

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

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



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

**Présenté par**  
Nassima BOUCHETIT  
**Titre**

L'impact du jeu éducatif sur l'apprentissage du FLE : « cas  
des jardins d'enfants de Ghardaïa ».

**Sous la direction de:** Mme. Soraya MAMMERI

**Soutenu publiquement devant le jury :**

Dr. Said AMOUR	M.C.B	Université de Ghardaïa	Président
Mme. Soraya MAMMERI	M.A.A.	Université de Ghardaïa	Rapporteur
Dr. El Hadi BENHELAL	M.C.B	Université de Ghardaïa	Examineur

**Année universitaire : 2019/2020**

## REMERCIEMENTS

*Je tiens d'abord, à remercier Dieu qui m'a porté  
aide pour réaliser ce travail.*

*Je tiens également à remercier et à exprimer ma  
profonde gratitude, ma reconnaissance à Mme. **Soraya MAMMERI**, ma  
directrice de recherche, d'avoir accepté de mener cette étude et pour toutes  
les informations et les conseils qu'elle m'avait fournis.*

*Mes remerciements vont également aux membres du jury qui m'ont fait  
honneur d'évaluer ce modeste travail.*

*Ma profonde reconnaissance*

*A Monsieur le chef de département des lettres et des  
langues étrangères OULED AHMED M, ainsi qu'à  
tous mes enseignants du département de  
français ; qui ont assuré ma formation durant mon  
cursus universitaire.*

*Je remercie les éducatrices des jardins d'enfants  
pour leur accueil, ainsi que leur contribution dans la partie pratique de  
mon étude.*

*A ma très chère famille pour leur soutien, encouragements, amour et  
confiance.*

*A tous, Merci.*

## TABLE DES MATIERES

<b>Introduction générale.....</b>	<b>05</b>
<b>Chapitre I : Apprentissage et compétences langagières.....</b>	<b>10</b>
I.1. Les prototypes de l'apprentissage .....	11
I.1.1. Le prototype transmissif.....	11
I.1.2. Le prototype behaviorisme.....	12
I.1.3. Le prototype constructivisme.....	12
I.1.4. Le prototype socio-cognitivism.....	13
I.2. Qu'est-ce qu'une compétence langagière ?.....	15
I.2.1. Définition didactique de la compétence langagière.....	15
I.3. Les types de compétences langagières .....	16
I.3.1. La compétence communicationnelle ou situationnelle.....	16
I.3.2. La compétence textuelle .....	17
a) Contexte scolaire .....	17
b) Contexte plurilingue .....	17
I.3.3. La compétence linguistique ou sémiolinguistique.....	18
I.3.4. Compétences langagières et théâtre.....	18
<b>Chapitre II :Jardin d'enfants et jeux éducatifs.....</b>	<b>21</b>
II.1. Le jardin d'enfants.....	22
II.1.1. Les objectifs du jardin d'enfants.....	22
II.1.2. Que trouve l'enfant dans un jardin d'enfants ?.....	22
II. 2. Quel est le rôle de l'éducatrice dans le jardin d'enfants ?.....	23
II.2.1. Garante de la sécurité de l'enfant.....	23
II.2.2. Garante de l'ambiance au jardin d'enfants.....	23
II.2.3. Garante du bon déroulement des activités.....	24
II.3. Les apprentissages au jardin d'enfants.....	25
II. 4. Définitions des jeux éducatifs .....	25
II. 5. Les types de jeux éducatifs.....	28
II. 6. Les jeux éducatifs pourquoi faire ?.....	30
II. 7. Les avantages et inconvénients des jeux éducatifs .....	33
II. 8. Jeux éducatifs et langage .....	35

<b>Chapitre III : Présentation et analyse du corpus</b> .....	35
III.1. Présentation du corpus .....	39
III.1.1. Déroulement de quelques séances de jeu aux jardins d'enfants.....	38
III.1.2. Les entretiens .....	39
III.1.2.1. Transcription des entretiens avec les formatrices.....	40
III.2. Procédé d'analyse .....	43
III. 3. Analyse et interprétation des résultats.....	44
<b>Conclusion générale</b> .....	53
<b>Bibliographie</b> .....	57
<b>Annexes</b> .....	61
<b>Résumé</b> .....	86

# **INTRODUCTION GENERALE**

Aujourd'hui, l'apprentissage du français langue étrangère à l'âge précoce est au cœur des préoccupations des responsables du système éducatif algérien. Parmi les objectifs essentiels de l'enseignement du français langue étrangère est d'instruire les apprenants à développer leurs compétences communicationnelles. Ceci dit :

*« L'apprentissage aisé du langage écrit (la lecture) est favorisé par une bonne maîtrise du langage oral, qui lui-même prend sa source dans la communication verbale et non verbale, principalement avec les parents, dès la naissance. La communication naît de l'amour. Le bébé y est très sensible et la recherche de tout son être. » (Boulanger, 2015, p. 41)*

Nous remarquons que le langage oral et la communication sont prioritaires. Le principal but de l'apprentissage d'une langue étrangère ne se focalise pas sur l'acquisition de connaissances académiques, mais son utilisation dans la vie de tous les jours : comprendre et interagir (réaction, expression, partages d'opinions).

Apprendre à communiquer est une compétence qui n'est pas facile à faire acquérir à l'école maternelle ou jardin d'enfants par les éducatrices enseignantes de la langue étrangère, notamment, si l'enfant ne possède pas des pré-acquis essentiels qui lui permettent de s'exprimer et de communiquer. Comme le confirme Boulanger :

*« L'aptitude au langage est innée, mais il est indispensable qu'elle soit exercée. Si on ne parle pas au jeune enfant, il ne comprendra pas et ne parlera pas. Il s'agit de ne pas laisser passer une période sensible où l'apprentissage se fait facilement. » (Boulanger, 2015)*

L'offre d'apprentissage précoce continue de croître, et les médias adoptent également ces ateliers de langue et d'autres « petites écoles » qui offrent des apprentissages qui mettent l'accent sur le côté ludique. Pour répondre à la

forte demande du public, les jardins d'enfants ont pris le relais. Comme partout dans le monde, en Algérie aussi, il existe des jardins d'enfants et des crèches qui proposent un apprentissage de français comme deuxième ou troisième langue avant même l'entrée à l'école. Parmi les enfants inscrits dans ces jardins d'enfants francophones, certains viennent de familles françaises dont la maman ou le papa est français ou même des européens qui vivent en Algérie pour le travail ou pour diverses raisons, d'autres iront peut-être étudier dans un pays francophone...

Depuis longtemps il est admis qu'une des acquisitions les plus importantes de la petite enfance est le langage. Ce dernier, s'acquiert dans un milieu familial, l'école maternelle ou jardin d'enfants, et il semble que :

*« Dans toutes les classes, l'acquisition et la maîtrise de plus en plus grande de la langue orale tiennent une place prépondérante. Si le langage se développe à tous les instants de la journée aussi bien dans la cour que dans la classe, il existe pourtant des moments privilégiés » (Saussois, 1980, p. 95).*

Le thème du jeu éducatif en classe de langue au jardin d'enfants m'a d'ailleurs toujours particulièrement attiré, en tant que psychologue ne possédant qu'une modeste expérience dans ce domaine, c'est lorsque j'ai pris mes fonctions en tant que formatrice agréée, des éducatrices des jardins d'enfants, que mon intérêt à l'égard de l'enseignement du FLE aux enfants a changé de forme et d'objectif. Dès qu'il était question de faire un projet de formation mon choix s'est naturellement porté sur le thème suivant :

*« L'impact du jeu éducatif sur l'apprentissage du FLE aux Jardins d'enfants de Ghardaïa. »*

Notre recherche a pour objectif de faire monter comment les jeux éducatifs peuvent être un moyen primordial de développer chez l'enfant ces compétences langagières à l'aide des jeux éducatifs. Et nous avons choisi les

jardins d'enfants de Ghardaïa, vu qu'on est sur place pour pouvoir réaliser cette recherche.

Ainsi nous sommes amenés à nous poser la problématique qui résume notre travail :

Quel est l'impact du jeu éducatif sur l'apprentissage du FLE aux jardins d'enfants de Ghardaïa ?

Pour répondre à notre problématique, nous avons élaboré deux hypothèses que nous allons affirmer ou confirmer tout au long de ce travail :

- Première hypothèse : Le jeu éducatif pourrait enrichir et avoir un grand apport sur le développement des compétences langagières des petits enfants dans l'apprentissage du FLE.
- Deuxième hypothèse : Le jeu éducatif pourrait nuire au bon développement des compétences langagières des petits enfants encombres par les activités dans l'apprentissage du FLE.

Une approche analytique et communicationnelle est optée pour collecter les données pour vérifier nos hypothèses. L'intérêt indéniable que le jeu a suscité au fil des années est encore difficile à traduire au niveau pédagogique de manière concrète par les éducateurs, les responsables pédagogiques et les directeurs, car la notion de jeu est tiraillée entre un support théorique très faible et une explosion de pratique, ce qui alimente les doutes sur la légalité et l'efficacité du support ludique pour l'apprentissage du français langue étrangère aux jardins d'enfants.

Nous avons élaboré ce travail en trois chapitres succincts. Le premier chapitre, épistémologique fondamental, englobe quelques approches relatives aux concepts que nous avons jugé liés et utile pour le développement de la thématique, nous aborderons dans ce chapitre les définitions de l'apprentissage et ses différents modèles ainsi que les compétences langagières puis nous allons aussi présenter les types de cette

dernière en terminant le chapitre par sa relation avec le théâtre comme exemple.

Le deuxième chapitre s'intéressera aux jardins d'enfants et aux jeux éducatifs. Nous verrons dans un premier temps les jardins d'enfants ainsi que leurs objectifs, en mettant l'accent sur les éducatrices et leur présence dans l'école maternelle, ainsi que les différents domaines d'apprentissage dans le jardin d'enfants. Nous allons accentuer notre réflexion aussi, sur les jeux éducatifs, puis nous allons aborder les avantages et inconvénients de ces pratiques, en terminant par les jeux éducatifs et langage pour voir s'il y a bien une relation entre les deux.

Dans le troisième et dernier chapitre, il s'agit d'une démarche analytique qui représente l'essentiel de notre étude, nous nous chargerons dans ce chapitre d'analyser et de commenter les données recueillies lors de notre recherche sur terrain, ainsi qu'à l'interprétation des résultats.

**CHAPITRE 1**  
**Apprentissage et compétences**  
**langagières**

En ce premier chapitre, nous parlerons de quelques notions de base telle que l'apprentissage et ses différents modèles ainsi que les compétences langagières puis nous évoquerons les types de cette dernière et sa relation avec le théâtre.

### **I.1. Les prototypes de l'apprentissage**

Pendant, une conférence sur les différentes théories de l'apprentissage et les pratiques d'enseignement, en 2010, Gérard Barnier, relève de la psychologie de l'apprentissage. Cette dernière comprend, selon lui, quatre prototypes : transmissif, béhavioriste, constructiviste et socio-cognitiviste (ou socioconstructiviste). Dans cette allocution il manifeste que le prototype transmissif est le prototype de base, c'est le modèle traditionnel d'enseignement. C'est à partir de là que les autres ont parvenu à naître (*BARNIER, s.d.*).

#### **I.1.1. Le prototype transmissif**

Pour enrichir cette théorie, l'esprit de l'enfant est considéré comme une page vierge. Ce prototype est appelé aussi (prototype de l'empreinte) ou encore (prototype d'enseignement).

Suivant ce modèle, l'apprenant est comparé à une page blanche, ce qui veut dire que si on ne lui enseigne rien, il ne sait absolument rien du sujet en cours. Dans ce cas-là l'apprenant est considéré comme s'il ne dispose d'aucun savoir au préalable. Il apprend grâce à son enseignant seulement. Ce dernier doit être claire dans ses propos et expliquer de façon graduée ce, pour que ses apprenants s'instruisent. Les apprenants, prennent les idées et connaissances que l'enseignant leur transmet. Ce prototype est illustré par le fait que c'est à l'enseignant de remplir la page vide (l'esprit des apprenants) avec des connaissances.

Pour que le prototype transmissif fonctionne, cela demande l'attention et l'écoute des apprenants. En effet, c'est l'enseignement qui est mis en avant

et non l'apprentissage. Tous les apprenants reçoivent les informations au même rythme prescrit par l'enseignant, qui n'est pas forcément celui de l'apprenant.

Ce modèle n'est plus utilisé dans les écoles d'aujourd'hui, car il rend l'apprenant passif.

### **I.1.2. Le prototype behavioriste**

Le mot béhaviorisme a été conçu par Watson<sup>1</sup> en 1913. Ce prototype est généralement limité au concept de conditionnement mis en place dans les années 1890, par les études de Pavlov (traduites en anglais à partir de 1927). Le conditionnement est la conséquence du schéma « Stimulus /Réponse ». Sauf que le behaviorisme ne se limite pas au conditionnement. D'après les behavioristes, apprendre comprend une prédisposition à donner la réponse souhaitée.

Même chose comme dans le prototype transmissif, l'enseignant est une clé dans l'apprentissage. Dans le behaviorisme, l'enseignant se fixe sur l'apprenant et le but de son apprentissage. Il propose des activités élémentaires mais de plus en plus difficiles pour pouvoir donner une tâche complexe, aux finales. Dans le behaviorisme habituer les apprenants à travailler sur des exercices simples provoque, au final en échec sur une tâche beaucoup plus complexe.

### **I.1.3. Le prototype constructiviste**

Jean Piaget est le chercheur de cette théorie. À travers ce prototype, il répond au prototype béhavioriste, selon lequel l'apprentissage est limité au conditionnement (Stimulus/Réponse). Parmi les différents prototypes, il est celui qui manifeste le mieux l'apprentissage.

Selon Piaget, l'apprentissage se construit à l'aide d'interaction entre les objets et autrui, il décrit le schème comme élément de base de

---

<sup>1</sup>John Broadus Watson (9 janvier 1878-25 septembre 1958) était un psychologue américain qui a popularisé la théorie scientifique du comportementalisme,

l'apprentissage. Pour lui, nous avons la capacité de changer nos actions en les rendant plus performants. Piaget pense que la capacité d'apprendre est reliée au développement de l'enfant (*Calaméo, 2019*).

En constructivisme, l'apprenant est acteur, il bâtit ses connaissances en s'exerçant. L'apprenant confronte des situations de difficultés, qu'il va les mettre en lien avec ses connaissances.

#### **I.1.4. Le prototype socio-cognitiviste**

Ce prototype est aussi nommé socioconstructiviste, est une méthode récente, apparue après le constructivisme. Elle a été soutenue par Bandura, Doise, Mugni, et Perret-Clermont. Ces auteurs ont construit un processus qui favorise l'apprentissage nommé : le conflit social. Ce dernier, apparaît quand deux personnes confrontent leurs pensées dans une activité donnée. Il y a donc interactions entre pairs ou avec l'enseignant. Ce prototype a été développé particulièrement par Vygotski (1896-1934). Selon lui, l'apprentissage satisfaisant durant l'enfance est quand il anticipe sur le développement et sa progression. Il y a un passage (Zone Proximale de Développement) qui permet à l'enfant de passer de l'étape où il ne sait pas à l'étape où il a appris.

Les quatre prototypes nous ont permis d'admettre que les enfants agissent, en se mettant en action, afin de bien apprendre. Mais que la théorie de l'enseignement de base, le modèle transmissif n'est pas le prototype à suivre dans sa globalité.

Il faudrait d'abord souligner que dans un apprentissage, nous accordons beaucoup d'intérêt aux compétences langagières, c'est ce qui nous pousse à mettre le point d'abord sur la compétence en général : « *la popularité du terme « compétence » qui s'accroît depuis une décennie en sciences de l'éducation et ce dans plusieurs pays de l'ouest de l'Europe, aux Etats-Unis, au Canada et en Australie* ». (*Martine & Louise, 2011, p. 2*).

En revanche, la compétence est inséparable de l'action. D'emblée, la notion d'efficience dans le réel, de rendement dans l'action est placée au cœur des préoccupations pédagogiques. Cette notion semble encore associée à un flou terminologique, voire à un : « *labyrinthe tautologique de définitions* »(Romainville, Marc, 1996, p. 133).

Dans Le Nouveau Petit Robert la définition du mot compétence est la suivante: « *Connaissance approfondie, habileté reconnue qui confère le droit de juger ou de décider en certaines matières* »(Rey-Debove & Rey, 2009, p. 484).Il estime également que cette compétence est une connaissance grammaticale et lexicale implicite intégrée par l'utilisateur d'une langue naturelle, ce qui lui permettrait de former et de comprendre un nombre indéfini de phrases dans cette langue qu'il n'a jamais entendues.(2009, p. 484).

Selon le dictionnaire des concepts fondamentaux des didactiques « *La pédagogie orientée sur les compétences définit les actions que l'élève devra être capable d'effectuer après apprentissage*»(Reuter , 2007, p. 47).Mais aussi chez certains chercheurs la compétence c'est ce que permet de faire : lire, écrire et parler.

Tandis que pour Philippe Meirieu<sup>2</sup> une compétence est : « *savoir identifier mettant en jeu une ou des capacités dans un champ notionnel ou disciplinaire déterminé.* » (Merieu, 2012, p. 182). Cette suggestion indique que la compétence serait une structure appropriée de diverses capacités dans une situation donnée.

A partir de ces définitions de la compétence ; nous essayons de parler de la compétence langagière qui est notre thème principal de ce chapitre. Nous

---

<sup>2</sup> Philippe Meirieu, né le 29 novembre 1949 à Alès, est un chercheur et auteur de nombreux ouvrages de pédagogie traduits dans le monde entier, a enseigné à tous les échelons de l'institution scolaire. Il a mené de nombreuses recherches sur l'École et participé, à plusieurs reprises, à des chantiers importants. Professeur en sciences de l'éducation à l'université Lumière Lyon II, il a dirigé l'Institut national de recherche pédagogique et l'Institut universitaire de formation des maîtres de l'académie de Lyon. Il poursuit aujourd'hui son travail universitaire et dirige Cap Canal, une chaîne de télévision pour l'éducation.

nous appuyons aussi sur la compétence langagière chez l'enfant et comment peut-elle se servir pour apprendre et acquérir une langue, précisément une langue étrangère.

## **I.2. Qu'est-ce qu'une compétence langagière ?**

Quand on parle de la compétence langagière nous constatons qu'elle est reliée directement à la langue maternelle ou la langue étrangère, et ce qui nous intéresse dans cette recherche c'est la compétence d'acquisition ou d'apprentissage d'une langue étrangère, précisément la langue française. « *C'est un ensemble d'habiletés reliées au langage permettant de comprendre et de produire différents discours.* » (Jean-Denis Moffet et Annick Demalsy, 1994, pp. 27,28). Cette définition de Moffett et Demalsey a l'avantage d'être simple, complète et instructive.

### **I.2.1. Définition didactique de la compétence langagière**

À la lumière du triple modèle de compétence langagière défini par Charaudeau et adopté par de nombreux linguistes et professeurs de français, nous présentons toutes les composantes langagières que nous incluons dans chaque discipline. Nous mettons délibérément la compétence linguistique en dernier, car elle offre un ensemble d'outils de communication, pas un objectif d'apprentissage. Contrairement aux deux premières dimensions sont importantes par rapport à l'inquiétude éducative du réseau Fernand Dumont. Certains éléments bien connus tels que le système de chaînes : verbes, noms, adjectifs ; seront appelés simplement ; d'autres, relativement nouveaux dans les règles de grammaire scolaire, seront décrits et représentés, comme le système de répétition ou de modification.

Enfin, cette image n'est pas destinée à un cours de langue, mais à une explication théorique de tout ce qui comprend la maîtrise d'une langue et des phrases dans un système de classification qui trouve sa base théorique. (FALARDEAU, 2011, p. 15).

### I.3. Les types de compétences langagières

Trois types de compétences ont été dégagés : les compétences communicationnelles, les compétences textuelles et les compétences linguistiques selon (*M.J.TOUSSAINT & XYPAS , 2004, p. 70*).

#### I.3.1. La compétence communicationnelle ou situationnelle

Cette première composante se définit d'abord par la nature et le statut des partenaires de la situation de communication et par les enjeux de cette situation. Tout d'abord, Charaudeau insiste sur l'identité des partenaires, "Qui parle à qui ? Avec quel statut social ? Avec quel pouvoir ? Un père dit à son jeune enfant : "Il est dix heures." Pour lui veut dire d'aller se coucher, il parle avec une certaine autorité et envoie un message complètement différent de celui lorsqu'il répond à une question de son partenaire qui veut connaître l'heure. Le but de l'acte de communication se réfère aux buts du discours (demander, informer, convaincre, prouver, enseigner, expliquer, diriger, etc.). L'efficacité du message n'affecte pas la nature du sujet, l'exactitude, mais la pertinence ou la suffisance de l'énoncé dans le contexte du message : si une telle question sera également envisagée dans un tel contexte, pour un homme politique, par exemple, qui a publiquement annoncé ses ambitions électorales dans le contexte d'une grave tragédie humaine ; Cependant, ce point peut être pertinent dans d'autres contextes.

Enfin, Charaudeau explore les circonstances matérielles qui régissent les situations d'échange. En particulier, ils affectent la manière dont le sujet alloue l'espace à la parole, le partage avec son interlocuteur, interagit, utilise divers moyens de transmettre son message (affiche, vidéo, musique, texte, etc.). Cela influence également l'heure et le lieu de la présentation orale : un examen en salle fermée à la fin du cours, un entretien d'embauche, une communication scientifique, débat au tour d'un dîner, etc. (*FALARDEAU, 2011, p. 12*).

### **I.3.2. La compétence textuelle**

La compétence textuelle fait référence à cet aspect de la compétence communicative qui permet l'utilisation du langage écrit dans la réception, la production, l'interaction et la médiation. La compétence textuelle a deux dimensions.

#### **a) Contexte scolaire**

D'autre part, la compétence textuelle est une composante de la compétence de base commune à toutes les langues humaines. Dans un contexte scolaire, Cummins (2000) propose de mettre en évidence les compétences interpersonnelles communicative de base (BICS : « basic interpersonal communication skills ») et la compétence langagière cognitive et académique (CALP : « Cognitive Academic Language Proficiency »). La réussite ou l'échec scolaire ne dépend pas seulement de la capacité des apprenants à lire et à écrire des textes scolaires de différents genres. Ils dépendent aussi principalement de la capacité de ces apprenants d'apprendre à travers les processus de compréhension et de production. Et ceci à la fois dans le cadre d'un cours de langue étrangère, et dans une autre matière scolaire.

#### **b) Contexte plurilingue**

En revanche, surtout dans un contexte multilingue, il est clair que la compétence textuelle n'est pas une compétence homogène. En effet, les savoirs et les savoir/faire associées à l'utilisation de la langue écrite, se réfèrent toujours à des contextes spécifiques. Ces contextes peuvent être de différents types, par exemple, la pratique familiale de la lecture dans la langue maternelle ou l'initiation à l'écriture dans la langue d'enseignement, etc.

Ainsi, le terme « compétence textuelle » se rapproche donc du concept de littératie (angl. Literacy/literacies). Néanmoins, l'accent est mis sur le développement des compétences de communication dans une langue

étrangère, ainsi que sur la pratique de l'enseignement et de l'apprentissage en utilisant la langue écrite. (*HEP Haute école pédagogique Vaud, 2018*).

### **I.3.3. La compétence linguistique ou sémiolinguistique**

Cette compétence est la plus connue dans le monde scolaire ; Cela se produit lors de la maîtrise des outils du langage : orthographe, règles de combinaison des signes, en groupes de mots, à l'intérieur et entre les phrases (pronoms, utilisation de signes de relation, construction de types de phrases), ainsi que dans les textes. Cette dernière, également connue sous le nom de grammaire textuelle, fait référence à l'articulation de parties du texte, à sa mise en forme et à l'utilisation de répétitions pour assurer la continuité de l'information. Le niveau lexical détermine, enfin, l'utilisation appropriée du vocabulaire en fonction de sa valeur sociale, de leurs significations générales ou de leur signification spécifique pour la discipline universitaire, dépression en psychologie, économie et dans la vie quotidienne. (*FALARDEAU, 2011, p. 14*).

Cette compétence exige que le sujet locuteur/ scripteur soit capable d'utiliser les outils linguistiques d'une bonne communication, c'est-à-dire la capacité de reconnaître et de manipuler la forme des signes, leur grammaire et leur manipulation. Ils se combinent, sachant qu'ils sont toujours utilisés dans une structure discursive particulière. (*FALARDEAU, 2011, p. 17*).

### **I.3.4. Compétences langagières et théâtre**

Pour finaliser ce chapitre nous avons choisi de mettre l'accent sur la relation entre la compétence langagière et le théâtre.

Le théâtre est un espace qui favorise le langage et toutes ses interrogations. C'est le lieu de la parole vivante, abstraite et concrète, le lieu d'échanges, de miroir ou le faux-semblant résonne avec des réalités déjà vécues ou attendues. Le jeu de théâtre n'est pas une méthode ou une approche qui devrait être utilisée pour mieux apprendre à parler une ou plusieurs langues,

c'est l'une des manières de connaître une personne, ce qui nécessite une maîtrise générale de plusieurs formes de langues.

*« Penser le théâtre dans l'apprentissage d'une ou des langues, c'est d'abord remettre les langues au cœur du langage et de l'expérience conjointe, et c'est précisément ce qui relie langues et théâtre dans une conception éactive du langage »(Aden, 2013, p. 101).*

Sans oublier que le théâtre peut améliorer les compétences linguistiques ainsi qu'il peut les aider à se développer pour mieux apprendre une langue étrangère comme le français. Nous osons communiquer, échanger des informations, des sentiments et des pensées avec les autres, comprendre et apprendre, acquérir une conscience phonémique, ensuite parler.

L'apprentissage du français langue étrangère en classe est soumis à plusieurs difficultés. Pour une intervention éducative plus efficace, diverses activités sont proposées pour fournir les apprenants de compétences linguistiques. Le jeu théâtral est une activité amusante fréquemment associée à l'évolution des compétences orales.

La priorité donnée au discours se justifie par sa fonction dans le développement des compétences rédactionnelles. Afin d'illustrer spécifiquement l'effet du théâtre sur la parole, une expérience est menée dans une classe de 2ème année moyenne. Après l'analyse, il a été constaté que le théâtre privait les élèves d'expression sans améliorer leur prononciation. Par conséquent, le jeu théâtral en classe de FLE devrait être amélioré par des activités qui visent la correction linguistique. (Assia LAIDOUDI, 2016/2017, p. 134).

La représentation théâtrale consiste en une explication correcte du texte sélectionné sous la forme d'un dialogue. Introduit en français comme langue étrangère, les étudiants doivent l'apprendre par mémorisation, coups et exercices jusqu'à la fin de la lecture devant un public étranger. Cependant,

cette reproduction ne doit pas être garantie par un simple jeu de rôle. Elle est également accompagnée d'un groupe, de costumes et de musique, décors et ainsi de suite. C'est l'un des éléments les plus importants de la représentation théâtrale. Parce qu'après tout « *le jeu théâtral devrait favoriser davantage l'invention* » (CARE, Jean-Marc & DEBYSER, Francis, 1991, p. 73).

Podlozny(2000) parcourt la relation entre l'art dramatique et les compétences linguistiques et met en évidence la faible crédibilité des recherches traités à la fin du XXe siècle. Son analyse montre que les représentations théâtrales en classe font plus que développer des compétences linguistiques(Comme par exemple, pour mieux assimiler les textes théâtraux joués), mais qu'elles ont des effets importants pour d'autres domaines scolaires, révélant ainsi l'aspect global de l'apport du théâtre observé par des praticiens de longue date, ce qui nécessite des méthodes de recherche qualitative. Elle conclut en posant la question toujours récente : dans quelle mesure le théâtre, plutôt que le jeu théâtral en classe, aide-t-il à développer des compétences langagières notamment verbales ?(BLANCHET & CHARDENET, 2014, p. 428)

Maitriser le volet oral dans une langue étrangère est une compétence difficile à acquérir ! Pour y arriver un engagement sérieux de la part de l'enseignant ainsi que par l'enseigné devra être fixé. Il est a signalé que la maitrise du volet oral n'engage pas seulement la faculté de parler, mais aussi l'enchaînement avec le langage corporel et affectif, ce que nous appelons « la communication ou le langage non verbal » qui comporte l'intonation, les gestes, la mimique... La gestuelle est une compétence, une faculté que nous trouvons dans une pièce théâtrale. Cette dernière suggère l'idée d'initier le volet oral en jouant, en s'amusant et surtout raconter des situations très proche de la vie quotidienne.

## **CHAPITRE 2**

### **Jardin d'enfants et jeux éducatifs**

Dans ce deuxième chapitre, nous présenterons les jardins d'enfants ainsi que leurs objectifs, en mettant l'accent sur les éducatrices et leur présence dans l'école maternelle, ainsi que les différents domaines d'apprentissage dans le jardin d'enfants.

## **II. 1. Le jardin d'enfants**

C'est un lieu de vie où l'enfant est heureux et surtout en sécurité, c'est un espace d'épanouissement et d'adaptation pour l'enfant, puisque c'est là où se poursuit son développement physique, mental, affectif et social, tout en apprenant à vivre avec les autres. Le jardin d'enfant est aussi un endroit d'éducation et d'apprentissage puisque l'enfant se prépare à l'école.

Le jardin d'enfant se subdivise en plusieurs sections : la pouponnière/garderie l'âge est entre 3 mois à 2 ans ; 2/3 ans, toute petite section ; 3/4 ans, petite section ; 4/5 ans, moyenne section ; 5/6 ans, grande ou préscolaire.

### **II. 1.1. Les objectifs du jardin d'enfants**

Favoriser le développement physique et mental, permettre à l'enfant la découverte du monde et s'y adapter ; amener l'enfant à s'exprimer ; développer le goût du beau, du travail, l'envie d'apprendre et l'esprit créatif, ainsi que de développer sa personnalité au niveau psychologique et affectif pour le préparer à l'école (*METTOUDI, 2003, p. 9*).

### **II. 1.2. Que trouve l'enfant au jardin d'enfants ?**

Une éducatrice accueillante et bienveillante ; des locaux agréables, vastes, bien éclairés et aérés avec un mobilier adapté à sa taille ainsi qu'une cours de récréation spacieuse ; du matériel pour jouer, faire des expériences et travailler ; des activités qui respectent son rythme de croissance, son âge et ses besoins.

## **II. 2. Quel est le rôle de l'éducatrice dans le jardin d'enfant ?**

### **II. 2.1. Garante de la sécurité de l'enfant : rôle d'observation et de surveillance**

#### **a) Sécurité physique :**

L'éducatrice est responsable des enfants qui lui sont confiés. Elle ne laisse jamais les enfants seuls, sans surveillance et veille à ce qu'il n'arrive aucun accident, à l'intérieur, et dans la cour du jardin d'enfants. L'éducatrice doit être attentive aux enfants qui utilisent du matériel pouvant présenter un danger : ciseau, petits jouets, perles, tout en leur expliquant l'utilisation de ce matériel et les dangers qui peuvent survenir s'ils ne les emploient pas correctement. Il faut noter aussi que les produits d'entretien et les médicaments doivent être tenus hors de portée des enfants, dans des armoires fermées à clé.

#### **b) Santé de l'enfant :**

Faire prendre de bonnes habitudes d'hygiène, savoir reconnaître les signes de la fatigue. Chercher à éviter la fatigue chez l'enfant en faisant attention à certains points : Le bruit, l'environnement matériel, le rythme. L'éducatrice doit être attentive aux symptômes de maladies en cas d'épidémie. Elle sait remarquer les enfants qui présentent des difficultés dans leur développement.

### **II. 2.2. Garante de l'ambiance au jardin d'enfants**

#### **a) Sécurité affective de l'enfant :**

Pour bien se développer dans tous les aspects de sa personnalité : physique, psychique, intellectuel, l'enfant a besoin d'évoluer dans un climat où il se sent aimé, respecté, écouté, accepté tel qu'il est, où il puisse avoir confiance en lui.

#### **b) Attitude de l'éducatrice :**

L'éducation doit chercher à bien connaître chaque enfant qui lui est confié et ne doit pas mettre l'enfant en situation d'échec. Elle donne des limites mais en expliquant les raisons, il ne faut pas qu'elle oublie que

l'enfant est un être en croissance et qu'il est normal qu'il y ait parfois des passages difficiles, il faudrait qu'elle laisse du temps à l'enfant pour aller à son rythme. L'éducatrice doit toujours dire la vérité à l'enfant et évite de parler d'un enfant en sa présence, ni de ne faire de préférence entre les enfants. Elle doit éviter à tout prix d'agir à la place de l'enfant (METTOUDI, 2008, p. 35)

**c) La préparation de l'environnement :**

L'espace doit être organisé en fonction des besoins de l'enfant. Pour créer une atmosphère chaleureuse où l'enfant se sent bien, l'éducatrice doit veiller à l'aménagement et la décoration du jardin d'enfants qui doit être un lieu de vie accueillant et agréable. Il faut veiller à l'entretien du matériel qui doit toujours être en parfaite état et rangé avec soin. (Sylvie & Noémie, 2002, p. 13)

**II. 2. 3. Garante du bon déroulement des activités : rôle d'organisation et d'éducation**

**Organiser l'espace au jardin d'enfants et les activités pour répondre aux besoins de l'enfant**

L'effectif du groupe est souvent important. Pour que l'enfant puisse travailler à son rythme, il faudra travailler en petits groupes : il y aura donc plusieurs groupes qui feront des activités différentes et même des enfants qui travailleront seuls. Cela demande un aménagement et une organisation particulière mais c'est vraiment bénéfique pour l'enfant.

Mettre à la disposition de l'enfant un matériel varié qui lui permettra d'être actif, de faire de nombreuses expériences et découvertes. Lui apprendre à respecter ce matériel, à l'utiliser avec soin et à le ranger. Ainsi que de conduire l'enfant vers l'autonomie et susciter chez l'enfant l'observation, la réflexion ; développer en lui la curiosité intellectuelle, le désir d'apprendre, le goût du travail. Favoriser les relations des enfants entre eux : début de la socialisation. L'éducatrice doit laisser l'enfant travailler seul sans l'interrompre (METTOUDI, 2008, p. 32).

C'est ainsi qu'elle prépare l'enfant à entrer à l'école, non en lui imposant un savoir scolaire ou des connaissances à apprendre par cœur, mais toute son action éducative vise à aider l'enfant à grandir, à développer toutes ses facultés, à s'adapter à la vie sociale.

### **II. 3. Les apprentissages au jardin d'enfant**

Dans les jardins d'enfants, les apprentissages sont organisés en plusieurs domaines, où ils mobilisent le langage dans toutes ses ampleurs en explorant l'univers et créer les outils initiaux pour que l'enfant puisse structurer ses pensées. Apprendre à l'enfant à Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités et les jeux physiques et artistiques. Pour créer un environnement idéal pour un apprentissage il faut toujours faire appel aux diverses méthodes en utilisant différents outils (*METTOUDI, 2003, p. 66*).

### **II. 4. Définitions des jeux éducatifs**

On s'est toujours posé la question, quel est le moyen le plus adéquat pour réussir cet apprentissage ? Selon plusieurs études menées par certaines organisations et chercheurs, ont constaté que les jeux ont un rôle très important dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Mais quel type de jeu nous devons adopter ? Les jeux en général sont devenus les plus fréquents ça ne date pas d'hier mais avec le temps ont connu un grand développement et ce qui nous intéresse dans cette recherche sont les jeux éducatifs, et nous allons voir plus de détail dans ce chapitre où nous citerons quelques définitions des jeux éducatifs et les types de cette dernière, puis nous évoquerons les jeux éducatifs pourquoi faire ? Par la suite nous parlerons des avantages des jeux éducatifs et en dernier les jeux éducatifs et simulation.

Plusieurs études ont démontré qu'il n'est pas facile de donner une définition du jeu, vu que c'est une notion polysémique, et sujette de diverses interprétations (*OLIVIA Kandassamy, 2015, p. 6*). Par conséquent, pour comprendre notre représentation dans le jeu éducatif et comprendre à la fois

sa richesse et sa complexité, il est nécessaire de passer par des définitions de sources diverses.

Roger Caillois (*CAILLOIS, 1958, p. 42.43*), dans son livre « *Les jeux et les hommes* », considère le jeu comme une activité libre qui ne peut être appliquée à un joueur sans perdre son caractère de divertissement attrayant et amusant; les jeux sont dessinés séparément dans l'espace et le temps précises et fixées à l'avance ; incertaine dont le déroulement ne peut être déterminé ni le résultat obtenu à l'avance, une certaine latitude qui doit nécessairement être donnée à l'initiative du joueur; improductive, entraînant une situation similaire à ce qui s'est passé au début du jeu; réglée: conformément aux conventions qui suspendent l'application du droit coutumier et établissent temporairement une nouvelle législation qui n'est que pertinente; fictive: accompagnée d'une prise de conscience particulière de la seconde réalité ou de l'irréalité pure et simple par rapport à la vie quotidienne, gratuit: sans attendre le résultat.

Cette définition de Caillois, met l'accent sur plusieurs aspects du jeu: c'est une activité libre et sans engagement, limitée dans le temps et l'espace et orientée par des règles, l'évolution et le résultat du jeu ne doivent pas être délimités à l'avance. Le jeu est une activité imaginaire qui n'apporte pas de bénéfices matériels.

Tandis que J. HUIZINGA, définit le jeu comme :

*«une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la "vie courante" »(HUIZINGA, 1995, p. 350).*

Et pour G. BROUGERE, le mot représente un objet associé à une activité ludique, ainsi qu'un ensemble de règles et de principes, et enfin, les actions associées au jouer (*BROUGERE, 1995, p. 13*).

Le jeu d'après MICHAEL Fullan c'est un outil d'apprentissage et il est au cœur de l'innovation et de la créativité. Il donne des opportunités d'apprentissage dans le contexte où l'enfant est le plus réceptif. Le jeu et l'élaboration scolaire ne sont pas des rubriques indépendantes pour un enfant, mais l'apprentissage et l'activité sont mystérieusement liés pour un enfant.

Depuis longtemps il est reconnu que l'apprentissage des enfants est fortement lié au jeu, en particulier en ce qui concerne la résolution des problèmes, l'apprentissage des langues, les maths et au développement des compétences sociales, physiques et émotionnelles (*MICHAEL Fullan, 2013*).

Autrement et d'après le gouvernement de l'Ontario dans son programme de la maternelle et du jardin d'enfants, l'enfant dans le jeu exploite énergiquement son environnement et le monde qui l'entoure. Quand un enfant explore des pensées ou un langage, utilise un matériel, joue un rôle ou découvre divers objets, il ou elle participe à son apprentissage par le jeu éducatif. Ainsi, le jeu a une importante place dans son apprentissage et peut être servi pour intensifier l'enseignement dans divers domaines du programme de la maternelle et du jardin d'enfants. (*Gouvernement de l'Ontario, 2016, p. 24*).

Notamment « *Le jeu enrichit globalement la croissance de l'enfant : il constitue le fondement des compétences intellectuelles, sociales, physiques et affectives nécessaires pour réussir à l'école et dans la vie ; il ouvre la voie à l'apprentissage* » (*Conseil canadien sur l'apprentissage, 2006, p. 2*).

Quant au site web les p'tits cracks, définit le jeu éducatif comme étant : un jeu qui, d'une part, vise à enseigner aux enfants des compétences ou des perceptions et, d'autre part, à développer et à améliorer les compétences de l'enfant. Il existe plusieurs jeux éducatifs en fonction de l'âge et des besoins de l'enfant. Après tout, le but de l'éducation n'est pas seulement de développer un enfant intellectuellement, mais aussi de lui apprendre à

s'adapter moralement et physiquement à la vie sociale. En conclusion, il est nécessaire d'affirmer que le jeu éducatif prend en compte tous ces points afin d'éduquer pleinement l'enfant. (*Les différents types de jeu éducatif, 2019*).

La notion de jeu éducatif maintenant dessinée, on passe aux types de cette dernière.

## II. 5. Les types de jeux éducatifs

Plusieurs études effectuées à propos du jeu ont conduit à l'émergence de diverses propositions de classification qui se diffèrent selon le type d'approche psychologique, pédagogique, thérapeutique, etc. Ou l'usage prévu, jardin d'enfants, école, ludothèque, structures d'accueil. (*Ministère de l'Éducation nationale de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, 2015, p. 16*).

J. PIAGET<sup>3</sup> distingue quatre stades de développement de l'enfant et propose une classification des jeux (*PIAGET, 1959, pp. 110-153*) :

- Stade sensori-moteur : les jeux d'exercices. Ici, le jeu prend sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure. L'enfant ne joue qu'en présence de l'objet pour enrichir son expérience, surtout au cours des 18 premiers mois. Cette période se caractérise principalement par l'activité physique.
- Stade préopératoire ou intuitif : le jeu symbolique. Cette étape est marquée par l'émergence du langage comme voie d'expression propre. L'enfant pratique cela dans des jeux d'imitation. Cela correspond à la période représentative où l'enfant peut faire semblant ; il a accès au symbolisme et à la permanence de jeux symboliques à partir de 2 ans.

---

<sup>3</sup>Jean William Fritz Piaget, né le 9 août 1896 à Neuchâtel en Suisse et mort le 16 septembre 1980 à Genève, est un biologiste, psychologue, logicien et épistémologue suisse connu pour ses travaux en psychologie du développement et en épistémologie à travers ce qu'il a appelé l'épistémologie génétique.

Le principe fondamental est de faire semblant. Ces jeux remplissent une fonction fondamentale sur le plan mental.

- Stade des opérations concrètes : jeux de construction. Les jeux de construction ont tendance à être une véritable adaptation ou résolution de problèmes et une créativité intellectuelle. Cette période introduit davantage l'aspect social du jeu avec l'émergence ou l'apparition de jeux dont les règles reflètent la maturité intellectuelle et psychologique de l'enfant entre 4 et 11 ans.
- Stade des opérations formelles : Complètent le développement émotionnel de l'enfant, s'intègrent dans la réalité de l'environnement et aident à socialiser.

Une autre manière de typologie selon le système ESAR<sup>4</sup> pour classer les jeux selon les étapes du développement de l'enfant. Ce système de classification propose des catégories claires et complètes, soutenues par des informations psychologiques hautement structurées. Suivant l'approche piagétienne, qui repose sur l'organisation et la structure de la pensée, il nous a présenté une classification des jeux intégrant les formes ludiques en trouvant la prédominance temporelle d'intérêts spécifiques pour certains types de jeux. Cette approche confère au modèle ESAR à la fois sa structure et sa crédibilité. L'exercice, le symbole et la règle couvrent la plupart des expériences de jeu de l'enfance à l'adolescence. Un quatrième palier, la construction, présente Piaget comme un intermédiaire entre d'autres types de jeux. Cependant, dans le modèle ESAR, une nouvelle catégorie a remplacé la construction pour donner plus d'amplitude à ce niveau de jeu : il s'agit du jeu d'assemblage. Le premier aspect décrit les étapes de développement du jeu, afin que l'enfant pratique ses mouvements, gestes et répète les sons et

---

<sup>4</sup>**Le Système ESAR** est un guide dédié à l'analyse psychologique du matériel de jeu et à sa classification. Il étudie l'objet ludique, en relation avec les aspects du développement. Il favorise également l'observation du jeu et propose une vision de l'aménagement des espaces. **L'acronyme E.S.A.R.** est composé des premières lettres des quatre types de jeux et sert à identifier le Système et à mémoriser l'évolution des formes de jeux dans l'ordre où elles sont acquises.

bruits pour le plaisir des résultats obtenus. Ce sont des jeux d'exercice. Puis, à travers la magie des mots, des images et des symboles, il fait semblant, transforme, joue des rôles, imite des gestes, des situations, des personnages déjà vus. Ce sont des jeux symboliques. Il commence également à construire, à agencer, à emboîter et assembler des objets de différentes formes et couleurs. Voici des jeux d'assemblage. Plus tard, il s'habitue à suivre les consignes, et le respect des règles l'amènera d'année en année au seuil de l'adolescence, où il prendra plaisir à jouer à des jeux de règle qui demanderont de plus en plus de stratégies, développé jusqu'à ce qu'il atteigne les compétences nécessaires pour les jeux d'adultes (*Nieuwenhoven, 2001, p. 9*).

Donc d'après l'ESAR les jeux sont rangés en quatre grandes catégories :

- Jeux d'exercice : jeux d'éveil sensoriel, de motricité, de manipulation
- Jeux symboliques : jeux de rôle, de mise en scène, de représentation
- Jeux d'assemblage : jeux de constructions, d'agencement, d'expérimentation, de fabrication.
- Jeux de règles : jeux de réflexion et de stratégie, de questions/réponses d'associations, de parcours, d'expression, d'adresse et de sport.

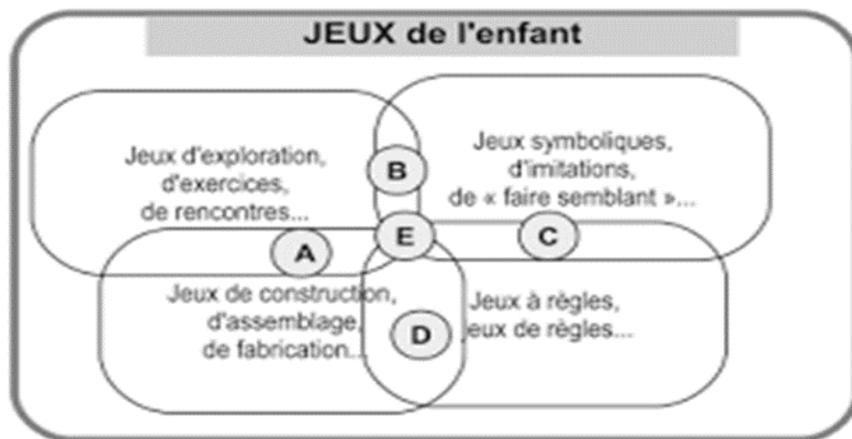
Ces types de jeux jouent un rôle essentiel dans le développement de l'enfant et représentent le véritable levier de la capacité d'apprentissage. Construisent l'enfant comme une entité autonome qui peut choisir et prendre des initiatives dans les dimensions individuelles et sociales.

Après avoir parlé des types de jeux, on se demande les jeux éducatifs pourquoi faire ?

## **II. 6. Les jeux éducatifs pourquoi faire ?**

Pour motiver les enfants et les persuader d'accomplir leurs tâches les éducatrices leurs disent souvent : Venez on va faire un jeu ! Nous allons jouer ! Le jeu a vraiment une fonction amusante et spontanée.

La question fondamentale qui se pose ici est de savoir pourquoi nous adoptons les jeux éducatifs, pour les enfants ? Au moment où les enfants sont pleinement impliqués dans le jeu, leurs activités et leur apprentissage entrent dans la sphère du développement. Ils essaient de surmonter toutes sortes de problèmes. A travers le jeu, les petits enfants acquièrent de la confiance, de la compassion et développent des compétences sociales.



**1. schéma : Système d'interactions dans les jeux de l'enfant.** (Ressources maternelle- Jouer et apprendre: Cadrage général, 2015, p. 18)

Le schéma 1, représente le système d'interaction dans les jeux de l'enfant, dans laquelle les quatre types de jeux dont nous avons parlé, interagissent selon la logique de la systémique.

Les jeux d'exploration développent chez l'enfant une première maîtrise sur la manipulation des objets, commençant par les organiser, les combiner et enfin les assembler afin d'avoir des structures de son choix (A). En même temps, cette maîtrise lui permet de les utiliser et de leur donner des noms et des rôles dans ses jeux (B). À l'âge de 3 ans les jeux d'imitation évoluent et prennent une autre thématique. La zone (C) l'enfant commence à imiter les personnes qui l'entourent en jouant de faire semblant. La même chose pour la partie (D), l'enfant change de plus en plus la forme et la taille des objets qu'il construit. La zone (E) représente l'ensemble des interactions entre les

différents types de jeux, par exemples : avant de commencer un jeu de mot ou de règles, l'enfant passe d'abord par une phase d'exploration. Les différents types de jeux devraient avoir un bon ordre chronologique pour assurer que l'enfant puisse apprendre le maximum.

Chaque type de jeu est très important à son développement, si on prend comme exemple les jeux d'explorations qui commencent peu après la naissance de l'enfant, ils ont un rôle important lors de l'intégration de l'enfant avec le monde extérieur (les jardins d'enfant par exemple).

Les scientifiques sont bien conscients des objectifs des jeux éducatifs. Il a été démontré que la recherche, la réflexion, la résolution de problèmes et la communication verbale pendant le jeu affectent le développement du cerveau chez les enfants.

D'autres recherches ont de même prouvé que l'apprentissage ludique contribue à la réussite sociale, émotionnelle et scolaire. En fait, le jeu est si précieux pour le bon développement d'un enfant que l'ONU en fait l'un des droits des enfants.

De plus les jeux éducatifs ont pour but d'amener l'enfant à discriminer les qualités des objets à choisir ce qui tombe sous ses sens pour former son jugement (*DECROLY & MONCHAMP, 1932, p. 53*). Dans le même sens Pauline Kergomard<sup>5</sup> à une citation très connue : « *Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant?* » (*Château, 1968, p. 18*)

À la lumière de ces faits, et pour répondre à notre question « les jeux éducatifs pourquoi faire ? » Dans quelques points, les jeux éducatifs sont là :

- Pour le plaisir et la motivation de l'enfant.
- Pour enrichir, valoriser et diversifier leurs expériences. Le jeu participe à la construction du savoir et des connaissances.

---

<sup>5</sup>**Pauline Kergomard**, née le 24 avril 1838 à Bordeaux et morte le 13 février 1925 à Saint-Maurice est inspectrice générale des écoles maternelles, dont elle est la fondatrice en France.

- Pour communiquer avec les autres, prendre en compte l'autre, se différencier par rapport aux autres, le jeu est un facteur social qui aide à développer les compétences langagières.
- Pour différencier les rôles sociaux, le statut de chacun.
- Pour explorer des milieux de vie.
- Pour reproduire ou inventer des nouveaux gestes.
- Pour intégrer la personnalité de l'enfant, le jeu a un rôle dans sa construction. (Processus d'identification)
- Pour maîtriser son angoisse, exprimer son agressivité, et faire face à sa frustration ...

## II. 7. Les avantages et inconvénients des jeux éducatifs

Aux jardins d'enfant, le jeu est la première manière de briser la glace dans un groupe non communicatif ou un groupe qui ne se connaît pas encore. En d'autres termes, il utilise des aspects ludiques pour créer une véritable dynamique de groupe, avec des objectifs clairs, pleinement intégrés dans la séquence d'apprentissage et réalisables.

Cependant, lorsque nous essayons de relier les jeux à la théorie de la connaissance, le principal avantage des jeux est la motivation, qui est un concept clé lorsque nous parlons d'activités ludiques. Ce sont des sources de motivation importantes et peuvent permettre aux apprenants « *d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives* » (Cuq, 2003, p. 160).

Conformément au processus décrit par Piaget pour trouver un équilibre entre la difficulté et les compétences du joueur, la conception du jeu doit maintenir un sens du défi. Au cours d'un jeu, l'enfant est toujours le pivot de son apprentissage, même d'une manière inconsciente.

C'est ainsi que le jeu s'intègre naturellement à l'approche actionnelle de l'apprentissage par l'action et selon WEISS « *agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les*

*domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère » (WEISS, 2002, p. 7). C'est pourquoi le principal intérêt des activités ludiques est donc de se rapprocher de la situation réelle.*

Des expériences variées ont clairement montré que les jeux éducatifs présentent de nombreux avantages pour les enfants selon certains des critères fixés pour leur sélection. Il existe de nombreux effets positifs sur le développement des enfants sur trois niveaux (*Suzie, 2019*):

- Le développement intellectuel se produit lorsque l'enfant commence à comprendre comment et pourquoi. En fait, cela signifie que son interaction avec ses jouets donne un résultat très précis. Par exemple, quand il touche son ours il chante, touche son château, il tombe, et cette compréhension au fil du temps, l'aidera à trouver des solutions dans différentes situations difficiles. Ce qui développe de même son imagination et sa faculté créative ;
- Le développement technique rapide est également l'un des avantages des jeux éducatifs qui encouragent les enfants à la découverte. Il est bien connu que les petits aiment goûter, toucher, sentir, entendre et, surtout, regarder tout objet qui leur est nouveau. Comme cela aidera l'enfant à percevoir d'une manière distincte, sans confusion facilement les textures, les couleurs, les goûts et les sons de différents objets. Ainsi, sa capacité à reconnaître et à analyser deviendra exceptionnelle ;
- Le développement du langage est possible grâce aux personnages parlants, les marionnettes, les pianos, il devient donc facile pour l'enfant d'apprendre à chanter à exprimer ses pensées, à demander et connaître ses besoins.

Nous voyons clairement ainsi, l'importance des jeux éducatifs. Bien que tous les bienfaits des jeux éducatifs qui encouragent à introduire le jeu comme outils pédagogique d'apprentissage, cependant des précautions doivent être prises. Le jeu n'est pas la solution de toutes les difficultés d'apprentissage.

Premièrement, il peut sembler que l'apprentissage par le jeu est mieux accepté par les enfants des classes aisées que par les familles défavorisées,

ce qui les laisse derrière. Ce type d'écart social, nous conduit à une relation élèves-école différente et donc à un cheminement différent, qui n'est pas nouveau et qui continue d'être discuté aujourd'hui. Nous tenons à souligner sur ce point que le jeu ne comble pas nécessairement cette fracture sociale, comme on pourrait le penser.

Deuxièmement, le jeu sera moins efficace pour apprendre de nouveaux concepts. Par conséquent, il serait souhaitable d'utiliser le jeu comme une opportunité de réactiver les réalisations précédentes dans la résolution des problèmes. Et puis l'efficacité et la pertinence du jeu dans l'apprentissage dépendent effectivement de l'enseignant, de la façon dont le jeu est introduit et du choix des activités. L'intégration du jeu dans le programme scolaire nécessite des compétences et même une formation pour développer correctement cette approche ludique.

Enfin, même si les jeux offrent pas mal d'avantages éducatifs, ils ne doivent pas être utilisés tout le temps. C'est un support utile, mais il doit être mis en pratique à un certain moment et maintenir un certain niveau d'exigences, sinon il sera moins efficace. Le jeu est donc un outil qui devrait être largement pris en compte dans le programme d'éducatons scolaire. Il s'oppose depuis longtemps à l'apprentissage, mais offre de nombreux avantages qu'il ne faut pas abandonner. Cependant, un rôle pédagogique important est nécessaire pour soutenir réellement l'apprentissage (*La Salle Des Maitres, 2018*).

## II. 8. Jeux éducatifs et langage

Depuis le bas âge, les petits sont très attentifs à leur langue ou aux dialectes qu'ils écoutent. « *Entre 0 et 6ans, l'enfant est en pleine période sensible<sup>6</sup> du développement du langage. Qui dit langage dit développement du*

---

<sup>6</sup>Dans la pédagogie Montessori, **les périodes sensibles** d'un enfant sont des phases au cours desquelles l'enfant porte une attention particulière aux objets ou aux actions, ce qui lui permet de développer certaines capacités ou certains caractères précis.

*vocabulaire, de la syntaxe et apprentissage de la lecture.* » (Sylvie & Noémie, 2002, p. 99)

Ils essaient donc rapidement et involontairement de créer des sons pour communiquer avec les autres, C'est pour cette raison qu'il faut parler aux bébés et aux enfants et de tous verbalisé et non pas parlé d'eux aux autres, c'est ce qu'affirme Françoise Dolto « *On parle beaucoup de lui mais à lui, on ne parle pas.* » (DOLTO, 1985, p. 209). Un enfant sait parler lorsqu'il peut organiser les mots en phrases significatives qui sont elles-mêmes organisées en discours.

Cette maîtrise de la syntaxe assure une fonction de réflexion optimale. Dans les activités ludique le langage est souvent présent soit pour se souvenir de ce qui a déjà été fait, soit pour réfléchir ensemble à ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui. De même, les situations de jeu peuvent être l'occasion d'utiliser le langage dans diverses mesures en dehors de la conversation ordinaire, qui se réfère au discours narratif, à l'explication et même au raisonnement. Les enfants sont demandés à l'école de parler de choses incompréhensibles dans la situation immédiate et de s'exprimer plus clairement et d'utiliser ainsi une seule langue pour la compréhension.

Pendant les séances de jeu l'éducatrice a pour objet d'aider les enfants à mieux maîtriser le langage oral. Elle pose parfois, une question sur l'activité réalisée ce qui mènerait ainsi l'enfant à s'exprimer, à préciser sa pensée, à développer son langage, à produire des phrases de plus en plus longues et organisées logiquement. Elle évite de demander aux enfants de répéter ce qu'elle a dit et ne leur demandent pas de répéter d'une manière systématique les mêmes phrases mais elle propose des phrases simple et complète en reformulant. Elle invite aussi les enfants à construire des phrases simples ou plus longues et plus complexes à chaque fois telle que « Je saute sur un pied », « Je saute sur deux pieds », « Je monte l'escalier en alternant mes pieds », « Je transporte le carton du point A au point B », « c'est lui qui a gagné parce qu'il a réussi à traverser tous les obstacles du parcours », etc (Ministère

*de l'Éducation nationale de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, 2015, p. 27).*

# **CHAPITRE 3**

## **Présentation et analyse du corpus**

Dans ce troisième chapitre, nous procéderons de mettre en œuvre les entretiens à distance (téléphonique et par webcam) avec deux formatrices<sup>7</sup> des éducatrices des jardins d'enfants, ainsi que sept entretiens<sup>8</sup> comme échantillons avec les éducatrices de divers jardins d'enfants à Ghardaïa.

### **III.1. Présentation du corpus**

Notre travail de recherche a pour but de démontrer la manière dont le jeu pourrait intervenir sur les petits apprenants des jardins d'enfants durant leur apprentissage précoce du FLE à travers : l'exploration du terrain (entretiens préparés, observations ; fiches pédagogiques et des jeux a proposé.)

#### **III.1.1. Déroulement de quelques séances de jeu aux jardins d'enfants**

##### **a). Les toutes premières séances de jeu**

###### Avant de jouer :

- L'éducatrice nomme et dispose les éléments du jeu ;
- L'éducatrice explique la règle du jeu ;
- L'éducatrice explique le but du jeu.

L'éducatrice doit expliciter le plus clairement possible l'articulation logique des différentes phases du jeu en utilisant diverses constructions langagières et en donnant plusieurs variantes d'explications, adaptées à ce que peuvent comprendre et produire les enfants.

###### Au cours du jeu :

L'éducatrice verbalise différents types de phrases complètes et structurées pour expliquer ce que les joueurs doivent faire, ou sont en train de faire. L'éducatrice sollicite de temps en temps les enfants pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire, il confirme et reformule leurs propos.

###### A la fin du jeu :

<sup>7</sup> Voir chapitre trois p 40,43.

<sup>8</sup> Voir Annexes : Transcription des entretiens avec les éducatrices des jardins d'enfants de Ghardaïa.

L'éducatrice incite les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.

#### **b). Déroulement du reste des séances de jeu**

Quand les enfants connaissent bien le jeu (après deux ou trois séances de pratique), on peut demander à certains enfants, avant de refaire le jeu, de formuler la règle (ou certaines parties de la règle), soit pour se remémorer comment on joue à ce jeu, soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu.

- Demander aux enfants d'expliquer l'ordre chronologique des différentes phases du jeu.
- Les aider à exprimer leurs pensées en reformulant de façon plus claire l'articulation entre les différentes phases du jeu. Amener les enfants à produire des phrases complètes : soit en proposant, ou en reformulant dans une phrase complète les mots isolés qu'ils suggèrent, en suite, leur demander de reprendre.
- S'assurer que chaque enfant du groupe qui explique le jeu produise au moins un enchaînement logique ou temporel entre deux phases.

Par exemple : « on gagne une paire de cartes quand on retourne les deux mêmes cartes », « j'ai gagné parce que j'ai deux cartes pareilles ».

### **III.1.2. Les entretiens**

Les entretiens de notre recherche étaient semi-dirigés par les questions suivantes :

1. Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?
2. Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?
3. Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennui et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?

4. L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?

En raison des circonstances exceptionnelles actuelles dues au virus COVID-19, nous n'avons pas été en mesure de mener une étude empirique comme prévue, mais nous avons assisté à quelques séances en début d'année.

### **III.1.2.1. Transcription des entretiens avec les formatrices des éducatrices des jardins d'enfants**

#### **a). Entretien avec Arlette : (écrivaine/ formatrice des éducatrices des jardins d'enfants)**

*1. Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

Vers trois ans quand la langue maternelle est acquise nous pouvons introduire des jeux éducatifs avec des consignes courtes et imagées comme le tri, couleurs, formes, matières, flore, animaux. Il dira dans la langue d'apprentissage sa démarche : « j'ai trié tous les bouchons bleus » ou « j'ai mis tous les bouchons bleus ensemble » ...ou « j'ai posé les bouchons bleus dans la boîte bleue » il fait l'action et formule celle-ci nous savons maintenant que tous les apprentissages se font mieux quand le geste est associé à la pensée...et que la main outil de l'enfant va faciliter la mémorisation et la représentation de l'image mentale.

*2. Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

Choisir un fil conducteur celui-ci sera le conte, pour notre projet langage au cœur des apprentissages du FLE proposer un conte simple mettant en jeu des animaux familiers à l'enfant, l'histoire doit être facile à suivre et donner des possibilités d'évolutions...multiples exemple « les trois

ours » connaissance des ours, de la petite fille, de la forêt, du chemin, de la maison, des pièces de la maison, des ustensiles, de la literie. Être capable de raconter, à formuler, à décrire, à imaginer une suite. Proposer des jeux de mime, faire les marionnettes des personnages l'enfant les fait parler, agir seul ou pour les autres, exploiter le monde des vivants, arbres, fleurs, animaux, être humain /chansons, poésie, théâtre jeux de cours, motricité, cuisiner

L'enfant baigne dans sonorité de la langue et il apprend petit à petit à repérer des sons mots et à les utiliser pour en faire des phrases.

*3. Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennui et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

Puisque nous sommes dans l'apprentissage d'une langue étrangère l'activité FLE, sera ponctuelle au signal sonore ou visuel connu de l'enfant nous jouerons dans la langue FLE pendant 15 à 30 minutes suivant l'âge de l'enfant, puis les activités en langue maternelle reprennent, au professeur de bien choisir ses moments.

*4. L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

Non bien au contraire puisque nous donnons la possibilité à l'enfant de comprendre une autre langue qu'il pourra continuer au primaire et de lui donner envie d'en apprendre d'autres. De plus l'enfant est amené à comprendre que des mots et des sons différents peuvent exprimer la même histoire, les mêmes pensées.

**b). Entretien avec Danielle : (Formatrice des éducatrices des jardins d'enfants et éducatrice puis directrice plusieurs années auparavant)**

**1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?***

Avant 3ans, l'enfant joue seul et même si, après 3ans, il joue dans un groupe, il joue en individualité : quand les enfants se parlent au cours du jeu, chacun fait un monologue et suit dans l'échange son idée et ce qu'il a envie de dire « monologue collectif » ainsi pour le jeu « jeu monologue ».

Dans un jeu collectif organisé par l'éducatrice, l'enfant comprend bien ce qui est demandé. A 3 ans l'enfant retrouve dans le jeu éducatif des notions qu'il a déjà découvert et cela lui permet de bien les assimiler ex : jeu de couleurs ou de formes. Quand il réalise tout seul un jeu éducatif, en le montrant à l'éducatrice, il est tout fier c'est comme s'il avait lui-même fabriqué le jeu et cela est important car cela est pour lui, un encouragement pour apprendre.

Les jeux présentés à 3 ans doivent être programmés en relation avec les thèmes de travail des activités pour que cela soit profitable à l'enfant.

**2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?***

Oui, au jardin d'enfants, le développement du langage se fait à travers toutes les activités pas seulement dans la leçon de langage ; l'enfant doit être mis dans un bain de langage et c'est en parlant lui-même avec autrui qu'il apprendra peu à peu à s'exprimer.

Aussi : - les moments de jeux libres sont des temps de langage libre : les enfants parlent entre eux.

- les activités sont toutes des activités où le langage est présent : il y a dialogue entre l'éducatrice et les enfants et entre les enfants eux-mêmes.

-la leçon de langage permet d'acquérir phrase ou mots nouveaux, d'améliorer la prononciation.

-aussi, il y a une exigence pour l'éducatrice, c'est de devoir toujours bien parler d'une façon claire, avec des phrases courtes, des mots simples, et bien

prononcer ! Dans une conversation, elle peut corriger l'enfant mais toujours de façon délicate !

**3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennui et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?***

Trop d'activités et jeux dans une journée fatiguent l'enfant qui finira par se désintéresser et s'ennuyer, si cette situation se renouvelle trop souvent, oui l'enfant en arrivera à se dégoûter de ces activités et à ne plus vouloir rien faire ; Il faut savoir doser les activités et jeux libres et les alterner avec les activités dirigées, et des moments de réelle détente et surtout il faut savoir maintenir l'intérêt de l'enfant en renouvelant les activités et soignant leur présentation. Sans couper l'élan de l'enfant !

**4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?***

Il me semble que cela ne perturbe pas les enfants dans l'acquisition des compétences. Mais il peut y avoir un ralentissement dans la compréhension : il faut donc donner les consignes dans de courtes phrases très claires et s'assurer que l'enfant a bien compris avant de commencer le jeu, et lui permettre de s'exprimer sur ce qui lui est demandé. Voilà ce que je dirais de cette dernière question. Bon courage pour finir et bonne journée. A bientôt.

### **III. 2. Procédé d'analyse**

Les données que nous avons pu recueillir auprès de certaines éducatrices de différents jardins d'enfants sont sous forme de réponses aux entretiens effectués durant notre rencontre. Nous avons noté avec soin les activités proposés par les éducatrices, notamment le jeu éducatif et son éventuelle exploitation dans la construction future de l'apprentissage du FLE. Comme nous l'avons déjà mentionné auparavant, nous avons prévu une étude plus approfondie avec des fiches d'observations faites sur place c'est-à-dire au cœur des jardins d'enfants en notre présence, chose que nous n'avons pas eu

l'occasion d'expérimenter vu la fermeture de tous les secteurs éducatifs en raison de la pandémie de la COVID 19, ce qui nous a conduit à se contenter des entretiens qui nous ont tout de même facilité la tâche.

### III. 3. Analyse et interprétation des résultats

Pour une meilleure exploitation des résultats de notre enquête, nous avons conçu des tableaux synthétisant les données de chaque réponse.

#### Question N°01

Notre première question est une combinaison, deux en un, pour l'analyser nous sommes dans l'obligation de la décomposer en deux comme suit :

*a- A quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

	<b>Avant 03ans</b>	<b>Après 03 ans</b>
<b>Nombre des éducatrices</b>	05/07	02/07

#### Commentaire et interprétation des résultats

Des éducatrices ont vu que depuis la naissance jusqu'à l'âge de 3 ans, le jeu éducatif peut influencer positivement sur l'apprentissage du FLE chez l'enfant, c'est-à-dire qu'il a la possibilité d'apprendre une deuxième langue étrangère. D'autres trouvent que l'enfant après avoir compléter ses 3 ans, où il a déjà appris sa langue maternelle peut apprendre d'autres langues étrangères.

*b- Comment le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

Nous récapitulant diverses réponses recueillies par les éducatrices : le jeu aide et accompagne l'enfant dans son développement dans tous les domaines et surtout son intelligence qui est l'axe de tout apprentissage : La stimulation des sens, motricités, langage, ... L'encouragement à la découverte d'une langue étrangère en changeant l'outil pédagogique vers une nouvelle méthode d'apprentissage notamment le FLE.

Pour Arlette qui est formatrice des éducatrices des jardins d'enfants : *« Vers trois ans quand la langue maternelle est acquise nous pouvons introduire des jeux éducatifs avec des consignes courtes et imagées comme le tri, couleurs, formes, matières, fleurs, animaux. Il dira dans la langue d'apprentissage sa démarche : « j'ai trié tous les bouchons bleus » ou « j'ai mis tous les bouchons bleus ensemble »...ou « j'ai posé les bouchons bleus dans la boîte bleue » il fait l'action et formule celle-ci nous savons maintenant que tous les apprentissages se font mieux quand le geste est associé à la pensée...et que la main outil de l'enfant va faciliter la mémorisation et la représentation de l'image mentale. »*

Danielle aussi de sa part exprime que l'enfant avant 03ans, joue seul et même si, après 3ans, il joue dans un groupe, cela se fait en individualité: quand les enfants se parlent au cours du jeu, chacun fait un monologue et suit dans l'échange son idée et ce qu'il a envie de dire « monologue collectif» ainsi pour le jeu « jeu monologue». Dans un jeu collectif organisé par l'éducatrice, l'enfant comprend bien ce qui est demandé. L'enfant à 03 ans retrouve dans le jeu éducatif des notions qu'il a déjà découvert, c'est ce qui lui permet de bien les assimiler ex : jeu de couleurs ou de formes. Quand il réalise tout seul un jeu éducatif, en le montrant à l'éducatrice, il est tout fier c'est comme s'il avait lui-même fabriqué le jeu et cela est important pour lui, c'est un encouragement pour apprendre. Les jeux présentés à l'âge de 03 ans doivent être programmés en relation avec le thème de travail des activités pour qu'il soit profitable à l'enfant.

Selon l'Académie américaine de pédiatrie : « *Jouer n'est pas frivole. C'est comme cela que le cerveau se construit* ». Le jeu éducatif influence sur l'apprentissage du FLE dès le bas âge, des idées courantes sur les langues étrangères et pour être bon dans une langue, vous devez commencer à l'apprendre dès la petite enfance, c'est-à-dire que la petite enfance est la période idéale pour apprendre les langues. Dr. Maria MONTESSORI<sup>9</sup> rejoint cette idée à travers ce qu'elle a écrit dans son livre 'L'esprit absorbant de l'enfant': « *la partie la plus importante de la vie n'est pas celle qui correspond aux études universitaires, mais bien la première période, celle qui s'étend de la naissance à six ans.* » (MONTESSORI, 1959, p. 24).

### Question N°02

*Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

	<b>Contre les jeux éducatifs</b>	<b>Pour les jeux éducatifs</b>
<b>Nombre des éducatrices</b>	0/7	7/7

### Commentaire et interprétation des résultats

Les éducatrices ont répondu que le jeu éducatif est l'un des moyens pédagogiques qui permet à l'enfant de développer ses compétences, même plusieurs jeux ont été proposés par ses éducatrices, qui aident l'enfant à s'exprimer, écrire écouter. D'après ces éducatrices le jeu éducatif doit être inclus dans le programme scolaire, non seulement dans les jardins d'enfants.

<sup>9</sup>Maria MONTESSORI, née le 31 août 1870 à Chiaravalle (Italie) et morte le 6 mai 1952 à NoordwijkaanZee (Pays-Bas), est une médecin et pédagogue italienne. Elle est mondialement connue pour la méthode pédagogique qui porte son nom, la pédagogie Montessori.

Arlette nous a dit à propos de ce sujet qu'il est nécessaire de choisir un fil conducteur celui-ci sera le conte, pour notre projet langage au cœur des apprentissages du FLE. Proposer un conte simple mettant en jeu des animaux familiers à l'enfant, l'histoire doit être facile à suivre et donner des possibilités d'évolutions nous avons de multiple exemple : « les trois ours » connaissance des ours, de la petite fille, de la forêt, du chemin, de la maison, des pièces de la maison, des ustensiles, de la literie. Être capable de raconter, formuler, décrire, et imaginer une suite.

Proposer des jeux de mime, réaliser les marionnettes des personnages pour que l'enfant les fait parler, agir seul ou avec les autres, exploiter le monde des vivants, arbres, fleurs, animaux, être humain /chansons, poésie, théâtre jeux de cours, motricité, cuisine.

L'enfant baigne dans sonorité de la langue et il apprend petit à petit à repérer les sons des mots et à les utiliser pour en faire des phrases.

Danielle rajoute de sa part : Oui, au jardin d'enfants, le développement du langage se fait à travers toutes les activités pas seulement dans la leçon de langage ; l'enfant doit être mis dans un bain de langage et c'est en parlant lui-même avec autrui qu'il apprendra peu à peu à s'exprimer. Aussi, les moments des jeux libres sont des temps de langage libre : les enfants parlent entre eux. Les activités sont toutes des activités où le langage est présent : il y a dialogue entre l'éducatrice et les enfants et entre les enfants eux-mêmes. La leçon de langage permet d'acquérir phrase ou mots nouveaux, d'améliorer la prononciation. Mais pour que cela soit réalisable sur le terrain, il y a une exigence pour l'éducatrice, c'est de devoir toujours bien parler, d'une façon claire, avec des phrases courtes, des mots simples, et surtout de bien prononcer les sons. Et dans une conversation, elle peut corriger l'enfant mais toujours de manière délicate.

D'après METTOUDI Chantal<sup>10</sup> à propos du langage au cœur des apprentissages dans son livre « Comment enseigner en petite section » sur quelques points (METTOUDI, 2003, p. 88):

- Utiliser toutes les occasions pour créer un contact avec l'enfant, en particulier lors des phrases d'habillage, de collation, de récréation, de sieste tout en jouant.
- Verbaliser systématiquement ce que font les enfants, ce que fait l'adulte lui-même en situation des activités ludiques et jeux.
- Articuler clairement lorsqu'on s'adresse à l'enfant.
- Mimer, utiliser des supports pour faire comprendre les messages (consignes).
- Donner confiance à l'enfant à travers des réalisations autres que langagières.
- Engager des échanges avec l'enfant même si celui-ci ne répond pas ou répond de façon non verbale.
- Valoriser chaque production langagière aussi simple qu'elle-soit.
- Développer les temps de langage en tous petits groupes pour consulter l'imagier de la classe, pour commenter des photos prises à la maison, en classe ou dans le jardin d'enfant, pour apprendre un nouveau jeu...
- Utiliser les temps de langage en tous petits groupes pour préparer les enfants à écouter une histoire qui sera ensuite présentée collectivement : ils profiteront pleinement du temps collectif.
- Enregistrer l'enfant disant son prénom ou un petit jeu de doigts, puis lui faire écouter sa voix et la faire écouter aux autres enfants.
- Utiliser également certains déclencheurs d'expressions personnelles, comme : l'utilisation d'une marionnette ou d'une marotte peut permettre de créer des moments de dialogue qui engagent les plus timides à parler.

---

<sup>10</sup>Chantal METTOUDI a été enseignante puis inspectrice du premier degré et enfin IPR-IA dans le Val-de-Marne.

**Question N°03**

*Une journée encombrée d'activités et de jeux peut conduire l'enfant vers l'ennui et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

	<b>Temps d'activités et jeux</b>	<b>Choix des jeux et des activités</b>
<b>Nombre d'éducatrices</b>	3/7	4/7

**Commentaire et interprétation des résultats**

De variables réponses de la part des éducatrices récapitulées comme suit:

\*Temps : l'activité ne doit pas prendre beaucoup de temps pour que les enfants ne se lassent pas.

\*Le choix des activités : il faut toujours avoir de nouvelles activités.

Tandis que Arlette voit que « *Puisque nous sommes dans l'apprentissage d'une langue étrangère l'activité FLE, sera ponctuelle au signal sonore ou visuel connu de l'enfant nous jouerons dans la langue FLE pendant 15 à 30 minutes suivant l'âge de l'enfant, puis les activités en langue maternelle reprennent, au professeur de bien choisir ses moments.* »

Ajoute Danielle que : « *Trop d'activités et jeux dans une journée fatiguent l'enfant qui finira par se désintéresser et s'ennuyer, si cette situation se renouvelle trop souvent, oui l'enfant en arrivera à se dégoûter de ces activités et à ne plus vouloir rien faire; Il faut savoir doser les activités et jeux libres et les alterner avec les activités dirigées, et des moments de réelle détente et surtout il faut savoir maintenir l'intérêt de l'enfant en renouvelant les activités et soignant leur présentation. Sans couper l'élan de l'enfant !»*

Nous concluons par ce que dit Françoise BOULANGER<sup>11</sup> sur le même contexte dans son livre ‘Lire à 3 ans c’est tout naturel’ : « *n’essayez jamais de forcer l’enfant à jouer. Variez les jeux et n’en abusez pas .Arrêtez avant que l’enfant ait lui-même envie de le faire. Un enfant peut adorer un jeu... mais tout lasse ! Même le plus beau jouet !* » (Boulanger, 2015, p. 73).

Donc, mettre la pression sur les petits avant l’âge scolaire en voulant accélérer leur apprentissage est en fait contre-productif.

### Question N°04

*L’apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d’enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu’il ne s’agit pas de leur langue maternelle ?*

	<b>NON</b>	<b>OUI</b>
<b>Nombre d’éducatrices</b>	6/7	1/7

### Commentaire et interprétation des résultats

Pour la majorité des éducatrices, le jeu éducatif ne perturbe jamais l’enfant même avec la charge des activités, donc l’enfant a toujours cette envie de découvrir de nouvelles choses, telle qu’une nouvelle langue.

Arlette dans sa réponse été avec la majorité des éducatrices : « *Non bien au contraire puisque nous donnons la possibilité à l’enfant de comprendre une autre langue qu’il pourra continuer au primaire et de lui donner envie d’en apprendre d’autres. De plus l’enfant est amené à comprendre que des mots*

<sup>11</sup>**Françoise BOULANGER** est pédagogue et experte internationale du processus d’acquisition du langage écrit chez l’enfant. Elle a étudié toutes les méthodes de lecture et a confronté son expérience avec celles de nombreux spécialistes et elle est chercheurs en Europe et aux Etats-Unis. Elle adapte ses idées avec succès à l’école maternelle depuis 1996 et participe à la formation des enseignants et des éducateurs spécialisés.

*et des sons différents peuvent exprimer la même histoire, les mêmes pensées. »*

Danielle aussi réponds :

*« Il me semble que cela ne perturbe pas les enfants dans l'acquisition des compétences. Mais il peut y avoir un ralentissement dans la compréhension : il faut donc donner les consignes dans de courtes phrases très claires et s'assurer que l'enfant a bien compris avant de commencer le jeu, et lui permettre de s'exprimer sur ce qui lui est demandé. »*

Nous concluons par un témoignage du pédiatre EDWIGE Antier<sup>12</sup>, auteur de l'ouvrage "Elever mon enfant aujourd'hui" qui exprime que :

*« Le bébé est capable de distinguer les sons de toutes les langues. C'est sa mère et son entourage qui vont le spécialiser dans les phonèmes de sa langue familiale, et il perdra alors petit à petit la capacité de reconnaître des sons ne faisant pas partie de cette langue. C'est pourquoi plus un jeune enfant entend des langues différentes, plus il garde de compétences linguistiques, tant pour la compréhension que pour la prononciation. »*

*(Antier, 2006)*

*Donc l'apprentissage des langues étrangères ne perturbe pas les enfants en bas âge au jardin d'enfants mais tout à fait le contraire en raison de la capacité d'adaptation de leurs cerveaux. Les enfants distinguent et reproduisent les sons plus facilement. Ce qui leur permet d'enrichir leurs vocabulaires et de parler facilement en d'autres langues. C'est ce qu'affirme la citation suivante : « le langage verbal des jeunes s'enrichit de mots et d'expressions venant de plusieurs horizons, car le lexique est en constante évolution, certains mots s'ancrent dans le vocabulaire et d'autres disparaissent aussi vite qu'ils sont venus. » (Soraya MAMMERI, 2009/2010, p. 101).*

---

<sup>12</sup> **EDWIGE Antier** née le 15 mai 1942 à Toulon (Var), est une pédiatre et une femme politique française. Elle est l'auteur de nombreux livres et guides sur les enfants, l'éducation et la famille. Elle a été chroniqueuse de radio à France Inter et à France Info.

# **CONCLUSION GENERALE**

A travers ce mémoire, une rétrospection sur ce que nous sommes parvenu s'impose, nous avons vu l'ampleur de l'impact du jeu éducatif sur l'apprentissage du FLE en général et dans les jardins d'enfant à Ghardaïa en particulier par le biais des entretiens effectués avec les éducatrices.

Notre réflexion s'est portée de manière très explicite sur le questionnement de l'impact du jeu éducatif qu'il pourrait avoir sur l'apprentissage du FLE aux jardins d'enfants de Ghardaïa.

Tout en prenant en considération, l'état d'esprit de l'enfant qui a besoin de jouer, de bouger, de rigoler et de passer un bon moment comme il est largement admis que les enfants apprennent naturellement et de manière ludique, confirme Dr Maria MONTESSORI « *L'enfant a une forme d'esprit capable d'absorber la connaissance ; il a la possibilité de s'instruire lui-même.* » (MONTESSORI, 1959, p. 9); Notre étude s'est consacrée à analyser ces pratiques « jeux » comme support d'apprentissage aux jardins d'enfants.

A l'issue de cette étude nous avons pu observer que le jeu est un moyen de stimulation et une méthode d'apprentissage qui répond clairement aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des enfants. Il prend en considération les besoins psychologiques de ces derniers et encourage les interactions et la communication en FLE ; cela, grâce au climat harmonieux créé par les éducatrices ; le tout dans un équilibre entre la tension et la détente au moment du jeu.

Premièrement, nous avons essayé de présenter une idée théorique de l'étude en citant les définitions de l'apprentissage ainsi que ses différents modèles. Nous avons mis le point aussi sur les différents types de compétences langagières, en prenant l'exemple du théâtre puisqu'il est un lieu qui favorise ces compétences à travers les activités théâtrales.

Deuxièmement, nous avons fait un petit tour des jardins d'enfants en présentant leurs objectifs et méthodes de travail tout en passant par les éducatrices qui jouent un rôle primordial dans l'organisation et le bon

déroulement des séances d'apprentissage dans un climat d'épanouissement et de gaîté. Nous avons noté que l'apprentissage à l'aide du jeu a des avantages comme il a des inconvénients aussi.

Finalement, dans notre étude pratique, nous avons fait des entretiens semi dirigé avec plusieurs éducatrices de différents jardins d'enfants à Ghardaïa sur leurs expériences avec les enfants et l'apprentissage du FLE par le biais des jeux éducatifs.

Notre étude n'a pas été simple à réaliser par rapport aux difficultés que nous avons rencontrées sur le plan professionnel, vu que dès le début nous avons eu des critiques de la part de certaines directrices de jardin d'enfants qui n'ont pas aimé l'idée d'entretiens ; la pandémie de la COVID19, aussi ne nous a pas facilité la tâche. Néanmoins, cela ne nous a pas empêché de mener jusqu'au bout ce travail.

Nous pouvons dire que le jeu est d'une manière générale, une activité nécessaire au développement de l'enfant, mais qu'il est aussi, à l'école, une manière originale et efficace d'aborder ou de réinvestir certaines connaissances. En effet, le principe premier du jeu est la recherche du plaisir tout en se pliant à certaines règles qui lui sont propres. C'est en ce sens qu'il est un outil pédagogique efficace : les enfants sont motivés par le plaisir de jouer, le désir de gagner, de se surpasser et l'effort d'apprentissage est davantage désiré.

Alors plus l'enfant joue, plus il développe sa personnalité, ses capacités motrices, ses connaissances, ses compétences intellectuelles et son imagination. Plus il joue et plus il s'entraîne à résoudre des problèmes et à trouver des solutions.

De plus, la situation de jeu possède de nombreux avantages sur le plan de l'apprentissage de la vie en société et répond en ce sens à l'un des grands objectifs de l'école élémentaire : la socialisation.

L'éducatrice se sert du jeu pour amener l'enfant à s'exprimer en français langue étrangère, à travailler le langage en groupe, ainsi qu'à développer sa logique, son imagination et sa créativité. Le jeu apparaît donc ici comme un outil particulièrement approprié aux apprentissages. Cependant tout outil n'est efficace qu'à la condition d'être correctement utilisé, et ce principe est tout aussi valable pour le jeu. En effet, celui-ci demande une mise en place souvent complexe, qui doit prendre en compte diverses contraintes : la gestion du groupe, du temps, du matériel. La mise en place des situations de jeu en classe doit intervenir au bon moment dans la progression d'un apprentissage du FLE afin d'être efficace.

Ainsi le travail mené nous a permis de mettre en lumière certains aspects du jeu puisqu'il a un intérêt dans la construction de l'enfant car il l'aide à analyser le monde, à surmonter ses difficultés, et à devenir sociable. Mais il a également un intérêt au jardin d'enfant car c'est un outil très efficace pour l'apprentissage et la compréhension d'un concept ou d'une notion qui peut être apprise en classe.

L'organisation de notre mémoire de master s'est étendue sur un intervalle de temps étroit, nous n'avons pas pu approfondir davantage notre investigation. Nous transmettons quelques perspectives possibles à notre étude en laissant la voie ouverte à d'autres champs de réflexions. Les références consultées dévoilent que c'est un thème qui reste à enrichir et nous souhaitons apporter notre contribution dans le développement de ce thème de recherche.

**REFERENCES**  
**BIBLIOGRAPHIQUE**

**Ouvrages**

- Antier, E. (2006). *Elever mon enfant aujourd'hui*. Paris: Robert Laffont.
- BLANCHET, P., & CHARDENET, P. (2014). *Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures: approches contextualisées*. Paris: Éditions des archives contemporaines.
- Boulanger, F. (2015). *Lire à 3 ans - C'est tout naturel*. Paris: Nathan.
- BROUGERE, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris: L'Harmattan.
- CAILLOIS, R. (1958). *Les jeux et les hommes (Le masque et le vertige)*. Paris: Gallimard.
- CARE, Jean-Marc, & DEBYSER, Francis. (1991). *Jeu, langage et créativité: Les jeux dans la classe de français*. Hachette.
- Château, J. (1968). *Autour de l'élève*. Paris: J. Vrin.
- DOLTO, F. (1985). *La cause des enfants*. Paris: Robert Laffont.
- Jean-Denis Moffet et Annick Demalsy. (1994). *les compétences et la maîtrise du français au collégial. étude descriptive*. Québec, Canada: Cégep de Rimouski.
- HUIZINGA, J. (1995). *Homo Ludens Essai sur la fonction sociale du jeu*. Pays-bas: Gallimard.
- M.J.TOUSSAINT, R., & XYPAS, C. (2004). *La notion de compétence en éducation et en formation: fonctions et enjeux*. Paris: L'Harmattan (postface de Michel Fabre).
- METTOUDI, C. (2003). *Comment Enseigner En Petite Section - Organiser, Enseigner, Réaliser*. Paris: HACHETTE Education.
- METTOUDI, C. (2008). *Comment enseigner en moyenne section un véritable accompagnement pédagogique*. Paris: Hachette Education.
- Merieu, P. (2012). *Apprendre... oui, mais comment ?* Paris: ESF.
- MICHAEL Fullan. (2013). *De mieux en mieux : Lancement de la prochaine étape du programme d'éducation de l'Ontario*. Toronto: Ministère de l'Éducation de l'Ontario.
- MONTESSORI, M. (1959). *L'esprit absorbant de l'enfant*. Paris: Desclée de Brouwer.
- Nieuwenhoven, C. V. (2001). *Pourquoi tu joues? Rôle du jeu dans le développement de l'enfant*. Belgique: Presses Universitaires Louvain.
- PIAGET, J. (1959). *La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Paris: Editons Delachaux & Niestlé.
- Saussois, N. D. (1980). *Activités en ateliers à l'école maternelle: organiser, animer* (éd. 3e). Paris: Armand Colin.
- Sylvie, D., & Noémie, D. (2002). *Mes activités Montessori faciles pour les 0-4 ans*. Paris: Éditions Leduc.s.
- WEISS, F. (2002). *Jouer, communiquer, apprendre*. Paris: Hachette.

**Articles et revues**

- Aden, J. (2013). Revue Langages n°192. *De la langue en mouvement à la parole vivante : théâtre et didactique des langues*. Armand Colin.
- Conseil canadien sur l'apprentissage. (2006).
- DECROLY, & MONCHAMP. (1932). *L'initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs* (éd. 4<sup>ème</sup>). Neuchâtel, Suisse: Delachaux & Niestlé.

- Martine, P., & Louise, B. (2011). Caractéristiques d'activités d'évaluation de la compétence langagière à l'université. *Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur*(27/1).
- Ministère de l'Éducation nationale de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. (2015, Septembre). Ressource ma ternelle- Jouer et apprendre: Cadrage général. France: éducol.
- Romainville, Marc. (1996). L'irrésistible ascension du terme "compétences" en éducation. *Enjeux*, 37/38, 132-142.
- Gouvernement de l'Ontario. (2016). *Programme de la maternelle et du jardin d'enfants*. Ontario .

### Thèses et mémoires

- Assia, LAIDOUDI. (2016/2017). Le jeu théâtral en classe de FLE et son impact (cas des élèves de deuxième année moyenne). *Mémoire de magister*. Algérie: Université Mohamed Lamine Debaghine Sétif 2.
- FALARDEAU, É. (2011). La compétence langagière des étudiants au collégial et à l'université : essai de définition didactique. *Réseau Fernand-Dumont*.
- OLIVIA Kandassamy. (2015). Apprendre par le jeu au cycle3: Le jeu au service des apprentissages fondamentaux ? *Mémoire de Master*. Université des antilles et de la guyane.
- Soraya MAMMERI. (2009/2010). L'impact du parler des jeunes sur la langue française : « cas des textes de rap » de Diam's. *Mémoire de magister*. Algérie: Université de Batna.

### Dictionnaires

- Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. CLE International.
- Reuter , Y. (. (2007). *Dictionnaire des concepts fondamentaux des didactiques*. Bruxelles: De Boeck.
- Rey-Debove, J., & Rey, A. (2009). *Le Nouveau Petit Robert*,. Paris: Dictionnaire le Robert.

### Sitographie

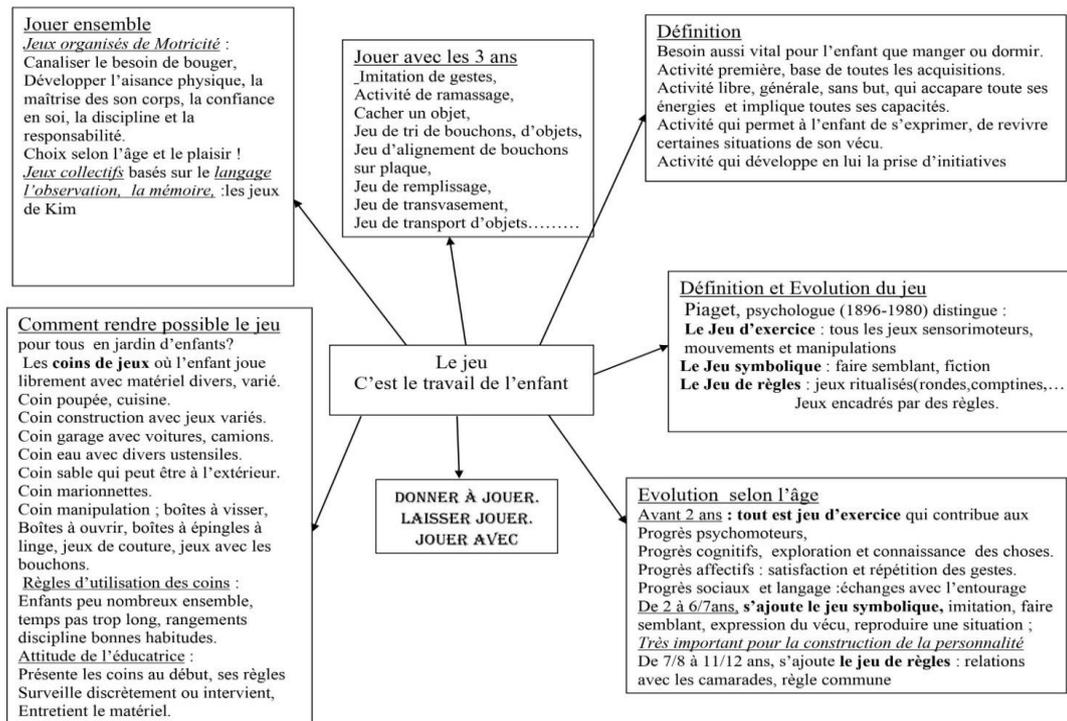
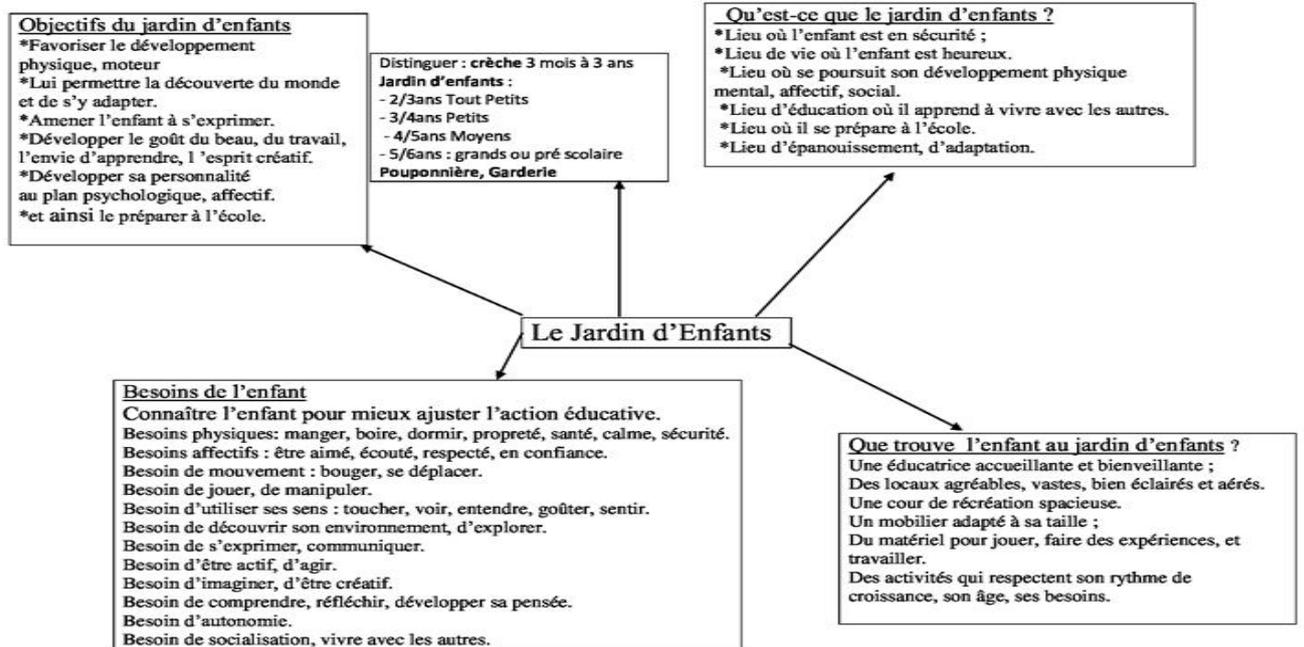
- BARNIER, G. (s.d.). *Théories de l'apprentissage et pratiques d'enseignement*. (U. d'Aix-Marseille, Éditeur) Récupéré sur [http://www.formation.philippeclauzard.com/Theories\\_apprentissage.pdf](http://www.formation.philippeclauzard.com/Theories_apprentissage.pdf)
- Calaméo. (2019). *Calaméo*. Consulté sur <https://en.calameo.com/read/004734612730bb0d96e5e>
- Compétence textuelle. (2018, Juillet 6). *HEP Haute école pédagogique Vaud*. Récupéré sur HEP Vaud: <https://www.hepl.ch/cms/accueil/formation/unites-enseignement-et-recherche/didactiques-langues-cultures/domaines-dexpertise-et-mandats/competence-textuelle.html>
- La pédagogie par le jeu: Avantages et Inconvénients. (s.d.). Récupéré sur La Salle Des Maitres: [https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/#top\\_ankor](https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/#top_ankor)

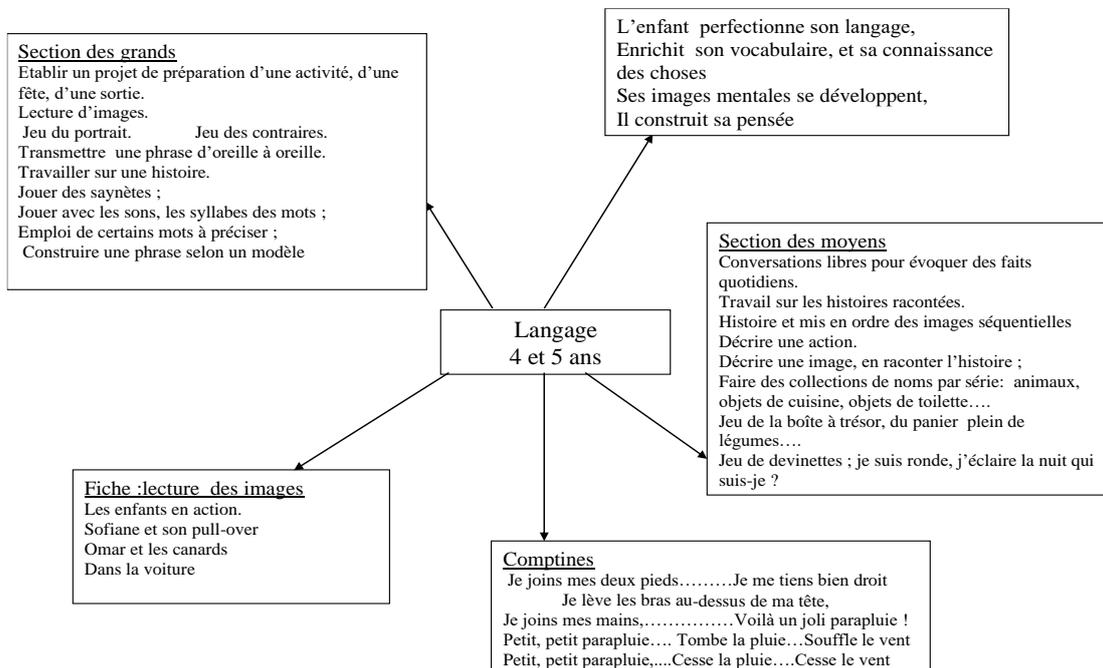
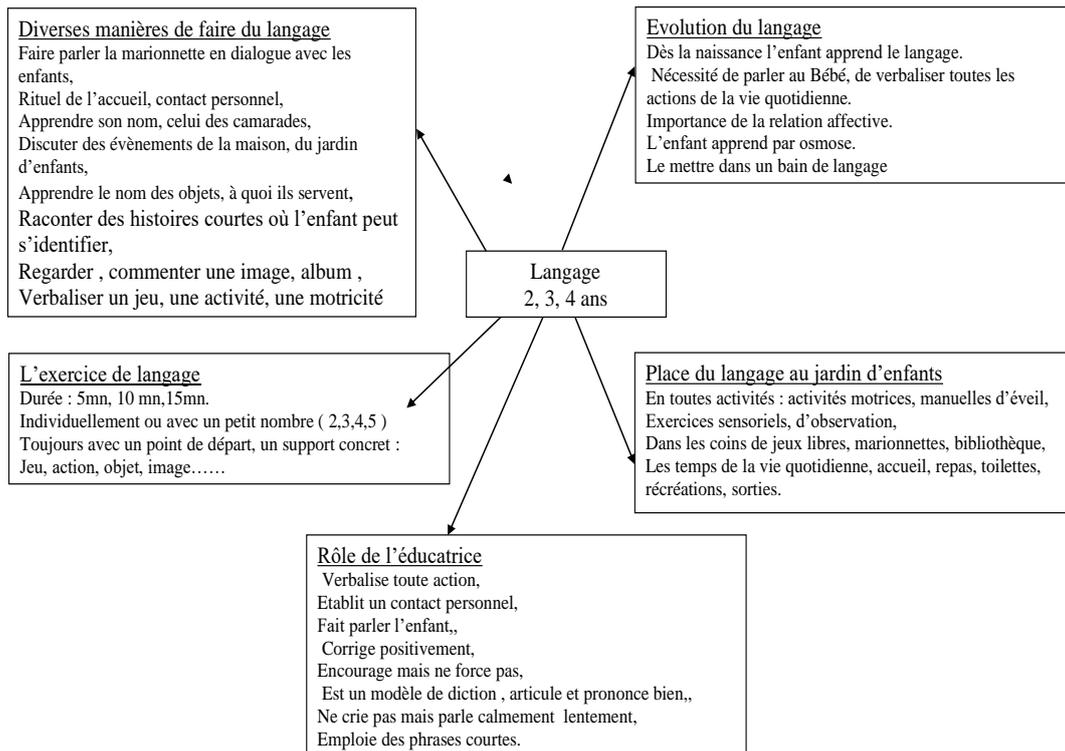
*Les différents types de jeu éducatif.* (2019). Récupéré sur Les petits cracks: <https://lesptitscracks.fr/les-differents-types-de-jeu-educatif/>  
Suzie. (2019, Février 18). *Dynseo.* Récupéré sur <https://www.dynseo.com/lapprentissage-par-le-jeu-les-bienfaits-des-jeux-educatifs/>



# ANNEXES

## I. Cartes heuristique





# Comment le jeu façonne le cerveau

Les résultats des recherches les plus récentes montrent, contrairement à ce que les psychologues pensaient par le passé, que jouer librement est d'une importance capitale pour le développement cognitif et social.

Texte : Anne van Heijligenbosch | Illustration : Yoonan Koh

## 1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION

Le jeu stimule les capacités d'aide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

## 2 LANGAGE

Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

## 3 RÉOLUTION DE PROBLÈMES

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

## 4 PENSÉE CONTRAFACTUELLE

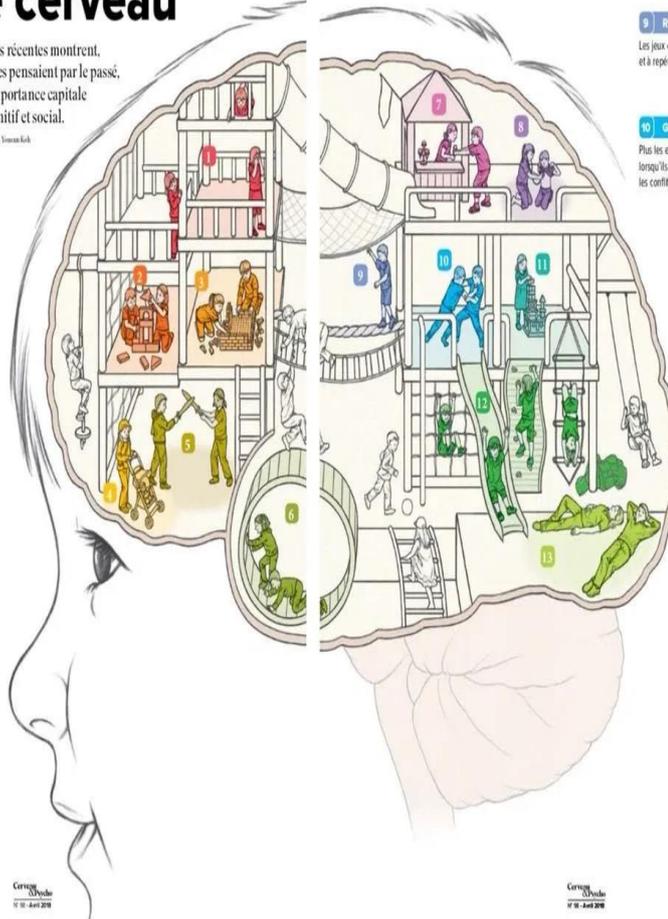
Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

## 5 MAÎTRISE DE SOI

À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

## 6 NEUROGENÈSE

Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.



## 7 COMPÉTENCES SOCIALES

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

## 8 PALETTE D'EXPRESSIONS

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

## 9 RÉDUCTION DE LANGOISSE

Les jeux « risqués » aident à surmonter l'anxiété et à repérer ses propres sensations corporelles.

## 10 GESTION DES CONFLITS

Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

## 11 PENSÉE MATHÉMATIQUE

Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

## 12 ATTENTION

Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

## 13 CALME

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.



En partenariat avec Télérama, de Laurent Bignolas, sur France 2, retrouvez sa suite dans la chronique de Chloé de Balzac sur le lundi 9 avril à partir de 6h30.

2

## II. Fiches pédagogique

### « La sortie des poupées : jeu et langage »

**Niveau :** PS

**Trois fillettes :** l'une parle correctement le français, les deux autres, allophones, parlent un français hésitant.

**Jeu libre dans la maison de la cour de récréation :** les enfants cuisinent et donnent à manger aux poupées de la classe. La directrice de l'école se joint à eux, les observe et entre dans leur jeu pour favoriser un enrichissement langagier.

A cet effet, elle manifeste son intérêt pour ce que font les enfants en leur demandant de l'informer sur ce qu'ils font :

« Expliquez-moi, alors, qu'est-ce que vous allez faire... »



Le questionnement de la directrice marque une sincère curiosité, à laquelle les enfants répondent volontiers. Elle demande : « Expliquez-moi... » et se positionne ainsi comme celle qui ne sait pas, face aux enfants qui savent.

De la tonalité de ce questionnement dépendent les réactions des enfants. Si le questionnement s'apparente à un petit interrogatoire, ceux-ci comprennent rapidement que l'adulte connaît déjà les réponses et tente simplement de s'assurer de ce qu'ils savent. S'ils interprètent l'échange ainsi, ils ne perçoivent pas l'utilité d'une réponse et ne font pas entrer l'adulte dans leur jeu.

L'intérêt marqué par l'adulte envers les enfants et ce qu'ils font, amène ces derniers à agir de même : ils s'intéressent à ce qu'exprime l'adulte.

La directrice est alors en excellente position pour assurer un accompagnement langagier en contexte. Elle traduit par des phrases, ce que font les enfants : « Tu tournes avec la cuillère rose ».

Le ton admiratif adopté, marque une appréciation positive qui favorise un lien de confiance propice à la poursuite des échanges. De telles situations sont parmi les moyens les plus efficaces pour que des enfants de toutes origines comprennent et s'approprient rapidement le langage.

L'action et son contexte donnent un sens au langage qui est formulé simultanément, c'est pourquoi il est important de mettre à la disposition des enfants, un environnement propice à les mettre en action. Le jeu libre offre alors à l'adulte l'opportunité d'amener du savoir et des mots, à la condition que les enfants y perçoivent une réelle bienveillance.

### Histoire : A la recherche du Soleil : Famille mouton, brebis, agneau

<p><u>Langage : histoire</u> : l'éducatrice pose des questions sur la partie de l'histoire.</p> <p>Langage <i>image</i> : faire dire ce que l'on voit sur l'image d'une famille mouton.</p> <p>Langage <i>phrase</i> : « depuis trois jours, on n'a pas vu le soleil dans le ciel » « depuis trois jours, on n'a pas vu Nora à l'école ».....</p> <p><u>Langage</u> sur la vie de ces animaux après observation : où vivent-ils ? ce qu'ils mangent ! qu'est-ce qu'il nous donnent ?</p> <p><u>Observation</u> d'un mouton ou agneau en réalité puis sur image. En résumé faire la carte d'identité d l'animal</p> <p><u>Observation</u> d'une toison de mouton, de la laine brute, laine pour tapis, laine pour tricoter Langage sur le travail de la laine : lavage de la laine brute, cardage, filage, tissage, tricotage</p> <p><u>Exercice de vie pratique</u> : enrouler de la laine pour en faire une pelote.</p> <p><u>Sensoriel</u> * différencier fils de laine et fils de coton, tissus de laine et tissus de coton *Goûter du lait de brebis *pointu/ arrondi</p> <p><u>Graphisme</u> selon la progression : *Remplir la forme d'un mouton en dessinant la laine au crayon ou avec un bâtonnet avec peinture. *Dessiner l'herbe que mange le mouton *Dessiner le fil de laine d'une pelote qui s'est défilée</p> <p><u>Travaux manuels</u> Fabriquer un mouton avec rouleau de papier H, avec un gobelet recouvert de laine Réaliser une carte avec mouton avec collage de laine. Fabriquer la famille mouton en marionnettes sur tige Dessiner des moutons, les mettre debout sur cure dent et bouchon et faire une maquette d'une bergerie Apprendre à faire du tissage, sur papier,</p>	<p><u>Dessin</u> réaliser la page du livre de conte selon les différentes techniques</p> <p><u>Jeu libre</u> : jouer librement avec des petits jouets représentant les animaux de la ferme</p> <p><u>Jeux éducatifs</u> Jeu de position avec le mouton, Jeu d'alignement avec les bouchons : petit agneau rejoint sa maman brebis. Puzzles avec images moutons.</p> <p><u>Jeu de société</u> : jouer au Memory avec des images d'animaux, jouer avec des Dominos d'animaux</p> <p><u>Eveil mathématique</u> * Ensemble des animaux à quatre pattes, ensemble des animaux à deux pattes *jeu des différences avec une image de la famille mouton *Se servir de jouets des animaux pour travailler sur les quantités</p> <p><u>Comptine</u></p> <p><u>Activité culinaire</u> : préparer et goûter à la viande « bouzellouf »</p>
--	--

## LANGAGE : Lecture des images : les enfants en action 4/5 ans

Fabrication

Je découpe les images, je les colle sur cartonnelle de couleur, puis sur carton.  
Je trace un trait d'encadrement autour de la carte. je recouvre les cartes de plastique. Je fais la pochette

Buts :

Faire parler l'enfant sur l'image qu'il voit : faciliter son élocution  
Développer sa compréhension de l'image,  
Le faire entrer dans le domaine de la représentation.  
Enrichir son vocabulaire en mémorisant quelques mots, une phrase...  
Identifier une image à l'énoncé de la phrase  
Apprendre à écouter les autres.

Utilisation

## 1) Présentation des cartes (5 ou 6 enfants)

L'éducatrice étale sur la table une dizaine de cartes et chaque enfant est invité à en prendre une et à la regarder attentivement. Les cartes en plus sont enlevées. L'éducatrice demande à un enfant : « que vois-tu sur ta carte ? » elle laisse l'enfant s'exprimer librement, puis redit sa phrase en la corrigeant si besoin, pendant que l'enfant montre la carte au groupe. Puis il la pose sur la table

Le même travail est fait successivement avec chacun. Pour maintenir l'intérêt de tous, chaque carte doit être visible à tous, chacun doit être en attitude d'écoute de celui qui parle, et l'éducatrice peut interroger un enfant sur l'image qui vient d'être présentée. On retient une petite phrase pour chaque image.

On peut chercher un prénom pour le petit garçon et la petite fille  
Certaines images peuvent évoquer chez les enfants des souvenirs personnels :  
Dans un deuxième temps, il est souhaitable de laisser les enfants les exprimer.

## 2) Jeu : qui a.... ? Jeu de contrôle

Chaque enfant ayant en main une carte, l'éducatrice demande :  
« Qui a la carte du petit garçon qui balaie ? »  
« Qui a l'image où Ali arrose les fleurs ? » et l'enfant qui l'a, la pose sur la table.

## 3) Présentation des autres cartes.

Le même travail de présentation peut être fait en d'autres séances si l'intérêt des enfants est maintenu

## 4) Jeu : qui a.... ?

Chaque enfant reçoit plusieurs cartes en main selon le nombre et devra donner celle qui correspond à la phrase consigne.

## 5) Utilisation personnelle.

Lorsque les cartes sont connues des enfants, donc après ce travail collectif, elles sont rangées dans une boîte fichier qui sera mise au **coin bibliothèque** : là chaque enfant peut librement les retrouver et les regarder seul

Age :

Avec des enfants de 3 ans, l'éducatrice travaillera personnellement avec un enfant, peut-être 2 ou 3 durant 10 minutes en présentant 2 ou 3 cartes  
Pour contrôle elle dira « montre-moi la carte du petit garçon qui joue avec les cubes . »....

Age :4 et 5ans

Travailler l'histoire «A la recherche du soleil »  
En langage (sur la Première Partie)

Jeudi matin:

*Mettre les enfants en situation d'écoute, rassemblés dans un lieu calme Raconter l'histoire, Poser des questions : quels sont les personnages de cette histoire ? De qui parlent-ils ? Que veulent-ils faire ?*

*nommer les animaux de l'histoire et montrer une image de chacun ou dessin , les afficher dans le coin bibliothèque*

*Est-ce qu'ils vont retrouver le soleil ?*

**Jeudi soir :** raconter à nouveau l'histoire en entier.

Dimanche matin

*Vous rappelez-vous l'histoire racontée jeudi ? faire dire aux enfants ce qu'ils s'en rappellent, L'éducatrice raconte le début de la première partie .....( aux passants)*

Questions : *quels sont les personnages ? la poule et ses trois poussins. Comment les appelle-t-on ? Piou-piou, Cui-cui, Mimi,*

*De quoi s'inquiètent-ils ? de ne plus voir le soleil .Où est le soleil ? Pourquoi ne brille-t-il plus dans le ciel ? ils ne savent pas ! et puis, ils ont froid et ne peuvent plus jouer dehors! Qu'est-ce qu'ils veulent faire ? ils veulent partir à sa recherche !*

*Que leur dit Maman Poule ? « savez-vous où il habite »?*

*Toi, Ali sais-tu où le soleil habite ? Nora est absente depuis trois jours, sais-tu où elle habite ? faire poser la question par chaque enfant à un camarade « sais-tu où j'habite ? »*

*Laisser les enfants s'exprimer, puis revenir à l'histoire.*

Observation sur image : *les poussins et la poule puis faire dessiner librement ((conserver le dessin que l'enfant enrichira par la suite)*

Lundi matin

*L'éducatrice raconte le début de la première partie de l'histoire en s'arrêtant après (« grains de riz »)*

Questions : *Que décident les poussins ? ils décident de partir à la recherche du soleil.*

*Est-ce qu'ils savent où habite le soleil ? non Que leur donne Maman Poule ?*

*Elle leur donne à chacun une sacoche, :qu'est-ce qu'une sacoche ?*

*un petit sac, comme un cartable.*

*Qu'a-t-elle mis dans la sacoche ? des grains ; Est-ce qu'ils ont tous les mêmes grains ? non*

*Quels grains y-a-t-il dans la sacoche de Piou-piou? des grains de blé !*

*Dans la sacoche de cui-cui ? des grains d'avoine !*

*Dans la sacoche de Mimi ? des grains de riz !*

*A quoi vont servir ces grains ? les poussins vont les manger pendant leur voyage car ils vont aller loin, très loin. Toi qui habites à Laghouat, où est-ce « loin », « très loin » ?*

*laisser les enfants s'exprimer sur leur expérience .*

*Quand tu viens au jardin d'enfants, qu'est-ce que tu mets dans ton cartable ?*

*Chacun s'exprime. Puis revenir à l'histoire.*

Mardi matin

Rappelez-vous l'histoire ? De qui parle-t-elle ? ?

*L'éducatrice raconte la première partie en s'arrêtant à « de même couleur »*

Comment les poussins se préparent-ils au voyage ? *ils emportent une sacoche avec des grains pour manger. ils enfilent leur vêtement ! Pourquoi ? parce qu'il fait froid !*

Que met Piou-piou ? Cui-cui ? Mimi ? un anorak ; Qui est venu ce matin avec un anorak ? va le chercher et montre-le nous, *C'est un vêtement pour se protéger du froid, de la pluie, et du vent.*

Faire dire les couleurs de chaque vêtement et pour chacune, chercher dans la classe les objets de même couleur.

Qu'est-ce que les poussins ont mis à leur pattes ? *des bottes !* Pourquoi ? *pour bien marcher et se protéger les pattes .* Qui a des bottes ? regardons nos chaussures

*Puis revenir à l'histoire : Demander à 2 ou 3 enfants de raconter cette partie de l'histoire*

Mercredi matin

*L'éducatrice redit toute la première partie de l'histoire en montrant la première page de son livre de conte.*

Questions : que voyez-vous ?, que raconte ce dessin ?. que dit Maman Poule à ses poussins ?

« Faites bien attention » votre maman vous le dit-elle ? qu'est-ce qui peut être dangereux, ? *Laisser parler les enfants !*

Exercice sur les syllabes : faire frapper des mains autant de coup qu'il y a de syllabes dans le mot : mimi, piou-piou, cui-cui, poussin, poule,(2) nuage (3) sacoche(3) blé, riz, (1)

Faire de même avec les prénoms des enfants : Omar(2) fatna (2) Malika (3) abdelkader (4).....

*Elle donne une feuille de papier aux enfants et leur demande de dessiner cette histoire. Puis chacun quand il aura fini, racontera ce qu'il a dessiné. Ce dessin sera conservé et rangé en vue de constituer le livre de conte de chaque enfant avec ses dessins suivants.*

Jeudi matin

*L'éducatrice raconte à nouveau toute la première partie de l'histoire en remontrant son livre de conte, puis elle demande :*

quels sont les mots entendus dans cette histoire ? *elle montrera l'étiquette de chacun des mots trouvés en le répétant mimi, poussin poule, piou-piou, cui-cui, blé, riz*

Chacun à son tour ,un enfant reçoit une carte avec le mot et son dessin, l'éducatrice lui lit le mot, il le répète et va afficher cette carte à un endroit prévu. du tableau d'affichage

Chercher avec les enfants à résumer en une seule phrase cette partie : «Le soleil ne brille plus : les poussins décident de partir à sa recherche »

- 1<sup>ière</sup> partie : « Départ des poussins, à la recherche du soleil.....( se mettent en route)
- 2<sup>ième</sup> partie « Rencontre avec la tortue.....( sur la barrière).
- 3<sup>ième</sup> partie « Rencontre avec le pigeon...(le merle) (le pigeon)
- 4<sup>ième</sup> partie « rencontre avec le lapin.....( je viens avec vous)
- 5<sup>ième</sup> partie « rencontre avec la cane.....( à côté de l'eau)
- 6<sup>ième</sup> partie : « rencontre avec le mouton.....(allons en route)
- 7<sup>ième</sup> partie « sur la montagne, avec le nuage .....(de lune argenté)
- 8<sup>ième</sup> partie « Avec la lune chez le soleil..... (.....vivement)
- 9<sup>ième</sup> partie « le soleil reconnaissant.....(...fin)

Ce même travail en langage se fera sur chaque partie; Cela demande un bon travail de préparation de l'éducatrice mais vos enfants feront des progrès ! Bon courage !

Age :4 et 5ans

**Travailler l'histoire «A la recherche du soleil »**  
**En langage (sur la Deuxième Partie)**  
**Rencontre avec la tortue**

Dimanche matin

Vous rappelez-vous l'histoire racontée jeudi ? *faire dire aux enfants ce qu'ils s'en rappellent, L'éducatrice raconte la première partie et la deuxième partie.*

Questions . Comment s'appellent les poussins ? *Piou-piou, Cui-cui, Mimi,*

Qu'est-ce qu'ils ont décidé ? d'aller chercher le soleil et que font-ils ?  
*ils se mettent en route, ils sont partis !*

et maintenant où sont-ils ? dans le jardin potager !

Qu'est-ce que c'est ? un jardin où l'on plante les légumes !

Qui rencontrent-ils ? *la tortue.* Que fait-elle ? *elle se promène parmi les choux .*

Qui a un jardin potager dans sa maison ? qui le travaille ? quelles plantes y poussent ?

L'éducatrice montre l'image d'un jardin et les enfants disent ce qu'ils voient.

Ils nomment quelques légumes

*Laisser les enfants s'exprimer, puis revenir à l'histoire.*

Lundi matin

*L'éducatrice raconte le début de la deuxième partie de l'histoire en s'arrêtant après « le soleil ? »*

Questions :

Où sont maintenant les trois poussins ? qui ont-ils rencontré ? La tortue

Que lui demandent-ils ? « sais-tu où habite le soleil ? » est-ce que la tortue sait ? *non, elle ne*

*sait pas !* L'éducatrice pose à chaque enfant la question « sais-tu où habite (Ali) ? en

changeant chaque fois de prénom du camarade et l'enfant doit répondre « non, je ne sais

pas »

Chacun s'exprime. Puis revenir à l'histoire.

L'éducatrice peut proposer l'observation de la tortue avec une vraie tortue qui

restera la semaine dans la classe.

Mardi matin

Rappelez-vous l'histoire ? De qui parle-t-elle ? ?

*L'éducatrice raconte toute la deuxième partie*

Que répond la tortue à la question des poussins, ? elle ne sait pas et le soleil ne l'intéresse pas !

Est-ce qu'elle aime le soleil ? non, elle n'aime pas le soleil !

Que préfère-t-elle ? elle préfère la pluie !

et toi préfères-tu les jours avec soleil ou les jours avec la pluie ? laisser s'exprimer les enfants chacun à son tour ;

Travailler avec le verbe préférer

*Puis revenir à l'histoire : Demander à 2 ou 3 enfants de raconter cette partie de l'histoire*

Jeu de devinettes » « tout petit je ressemble à une boule jaune, j'ai 2 pattes, 1 bec pour picorer, je crie piou,piou » qui suis-je ? »

« je marche lentement, car je porte ma maison sur mon dos », qui suis-je ?

« je suis rond,, je brille dans la journée, j'éclaire et je réchauffe la terre, »qui suis-je ?

### La bataille des nombres

Activités langagières	Compétences exercées	Objectifs	Cible
Production orale	Production en situation guidée	Réinvestissement d'un lexique donné	Nombres de 1 à 10

**Organisation** : classe divisée en équipes de 4 personnes maximum

**Matériel** : jeu de 10 cartes portant chacune un nombre → un jeu par équipe

**Pré-requis** : connaissance des nombres de 1 à 10

#### **DEROULEMENT :**

Chaque équipe dispose d'un jeu de cartes mélangées.

Le paquet de cartes est posé sur la table au milieu de chaque équipe. Les cartes sont face contre la table.

A tour de rôle, un joueur de chaque équipe tire la carte qui se trouve au-dessus du paquet retourné. Il énonce à voix haute le nombre ainsi découvert.

L'équipe qui a tiré le nombre le plus élevé ramasse les cartes tirées par les autres équipes.

L'équipe qui, à la fin du jeu, possède le plus de cartes a gagné.

#### **Rq :**

Si le nombre le plus élevé est tiré par deux équipes en même temps, il faut les départager en faisant un nouveau tirage entre les équipes gagnantes.

Dès qu'une des équipes ne possède plus de carte, le jeu s'arrête.

#### **Variante :**

Le lexique proposé pour ce jeu peut être plus étendu. Exemple : de 1 à 15.

Pour étudier des nombres plus élevés, il est préférable de ne plus commencer à 1 afin que le nombre de cartes manipulées ne soit pas trop important.

Ce jeu peut être proposé en petits groupes autonomes, chaque enfant disposant de son propre paquet de cartes.

Il est alors possible de jouer avec un support authentique : le jeu de 54 cartes dont on aura enlevé les figures.

### Composition d'un panier de fruits

Activités langagières	Compétences exercées	Objectifs	Cible
Interaction	Produire un énoncé oral en fonction d'une intention	Réinvestissement d'un lexique donné	Lexique des fruits

**Organisation** : classe divisée en 2 équipes minimum selon le nombre de participants  
chaque équipe ne doit pas excéder 5 personnes

**Matériel** : feuilles de papier assez grandes (A3) + crayons

**Pré-requis** : connaissance du lexique des fruits

#### **DEROULEMENT :**

Chaque équipe dispose d'une feuille de papier sur laquelle est dessiné un panier vide.

*Consigne* : dessinez 5 fruits

Chaque équipe compose un panier de fruits en dessinant environ 5 fruits. Les dessins sont cachés à la vue des autres équipes.

Lorsque les enfants ont fini de dessiner leurs fruits, chaque équipe doit deviner la composition des autres paniers en faisant des propositions :

*Une pomme ?*

*Oui / non.*

#### **Rq :**

Si les enfants savent formuler les questions, on peut leur demander d'énoncer une phrase construite :

Ex : *Est-ce qu'il y a une pomme ?*

ou toute autre formulation appropriée dans le contexte proposé.

#### **Variantes :**

Ce jeu peut être adapté à d'autres lexiques.

Ex : les animaux de la ferme, ceux de la jungle, la vaisselle mise à table ...

<b>Loto</b>
-------------

Activités langagières	Compétences exercées	Objectifs	Cible
Réception orale	- attention auditive	Mémorisation d'un lexique	Lexique au choix : - vêtements - fruits - nombres ...

**Organisation** : collective

**Matériel** :

- chaque joueur dispose d'une fiche de jeu sur laquelle se trouve une grille de 9 cases
- dans une boîte fermée se trouvent des petites cartes représentant les éléments du lexique ciblé (au moins 15 mots)

**Pré-requis**: sensibilisation au lexique ciblé

**DEROULEMENT :**

Chaque joueur dispose d'une grille de jeu.

*Consigne* : remplissez votre grille avec des dessins de vêtements

Lorsque les grilles sont remplies, une petite carte est sortie de la boîte.

Le nom de l'objet représenté est énoncé et tous les joueurs ayant cet objet sur leur propre grille de jeu barrent la case concernée.

Le joueur gagnant est celui qui a barré toutes ses cases le premier.

Le succès de ce joueur va être vérifié collectivement : toutes les petites cartes sorties de la boîte vont être passées en revue collectivement. C'est l'occasion de revoir le vocabulaire cible.

**Rq :**

Si le nombre de participants est élevé, il est possible de faire jouer 2 enfants sur la même grille. Il faudra alors veiller à ce que les 2 joueurs de la paire ainsi constituée soient actifs.

**Variantes :**

Un joueur peut tenir le rôle d'animateur (c'est lui qui sort les cartes de la boîte) les différents joueurs peuvent, à tour de rôle, sortir les cartes de la boîte (ce qui met les enfants alternativement en situation de production et en situation de réception)

**Devinez quel ...**

<b>Activités langagières</b>	<b>Compétences exercées</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Cible</b>
Interaction	Produire un énoncé en fonction d'une intention	Mémorisation d'un lexique	Lexique au choix (ici, les animaux)

**Organisation** : collective

**Matériel** : affiche sur laquelle sont dessinés des animaux. Chaque animal est d'une couleur vive et franche pouvant être insolite.

**Pré-requis** : sensibilisation aux noms des animaux.

**DEROULEMENT :**

L'affiche est montrée aux joueurs, elle est décrite collectivement (nom et couleur de chaque animal).

Elle est ensuite cachée.

Le meneur pose alors une devinette : " *C'est un animal, c'est vert*".

Un joueur volontaire propose une solution : " *C'est une vache ?*".

Le meneur répond par une phrase construite : " *Oui, c'est une vache*" / " *Non, ce n'est pas une vache*".

Celui qui trouve la bonne réponse prend la place de meneur et pose sa devinette.

**Rq :**

Lorsque les enfants ont bien compris le jeu, il est possible d'introduire une touche de compétition en formant 2 équipes. Les équipes ont la parole alternativement. A chaque fois, un joueur différent intervient.

<b>La liste de courses</b>
----------------------------

Activités langagières	Compétences exercées	Objectifs	Cible
- réception orale - interaction	- attention auditive - mémorisation	réinvestissement de vocabulaire : noms des objets de l'environnement proche	noms des objets présents dans la classe

<b>Organisation</b> : classe divisée en équipes de 4 personnes maximum
--

<b>Matériel</b> : objets cibles en plusieurs exemplaires
--

<b>Pré-requis</b> : connaissance du vocabulaire cible
---

**DEROULEMENT :**

Une liste de cinq objets est donnée oralement par le meneur de jeu.

Chaque équipe doit aller chercher, le plus vite possible, tous les objets et les poser sur sa table.

On vérifie collectivement que tous les objets demandés ont été apportés par chaque équipe ou qu'il n'y a pas d'objet en trop.

L'équipe la plus rapide prend la place de meneur et c'est elle qui énonce la liste de choses à ramener.

Il sera donné au moins une fois à chaque équipe la tâche d'énoncer une liste d'objets à ramener.

**Rq :**

Un rappel de vocabulaire récemment acquis pourra être nécessaire avant la mise en route du jeu.

Il est possible, pour l'occasion, d'enrichir l'univers habituel de la classe d'objets dont les noms sont connus des enfants

**Je suis allé(e) au marché**

<b>Activités langagières</b>	<b>Compétences exercées</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Cible</b>
Production orale	- mémorisation - production en situation guidée	Production orale d'un énoncé de plus en plus long	- vocabulaire pouvant relever de différents lexiques - utilisation d'une phrase construite

**Organisation** : collective

**Matériel** : objets représentant le vocabulaire cible + panier

**Pré-requis** : sensibilisation au vocabulaire étudié

**DEROULEMENT :**

Rappel du vocabulaire : des objets sont présentés et sont nommés collectivement, puis par chaque enfant individuellement.

Présentation du panier et de la situation : *je suis allé(e) au marché* (mime pour expliquer la situation)

« *Je suis allé(e) au marché et j'ai acheté ...*

Le premier joueur répète cette phrase et la complète par le nom d'un objet (qu'il est supposé avoir acheté au marché)

Le deuxième joueur reprend la phrase du premier et ajoute une deuxième acquisition.

Le troisième joueur répète tout l'énoncé du deuxième joueur et ajoute une troisième acquisition. Ainsi de suite. Le dernier joueur aura donc une longue phrase à reconstituer.

Pour l'aider dans l'organisation de son énoncé, les objets achetés au marché seront, au fur et à mesure des interventions des différents joueurs, placés selon un ordre linéaire. L'attention des joueurs pourra alors se concentrer sur la mémorisation des noms des objets et pas uniquement sur la nature de ceux-ci.

**Rq** : les « objets achetés » peuvent tous appartenir au même lexique mais il est intéressant de mélanger les lexiques.

**Variantes :**

Lorsque les joueurs sont à l'aise avec la verbalisation du nom des « objets achetés », il est possible de se passer du support visuel de ces objets.

Pour introduire une touche de compétition, former 2 équipes.

Celles-ci ont la parole alternativement. Dans chaque équipe, tous les joueurs auront un tour de parole : un joueur de l'équipe A puis un joueur de l'équipe B puis un autre joueur de l'équipe A ...

La première équipe ne pouvant pas restituer correctement l'énoncé aura perdu.

Le même principe de jeu peut être adapté à d'autres contextes. Ex : « *Pour aller à l'école, je mets...* » + lexique des vêtements.

**Jacques a dit, sans Jacques**

<b>Activités langagières</b>	<b>Compétences exercées</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Cible</b>
- compréhension orale - Production orale	- attention auditive - réaction en action à un énoncé	- mémorisation d'un lexique - rapidité de compréhension d'un énoncé	Consignes de classe

**Organisation** : collective

**Matériel** : Ø

**Pré-requis** : sensibilisation au vocabulaire cible

**DEROULEMENT :**

Les joueurs sont soit en cercle, soit dispersés face au meneur de jeu.

Le meneur donne une consigne et les joueurs exécutent immédiatement cette consigne:

debout : les joueurs se lèvent

assis : les joueurs s'assoient

écoutez - regardez : les joueurs miment

silence : doigt sur la bouche.

etc ...

Le rythme suivant lequel les consignes sont données s'accélère, selon les capacités des enfants.

Lorsque les enfants sont familiarisés avec les principes du jeu et avec le vocabulaire utilisé, un des joueurs est désigné par le meneur pour prendre sa place. C'est donc lui qui donnera les consignes.

**Rq :**

Ce jeu sera sans enjeu dans un premier temps. Puis des "sanctions" peuvent être prises pour les joueurs qui se trompent ou qui réagissent à retardement (gages, élimination ...)

**Variantes :**

Les consignes sont données par les enfants sur le cercle, à tour de rôle.

Comme dans le jeu populaire, les consignes sont introduites par la phrase « Jacques a dit ».

Sont alors éliminés les joueurs qui :

- interprètent mal une consigne

- réagissent à une consigne non introduite par « Jacques a dit ».

<b>Qu'est-ce que c'est ?</b>
------------------------------

Activités langagières	Compétences exercées	Objectifs	Cible
- interaction	- Production d'énoncé en fonction d'une intention - attention : prendre en compte les échanges d'autrui	- réinvestissement de vocabulaire - poser des questions	- divers lexiques - adjectifs de description - verbes de déplacement ... - questions

<b>Organisation</b> : collective
----------------------------------

<b>Matériel</b> : cartes représentant le(s) lexique(s) cible(s)
---

<b>Pré-requis</b> : connaissance du lexique Familiarisation avec différentes questions
---

**DEROULEMENT :**

Rappel du vocabulaire mis en jeu : toutes les cartes sont montrées et nommées.

Chaque joueur démarre le jeu avec un crédit de 5 points.

Le meneur est face aux joueurs. Il dispose du paquet de cartes. Les illustrations sont cachées à la vue des joueurs.

Le meneur choisit une carte. Les autres joueurs devront deviner ce que représente la carte sélectionnée.

Les joueurs, à tour de rôle, posent une question au meneur afin de cerner ce qui peut être représenté sur la carte sélectionnée.

Lorsqu'un joueur pense avoir deviné, il fait une proposition au meneur.

Si sa proposition est bonne, il devient meneur.

Si elle est mauvaise, il perd un point. Lorsqu'il n'a plus de point, il est éliminé.

Il est important qu'au cours du jeu les enfants comprennent qu'il vaut souvent mieux poser beaucoup de questions

« *Est-ce que c'est un animal ?*

*Combien de pattes a-t-il ?*

*Est-ce qu'il est petit ?*

*Est-ce qu'il vole ? / Qu'est ce qu'il mange ? ..... »*

Avant de faire une proposition.

**Variantes :**

Oui / non : le meneur de jeu ne peut répondre que par oui ou non aux questions qui lui sont posées.

<b>Memory</b>
---------------

Activités langagières	Compétences exercées	Objectifs	Cible
Production orale	- Production en situation guidée - mémorisation	- réinvestissement d'un lexique donné - utilisation de l'échange question-réponse	- question : <i>Qu'est-ce que c'est ?</i> <i>C'est ...</i> - lexique au choix

**Organisation** : collective

**Matériel** : 9 à 16 cartes de vocabulaire

**Pré-requis**: familiarisation avec le lexique

### **DEROULEMENT :**

Rappel du vocabulaire mis en jeu : toutes les cartes sont montrées et nommées. (Plusieurs fois si nécessaire, collectivement puis individuellement)

Les joueurs sont assis en demi-cercle ou en cercle.

Les cartes sont disposées face au sol, au milieu des joueurs.

A tour de rôle les joueurs posent la question à leur voisin :

« *Qu'est-ce que c'est ?* » en désignant une carte de leur choix mais sans la retourner.

Le voisin interrogé répond :

« *C'est ...* » et retourne la carte afin que tout le monde découvre l'image.

Si sa réponse est la bonne, il gagne la carte.

Si sa réponse n'est pas bonne, il nomme l'image découverte et la replace au même endroit, face au sol.

L'enfant interrogé devient celui qui pose la question et ainsi de suite.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes, chaque joueur compte son butin et le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

### **Rq :**

Il faut s'assurer que chaque joueur puisse avoir au moins un tour de parole avant que toutes les cartes aient été gagnées. Il faut donc adapter le nombre de cartes au niveau des enfants et au nombre de joueurs.

Il est souvent apprécié des enfants de faire plusieurs parties de jeu en suivant. Les cartes sont replacées selon un ordre différent.

Il peut être intéressant de mélanger plusieurs lexiques plus ou moins connus des enfants.

C'est l'occasion de faire quelques révisions et de faire prendre conscience aux enfants de l'étendue de leurs connaissances.

<b>Mime</b>
-------------

Activités langagières	Compétences exercées	Objectifs	Cible
Production orale	- Production en situation guidée	- réinvestissement de vocabulaire - questionnement avec utilisation des phrases construites - prise de conscience de la modulation de l'intonation	- phrases simples exprimant des actions - alternance je / tu - jouer avec l'intonation

<b>Organisation</b> : collective
----------------------------------

<b>Matériel</b> : Ø
---------------------

<b>Pré-requis</b> : verbes d'action Construction de phrases simples
---

**DEROULEMENT :**

Les enfants sont assis en cercle. Rappel des différents verbes d'action connus.

Un enfant est désigné, il se place au milieu du cercle. Il choisit mentalement une action et il la mime. Lorsqu'il estime que son mime a bien illustré l'action, il demande : « Qu'est-ce que je fais ? »

Les autres enfants font des propositions, en utilisant des phrases complètes : « Tu joues au ballon ? »

Le mime valide ou non : « Oui / non ».

Le joueur qui devine l'action mimée se lève et mime à son tour.

**Rq :**

Il est important de veiller à ce qu'aucun enfant ne se sente exclu du jeu parce qu'il ne sait pas bien verbaliser.

Les enfants timides ou en difficulté devront être aidés par l'adulte ou mieux, par d'autres enfants.

**Variantes :**

Il est possible de jouer en équipes de 3 ou 4 : à tour de rôle, les équipes ont la parole. Au sein de chaque équipe, les enfants prennent la parole à tour de rôle. Ce dispositif provoque une situation d'entraide naturelle, il suffit de veiller à équilibrer les équipes.

On peut demander au mime de valider les propositions des joueurs par une réponse complète : « Oui, je joue au ballon / Non, je ne joue pas au ballon »

C'est l'occasion de pratiquer la forme négative.

**Dessine un bonhomme avec un dé**

<b>Activités langagières</b>	<b>Compétences exercées</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Cible</b>
Production orale	Production orale en situation guidée	Réinvestissement de différents lexiques	-nombres de 1 à 12 - parties du corps - couleurs

**Organisation** : 2 équipes

**Matériel** : 4 dés, 2 grandes feuilles à dessin, feutres de couleur, tableau de correspondance : nombres = parties du corps

**Pré-requis**: connaissance des nombres de 1 à 12  
Familiarisation avec les noms des parties du corps

**DEROULEMENT :**

Le tableau de correspondance nombres = parties du corps (cf fiche jointe) est affiché et visible par tous.

Chaque équipe dispose de deux dés, d'une feuille à dessin, d'un pot de feutres.

Au sein de chaque équipe, les enfants jouent chacun leur tour.

Chaque joueur lance les dés, verbalise le nombre formé, énonce la correspondance entre le nombre et la partie du corps en précisant la couleur.

Le coéquipier chargé de dessiner exécute la consigne.

L'équipe qui, la première, achève un bonhomme complet, a gagné.

### III. Entretiens

#### Transcription des entretiens avec les éducatrices des jardins d'enfant de Ghardaïa :

##### **Entretien N° 01 :** avec l'éducatrice Souhila

1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

A partir de la 3ème année, nous mettons à la disposition de l'enfant des jeux éducatifs pour lui faciliter l'apprentissage du FLE, à cet âge l'enfant découvre une deuxième langue différente à celle native et grâce à ces jeux, il peut développer ces acquis.

2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

D'abord il faut lui fournir un espace libre pour s'exprimer tel que le théâtre, ce dernier nous aide sur l'aspect oral. En classe nous poussons l'enfant à écrire grâce au jouer, tel que former des mots avec des objets.

3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennui et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

L'ennui est le premier obstacle qui empêche l'enfant d'apprendre. Le jeu est aperçu sans objectif aux yeux des enfants, donc nous devrions toujours le contrôler durant toute la séance pour s'assurer que l'enfant apprend vraiment. L'enfant se retrouve des fois perdu entre ces activités qui les considèrent comme un moyen de divertissement seulement.

4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

Ce n'est pas le jeu qui le perturbe mais cette série d'activité, donc nous devons choisir des jeux éducatifs plus adéquats et plus proches de ceux qu'il a l'habitude de pratiquer. Il faut aussi prendre en considération son entourage le choix des jeux est relié directement à l'entourage de l'enfant.

##### **Entretien N°02 :** avec l'éducatrice Nacima

1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

Les jeux éducatifs peuvent influencer sur l'enfant dès l'âge de 3 ans, en stimulant ses sens et en l'encourageant à apprendre.

2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

L'éducateur peut utiliser le jardin d'enfants pour enseigner les compétences linguistiques en découvrant des objets qu'il tient entre les mains en les nommant un par un et en les comparant avec d'autres objets similaires et/ou différents.

3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennui et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

Bien que les jeux éducatifs contribuent grandement à l'apprentissage de nouvelles connaissances et compétences, mais le fait de ne pas contrôler le nombre d'activités par jour peut épuiser l'enfant et troubler son esprit.

4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

L'apprentissage du français ne perturbe pas les compétences de l'enfant, même si ce n'est pas sa langue maternelle, car l'enfant à l'âge de 3 à 6 ans à la capacité d'apprendre plusieurs autres langues que sa langue maternelle.

**Entretien N°03** : avec l'éducatrice Sara

1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

Le jeu éducatif est considéré comme l'une des méthodes les plus utilisées récemment dans les programmes scolaires et près scolaires (jardin d'enfants.) , pour l'efficacité d'apprentissage aux enfants, en jouant différents style de jeux comme préparer des cartes colorées pour apprendre les pronoms, l'alphabet, les chiffres, les jours de la semaine, la météo...etc. Et cette méthode utilisée par les enseignants (éducateurs, responsables pédagogiques) tout dépend de l'âge, les classes, et le niveau d'apprentissage de chaque enfant, pour changer les outils pédagogiques de l'ancienneté aux nouvelles méthodes d'apprentissage en s'amusant.

2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

Le développement des compétences langagières des enfants à travers les activités ludiques est très bénéfique dans une courte période par rapport aux enfants qui ont des difficultés à apprendre le FLE avec l'ancienne méthode. Les activités ludiques mènent à un apprentissage des nouveaux mots, phrases, petits textes et puis la langue entière et tout ça et avec un simple jeu avec la pratique dans la classe avec les éducatrices et même avec les parents s'ils maîtrisent la langue étrangère.

3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennuie et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

L'éducatrice doit être capable d'équilibrer entre les différentes activités et jeux pour atteindre son but qui est tout simplement laisser l'enfant apprendre et s'amuser en même temps, le laisser exprimer ses idées, ses ambitions, ... D'apprendre en visant sa faiblesse dans un point d'apprentissage et essayer de lui encourager à travers un jeu éducatif amusant et le résultat sera très satisfaisant.

4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

L'apprentissage du FLE à travers le jeu ne perturbe jamais les compétences des enfants, il les renforce mieux avec la langue maternelle, quand l'enfant apprend par exemple un nouveau mot il va l'apprendre en deux langues et sa facilite l'apprentissage, la mémorisation et il existe différentes méthodes comme répéter à voix haute, écrire et écouter.

**Entretien N°04** : avec l'éducatrice Dihya

1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

Le jeu éducatif influe sur l'enfant et son apprentissage de 3 à 5 ans, parfois il a un impact très important sur sa motricité, ceci le pousse à se développer.

2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

Nous vison au développement de ses compétences à travers divers jeux par conséquent, le visuel coloré, les motifs, les signaux ce qui le stimule à vouloir apprendre et à retenir plus facilement.

3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennuie et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

Une journée trop encombrante peut le pousser vers la lassitude et la saturation, ce qui au lieu de l'amuser devient de l'ennui, c'est ce qui tue son envie d'apprendre. J'y rai même jusqu'à dire au dégoût du système scolaire a l'avenir.

4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

Au contraire quand son enseignant en face de lui fait de la langue un jeu, l'enfant se sent amuser jusqu'à en oublier que cette langue n'est pas la sienne.

#### **Entretien N°05 : avec l'éducatrice Zahra**

1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

Le jeu c'est un besoin vital pour l'enfant, c'est sa première activité. C'est indispensable à son développement. C'est son métier, sa vie, le jeu c'est le travail de l'enfant. Il suffit d'observer les jeunes enfants dans leurs jeux libres et spontanés pour l'affirmer. L'enfant joue aussi naturellement qu'il respire.

Le jeu aide et accompagne l'enfant dans son développement dans tous les domaines : langage, mathématiques, théâtre, art, sensoriel, découverte. L'enfant joue dès son jeune âge.

Le jeu éducatif développe l'intelligence de l'enfant en dehors de son apprentissage.

2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

Les activités langagières : jeux comptines, chanson, poèmes, histoire, (questions/réponses), théâtre...

3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennuie et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

L'enfant est toujours curieux pour découvrir et pour jouer, il est motivé à faire et refaire. Il a toujours l'objectif de réussir s'il est bien accompagné. L'enfant est toujours épanoui dans le jeu.

4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

Bien au contraire l'enfant s'intéresse à la consigne du jeu. L'enfant est prêt à apprendre une nouvelle langue.

#### **Entretien N°6 : avec l'éducatrice Salima**

1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

Les jeux éducatifs ont une influence positive quand au développement de l'enfant est dès le commencement du langage. On donne le nom à chaque objet soit en langue maternelle sois en FLE.

2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

Un programme bien étudié destiner aux enfants dans le but de développer ces compétences, les jeux de différents types tel que les coins de jeux(voir annexe) : coin poupée, dinette, coin constructions, coin garage, ..., des formateurs avec un bagage important. Les enfants que nous recevons dans le jardin d'enfants sont de 3a 4 ans, donc il est considéré comme feuille blanche, donc il faut bien sélectionner des activités qui permet à l'enfant de développer ses compétences sans le perturber comme la lecture des carte ou images.( voir annexe)

3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennuie et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

Un jeu ne doit jamais dépasser le temps qu'il faut et ça dépend des jeux car l'enfant s'ennuie facilement, il faut toujours attirer son attention sinon l'apprentissage ne se fera pas une fois l'ennui s'installe.

4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

Au contraire c'est bénéfique pour l'enfant d'apprendre une langue étrangère et ça n'entrave pas son évolution puisque à la maison, il pratiquera sa langue maternelle. Ça lui ouvre d'autres perspectives.

**Entretien N°07 : avec l'éducatrice Mona**

1. *Comment et à quel âge le jeu éducatif influence-t-il sur l'enfant et son apprentissage du FLE ?*

L'apprentissage peut soutenir des aptitudes socio-émotionnelles, le développement intellectuel général et les capacités d'autorégulation des enfants, il consiste également à préciser la relation entre le jeu et l'apprentissage scolaire. L'âge c'est depuis la petite enfance.

2. *Comment visez-vous le développement des compétences langagières des enfants à travers toutes les activités ludiques du jardin : le langage au cœur des apprentissages du FLE ?*

Les enfants apprennent à parler par l'écoute, le jeu les aide à développer la parole, la langue et les habilités sociales, apprendre à tenir le stylo et à former une phrase juste.

3. *Une journée encombrée d'activités et jeux peut conduire l'enfant vers l'ennui et aller même jusqu'à tuer son ambition d'apprendre ?*

Certains enfants dans la journée peuvent faire des activités et jouer sans s'ennuyer, ceci dépendrait des activités proposées. D'autres enfants refusent les deux, en même temps, préfèrent jouer que de faire des activités.

4. *L'apprentissage du FLE à travers le jeu dans les jardins d'enfants perturbe-t-il les compétences des enfants puisqu'il ne s'agit pas de leur langue maternelle ?*

Des fois, les enfants apprennent beaucoup de choses à travers les jeux par exemple : les formes, les couleurs... Il y a des méthodes qu'il faudrait suivre à l'aide des jeux pour attirer l'attention de l'enfant, ainsi que de faciliter son apprentissage.

### **Résumé :**

L'apprentissage du FLE au jardin d'enfants est sujet à plusieurs difficultés. Pour une intervention pédagogique plus efficace, plusieurs activités sont introduites pour doter les enfants de compétences langagières. L'objectif de cette recherche est d'essayer de démontrer l'impact du jeu éducatif sur l'apprentissage du FLE aux jardins d'enfants de Ghardaïa, ainsi de mettre le point sur la façon d'exploiter ce support pour réussir cette intégration. Notre travail a fait d'abord appel aux études théoriques sur l'apprentissage des compétences langagières au jardin d'enfants à travers les jeux éducatifs. Puis nous avons réalisé des entretiens semi dirigé avec les éducatrices.

Les résultats auxquelles nous avons abouti affirment que le jeu éducatif au sein des jardins d'enfants contribue au développement des compétences langagières des petits enfants dans l'apprentissage du FLE. Si jouer au jardin d'enfants est indiscutable pour transmettre les apprentissages, le jeu peine à se faire une place dans les cycles suivants.

**Mots-clés:** Jeu éducatif, Apprentissages, compétences langagières, jardin d'enfant, FLE,

### **Abstract :**

Learning FFL in preschool nursery is subject to several difficulties. For a more effective educational intervention, several activities are introduced to equip children with language skills. The objective of this research is to try to demonstrate the impact of educational games on learning French as a foreign language in preschool nursery in Ghardaïa, as well as to focus on how to use this medium for successful integration. Our work first appealed to theoretical studies on learning language skills in preschool nursery through educational games. Then we carried out semidirected interviews with the educators.

The results we have obtained affirm that educational play in preschool nursery contributes to the development of the language skills of young childrens in learning FFL. If playing preschoolnursery is indisputable in transmitting learning, play struggles to find a place in the following cycles.

**Keywords:** Educational game, Learning, language skills, preschool nursery, FFL,

### **ملخص:**

يخضع تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في رياض الأطفال لعدة صعوبات. من أجل تدخل تعليمي أكثر فعالية، يتم تقديم العديد من الأنشطة لتزويد الأطفال بالمهارات اللغوية. الهدف من هذه الدراسة هو محاولة توضيح تأثير الألعاب التربوية على تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في رياض الأطفال في غرداية، وبالتالي التركيز على كيفية استخدام هذه الوسيلة لتحقيق تكامل ناجح. إستند عملنا أولاً إلى الدراسات النظرية حول تعلم المهارات اللغوية في رياض الأطفال من خلال الألعاب التربوية. ثم أجرينا مقابلات شبه موجهة مع مربيات الأطفال. تؤكد النتائج التي تحصلنا عليها أن الألعاب التربوية في رياض الأطفال تساهم في تنمية المهارات اللغوية للأطفال الصغار في تعلم الفرنسية كلغة أجنبية. فإذا كان اللعب في رياض الأطفال أمر لا جدال فيه في نقل التعلم، فإن اللعب يكافح للعثور على مكان في الدورات التالية.

**الكلمات المفتاحية:** الألعاب التربوية، التعلم، مهارات لغوية، روضة أطفال، الفرنسية لغة أجنبية، مربيات الأطفال.