / non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui / non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui / non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui / non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui / non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui / non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui / non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui / non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui / non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse.*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui / non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui / non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui / non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui / non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui / non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui / non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui / non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui / non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui / non
- 10) tes parents t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui / non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui / non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

ANNEXE 3

QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ENSEIGNANTS

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

Questionnaire 2 à l'intention des élèves : *entoure la bonne réponse*

- 1) aimes-tu la langue française ? Oui non
- 2) aimes-tu ton manuel de français ? Oui non
- 3) aimes-tu les jeux dans ton livre ? Oui non
- 4) as-tu un ordinateur à la maison ? Oui non
- 5) fréquentes-tu les cybercafés ? Oui non
- 6) aimes-tu ta maîtresse ? Oui non
- 7) joue-t-elle avec vous ? Oui non
- 8) aimes-tu apprendre le français à travers les jeux ? Oui non
- 9) joues-tu à la maison avec tes parents ? Oui non
- 10) tes parents-t-aident-ils à faire tes devoirs ? Oui non
- 11) le nombre d'heures d'apprentissage du français est-il suffisant ? Oui non

Merci pour tes confidences

ANNEXE 3
QUESTIONNAIRE DESTINE AUX
ENSEIGNANTS

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE
INSPECTION DE L'EDUCATION ET DE
L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL
CONSTANTINE F4

Validation de questionnaire

Je soussigné, Boutemmine Nadjib, inspecteur de l'enseignement primaire à Constantine, déclare que Mr Benhammoud Mohammed a présenté un questionnaire ayant pour objectif de déterminer l'importance accordée aux activités ludiques dans l'apprentissage de la langue française à l'école primaire aux enseignants de ma circonscription (Constantine F4) qui compte les écoles primaires d'Ain-Smara, de Ali-Mendjeli et de Zouaghi, lors d'un regroupement à l'école Ibn-Zeidoun et ce durant le premier trimestre de l'année scolaire 2006/2007.

N.B Ce document est délivré pour valider le questionnaire présenté par Monsieur Benhammoud.

Constantine, le 07-07-2007

L'IEEF Constantine

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourez la réponse de votre choix

1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non

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.....

3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non

b) la peur de l'enseignant 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.....

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

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.....

5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?

a) nombre élevé des élèves Oui non

- b) horaire Oui non
- c) programmes surchargés Oui non
- d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non
- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle ? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate ? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode ? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe ? Oui non
- 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
- 12)-quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs Oui non
- b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous les technologies modernes dans votre classe? (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....) Oui non
- 16) si vous n'employez pas en ce moment la technologie dans vos classes, aimeriez-vous l'employer dans l'avenir? Oui non

AGE	
SEXE (F/M)	
ANCIENNETE DANS LE METIER	

NB

Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement

Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.

Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux; morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.

Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtral, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse de votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux Oui non
 b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 b) horaire Oui non
 c) programmes surchargés Oui non
 d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse de votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux Oui non
 b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 b) horaire Oui non
 c) programmes surchargés Oui non
 d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs Oui non
 b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	38
SEXE (F/M)	Feminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	25 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs Oui non
 b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	36 ans
SEXE (F/M)	masculin
ANCIENNETE DANS LE METIER	14 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

6

Quantitative à l'intention des enseignants concernant la répartition de leur charge

1- est-ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui

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

a) mémoriser des faits Oui non
 b) Apprendre avec d'autres Oui non
 c) Éviter les conflits Oui non
 d) Faire des révisions Oui non
 e) Présenter une notion Oui non
 f) Faire un débriefing Oui non
 g) Remplir la glace dans une classe Oui non
 h) Évaluer des connaissances Oui non
 i) Autres

3- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 b) la peur de l'enseignant 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
 e) 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 le manque de motivation des élèves

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) Éviter l'ennui Oui non
 d) Mettre en pratique les notions étudiées en cours Oui non
 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

5- qu'est-ce qui rend votre travail difficile?

a) nombre élevé des élèves Oui non
 b) horaire Oui non
 c) programmes surchargés Oui non
 d) Niveau des élèves Oui non

6- pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

6

Quantitative à l'intention des enseignants concernant la répartition de leur charge

1- est-ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui

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

a) mémoriser des faits Oui non
 b) Apprendre avec d'autres Oui non
 c) Éviter les conflits Oui non
 d) Faire des révisions Oui non
 e) Présenter une notion Oui non
 f) Faire un débriefing Oui non
 g) Remplir la glace dans une classe Oui non
 h) Évaluer des connaissances Oui non
 i) Autres

3- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 b) la peur de l'enseignant 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
 e) 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

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) Éviter l'ennui Oui non
 d) Mettre en pratique les notions étudiées en cours Oui non
 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

5- qu'est-ce qui rend votre travail difficile?

a) nombre élevé des élèves Oui non
 b) horaire Oui non
 c) programmes surchargés Oui non
 d) Niveau des élèves Oui non

6- pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

7- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
 8- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
 9- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
 10- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
 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

12- quels jeux préférez-vous?
 a) jeux communicatifs Oui non
 b) jeux linguistiques Oui non

13- aimez-vous votre métier? Oui non
 14- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
 15- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
 16- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	50
SEXE (F/M)	
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	30

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

6

7- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
 8- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
 9- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
 10- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
 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

12- quels jeux préférez-vous?
 a) jeux communicatifs Oui non
 b) jeux linguistiques Oui non

13- aimez-vous votre métier? Oui non
 14- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
 15- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
 16- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	51
SEXE (F/M)	
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	15 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retenez la réponse votre choix

1) est-ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? OUI NON

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) Remplir la glace dans une classe, OUI NON
- h) Evaluer des connaissances, OUI NON
- i) Autre:

3) pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, OUI NON
- b) la peur de l'enseignant 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:

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
- e) le nombre des réponses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un autre mode d'instruction, OUI NON
- f) un feedback immédiat, OUI NON
- g) Favoriser une cohésion du groupe, OUI NON
- h) le jeu fait appel à plusieurs sens, OUI NON
- i) Autre:

5) qu'est-ce qui rend votre travail difficile?

- a) nombre élevé des élèves, OUI NON
- b) barrière, OUI NON
- c) programmes surchargés, OUI NON
- d) Niveau des élèves, OUI NON

6) pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? OUI NON

7) utilisez-vous la méthode proposée par la cassette? OUI NON

8) pensez-vous que c'est la plus adéquate? OUI NON

9) préférez-vous changer cette méthode? OUI NON

10) vous pratiquez des jeux en classe? OUI NON

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:

12) quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs, OUI NON
- b) jeux linguistiques, OUI NON

13) aimez-vous votre métier? OUI NON

14) pensez-vous que votre métier est difficile? OUI NON

15) employez-vous de technologie dans votre classe? OUI NON
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? OUI NON

AGE	67 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	30 ans

NB

Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement

Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.

Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.

Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retenez la réponse votre choix

1) est-ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? OUI NON

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) Remplir la glace dans une classe, OUI NON
- h) Evaluer des connaissances, OUI NON
- i) Autre:

3) pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, OUI NON
- b) la peur de l'enseignant 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:

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
- e) le nombre des réponses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un autre mode d'instruction, OUI NON
- f) un feedback immédiat, OUI NON
- g) Favoriser une cohésion du groupe, OUI NON
- h) le jeu fait appel à plusieurs sens, OUI NON
- i) Autre:

5) qu'est-ce qui rend votre travail difficile?

- a) nombre élevé des élèves, OUI NON
- b) barrière, OUI NON
- c) programmes surchargés, OUI NON
- d) Niveau des élèves, OUI NON

6) pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? OUI NON

7) utilisez-vous la méthode proposée par la cassette? OUI NON

8) pensez-vous que c'est la plus adéquate? OUI NON

9) préférez-vous changer cette méthode? OUI NON

10) vous pratiquez des jeux en classe? OUI NON

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:

12) quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs, OUI NON
- b) jeux linguistiques, OUI NON

13) aimez-vous votre métier? OUI NON

14) pensez-vous que votre métier est difficile? OUI NON

15) employez-vous de technologie dans votre classe? OUI NON
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? OUI NON

AGE	
SEXE (F/M)	
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	

NB

Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement

Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.

Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.

Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: répondre à toutes les questions

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Remplir la glace dans une classe, Oui non
 - h) Evaluer des connaissances, Oui non
 - i) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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:
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: répondre à toutes les questions

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Remplir la glace dans une classe, Oui non
 - h) Evaluer des connaissances, Oui non
 - i) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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:
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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:
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	
SEXE (F/M)	
ANCIENNETE DANS LE METIER	

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed back: Action exercée sur les causes d'un phénomène, par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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:
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	50 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	25

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed back: Action exercée sur les causes d'un phénomène, par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse de votre choix

1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui
non

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) Autres: évaluation

3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui non
- b) la peur de l'enseignant 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: évaluation

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
- 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: évaluation

5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?

- a) nombre élevé des élèves, Oui non
- b) horaire, Oui non
- c) programmes surchargés, Oui non
- d) Niveau des élèves, Oui non

6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse de votre choix

1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui
non

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) Autres: évaluation

3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui non
- b) la peur de l'enseignant 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: évaluation

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
- 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: évaluation

5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?

- a) nombre élevé des élèves, Oui non
- b) horaire, Oui non
- c) programmes surchargés, Oui non
- d) Niveau des élèves, Oui non

6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la nettel? Oui non

8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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: évaluation

12)-quels jeux préférez-vous ?

- a) jeux communicatifs, Oui non
- b) jeux linguistiques, Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	41
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	22

NB
Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la nettel? Oui non

8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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: évaluation

12)-quels jeux préférez-vous ?

- a) jeux communicatifs, Oui non
- b) jeux linguistiques, Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	49 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	28 ans

NB
Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

14) Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? non
- 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) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés? manque de temps
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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:
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, oui non
 - b) bornaire, oui non
 - c) programmes surchargés, oui non
 - d) Niveau des élèves, oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? oui non

15) Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? non
- 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) Autres: amuser la classe
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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: les enseignants sont démotivés
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, oui non
 - b) bornaire, oui non
 - c) programmes surchargés, oui non
 - d) Niveau des élèves, oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? oui non

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? oui non
- 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:
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs, oui non
 - b) jeux linguistiques, oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? oui non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? oui non

AGE	51-59
SEXE (F/M)	Féminin
ANCIENNETÉ DANS LE MÉTIER	32-31

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? oui non
- 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:
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs, oui non
 - b) jeux linguistiques, oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? oui non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? oui non

AGE	46
SEXE (F/M)	Féminin
ANCIENNETÉ DANS LE MÉTIER	23 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retenez la réponse votre choix

1) est-ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non

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) Ramper la glace dans une classe Oui non
- h) Evaluer des connaissances Oui non
- i) Autre: évaluation de la classe

3) pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
- b) la peur de l'enseignant 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: la discipline n'est pas adaptée

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
- 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: évaluation de la classe

5) qu'est-ce qui rend votre travail difficile?

- a) nombre élevé des élèves Oui non
- b) horaire Oui non
- c) programmes surchargés Oui non
- d) Niveau des élèves Oui non

6) pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

7) utilisez-vous la méthode proposée par la suite? Oui non

8) pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9) préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10) vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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: évaluation de la classe

12) quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui non
- b) jeux linguistiques Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	29 ans
SEXE (F/M)	féminin
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	07 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retenez la réponse votre choix

1) est-ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non

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) Ramper la glace dans une classe Oui non
- h) Evaluer des connaissances Oui non
- i) Autre: évaluation de la classe

3) pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?

- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
- b) la peur de l'enseignant 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: la discipline n'est pas adaptée

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
- 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: évaluation de la classe

5) qu'est-ce qui rend votre travail difficile?

- a) nombre élevé des élèves Oui non
- b) horaire Oui non
- c) programmes surchargés Oui non
- d) Niveau des élèves Oui non

6) pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

7) utilisez-vous la méthode proposée par la suite? Oui non

8) pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9) préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10) vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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: évaluation de la classe

12) quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui non
- b) jeux linguistiques Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	29 ans
SEXE (F/M)	féminin
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	07 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? Oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	23 ans
SEXE (F/M)	Féminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la table? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? Oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	28 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	/

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants pour la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants pour la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la grille? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)-quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	30 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	3 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la grille? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)-quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	28 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	6 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourez la réponse la plus exacte

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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... Non, cela ne se fait pas et ne s'est jamais fait, Oui
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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... Il faut du temps, pas de matériel
- 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
 - 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... A travers la culture de l'autre
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourez la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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
- 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
 - 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
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la tablette? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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... Je fais jouer les élèves (amusement...)
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? Oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	40 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	Moins

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la tablette? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? Oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	34 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	1 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse votre choix.

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 b) la peur de l'enseignant 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:
- 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
 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 b) horaire, Oui non
 c) programmes surchargés, Oui non
 d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse votre choix.

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 b) la peur de l'enseignant 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:
- 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
 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 b) horaire, Oui non
 c) programmes surchargés, Oui non
 d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse votre choix.

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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:
- 12)- quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	30 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	7 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse votre choix.

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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:
- 12)- quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	31 ans
SEXE (F/M)	féminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	8 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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:
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: retourner la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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:
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tuelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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:
- 12)-quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	32 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	08 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tuelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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:
- 12)-quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	27 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	5 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entrez la réponse la plus exacte

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? non
- 2)- que peut on faire du jeu?
- a) Mémoriser des faits non
 b) Apprendre avec d'autres non
 c) Résoudre des conflits non
 d) Faire des révisions non
 e) Présenter une notion non
 f) Faire un débriefing non
 g) Rompre la glace dans une classe non
 h) Evaluer des connaissances non
 i) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux non
 b) la peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe non
 c) la peur de faire du bruit non
 d) la peur de "perdre du temps", au détriment du programme à terminer non
 e) et également, tout simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi non
 f) et le fait que "cela ne se fait pas" et ne s'est jamais fait non
 g) Autres raisons.....
- 4)- que peut on tirer de l'introduction des jeux en classe de langue?
- a) Mémoriser des faits de langue non
 b) un état d'esprit détendu non
 c) Réduire l'anxiété non
 d) Mettre en pratique les notions étudiées en cours non
 e) le nombre des réponses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un autre mode d'instruction non
 f) un feed-back immédiat non
 g) Favoriser une cohésion du groupe non
 h) le jeu fait appel à plusieurs sens non
 i) Autres.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves non
 b) horaire non
 c) programmes surchargés non
 d) Niveau des élèves non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? non

Questionnaire à l'intention des enseignants: entrez la réponse la plus exacte

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? non
- 2)- que peut on faire du jeu?
- a) Mémoriser des faits non
 b) Apprendre avec d'autres non
 c) Résoudre des conflits non
 d) Faire des révisions non
 e) Présenter une notion non
 f) Faire un débriefing non
 g) Rompre la glace dans une classe non
 h) Evaluer des connaissances non
 i) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux non
 b) la peur de l'enseignant de perdre le contrôle de sa classe non
 c) la peur de faire du bruit non
 d) la peur de "perdre du temps", au détriment du programme à terminer non
 e) et également, tout simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi non
 f) et le fait que "cela ne se fait pas" et ne s'est jamais fait non
 g) Autres raisons.....
- 4)- que peut on tirer de l'introduction des jeux en classe de langue?
- a) Mémoriser des faits de langue non
 b) un état d'esprit détendu non
 c) Réduire l'anxiété non
 d) Mettre en pratique les notions étudiées en cours non
 e) le nombre des réponses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un autre mode d'instruction non
 f) un feed-back immédiat non
 g) Favoriser une cohésion du groupe non
 h) le jeu fait appel à plusieurs sens non
 i) Autres.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves non
 b) horaire non
 c) programmes surchargés non
 d) Niveau des élèves non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? non

7)- utilisez-vous la méthode proposée par la méthode? non

- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? non
- 11)- quels jeux pratiquez-vous en classe?
- a) Les jeux proposés dans le programme non
 b) Les jeux proposés par vous-mêmes non
 c) Autres.....

- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs non
 b) jeux linguistiques non
- 13)- aimez-vous votre métier? non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? non

AGE	29
SEXE (F/M)	Féminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	6 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

7)- utilisez-vous la méthode proposée par la méthode? non

- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? non
- 11)- quels jeux pratiquez-vous en classe?
- a) Les jeux proposés dans le programme non
 b) Les jeux proposés par vous-mêmes non
 c) Autres.....

- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs non
 b) jeux linguistiques non
- 13)- aimez-vous votre métier? non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16)- si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? non

AGE	36 ans
SEXE (F/M)	Sexe féminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	8 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourez la réponse de votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 2)- que peut on faire du jeu?
- a) Mécaniser 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: déclencher des débats
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux. Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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) le fait que "cela ne se fait pas" et ne s'est jamais fait. Oui non
 - g) Autres raisons: ça demande du temps
- 4)- que peut on tirer de l'introduction des jeux en classe de langue?
- a) Mécaniser des faits de langue. Oui non
 - b) un état d'esprit détendu. Oui non
 - c) Renforcer l'activité. Oui non
 - d) Mettre en pratique les notions étudiées en cours. Oui non
 - 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: déclencher des débats
- 5)- quel est ce qui rend votre travail difficile?
- a) un grand écart des élèves. Oui non
 - b) le manque de matériel. Oui non
 - c) le manque de matériel. Oui non
 - d) Niveau des élèves. Oui non
- 6)- pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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: jeux linguistiques
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs. Oui non
 - b) jeux linguistiques. Oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? Oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16)- si vous n'employez pas ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	56 ans
SEXE (F/M)	Masculin
ANCIENNETE DANS LE METIER	32 ans

NB
Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourez la réponse de votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 2)- que peut on faire du jeu?
- a) Mécaniser 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: déclencher des débats
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux. Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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) le fait que "cela ne se fait pas" et ne s'est jamais fait. Oui non
 - g) Autres raisons: ça demande du temps
- 4)- que peut on tirer de l'introduction des jeux en classe de langue?
- a) Mécaniser des faits de langue. Oui non
 - b) un état d'esprit détendu. Oui non
 - c) Renforcer l'activité. Oui non
 - d) Mettre en pratique les notions étudiées en cours. Oui non
 - 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: déclencher des débats
- 5)- quel est ce qui rend votre travail difficile?
- a) un grand écart des élèves. Oui non
 - b) le manque de matériel. Oui non
 - c) le manque de matériel. Oui non
 - d) Niveau des élèves. Oui non
- 6)- pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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: jeux linguistiques
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs. Oui non
 - b) jeux linguistiques. Oui non
- 13)- aimez-vous votre métier? Oui non
- 14)- pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15)- employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16)- si vous n'employez pas ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	26
SEXE (F/M)	Féminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	3 ans

NB
Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui
non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui
non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

1)- utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non

- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	28 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	6 ans

NB
Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

7)- utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non

- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	22
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	stagiaire

NB
Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Remarque: l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

1) l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui Non

2) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

- 1) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 2) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 3) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 4) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 5) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 6) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 7) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 8) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 9) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 10) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 11) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 12) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 13) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 14) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 15) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 16) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 17) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 18) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 19) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 20) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

3) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

4) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

5) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

6) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

7) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

8) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

9) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

10) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

11) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

12) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

13) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

14) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

15) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

16) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

17) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

18) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

19) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

20) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

Remarque: l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

1) l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui Non

2) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

- 1) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 2) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 3) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 4) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 5) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 6) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 7) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 8) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 9) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 10) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 11) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 12) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 13) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 14) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 15) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 16) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 17) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 18) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 19) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte
- 20) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

3) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

4) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

5) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

6) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

7) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

8) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

9) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

10) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

11) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

12) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

13) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

14) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

15) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

16) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

17) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

18) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

19) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

20) l'attention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tuelle? Oui Non

8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui Non

9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui Non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui Non

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: *jeux de rôle, jeux de simulation, jeux de cartes, jeux de société*

12)-quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui Non
- b) jeux linguistiques Oui Non

13) aimez-vous votre métier? Oui Non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui Non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui Non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui Non

AGE	37 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	07 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tuelle? Oui Non

8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui Non

9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui Non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui Non

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:

12)-quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui Non
- b) jeux linguistiques Oui Non

13) aimez-vous votre métier? Oui Non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui Non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui Non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui Non

AGE	29 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	6 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

attention des enseignants: entourez la réponse de votre choix

le message de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui

au jeu?

1) Oui non
 autres: Oui non
 2) Oui non
 3) Oui non
 4) Oui non
 5) Oui non
 6) Oui non
 7) Oui non
 8) Oui non
 9) Oui non
 10) Oui non
 11) Oui non
 12) Oui non
 13) Oui non
 14) Oui non
 15) Oui non
 16) Oui non
 17) Oui non
 18) Oui non
 19) Oui non
 20) Oui non
 21) Oui non
 22) Oui non
 23) Oui non
 24) Oui non
 25) Oui non
 26) Oui non
 27) Oui non
 28) Oui non
 29) Oui non
 30) Oui non
 31) Oui non
 32) Oui non
 33) Oui non
 34) Oui non
 35) Oui non
 36) Oui non
 37) Oui non
 38) Oui non
 39) Oui non
 40) Oui non
 41) Oui non
 42) Oui non
 43) Oui non
 44) Oui non
 45) Oui non
 46) Oui non
 47) Oui non
 48) Oui non
 49) Oui non
 50) Oui non
 51) Oui non
 52) Oui non
 53) Oui non
 54) Oui non
 55) Oui non
 56) Oui non
 57) Oui non
 58) Oui non
 59) Oui non
 60) Oui non
 61) Oui non
 62) Oui non
 63) Oui non
 64) Oui non
 65) Oui non
 66) Oui non
 67) Oui non
 68) Oui non
 69) Oui non
 70) Oui non
 71) Oui non
 72) Oui non
 73) Oui non
 74) Oui non
 75) Oui non
 76) Oui non
 77) Oui non
 78) Oui non
 79) Oui non
 80) Oui non
 81) Oui non
 82) Oui non
 83) Oui non
 84) Oui non
 85) Oui non
 86) Oui non
 87) Oui non
 88) Oui non
 89) Oui non
 90) Oui non
 91) Oui non
 92) Oui non
 93) Oui non
 94) Oui non
 95) Oui non
 96) Oui non
 97) Oui non
 98) Oui non
 99) Oui non
 100) Oui non

11) sont-ils si peu employés?

12) pas être "sérieux" en utilisant des jeux? Oui non
 13) pas de perdre le contrôle de sa classe? Oui non
 14) bruit? Oui non
 15) du temps? au détriment du programme à terminer? Oui non

16) simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et non
 17) la ne se fait pas" et ne s'est jamais fait. Oui non

18) de l'introduction des jeux en classe de langue?

19) aids de langue? Oui non
 20) étendu? Oui non
 21) f. Oui non
 22) ue les notions étudiées en cours? Oui non
 23) onses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un
 24) ction? Oui non
 25) médial? Oui non
 26) thésion du groupe? Oui non
 27) à plusieurs sens? Oui non

28) votre travail difficile?

29) les élèves? Oui non
 30) non
 31) chargés? Oui non
 32) res? Oui non

33) les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

attention des enseignants: entourez la réponse de votre choix

le message de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui

au jeu?

1) Oui non
 2) autres: Oui non
 3) Oui non
 4) Oui non
 5) Oui non
 6) Oui non
 7) Oui non
 8) Oui non
 9) Oui non
 10) Oui non
 11) Oui non
 12) Oui non
 13) Oui non
 14) Oui non
 15) Oui non
 16) Oui non
 17) Oui non
 18) Oui non
 19) Oui non
 20) Oui non
 21) Oui non
 22) Oui non
 23) Oui non
 24) Oui non
 25) Oui non
 26) Oui non
 27) Oui non
 28) Oui non
 29) Oui non
 30) Oui non
 31) Oui non
 32) Oui non
 33) Oui non
 34) Oui non
 35) Oui non
 36) Oui non
 37) Oui non
 38) Oui non
 39) Oui non
 40) Oui non
 41) Oui non
 42) Oui non
 43) Oui non
 44) Oui non
 45) Oui non
 46) Oui non
 47) Oui non
 48) Oui non
 49) Oui non
 50) Oui non
 51) Oui non
 52) Oui non
 53) Oui non
 54) Oui non
 55) Oui non
 56) Oui non
 57) Oui non
 58) Oui non
 59) Oui non
 60) Oui non
 61) Oui non
 62) Oui non
 63) Oui non
 64) Oui non
 65) Oui non
 66) Oui non
 67) Oui non
 68) Oui non
 69) Oui non
 70) Oui non
 71) Oui non
 72) Oui non
 73) Oui non
 74) Oui non
 75) Oui non
 76) Oui non
 77) Oui non
 78) Oui non
 79) Oui non
 80) Oui non
 81) Oui non
 82) Oui non
 83) Oui non
 84) Oui non
 85) Oui non
 86) Oui non
 87) Oui non
 88) Oui non
 89) Oui non
 90) Oui non
 91) Oui non
 92) Oui non
 93) Oui non
 94) Oui non
 95) Oui non
 96) Oui non
 97) Oui non
 98) Oui non
 99) Oui non
 100) Oui non

11) sont-ils si peu employés?

12) pas être "sérieux" en utilisant des jeux? Oui non
 13) pas de perdre le contrôle de sa classe? Oui non
 14) bruit? Oui non
 15) du temps? au détriment du programme à terminer? Oui non

16) simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et non
 17) la ne se fait pas" et ne s'est jamais fait. Oui non

18) de l'introduction des jeux en classe de langue?

19) aids de langue? Oui non
 20) étendu? Oui non
 21) f. Oui non
 22) ue les notions étudiées en cours? Oui non
 23) onses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un
 24) ction? Oui non
 25) médial? Oui non
 26) thésion du groupe? Oui non
 27) à plusieurs sens? Oui non

28) votre travail difficile?

29) les élèves? Oui non
 30) non
 31) chargés? Oui non
 32) res? Oui non

33) les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle? Oui non

8)-pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9)-préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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: *jeux écrits, les jeux proposés dans le programme*

12)-quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui non
 b) jeux linguistiques Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	37 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	07 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle? Oui non

8)-pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9)-préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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:

12)-quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui non
 b) jeux linguistiques Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	29 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	6 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho-syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

à l'intention des enseignants: entourer la réponse de votre choix.
 L'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui Non

4) - 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) ramper la glace dans une classe, Oui Non
 h) évaluer des connaissances, Oui Non
 i) Autres:

5) pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
 a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui Non
 b) la peur de l'enseignant 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) également, tout simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui Non
 f) le fait que "cela ne se fait pas" et ne s'est jamais fait, Oui Non
 g) Autres raisons:

6) 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
 e) le nombre des réponses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un mode d'instruction, Oui Non
 f) un feedback immédiat, Oui Non
 g) Favoriser une cohésion du groupe, Oui Non
 h) le jeu fait appel à plusieurs sens, Oui Non
 i) Autres:

7) - qu'est-ce qui rend votre travail difficile?
 a) nombre élevé des élèves, Oui Non
 b) horaire, Oui Non
 c) programmes surchargés, Oui Non
 d) Niveau des élèves, Oui Non
 e) pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui Non

à l'intention des enseignants: entourer la réponse de votre choix.
 L'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui Non

4) - 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) Ramper la glace dans une classe, Oui Non
 h) Evaluer des connaissances, Oui Non
 i) Autres:

5) pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
 a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui Non
 b) la peur de l'enseignant 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) également, tout simplement, le manque d'idées précises concernant les jeux et leur emploi, Oui Non
 f) le fait que "cela ne se fait pas" et ne s'est jamais fait, Oui Non
 g) Autres raisons:

6) 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
 e) le nombre des réponses au cours d'un jeu est généralement supérieur que dans un mode d'instruction, Oui Non
 f) un feedback immédiat, Oui Non
 g) Favoriser une cohésion du groupe, Oui Non
 h) le jeu fait appel à plusieurs sens, Oui Non
 i) Autres:

7) - qu'est-ce qui rend votre travail difficile?
 a) nombre élevé des élèves, Oui Non
 b) horaire, Oui Non
 c) programmes surchargés, Oui Non
 d) Niveau des élèves, Oui Non
 e) pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui Non

7) - utilisez-vous la méthode proposée par la hôtelle? Oui Non
 8) - pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui Non
 9) - préférez-vous changer cette méthode? Oui Non
 10) - vous pratiquez des jeux en classe? Oui Non

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:

12) - quels jeux préférez-vous?
 a) jeux communicatifs, Oui Non
 b) jeux linguistiques, Oui Non

13) aimez-vous votre métier? Oui Non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui Non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui Non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui Non

AGE	40 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	20 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

7) - utilisez-vous la méthode proposée par la hôtelle? Oui Non
 8) - pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui Non
 9) - préférez-vous changer cette méthode? Oui Non
 10) - vous pratiquez des jeux en classe? Oui Non

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:

12) - quels jeux préférez-vous?
 a) jeux communicatifs, Oui Non
 b) jeux linguistiques, Oui Non

13) aimez-vous votre métier? Oui Non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui Non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui Non
 (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui Non

AGE	35 ans
SEXE (F/M)	Féminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	12 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la tuelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	27 ans
SEXE (F/M)	F.
ANCIENNETE DANS LE METIER	6 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la tuelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	30 ans
SEXE (F/M)	Féminin
ANCIENNETE DANS LE METIER	07 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants pour la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants pour la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Merci pour votre collaboration

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicationnels, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	42 ans
SEXE (F/M)	M
ANCIENNETE DANS LE METIER	16 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicationnels: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

- 7)- utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicationnels, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	52 ans
SEXE (F/M)	M
ANCIENNETE DANS LE METIER	30 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicationnels: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

(4)

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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: *je n'ai pas de temps à consacrer à ce jeu éducatif et je n'ai pas de matériel*
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non

- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non
- | | |
|---------------------------|---------|
| AGE | 44 ans |
| SEXE (F/M) | Féminin |
| ANCIENNETE DANS LE METIER | 4 ans |
- NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)
- Merci pour votre collaboration

(4)

Utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non

- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)- vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)- quels jeux préférez-vous?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non (CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non
- | | |
|---------------------------|---------|
| AGE | 25 ans |
| SEXE (F/M) | Féminin |
| ANCIENNETE DANS LE METIER | 06 ans |
- NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)
- Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres: permettre l'apprentissage de la langue avec des livres
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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: manque de matériel
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaires Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non

8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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: des jeux de jeux proposés par les élèves même

12)-quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui non
- b) jeux linguistiques Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	27 ans
SEXE (F/M)	féminin
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	03 mois

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourer la réponse la plus exacte

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres:
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être "sérieux" en utilisant des jeux Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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: il ne faut pas jouer car de nombreux profs ont peur de communiquer
- 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
 - 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:
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaires Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

7)-utilisez-vous la méthode proposée par la notice? Oui non

8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non

9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non

10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non

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:

12)-quels jeux préférez-vous?

- a) jeux communicatifs Oui non
- b) jeux linguistiques Oui non

13) aimez-vous votre métier? Oui non

14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non

15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)

16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	30
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETÉ DANS LE METIER	01

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourez la réponse de votre choix.

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: entourez la réponse de votre choix.

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves Oui non
 - b) horaire Oui non
 - c) programmes surchargés Oui non
 - d) Niveau des élèves Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

Merci pour votre collaboration

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)-quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	40 ANS
SEXE (F/M)	MASCULIN
ANCIENNETE DANS LE METIER	12 ANS

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux Linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la tutelle? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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... les jeux proposés par les élèves mêmes
- 12)-quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs Oui non
 - b) jeux linguistiques Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc....)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	28 ans
SEXE (F/M)	F
ANCIENNETE DANS LE METIER	05 ans

NB
 Débriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
 Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
 Jeux Linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
 Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la méthode? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)-quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	44 ans
SEXE (F/M)	M
ANCIENNETE DANS LE METIER	24 ans

NB
Debriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

Questionnaire à l'intention des enseignants: retournez la réponse votre choix

- 1)- est ce que l'apprentissage de la langue se prête parfaitement à l'emploi du jeu? Oui non
- 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) Autres.....
- 3)- pourquoi les jeux sont-ils si peu employés?
- a) l'impression de ne pas être " sérieux " en utilisant des jeux, Oui non
 - b) la peur de l'enseignant 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.....
- 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
 - 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.....
- 5)- qu'est ce qui rend votre travail difficile ?
- a) nombre élevé des élèves, Oui non
 - b) horaire, Oui non
 - c) programmes surchargés, Oui non
 - d) Niveau des élèves, Oui non
- 6)- pensez vous que les élèves s'intéressent à cette langue? Oui non

- 7)-utilisez-vous la méthode proposée par la méthode? Oui non
- 8)- pensez-vous que c'est la plus adéquate? Oui non
- 9)- préférez-vous changer cette méthode? Oui non
- 10)-vous pratiquez des jeux en classe? Oui non
- 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.....
- 12)-quels jeux préférez-vous ?
- a) jeux communicatifs, Oui non
 - b) jeux linguistiques, Oui non
- 13) aimez-vous votre métier? Oui non
- 14) pensez-vous que votre métier est difficile? Oui non
- 15) employez-vous de technologie dans votre classe? Oui non
(CD Rom, vidéo, cassette, l'ordinateur etc...)
- 16) si vous n'employez pas en ce moment de la technologie dans vos classes, aimeriez-vous dans l'avenir? Oui non

AGE	38
SEXE (F/M)	M
ANCIENNETE DANS LE METIER	17

NB
Debriefing: Action de faire parler quelqu'un, de l'aider à formuler de vive voix ce qu'il ressent après un événement
Feed-back: Action exercée sur les causes d'un phénomène par le phénomène ou Processus déclenché automatiquement après une perturbation, visant à provoquer une action correctrice en sens contraire.
Jeux linguistiques: qui regroupent les jeux grammaticaux, morpho- syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.
Jeux communicatifs: qui transforment la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs (jeux de rôle, de simulation...)

Merci pour votre collaboration

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- 1 Astolfi. Jean-Pierre, et al** "*Pratiques de formation en didactique des sciences*", De Boeck université, 1997, 498pages
- 2 Audigier. François, Crahay. Marcel, Dolz. Joaquim,** *Curriculum, enseignement et pilotage*"De Boeck université, 2006
- 3 Baby. Antoine,"** *Pédagogie des poques*", PUQ, 2005, 267pages
- 4 Bange. Pierre,** *L'apprentissage d'une langue étrangère cognition et interaction*, l'harmattan, France, **2005**
- 5 Barré De Miniac. Cristine,** *Vers une didactique de l'écriture : pour une approche pluridisciplinaire*, De Boeck Université, **1996**, 200 pages
- 6 Barthélémy-Riuz, C,** *Le jeu et support ludique en formation d'adultes*, Paris:les éditions d'organisation. . **1993**
- 7 Braun. Alain, Forges. Germaine,** *Enseigner et apprendre la langue de l'école*, De Boeck Université, **1998**,126p
- 8 Beaud. Michel,** "*L'art de la thèse*" Casbah Editions, **2005**, 176pages
- 9 Bellenger. Lionel,** "*L'expression écrite* " Que sais-je? PUF, 3^{ème} édition, 1994, 127pages
- 10 Bonnard. Henri,** *Les trois logiques de la grammaire française*, Duculot, **2001**, 256pages
- 11 Brougere. Gilles,** *Jeu et éducation*, Harmattan, France, **1995**, 284 pages
- 12 Bruner, J ;** *Comment les enfants apprennent à parler*, Paris (Retz) **1994**
- 13 Bruyondonckx. Viviane, De Graeve. Sabine et Durart. D,** *Apprendre par les jeux*, De Boeck Education **1996**,128pages
- 14 Caillois. R.** dir. *Jeux et sports*, Encyclopédie de la Pléiade, Gallimard, Paris, **1967**
- 15 Campbell. Neil A, Reece. Jane B,** "*Biologie*", De Boeck Université, **2004**, 1482 pages 2ème édition
- 16 Château. J,** "*Montaigne psychologue et pédagogue*" J. VRIN, 1971
- 17 Cotta. A,** *La Société ludique*, Paris, **1980**
- 18 De Grandmont. Nicole "** *Pédagogie du jeu* " De Boeck université, 1999,112pages
- 19 De Man-De vriendt. Marie Jeanne,** "*Apprentissage d'une langue étrangère/seconde*" De Boeck université, **2000**,280 pages
- 20 Dobinson. C.H,** "*Comenius et l'éducation contemporaine un symposium international.*" Institut de L'UNESCO pour l'éducation, Hambourg, **1972**
- Dolz. Joaquim, Schenuwly. Bernard;** *Pour un enseignement de l'oral*:USF **1998 21**

- 22 Durart. Delphine, waelput. Michelle, *Coopérer pour prévenir la violence .jeux et activités d'apprentissage*, De Boeck, 2005,128pages**
- 23 Fabre Claudine, *Apprendre à lire des textes d'enfants*, De Boeck Université, **2000,3004** pages**
- 24 Fabry. Jean "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. Paris1977**
- 25 Garnier. Catherine, et al, *Après Vygotski et Piaget. Perspectives sociales et constructivisme*, 2^{ème} ed, France, De Boeck, **2004****
- 26 Harter. Jean-Louis, *Le jeu essai de déstructuration* L'harmattan , 2002, 154pages , P 7.8**
- 27 Hindryckx. Geneviève, Lenoir. Anne Sophie, Nyssen. Marie-claire, *La production écrite en question*, De Boeck éducation, 2002, 160pages**
- 28 Hendrick. Joanne, Cantur Gilles (traduit par Clement Fontaine), "*l'enfant une approche globale pour son développement*", P.U.Q, **1993****
- 29 Henri Garnier. Pierre, Bertrand. Annie, *Psychologie cognitive*, Studyrama, **2005****
- 30 Herreras. José Carlos, " *L'enseignement des langues étrangères dans l'union européenne*" Peeters Louvain-Neuve, 1998**
- 31 Hohmann Mary et al, *Partager le plaisir d'apprendre*, De Boeck éducation, 2001, 488pages**
- 32 Huizinga. J, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (Homo ludens, 1938), trad. C. Seresia, Gallimard, **1951**.**
- 33 Jelly. Sheila, Harle. Wynne, *Vivre des expériences en sciences avec des élèves du primaire*, De Boeck, **2002**, 152 pages**
- 34 Knapp. Alfred " *expression orale et créativité en langue étrangère* "2004.article**
- 35 Kouassi. Germain, *Le phénomène de l'appropriation linguistique et esthétique en littérature*, Publibook, 2007**
- 36 Lacombe. Josiane, *Le développement de l'enfant de la naissance à 7ans: approche théorique et activité corporelles*" De Boeck université, 1996, 224pages**
- 37 Lailloux. Pierre, Arnaud. Marie-Hélène, Jeannard. Robert," *Fabriquer des exercices de Français*" Hachette Education, Paris, 1993, 191pages**
- 38 Leblanc. Marie Cécile, *Jeu de rôle et engagement*, L'harmattan, **2002****
- 39 Le Bon. G, *Psychologie des foules*, Alcan, Paris, 1895, réimpr. P.U.F. **1981****
- 40 Lebrun. Marcel, "*De technologies pour enseigner et apprendre*", De Boeck université, 2002, 248pages**

- 41 Legros. Denis, Crinon Jacques**, "*psychologie des apprentissages et multimédia*", Armand Colin, paris, 2002,228pages
- 42 Leleux. Claudine**, *Education à la citoyenneté apprendre les valeurs et les normes de 5à 14 ans*, Liège De Boeck, **2000**,208pages
- 43 Lethierry. Hugues**, "*savoir(s) en Rire*", de Boeck université, 1997
- 44 Loriaux. Michel, Dominique Remy**" *La Retraite au quotidien*" De Boeck université, 2006, 424pages
- 45 Maisonneuve. Luc**, Apprentissage de la lecture, méthodes et manuels, L'harmattan, France, 2003
- 46 Michelet. André**, *Le jeu de l'enfant, progrès et problèmes*, OMEP, Québec, **1999**
- 47 Minet. S, et al**, *Le jeu dans tous ses états*, Bruxelles, Fondation Rodin ,**2004**
- 48 Moreno**, *Psychothérapie de groupe et psychodrame*, PUF., Paris, **1965**
- 49 Murray. Eloise** dir. Revue de L'UNESCO (1982), *La famille premier milieu éducatif choix de textes sur l'économie familiale*, **1982**
- 50 Mutet. Sylvie**, Simulation globale et formation des enseignants, GNV Günter Narrverlag Tübingen ,**2003**
- 51 Nader-Grosbois. Nathalie**," *Le développement cognitif et communicatif du jeune enfant*", De Boeck, 2006
- 52 Osterrieth. Paul A**,"*Introduction à la psychologie de l'enfant* ", 17^{ème} édition, De Boeck, 2007,176pages
- 53 Peeters. Luc**, *Méthodes pour enseigner et apprendre en groupe* De Boeck Université, **2005**,172p
- 54 Piaget. J**, *La psychologie de l'enfant*.Paris : PUF (Que sais-je? 369).**1966**
- 55 Piaget. J**, *La formation du symbole*, Neuchâtel, Delachaux et Nestlé.**1945**
- 56 Quentel. Jean-Claude**, "*L'enfant problèmes de genèse et d'histoire*" ,2^{ème} édition, De Boeck université, **1997**
- 57 Ravestein. Jean, Jonnaert. Phillippe**, *l'humour maître : points sur les i et points d'interrogation*", De Boeck université, 1999, 144pages
- 58 Raymond. Annick**," *L'éducation morale dans le mouvement de l'éducation nouvelle*", l'harmattan France, 2002, 264pages
- 59 Reed. Stefen .k** (traduit par Teresa Blicharski et Pascal Casenave-tapie 4^{ème} édition), *Cognition théories et applications*" ITP De Boeck, **1999**, 604pages
- 60 Renders. Xavier**, "*Le jeu de la demande*", De Boeck université, 1991, 392ppages

- 61 Reuter. Yves,** " *Enseigner et apprendre à écrire*"ESF, 3ème édition2002, 181pages
- 62 Robinson. Bernard,** *Psychodrame et psychanalyse .jeux et théâtres de l'âme*, De Boeck université, 1998, 448pages
- 63 Roure. Louis, Duizabo. Philippe,** " *Le comportement violents et dangereux aspects criminologiques et psychiatriques* " Masson, 2003
- 64 Siegler. Robert S** (traduit par Béatrice Boudin, Clara Martinot), *Enfant raisonnable*, De Boeck, université, 2001,448pages
- 65 Thiry. Alain, Lellouche. Yves,** *Apprendre à apprendre avec la PNL* De Boeck Université, 1996160p
- 66 Thomas. R Murray, Michel Claudine,** " *Théorie du développement de l'enfant études comparatives*", De Boeck université, 1994, 596pages
- Tréville. Marie-Claude,** " *Enseigner le vocabulaire en classe de langue*", Hachette FLE, **67**
- 68 Velz. Ewald** " *Démocratiser pour réussir, de l'enseignement planifié à l'organisation de l'apprentissage*, De Boeck université, 1999, 392 pages
- 69 Vygotski. Lev,** *Pensée et Langage*, Paris : La Dispute (édition originale en russe publiée en 1934). 1997
- 70 Waelput. Michelle,** *Aimer lire dès la maternelle des situation de vie pour le développement*, De Boeck, **2002**, 160pages
- 71 Winnicott. Donald Woods,** *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Gallimard, Paris **1975**.

Publications officielles :

- 1 Roegiers. Xavier.** *L'approche par compétences dans l'école algérienne*.Ministere de l'éducation nationale, UNESCO Bureau régional pour le Maghreb Rabat. UNESCO –ONSP. **2006**
- 2 Ministère de l'éducation nationale,** *Guide du maître français* (2eme année primaire. Alger: ONSP **2004/2005**
- 3 Ministère de l'éducation nationale,** *le monde de Didine ?* Manuel de Français 2^{ème} Année Primaire, Tome1, ONSP, 20004,
- 4 Ministère de l'éducation nationale,** Programmes de la 3^{ème} Année Primaire, ONSP, 2004
- 5 Ministère de l'éducation nationale,** Document d'Accompagnement du programme de Français de la 3^{ème} Année Primaire ONSP, 20004,
- 6 Ministère de l'éducation nationale,** Manuel de la 4^{ème} année primaire, ONSP, 2004
- 7 Ministère de l'éducation nationale,** Manuel de la 3^{ème} année Primaire, ONSP, 2004

Articles / Internet/ www.google.fr

- 1 **Jean. Château,** " Le jeu chez l'enfant " (sans date)
- 2 **Knapp. Alfred** " *expression orale et créativité en langue étrangère* "2004.article
- 3 **Pacthod. Alain et ROUX. Pierre-Yves** "*Les activités d'expression orale en classe de langue* : 3eme partie : le jeu de rôle revue "connaissance du français N°32 DU 01/98
- 4 **Page. Christiane** *à l'université d'Artois UFR des lettres et arts d'Arras " Historique du jeu dramatique"*2004
- 5 **Parpette. Chantaln,** didactique du FLE Université Lyon 2 "*expression orale parole de l'enseignant parole de l'élève.* (Sans date) article
- 6 **Rahal. Safia:** *La francophonie en Algérie: Mythe ou réalité?* Département de Sociolinguistique Université d'Alger (sans date).
- 7 **Seijas. Mabel**" jeux" l'année des TIC 2005 Télécom-Électronique-informatique Medias-internet 2005
- 8 **Suso Lopez. Javier,** de l'université de Granada "*Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangère*" (sans date)

Mémoires et Thèses /Internet/ www.google.fr

- 1 **Bendiha Djamel,** *L'utilisation de la bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage du FLE, cas des de la 5eme année fondamentale de l'école Sakina Bent El Hocine Batna* 20005.
- 2 **Frété. Catherine,** *le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation* 2002
- 3 **Coulomb. Sylvie.,** *Théâtre et langage en cycle 3 interaction entre le jeu théâtral et l'apprentissage des langages corporel, verbal et écrit,* IUFM de l'Académie de Montpellier site de Nime, juin 2000
- 4 **Watt. Liezl-marie,** "*l'apprentissage du français langue étrangère facilité par la technologie*"2002

Revues/Internet/ www.Google.fr

1 Revue de l'Unesco, études et documents d'éducation N° 34 " *l'enfant et le jeu, approches théoriques et applications pédagogique*", **1979**

2 Eyraud. Emmanuelle, *le jeu dans l'apprentissage d'une langue vivante .application à l'espagnol*. (Résumé d'un mémoire de maîtrise LCE (langue et civilisation étrangère) d'espagnol, Université Paris X, Nanterre) **1998**, BULLETIN APLV –STRASBOURG, SOMMAIRE du N°60. <http://averman.free.fr/aplv/n60-jeu-espagnol.htm>

3 Ministère de la culture et la communication, Ministère des affaires étrangères " *cahier des dix mots du français comme on l'aime*. www.dglf.culture.gouv.fr

4 Revue " sage" systématique des écrits sur les fondements conceptuels du jeu, de la simulation et du jeu de simulation, janvier **2005**. <http://www.savie.qc.ca./sage/index.asp>

5 Ayme. Yvana: Le jeu en classe : point(s) d'interrogation(s), animatrice et formatrice spécialisée dans les pédagogies ludiques, association Permis de Jouer. CRAP Cahiers pédagogique N° 448-Dossier "Le jeu en classe" (sans date)

6 Barthélémy-Ruiz. Chantal: Le mariage de l'eau et du feu? Jeu et éducation à travers l'histoire, Formatrice et enseignante au Master professeur en Sciences du jeu, Université Paris 13 CRAP Cahiers pédagogiques N°448 - Dossier "*Le jeu en classe*"(sans date)

Rapport de stage/ sur internet /www.Google.fr

Mavengo. Marie "L'apprentissage de l'anglais par le jeu dramatique", **2003** rapport de stage.

Colloque/sur internet /www.Google.fr

Actes du colloque de la Roche-Sur-Yon 5 octobre 2005 " *Mieux enseigner à l'école maternelle*" Publié par le groupe départemental "école maternelle" de l'inspection académique de Vendée

Sites

De Grandmont, Nicole. (Sans date).*Pédagogie du jeu...philosophie ludique*
<http://cf.geocities.com/ndegrandmont/index.htm>

Grille d'analyse des manuels/ensembles pédagogiques de FLE (2001)

Javier Suso López. Université de Granada <http://www.ugr.es/~jsuso>

Silva. Haydée. *Les avantages et les inconvénients du jeu*, sans date, oasisfle.com

ONSP 2004/2005

Préparation pédagogique d'un jeu [http:// clin-intinerante.com](http://clin-intinerante.com) date 21/07/2005).

Article de presse nationale

Foura. Nacer, *Quel bilan tirer de l' "approche par les compétences " ?* EL ACIL, Constantine, 4 Mars 2006

La psychologue Belarouci. Latifa, extrait du quotidien ELWATAN VENDREDI 19. SAMEDI 20 MAI 2006 page 23

Zellal. N, Supplément ECONOMIE N° 12 ELWATAN, 10 Mai 2005

Dictionnaires

Dictionnaire électronique, *Larousse expression 2002*

Grand Dictionnaire Terminologique [en ligne]. Adresse URL :

[http://www.granddictionnaire.com/ fs_global_01.htm](http://www.granddictionnaire.com/fs_global_01.htm)

Revues

- 1 **Cherrad .Y, Derradji .Y, Morsly.D** " *Des langues et des discours en question*" Cahier du SLAAD, Constantine. Algérie, 2004, N°2
- 2 **Derradji. Yacine** " *le français en Algérie: langue emprunteuse et empruntée* " in le français en Afrique n° 13, Didier-Erudition, paris, 1999
- 3 **Hymes. D**, *On communicative competence*, university of Pennsylvania, press. 1971
- 4 **Zetili. Abdeslam**, "*Analyse de deux causes du blocage des apprenants en production écrite*" Revue science humaine, 2006, N°26 P 61
- 5 **Reuter. Yves. Et Penloup. Marie-Claude**, "*Les pratiques extrascolaires de lecture et d'écriture des élèves* " Repères, 2001, N°23
- 6 **Société Française de philosophie** *Revue de métaphysique et de la morale*", A Colin, 1945

RESUMES
FRANCAIS, ANGLAIS, ARABE

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 d'une étude exploratrice de l'univers du jeu .Elle vise à identifier les différents aspects du jeu qui peuvent être réinvestis en classe du FLE. Les processus cognitifs mis en œuvre lors d'interaction avec le jeu sont susceptibles d'étayer notre réflexion pour la construction d'un environnement adéquat pour l'apprentissage efficace du FLE en classe du primaire.

Notre projet a abouti à la création des jeux qui ont permis aux élèves de s'exprimer par la voix mais aussi par le corps et nous avons fait des prolongements dans le domaine de la langue écrite. Les jeux ont permis aux élèves de dissiper leur angoisse loin des stéréotypes. La pratique de ces jeux a montré que les élèves sont avides de découverte et de sensation. Avec les jeux les élèves sont capables de structurer des expériences d'apprentissage du FLE. Nous avons essayé de montrer que le jeu est un outil d'apprentissage authentique.

Summary

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. It is about an exploring study of the universe of the play. It aims at identifying the various aspects of the play which can be reinvested in class of the FLE.

The cognitive processes implementations at the time of interaction with the play are likely to support our reflexion for the construction of an adequate environment for the effective training of the FLE in class of the primary education. Our project led to the creation of the plays which have makes it possible to the pupils to be expressed by the voice but also by the body and we made prolongations in the field of the written language. The plays made it possible to the pupils to dissipate their anguish far from the stereotypes. The practice of these plays showed that the pupils avid of are discovered and of feeling. With the plays the pupils are able to structure of the experiments of training of the FLE. We showed that the play is an authentic tool of training.

خلاصة

لقد أحدث اللعب منذ مدة حب الإطلاع عندنا. انه نشاط شغل مكانة هامة عبر التاريخ. أصبحت هذه المكانة لا جدال فيها اليوم. كلمة " للعب" غنية بمعانيها و لكن غموضها خلق العديد من ردود أفعال الباحثون في مجال العلوم الإنسانية و الاجتماعية. لقد كان موضوع بحثنا تحليل ما يمكن أن يجعل من اللعب مصدرا هاما لتعليم اللغة الفرنسية الأجنبية و هي دراسة استكشافية في عالم اللعب و ترمى هذه الدراسة إلى تشخيص أوجه نماذج اللعب المختلفة و التي يمكن استثمارها في قسم اللغة الفرنسية الأجنبية. إن الطرق الذهنية المستعملة في التفاعلات مع اللعب يمكنها أن تدعم فكرتنا في بناء بيئة مناسبة لتعليم ناجح و فعال للغة الفرنسية الأجنبية في القسم الابتدائي. وقد انتهى مشروعنا إلى وضع ألعاب تمكن التلاميذ من التعبير بالصوت و أيضا بالجسم و قمنا بعدها وتوسيعها إلى مجال اللغة المكتوبة. وكذلك مكنت الألعاب التلاميذ من تفريغ قلقهم بعيدا عن النمطية و قولبة السلوك. و أظهرت ممارسات اللعب بأن التلاميذ بحاجة ماسة لي الاستكشاف و الإحساس و يمكنهم عن طريق اللعب بناء تجاربهم لتعلم اللغة الفرنسية الأجنبي ة وقد حاولنا تبين أن اللعب هو أداة تعلم حقيقية.