

DOI : 10.5281/zenodo.15743722

**POUR UNE APPROCHE LUDIQUE EN CLASSE DE LANGUE :
ACTIVITÉS ET ADAPTATIONS POUR LA CLASSE DE 5^{AP} EN
ALGÉRIE¹**

Résumé : Les supports et stratégies qui permettent de développer la compétence de communication en classe de langue sont multiples. Nous pouvons citer, à titre d'exemple, les exercices et activités, des pratiques caractérisées par une diversité et une richesse évidente. Les activités ludiques, que nous proposons d'étudier dans cet article, représentent l'un des types d'exercices répertoriés par les didacticiens. Il s'agit des activités qui pourraient être utiles pour les apprenants dont le but de les motiver, les faire travailler et développer leurs compétences aussi bien communicationnelles que linguistiques et culturelles. Notre objectif est de montrer comment ces supports sont exploitables en classe dans le cadre des programmes officiels et des manuels scolaires destinés à la classe de 5^{ème} année primaire (5AP) en Algérie.

Mots-clés : activités ludiques, compétence de communication, programme officiel, manuel scolaire

**FOR A PLAYFUL APPROACH IN LANGUAGE CLASS: ACTIVITIES AND
ADAPTATIONS FOR THE 5AP CLASS IN ALGERIA**

Abstract: The supports and strategies that allow the development of communication skills in language classes are multiple. We can cite, as an example, exercises and activities, practices characterized by an obvious diversity and richness. The fun activities, which we propose to study in this article, represent one of the types of exercises listed by the didacticians. These are activities that could be useful for learners whose goal is to motivate them, make them work and develop their communication, linguistic and cultural skills. Our objective is to show how these supports can be used in class within the framework of official programs and school textbooks intended for the 5th year of primary school in Algeria.

Key words: playful activities, communication skills, official program, school textbook

Introduction

Dans son parcours historico-pédagogique, les activités ludiques (ou les jeux pédagogiques) ont passé d'une vision traditionnelle plutôt négative pour arriver, peu à peu de nos jours, à une valorisation didactique. Ce procédé a été rattaché à un simple jeu, à la gratuité et au loisir, tout en l'écartant respectivement des paradigmes opposés : le sérieux, l'utilité et le travail (Silva, 2005). Mais, cette conception a évolué en considérant ce type d'activités

¹ Boulanouar **Yousfi**, Université de Tissemsilt - Ahmed Ben Yahia El Wancharissi, Laboratoire TRANSMED (Université d'Oran 2), yousfi.boulanouar@univ-tissemsilt.dz

Received: January 30, 2025 | Revised: March 27, 2025 | Accepted: May 11, 2025 | Published: June 30, 2025



comme un outil didactique pour les différentes situations d'enseignement/apprentissage afin de développer des compétences diverses.

De nombreuses publications dans plusieurs domaines tels la didactique des langues et d'autres disciplines connexes (littérature, linguistique, sociologie, psychologie, philosophie, etc.) montrent l'importance accordée à ce type d'activités pour les apprenants des langues. Des publications, de différentes natures (ouvrages théoriques, articles scientifiques, numéros spéciaux de revues, actes de colloques, mémoires de fin d'études de différents cycles et même des thèses de doctorat), aussi bien récentes qu'anciennes, portant au moins l'un des deux termes *jeu(x)* et *ludique*, se sont intéressées à des études d'inventaire, de théorisation, d'expérimentation, ... relatives aux *activités ludiques*¹.

En insistant sur l'importance de la dimension ludique « *dans toute résolution de problème* », Cuq et Gruca affirment que les activités ludiques « *ont leur place dans l'enseignement* » car

« [...] elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit, et, surtout, de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue et de mettre en valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots ». (Cuq et Cruca, 2005 : 456).

Il suffit de survoler quelques études sur ce type d'activités pour se rendre compte de tout ce qui a été dénombré dans cette citation sur les avantages des jeux : *travailler sur plusieurs énoncés, cibler plusieurs domaines de la langue, apprendre en s'amusant, ...* A cela, les deux auteurs ajoutent, après l'endroit précédent, que « le jeu », à visée pédagogique, sert à « modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, dépoliariser les relations maître-élèves, etc ». (Ibid. : 457).

Malgré tous ces avantages et les recommandations des didacticiens manifestées dans leurs publications de différentes natures (cf. La note 01), nous avons constaté que le manuel scolaire « *Cahier d'activités* » de la 5^{ème} année primaire (désormais 5AP) en Algérie ne contient aucune activité de ce genre. Ni celui de la première génération (1G) de la réforme de 2003 (qui a été pratiquée jusqu'à la saison 2018-2019), ni celui de la deuxième génération (2G) de l'année 2016 (qui a été introduite en classe de 5AP à partir de l'année scolaire 2019-

¹ Voir, à ce titre, la bibliographie sélective citée dans la note de bas page (15) de l'ouvrage de Cuq et Cruca (2005 : 457) : « Caré J.-M. et Debyser F., *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français, op. cil.* ; Colignon J.-P., *Guide pratique des jeux littéraires*, Duculot, 1979; Weiss F. *Je u x et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, « F », 1983 ; Duchesne A. et Leguay T., *Petite fabrique de littérature*, Magnard, « Textes et Contextes », 1987 ; Julien P., *Activités ludiques*. CLÉ International, « Techniques de classe », 1988 ; Roche A., Guiguet A. et Voltz N., *L Atelier d'écriture. Éléments pour la rédaction du texte littéraire*, Bordas, 1989 ; Delbuschèche J.-M., Javaux B. et Marlière B., *Plumes. Pratiques impertinentes de l'écriture*, Didier-Hatier, 1989 ; Duchesne A. et Leguay T., *Lettres en folie*, Magnard. « Textes et Contextes », 1991. ». Voir aussi l'article scientifique (Suso Lopez, 1998) et les différentes publications (Silva, 2000 ; 2005 ; 2009 et 2010).



2020 et qui est toujours adoptée jusqu'à cette dernière saison de 2023-2024). Chacun de ces deux manuels scolaires propose quatre projets pédagogiques qui comportent respectivement, *deux cent onze (211)* et *deux cent trente-quatre (234)* exercices et activités. Malgré ce nombre important, *les jeux* n'y ont pas trouvé de place pour en faire partie.

Nous nous sommes demandé pourquoi cette ignorance totale. Est-ce-que ce type d'activités ne va pas avec le programme officiel ou avec l(es) approche(s) pédagogique(s) adoptée(s) par l'institution ? Ou ne convient-il pas aux projets pédagogiques choisis pour interpréter le programme officiel ? Si le problème ne réside pas à ce niveau de programmes, approches..., et si cet outil peut être intégré en classe de langue, comment peut-on choisir une activité convenable ? Ou comment adapter, pour les apprenants de 5AP, une activité destinée à un autre public ?

L'objectif que nous nous somme fixé, à travers cette étude académique, est d'attirer l'attention des enseignants de 5AP en particulier, et les enseignants des autres niveaux, vers ce type d'activités en montrant comment il est exploitable en classes dans le cadre des directives institutionnelles.

Pour ce qui est de la structure de notre article, nous allons présenter d'abord, une définition des activités ludiques, du point de vue didactique, et la suivre de quelques types de jeux et qui seront illustrés par des exemples. Ensuite, d'une manière simple et pratique, nous allons montrer comment choisir l'objet d'une activité ludique en adéquation avec le programme officiel, et aussi comment adapter quelques exemples des jeux pour correspondre au programme officiel de la classe et même aux manuels scolaires.

1. Définition et types d'activités ludiques

Nous nous limitons à la définition du *dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. L'activité ludique y est définie comme

« Une activité d'apprentissage [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives ». (Cuq [dir.], 2003 : 160).

D'après ce dictionnaire spécialisé, une activité ludique, dans une perspective d'enseignement/ apprentissage d'une langue, se caractérise par des *règles*, du *plaisir*, de la *pratique de la communication* et du *développement des compétences* (linguistiques, communicationnelles, collaboratives, stratégiques, etc.). Autrement dit, les apprenants, à travers ce support d'apprentissage, entrent dans un jeu et une compétition en respectant des règles établies à l'avance par un meneur de jeu, et, connues par les joueurs. Ces derniers jouent par plaisir et non par obligation extérieure. Toutefois, « *jouer* » n'est pas la seule action préférée ici. Il ne faut pas oublier que ces joueurs sont des apprenants d'une langue. Par conséquent, ils sont invités à (essayer de) pratiquer ce qu'ils ont appris (ou à apprendre) en classe, et à développer leurs compétences (corrections des erreurs, enrichissement du vocabulaire, mise en pratique des actes de paroles, etc.).



Dans cette perspective ludique, les activités sont multiples. En effet, il n'existe pas un seul type d'activité, mais plutôt plusieurs (Besse, 1985), (Suso Lopez, 1998), (Silva, 2000), (Cuq et Cruca, 2005) et (Van Dommelen, 2007). Le classement en catégories et en sous-catégories d'activités est effectué selon l'objet et l'objectif visé. Il peut s'agir des

- « jeux linguistiques » quand l'objectif visé à travers ce type d'activité est l'apprentissage des règles du fonctionnement de la langue (lexique, grammaire, orthographe, ...);
- « jeux de créativité » pour développer l'imagination et les idées novatrices des apprenants en produisant des textes originaux, des poèmes, etc.;
- « jeux culturels » en s'exerçant pour apprendre et/ou tester des connaissances culturelles (pays du monde, capitales des pays, langues, traditions, ...);
- « jeux communicatifs » où les apprenants deviennent des acteurs qui jouent différents rôles et pratiquent la langue en cours d'apprentissage dans des situations de communication diverses.

Comme nous l'avons vu dans les citations précédentes, le ludique permet donc de développer des compétences communicationnelles, culturelles et linguistiques. De plus, il pousse les apprenants à être créatifs et à innover et non pas à suivre des parcours bien tracés et à appliquer des règles qui pourraient se limiter à la création des automatismes et des répétitions mécaniques.¹

Mais, nous signalons quelques limites et risques auxquels il faut se préparer pour un bon déroulement et une efficacité optimale, afin de faire de cette pratique une aide et non pas une entrave. Primo, ce genre d'activités pourrait causer une perte de temps, notamment avec la préparation (recherche ou élaboration du matériel, constitution des groupes, ...), le déroulement (répétition de la consigne, rappel des règles, pauses, ...) et les résultats (négociation, réclamation, ...). Secundo, étant donné qu'il s'agit des jeux-compétitifs, il pourrait y avoir un refus des scores et non-acceptation de la défaite ou même des conflits entre les membres du même groupe, ou entre des groupes différents.

Pour surmonter ces problèmes et peut-être d'autres, l'enseignant est censé choisir l'activité qui convient en évaluant la faisabilité selon son contexte (nombre d'apprenants, temps disponible, comportements, traditions, ...), et, il doit être toujours prêt à intervenir à l'image d'un « arbitre » qui sait mener parfaitement une compétition.

Avant de passer à la proposition des activités ludiques (Cf. Titre 3, ci-après), il serait judicieux de présenter le contexte de la classe choisie comme terrain de recherche (5AP). Une brève présentation de la réforme et des éléments du programme (appelés objets) constituent la partie suivante de l'étude.

¹ Pour savoir plus sur ce le rapport entre « la créativité » et « le jeu en classe de FLE », il est recommandé de consulter l'article scientifique de Silva (2009) où il est abordé : 1) la problématisation des notions de créativité et de jeu ; 2) la comparaison historique de 1970 et de nos jours du statut du binôme « créativité/jeu » ; 3) les principaux enjeux de ce binôme et 4) des pistes permettant une exploitation efficace des jeux de créativité en la classe de FLE.



2. La classe de 5AP : réforme (2G) et programme

Nous avons choisi la classe de 5AP pour pouvoir effectuer un travail de continuité et de comparaison. Nous avons déjà mené auparavant des études sur cette classe pédagogique dans le cadre de la réforme de 2003 avec des programmes ainsi que des manuels scolaires pour les interprétés. Ceci est communément dénommée 1G. Or, le présent travail de recherche est effectué dans le cadre de la 2G.

2.1. De la 1G à la 2G de la réforme : quelques précisions

Avec la rentrée scolaire 2015/2016, une nouvelle révision s'est imposée et une 2G de la réforme a été mise en place. Les classes concernées sont les premières dans chaque cycle (primaire, moyen et secondaire). La classe de 5AP et jusqu'à 2018-2019 a suivi la 1G. A partir de la saison suivante, 2019-2020, la 2G est arrivée à cette classe.

Deux nouveaux manuels scolaires ont été conçus en tant que tentative pour mettre en œuvre les directives du programme institutionnel. Ce sont le manuel principal, intitulé « Français. Cinquième année primaire » (2023) et son « Cahier d'activités » (2023). Pour ce dernier support, il n'existe qu'une seule édition, mais qui est renouvelée chaque rentrée scolaire pour subvenir aux besoins du marché. Les manuels de la dernière saison (2023-2024) ont été utilisés et réimprimés tels quels sans aucune rectification par rapport à la première édition, et ce même avec des erreurs d'ordre typographique¹.

2.2. L'objet des activités

D'une manière générale, l'objet sur lequel travailleront les apprenants lors des activités d'enseignement/apprentissage est multiple. Selon les méthodologies didactiques, Puren distingue les principaux objets suivants : *grammatical, lexical, culturel, communicationnel et actionnel* (2004 ; 2005). L'auteur a adopté d'abord les termes « approche » et « orientation objet/sujet » (2004), puis « entrée » (2005). Ces dénominations renvoient à ce avec quoi les enseignants commencent leurs séances d'enseignement/apprentissage, ou sur quoi se basent-ils en le considérant comme essentiel selon les méthodologies adoptées. A titre d'exemple, avec « la méthodologie traditionnelle », l'entrée est effectuée par la « grammaire » et ce contrairement à « l'approche actionnelle » où « l'action » représente l'entrée de base. Le tableau suivant récapitule les entrées selon l'histoire des approches pédagogiques :

¹ A titre d'exemples, il y a une « répétition des numéros de quelques exercices » : deux exercices portant le même numéro 3 (p.21 et p.22), deux exercices 3 (p.67), deux exercices 2 (p.92 et p.93) ; « oubli » : passage de l'exercice 8 à l'exercice 10 (p.26) ; passage de l'exercice 2 à l'exercice 4 (p.98-99) ; « exercice non numéroté » (p.70).



ENTRÉE PAR...	1 LA GRAMMAIRE	2 LE LEXIQUE	3 LA CULTURE	4a	4 LA COMMUNICATION	4b	5 L'ACTION
SUPPORTS DE RÉFÉRENCE	les exemples	les documents					les projets
	phrases isolées fabriquées	documents visuels et textuels fabriqués (représentations et descriptions)	documents textuels authentiques (récits)	documents audiovisuels fabriqués (dialogues)	tous types de documents authentiques	documents fabriqués par les apprenants : notes, résumés partiels, comptes rendus, synthèses, exposés, dossiers,...	
TÂCHES DE RÉFÉRENCE	lire	observer, décrire	« expliquer » : repérer, raconter, analyser, interpréter, comparer, extrapoler, réagir, transposer	reproduire, s'exprimer	s'informer, informer	agir	
MÉTHODOLOGIE DE RÉFÉRENCE	méthodologie traditionnelle	méthodologie directe	méthodologie active	méthodologie audiovisuelle	approche communicative	perspective actionnelle	
PÉRIODES DE RÉFÉRENCE	...-1900	1900-1910	1920-1960	1960-1980	1980-1990	2000-...	

Figure 01 : Evolution historique des « entrées » en didactique des langues-cultures étrangères (Puren, 2004 ; 2005)

Afin d'identifier le contenu d'enseignement/apprentissage de la classe de 5AP, nous nous sommes appuyé sur les documents suivants :

- « Plans annuels. Français. 5AP » (2020) (désormais Plan) qui vient actualiser et compléter « les supports de référence officiels déjà utilisés dans le cycle primaire » (Ibid. : 2), en l'occurrence :
- « Programme de français de la 5^e année primaire » (2006 ; 2011) (désormais Programme).
- « Guide pédagogique d'utilisation du manuel de 5AP » (2012) (désormais Guide).
- « Guide d'exploitation des ressources pédagogique du manuel adapté de la 5eme AP » (2018).

Ces références ont sélectionné des contenus à enseigner/apprendre relatifs à deux objets : *communicationnel*, sous le titre : *Actes de parole* (Plan, 2020), *Actes de parole et conduites langagières* (Programme, 2011 : 89-92) (Document, 2011 : 09-12) et *linguistique*, dans la partie : *Apprentissages linguistiques* dont les rubriques constitutives sont : *Grammaire, Vocabulaire, Conjugaison et Orthographe* (Programme, 2011 : 92-99) (Document, 2011 : 25-26) et sous le titre *Ressources* (Plan, 2020).

Les deux manuels de cette classe ont puisé dans les documents officiels ci-dessus en choisissant des contenus particuliers dont les objets sont de deux natures : *linguistique* et *communicationnelle*. Nous présentons ci-après une sélection d'objets que nous adoptons pour les propositions d'activités plus tard. Le contenu en sa totalité et avec la distribution sur les projets et les séquences correspondantes de ces deux objets sera mis en annexe.



<i>L'objet linguistique</i>	<i>L'objet communicationnel</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Les adjectifs : cardinaux, ordinaux, de couleurs, attributs. - Les formules : Il faut / il ne faut pas. - Les pronoms compléments : le, la, les, l'. - La phrase complexe avec « parce que ». - Le complément : d'objet in/direct ; de lieu ; de temps ; de but ; de manière. - Les verbes : pronominaux ; au présent (être/avoir, 1er et 2e Groupe) ; au passé composé (3e Groupe) ; au futur simple (être/avoir). 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire : un fait ; un lieu. - Situer un évènement dans le temps. - Exprimer ses préférences. - Expliquer un évènement. - Donner des conseils.

Tableau 01 : sélection du contenu du programme (objets linguistique et communicationnel)

Ce qui a été exposé ci-dessus va être concrétisé dans la suite de l'article. Des activités ludiques s'inscrivant dans l'un des types des jeux (*linguistiques, de créativité, culturels et communicatifs*) vont être présentées en montrant comment elles peuvent être exploitées dans le cadre officiel de la classe de 5AP.

3. La proposition d'activités ludiques : origines et adaptations

Les jeux sont des outils qu'il faut savoir parfois, si ce n'est pas souvent, les adapter à la situation pédagogique menée. Il ne s'agit donc guère d'appliquer des propositions théoriques et des approches déjà conçues et prêtes à mettre en œuvre, mais plutôt de puiser dans des sources diverses (recueils, manuels scolaires, ...) et de s'y inspirer afin de trouver la bonne pratique qui pourrait fonctionner au sein de la classe de langue pour avoir des résultats positifs (motivation, acquis divers, réflexion et créativité).

Ceci a bien été signalé par Silva (2000) en avançant que les jeux à l'instar du « *reste des outils dont dispose l'enseignant [...] ne représentent nullement un outil capable de garantir l'obtention des bienfaits escomptés* ». Elle insiste, qu'une *exploitation réussie* des jeux de société (le cas de son étude) « *passer par une bonne connaissance d'ensemble des jeux existants, ainsi que des procédures utiles pour les adapter à la classe, voire pour les détourner de leur caractère ludique initial à des fins purement pédagogiques* ». En d'autres mots, pour avoir un impact sur le terrain, d'après cette spécialiste des sciences du jeu, il faut donc bien connaître les différents types des activités ludiques, leurs modes d'emploi, d'une part, et de l'autre, maîtriser les techniques et stratégies permettant d'apporter des adaptations nécessaires selon l'objectif visé, le public (âge, nombre, niveau, ...), le temps disponible, le contexte, entre autres critères.

C'est ce que nous avons essayé de le réaliser avec des activités de différentes origines sélectionnées à partir de (Renard, 2008), (Silva, 2010) et (Gourvez, 2003 ; 2012). Ces références représentent un répertoire riche contenant un nombre important d'activités qui pourraient intéresser les enseignants de langue.

Pour ce qui est de notre travail, d'abord, chacune de ces activités va être relatée dans sa version d'origine. Ensuite, des modèles d'adaptation vont être présentés à titre d'exemples. Le thème présenté à travers les activités proposées est lié à l'un des quatre projets des manuels scolaires : **Au Zoo** (Projet 01), **C'est un lieu exceptionnel !** (Projet 02), **Qu'est-ce qu'une**



catastrophe naturelle ? (Projet 03) et **Protégeons la nature !** (Projet 04). Nous avons visé à travers ce choix de rassurer les acteurs du terrain notamment avec l'importance accordée aux manuels scolaires considérés comme incontournables. Pour la plupart des enseignants, le manuel est le support pédagogique de base utilisé en classe, si ce n'est pas le seul¹.

Chaque activité peut avoir plusieurs variantes selon la phase d'apprentissage et les objectifs visés. Des compétences diverses pourraient être travaillées qu'elles soient de nature disciplinaire ou transversale. Dans le premier cas, ce sont des compétences d'ordre linguistique avec plusieurs composantes (lexique/vocabulaire, grammaire, orthographe et conjugaison) (Plan, 2020). Tandis que le second cas concerne beaucoup plus des compétences d'ordre comportemental et social « *Interagir positivement en affirmant sa personnalité mais aussi en respectant l'avis des autres ; s'intégrer à un travail d'équipe...* » (Ibid.).

Dans un souci de faciliter la présentation, nous avons consacré, pour chaque projet, une activité à part. Mais ce ne sont que des recommandons. Pour plus d'efficacité, le choix doit se faire de manière sélective et libre de la part des enseignants. Chacun peut adapter l'une des activités proposées pour qu'elle soit compatible avec n'importe quel autre projet.

3.1. Bulles sans paroles !

3.1.1. Activité d'origine : « *Matériel : des vignettes de BD avec des bulles vides. Jeu : chacun leur tour, les joueurs complètent les bulles par une phrase. Pour chaque phrase correcte, ils marquent un point* » (Gourvez, 2012 : 02).

3.1.2. Adaptation et variantes

Les apprenants sont invités à compléter des bulles vides dans des vignettes de BD. Il peut s'agir, par exemple, d'une présentation d'un animal en particulier ce qui correspond au premier projet du manuel scolaire. Si l'apprenant (ou le groupe d'apprenants) produit une phrase correcte, alors il marque un point. Le gagnant est celui qui a collecté le plus des points. Comme il est possible de prendre en compte les erreurs. Si les énoncés produits ne sont pas intégralement corrects, le groupe qui produit des énoncés avec moins d'erreurs sera le gagnant.

Cette activité de production écrite (courte ou longue) peut connaître plusieurs adaptations. En présentant le fait choisi (aspect communicationnel), les apprenants apprennent à formuler des phrases avec les éléments étudiés en classe (aspect linguistique). Ainsi, le travail des apprenants peut porter sur les objets ci-après :

- **Communicationnel** : (actes de parole liés aux photos de la BD) : **décrire** (un animal, un parc d'animaux ;... l'état de santé d'un animal) annoncer **un fait** (l'arrivée de nouveaux animaux dans un zoo ; la naissance des **animaux**... la mort d'un animal...).
- **Linguistique** : les adjectifs cardinaux (il y a **cinq** gazelles dans le parc d'animaux) ; les adjectifs ordinaux (c'est la **première** gazelle née dans ce parc d'animaux) ; le complément d'objet direct (le gardien du zoo prépare **la nourriture** des animaux) ;

¹ D'après l'enquête de Chaib-Taleb (2018), « 76,66% des enseignants [du cycle primaire] affirment qu'ils utilisent le manuel scolaire, 23,33% l'utilisent de temps en temps, selon les leçons ou les textes proposés ».



complément d'objet indirect (les animaux ont besoin **de nourriture**) ; les verbes pronominaux s'appeler/se reposer au présent de l'indicatif (Ce lionceau **s'appelle** Simba. Il **se repose**) ...

Dans une première phase, et selon le niveau des apprenants, il est possible de les autoriser à consulter leurs manuels scolaires ainsi que leurs cahiers pour imiter et/ou réemployer des énoncés déjà apprises. Et si leur niveau est avancé, l'enseignant peut exiger que les structures construites doivent s'éloigner de celles qui ont été étudiées en classe. Mais en aucun cas, il ne faut se limiter à mémoriser les phrases et à les réciter. Il faut encourager les apprenants à produire même avec des erreurs qui font partie de l'apprentissage.

3.2. Autour du mot

3.2.1. Activité d'origine : « *La classe prépare une "pioche" de mots écrits sur des petits papiers pliés en quatre. Chaque élève tire ensuite un mot au sort et doit l'employer oralement dans une phrase en tant que sujet de la phrase* ». (**FABRIQUONS DES PHRASES**) (Gourvez, 2003 : 05 ; 2012 : 10).

3.2.2. Adaptation et variantes

On met dans une boîte des étiquettes des mots en rapport avec l'un des thèmes des quatre projets étudiés. Par exemple, des monuments historiques, un musée, une usine, un aéroport, un port, ... en relation avec le deuxième projet. L'enseignant demande aux apprenants de tirer une étiquette et de l'utiliser dans des productions précises. Selon le niveau du public, la production peut être orale, ou écrite, longue ou courte, ...etc.

L'objet des productions des apprenants, dans cette deuxième activité, peut être d'ordre :

- **Communicationnel** : (actes de parole qui correspondent à une situation en rapport avec les mots tirés) : **présenter** (un lieu exceptionnel) ; **raconter un événement** (une visite), **Situer un événement dans le temps** (création d'une usine) ; **décrire un lieu** (un endroit historique).
- **Linguistique** : Le vocabulaire de la visite : comment se déplacer (Dans le site web du musée, il y a les **horaires** de la visite, le **plan** de la musée, la liste des **statues, tableaux, monnaies et portraits**.) ; Le complément de lieu (les élèves entrent **dans le musée**) ; Les verbes du 1er et du 2ème groupes au présent de l'indicatif : accompagner/choisir (Les guident du musée **accompagnent** les visiteurs. Les enfants **choisissent** la visite des statues) ...

Dans cette activité, la collaboration pourrait jouer un rôle crucial. Parmi les membres du groupe, il y aura peut-être des apprenants qui ont déjà visité un endroit exceptionnel ce qui facilite le travail de la production d'énoncés. D'autres qui maîtrisent les règles linguistiques (grammaire, orthographe, conjugaison, ...) ont pour mission de corriger les énoncés proposés par les premiers. D'autres encore, ayant une bonne prononciation, se chargent de la présentation. Dans cette situation, chaque membre ressent la complémentarité entre lui le reste de l'équipe ce qui permet de développer la coopération et le respect des autres et d'apprendre mutuellement.



3.3. Par paire

3.3.1. Activité d'origine : « *Voici un corpus de cartes dont certaines contiennent des termes relatifs à des concepts clés de la perspective actionnelle tandis que d'autres contiennent les définitions correspondantes. Je vais lire à voix haute une carte-définition et vous devrez être la première équipe à retrouver la carte-concept qui va avec. Nous vérifierons ensuite, grâce au motif caché, si votre paire est bonne. Pour pouvoir garder la paire de cartes, vous devrez illustrer par des exemples concrets le concept en question. À la fin du jeu, l'équipe qui aura réuni le plus grand nombre de paires aura gagné* ». (**Paire par paire. La perspective actionnelle**) (Silva, 2010 : 04).

3.3.2. Adaptation et variantes

On prépare deux pioches de cartes. Dans la première, nous mettons des noms relatifs aux catastrophes naturelles (projet troisième). A titre d'exemples, nous pouvons citer : un tremblement de terre, une inondation, un incendie, une sécheresse, ... Alors que la deuxième comprend les définitions (ou descriptions) adéquates, les consignes de sécurité, etc. Par groupes, les apprenants associent chaque carte de la première pioche à sa paire de la deuxième. L'enseignant accorde un laps de temps à chaque groupe. Le groupe vainqueur est celui qui trouve le plus grand de paires correctes.

Cette activité pourrait être présentée comme support dans plusieurs activités, de compréhension ainsi que de production. On peut choisir un texte pour faire travailler l'objet linguistique et les actes de parole qui correspondent aux situations des thème du projet :

- Les **actes de parole** visés sont : **expliquer un évènement** (tremblement de terre), **dire quoi faire** (pour protéger la nature), etc.
- Les éléments **linguistiques** programmés sont : Les noms composés (le **tremblement de terre** est une catastrophe naturelle) ; Le complément de but (les sauveteurs interviennent **pour sauver des vies**) ; Les verbes du 1^{er} et 2^{ème} groupe, être/avoir au futur simple (Quand je **serai** grand, je **serai** pompier. J'**aurai** pour mission d'aider les gens) ; Les adverbes de manière : ment/emment (Les secouristes transportent les blessés **rapidement**) ; ...

Avec une telle thématique, le travail serait riche et l'authenticité est évidente. Sur le net, sur les réseaux sociaux ou à la télévision, des « catastrophes naturelles » sont toujours présentées et ce dans le monde entier. Les apprenants sont déjà familiarisés avec ce genre de phénomènes et disposent d'un répertoire important même en leurs langues premières. Cette activité sera, en plus, une occasion d'utiliser la traduction en veillant aux problèmes d'interférences linguistiques. L'enseignant interviendra pour corriger ce genre d'erreurs, soit immédiatement, soit après la fin de la compétition.

3.4. Présentation ou interview

3.4.1. Activité d'origine : « *Pendant cinq minutes, chacun pose des questions à son voisin de gauche sur sa vie, ses goûts, ses activités, ... Ensuite, celui qui vient d'interroger répond aux questions de son voisin de droite sur les mêmes sujets. Quand tout le monde a répondu aux questions, chacun présente au groupe son voisin de gauche. Attention de ne dévoiler au groupe que ce que l'autre est d'accord de partager. L'avantage de cette proposition est qu'il*



est bien plus facile et moins stressant de parler de son voisin que de soi ». **LE DOMINO** (Renard, 2008 : 04).

3.4.2. Adaptation et variantes

Chaque apprenant (ou groupe d'apprenants) prépare une petite présentation sur le thème du quatrième projet, « Protégeons la nature ! ». Il peut s'agir de l'« Eau » comme ressource de la nature. La présentation pourrait comporter les éléments suivants : sources de l'eau, utilisations, méthodes de préservations, maladies liées aux eaux polluées, conseils de consommation, etc. D'autres thèmes sont possibles, à l'instar de « la forêt », « les champs agricoles » et « les plages ».

Puis, selon deux voies possibles, cette activité peut être jouée comme l'une des variantes des jeux communicatifs cités plus haut (*dramatisation* ou *jeux de rôle*) :

- Soit sous forme d'une interview entre un journaliste et une personne qui travaille dans un domaine lié au thème choisi (employer de la compagnie « l'Algérienne Des Eaux : ADE », médecin, ...).
- Soit sous forme d'une émission ou reportage (un journaliste qui expose les informations sur le thème préparé).

Les questions possibles peuvent être, entre autres : quelles sont les différentes sources de l'eau ? comment préserver l'eau ? comment se protéger des maladies liées aux eaux polluées ? etc. Pour chaque question posée, le groupe marque un point, de même pour la réponse de l'autre groupe interviewé. Pour le reportage, chaque phrase présentative correcte sera récompensée d'un point. Au bout d'un certain temps déterminé auparavant, l'enseignant arrête le jeu et déclare le gagnant, celui qui a eu plus de points.

Dans les deux cas, la richesse est évidente. L'activité sera est une occasion pour apprendre/réinvestir les actes de communication (*objet communicationnel*), ainsi que les points linguistiques programmés (*objet linguistique*).

- **Présenter un fait, un phénomène** (la terre est en danger !); **Expliquer un évènement** (les déchets sont dangereux); **Donner des conseils** (pour préserver un endroit particulier de la nature : l'arbre, les champs agricoles, ...), etc.
- Le suffixe : **tion** (Protéger la nature est une **obligation**) ; La phrase complexe avec « parce que » (La terre est en danger **parce que** les déchets sont jetés partout) ; Il faut / il ne faut pas / Les pronoms compléments : le, la, les, l' (**Il ne faut pas** gaspiller de l'eau. **Il faut** l'économiser) ; La coordination : **car** (Les animaux meurent **car** ils avalent les sacs en plastique) ; La coordination : **donc** (les éboueurs ramassent les ordures le soir. **Donc** il ne faut pas les sortir le matin).

Pour jouer ces rôles, les apprenants seront invités à visionner des émissions et des interviews télévisées ou sur le net. Le fait de les regarder plusieurs fois sera une occasion pour acquérir des apprentissages différents : linguistique (énoncés multiples) ; pragmatique et méthodologique (rechercher, préparer, présenter, interviewer, ...) ; culturelle (informations issues des endroits divers) ; et bien d'autres.

Conclusion

Les propositions que nous venons de présenter représente un mode d'adaptation et d'exploitation d'un outil fortement recommandé par les didacticiens. Les activités ludiques,



dont les avantages sont nombreux, pourraient être un atout considérable pour les apprenants des langues, notamment les « enfants » comme c'est le cas des apprenants de la 5AP en Algérie.

Ces activités permettent des apprentissages de différentes natures : stratégique, méthodologique, linguistique, communicationnelle et culturelle. Elles peuvent s'inscrire dans les programmes officiels et même être adéquates avec les thèmes et projets des manuels de classe. Quel que soit le projet concerné, les jeux peuvent être intégrés (avec des adaptations nécessaires) dans les différentes séquences qui le composent.

Nous insistons, pour conclure, sur le rôle crucial de l'enseignant dans sa classe. Comme le disent les didacticiens, il n'existe pas une recette magique qui serait adéquate à tous les contextes d'enseignement/apprentissage. Une activité qui a été bien utile pour une classe pourrait ne pas l'être pour une autre. C'est à l'enseignant de prendre en considération quelques paramètres pour réussir l'intégration du ludique dans sa classe, entre autres : les besoins des apprenants, leurs centres d'intérêt, leurs niveaux, le temps disponible, etc.

Il serait intéressant, en tant que perspectives à venir, de continuer le travail sur cette voie ludique de l'enseignement/apprentissage des langues. Une expérimentation des propositions de cet article pourrait valider les avantages cités et/ou de soulever des limites. Encore, une enquête auprès des concepteurs des manuels serait intéressante du fait qu'elle permettra de comprendre leur non-choix du ludique parmi le recueil inséré dans le « *Cahier d'activités* » de la 5AP, terrain de recherche de la présente étude.

Références bibliographiques

- Besse, H., 1985, *Méthodes et pratiques des manuels de langue*, Paris, Didier, CREDIF.
- Chaïb-Taleb, F-Z., 2018, *Les nouveaux manuels scolaires de français au primaire. Une étude de contenu*, Thèse de doctorat en Didactique du français, Oran, université d'Oran2.
- Cuq, J-P. (Dir.), 2003, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE International S.E.J.E.R.
- Cuq, J-P., Gruca, I., 2005, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble.
- Gourvez, L., 2003, « 108 activités ludiques pour découvrir le fonctionnement de la langue », <http://lutinbazar.fr/wp-content/uploads/2015/04/108-activites-ludiques-ork.pdf> (consulté le 27/07/2024).
- Gourvez, L., 2012, « 160 activités ludiques pour étudier la langue française » <https://cours-exercices.org/francais/160-activites-ludiques-pour-etudier-la-langue-francaise/#> (consulté le 27/07/2024).
- Puren, Ch., 2004, « L'évolution historique des approches en didactique des langues-cultures, ou comment faire l'unité des "unités didactiques" », *Congrès annuel de l'Association pour la Diffusion de l'Allemand en France (ADEAF)*, École Supérieure de Commerce de Clermont-Ferrand, 2-3 novembre 2004 <https://www.christianpuren.com/mes-travaux/2004c/> (consulté le 27/07/2024).
- Puren, Ch., 2005, « Domaines de la didactique des langues-cultures. Entrées libres ». *Les Cahiers pédagogiques* n° 437, 41-44, Paris, CRAP.
- Renard, Ch., 2008, « Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir », *Le langage et l'homme*, Vol. 43, no 2, 51-63.
- Silva, H., 2000, « Les Jeux de société : adaptations et détournements », *Cahiers de l'APLIUT*, vol. XIX, n° 3, 14-27.
- Silva, H., 2005, « Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ? » https://bop.fipf.org/wp-content/images/stories/dossiers/silva_2005.htm (consulté le 27/07/2024).



- Silva, H., 2009, « La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère », *Synergies Europe*, n° 4, 105-117.
- Silva, H., 2010, « Des jeux pour la classe... de didactique des langues-cultures », Actas de las XV Sesiones para docentes e investigadores de francés lengua extranjera, Rosario, Laborde Libros Editor.
- Suso Lopez, J. (1998). Jeu communicatif et enseignement/apprentissage des langues étrangères. Accessible sur : https://www.academia.edu/115902964/Jeux_de_rôles_dans_l'apprentissage_de_FLE?uc-sb-sw=36215812. Consulté le 27/07/2024.
- Van Dommelen, G. (2007). *Les jeux de mots en classe de français langue étrangère : de la théorie à la pratique*. Mémoire de recherches en traduction. Anvers : Hogeschool Antwerpen.

Documents officiels et manuels scolaires

- Cahier d'activités. Français, cinquième année primaire*, 2023, [Sans lieu], ONPS.
- Document d'Accompagnement du Programme de Français de la 5° année primaire*, 2011, In : Programmes et documents d'accompagnement de la langue française du cycle primaire (3ème, 4ème et 5ème année primaire), [Sans lieu], ONPS.
- Guide d'exploitation des ressources pédagogique du manuel adapte de la 5eme AP*, 2018, <https://education.gov.dz/wp-content/uploads/2015/04/Guide-exploitation-5AP.pdf> (Consulté le 27/07/2024).
- Mon livre de français, 5e année primaire*, 2023, [Sans lieu], ONPS.
- Plans annuels. Français. 5AP*, 2020, <https://www.chamel-educ.com/wp-content/uploads/2020/10/Plans-annuels-FR-5AP-20-21.pdf> (consulté le 27/07/2024).
- Programme de français de la 5° année primaire*, 2011, In : Programmes et documents d'accompagnement de la langue française du cycle primaire (3ème, 4ème et 5ème année primaire), [Sans lieu], ONPS.

Dr. Boulanouar **Yousfi**, enseignant-chercheur au sein de l'université de Tissemsilt, ex-enseignant-vacataire et ex-assistant ingénieur informaticien au sein de l'université de Relizane, membre du laboratoire TRANSMED de l'université d'Oran 2 (tous en Algérie). Il est formateur des formateurs, intervenant et auteur de publications en didactique des langues et en statistiques textuelles : analyse des manuels scolaires, approches didactiques, élaboration des dispositifs de formation, typologies d'exercices et activités d'apprentissage, TICE, ... <https://orcid.org/0000-0002-3507-2384>



Annexes

Manuels scolaires		Contenus du programme officiel	
		Linguistique	Actes de parole
Projet 1 : Au zoo !	Séquence 1	<input type="checkbox"/> Les adjectifs cardinaux ; <input type="checkbox"/> Le sujet (pronom personnel/GN) ; <input type="checkbox"/> Le verbe de la phrase ; <input type="checkbox"/> Le complément d'objet direct ; <input type="checkbox"/> La phrase négative : ne... plus ; <input type="checkbox"/> Les verbes pronominaux s'appeler/se reposer au présent de l'indicatif ; <input type="checkbox"/> Le féminin en « e » ; <input type="checkbox"/> Les adjectifs de couleurs ; <input type="checkbox"/> Les accents. <input type="checkbox"/> L'accord sujet/verbe	Actes de description Décrire un fait, annoncer un fait
	Séquence 2	<input type="checkbox"/> Les adjectifs ordinaux ; <input type="checkbox"/> Le verbe d'état ; <input type="checkbox"/> L'adjectif attribut ; <input type="checkbox"/> Le complément d'objet indirect ; <input type="checkbox"/> La phrase négative : ne...rien/ne...jamais ; <input type="checkbox"/> Les pronoms substitués : ils/elles ; <input type="checkbox"/> Les verbes être/avoir au présent ; <input type="checkbox"/> L'accord de l'adjectif attribut ; <input type="checkbox"/> Le féminin en euse/trice ; <input type="checkbox"/> Les homophones : a/à, on/ont.	Actes de présentation Présenter un fait, annoncer un fait.
Projet 2 : C' est un lieu exceptionnel !	Séquence 1	<input type="checkbox"/> Le vocabulaire de la visite : comment se déplacer ; <input type="checkbox"/> Le complément de lieu ; <input type="checkbox"/> Les déterminants possessifs ; <input type="checkbox"/> Les verbes du 1er et du 2 ^{ème} groupes au présent de l'indicatif : accompagner/ choisir ; <input type="checkbox"/> Les homophones : son/sont. <input type="checkbox"/> Les éléments de la chronologie : d'abord, ensuite, puis, enfin.	Actes d'expression pour évoquer Raconter un événement.
	Séquence 2	<input type="checkbox"/> Le complément de temps ; <input type="checkbox"/> Les déterminants démonstratifs ; <input type="checkbox"/> Les verbes des 3 groupes au passé composé ; <input type="checkbox"/> L'accord du participe passé ; <input type="checkbox"/> Le féminin en elle, ette ; <input type="checkbox"/> Les homophones : ce/se. <input type="checkbox"/> Le préfixe de négation in/im	Actes d'expression pour évoquer Situer un événement dans le temps. Actes d'expression des préférences Exprimer ses préférences. Actes de description Décrire un lieu
Projet 3 Qu' est-ce qu' une catastrophe naturelle?	Séquence 1	<input type="checkbox"/> Les noms composés ; <input type="checkbox"/> Le complément de but ; <input type="checkbox"/> L'infinitif après un verbe/une préposition (à, de, pour, sans) ; <input type="checkbox"/> Les pronoms compléments ; <input type="checkbox"/> Les verbes du 1er et 2 ^{ème} groupe, être/avoir au futur simple ; <input type="checkbox"/> Le féminin : ère/ière ; <input type="checkbox"/> Les homophones : et/est.	Actes de Réponse Donner des informations sur un fait.
	Séquence 2	<input type="checkbox"/> Les adverbes de manière : ment/emment ; <input type="checkbox"/> Le complément de manière ; <input type="checkbox"/> La coordination : mais ; <input type="checkbox"/> Les pronoms compléments ; <input type="checkbox"/> Les verbes du 1er et 2 ^{ème} groupe à l'imparfait ; <input type="checkbox"/> Le pluriel en « s » ; <input type="checkbox"/> Les lettres muettes.	Actes de Réponse Expliquer un événement. Dire ce qu'il faut faire.



Projet 4 Protégeons la nature !	Séque	<input type="checkbox"/> Le suffixe : tion ; <input type="checkbox"/> La coordination : car ; <input type="checkbox"/> La phrase complexe avec « parce que » ; <input type="checkbox"/> Les verbes du 3ème groupe, être/avoir à l'imparfait ; <input type="checkbox"/> Le pluriel en « x » ; <input type="checkbox"/> Le redoublement des consonnes.	Actes de présentation des faits Présenter un fait. Formuler une hypothèse. Actes de Réponse Dire ce qu'il faut faire. Expliquer un événement
	S	<input type="checkbox"/> Le suffixe : ée ; <input type="checkbox"/> Les pronoms compléments : le, la, Les, l' ; <input type="checkbox"/> La coordination : donc ; <input type="checkbox"/> Il faut / il ne faut pas.	Actes de Présentation des faits Présenter un fait, un phénomène. Actes sociaux Donner des conseils.

Tableau 02 : Contenus (linguistique et communicationnel) de la langue française. 5AP (Plan, 2020)

