BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE LUDIQUE POUR RENFORCER L'ÉVEIL A LA LANGUE FRANÇAISE CHEZ DES ENFANTS DE 4 À 6 ANS, EN ÉCOLE MATERNELLE

En vue de l'obtention du :

DIPLÔME
LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

PRÉSENTÉ PAR:
Araceli Contreras Sombrerero

Dirigée par :
María Eugenia Olivos Pérez

TABLE DE MATIÈRES

INTRODUCTION

Justification……..3

Problématique……..... 4

Hypothèse..... 4

Questions de recherche..... 4

Objectif général..... 5

Objectifs spécifiques..... 5

Méthodologie..... 5

Délimitation de la recherche..... 6

CHAPITRE I: CADRE THÉORIQUE

1.1 Apprentissage ludique

1.1.1 Définition d'apprentissage ludique..... 7

1.1.2 Typologie d'apprentissage ludique..... 8

1.1.3 Caractéristiques de l'apprentissage ludique..... 9

1.1.4 Avantages et inconvénients de l'apprentissage ludique..... 10

1.1.5 Limites de l'apprentissage ludique……. 11

1.1.5 L'importance de l'apprentissage ludique..... 12

1.2 Apprentissage précoce de la langue française

1.2.1 Caractéristiques de l'apprentissage précoce d'une langue étrangère..... 15

1.2.2. Brève histoire de l'enseignement précoce du français……..... 16

1.2.3. Typologie d'activités pour un enseignement précoce……..... 17

CHAPITRE II: MÉTHODOLOGIE

Description de la population et de l'échantillon d'étude sujet ……..

Méthodes et des instruments de collecte des données ……

Instruments ……

Procédure ……..

CHAPITRE III: PROPOSITION PÉDAGOGIQUE

INTRODUCTION

La prolifération des institutions privées proposant des cours des langues autres que l'anglais a permis à l'heure actuelle, aux professeurs d'autres langues que l'anglais, de participer dans la formation des étudiants tout au long de leur formation scolaire, même depuis leur plus jeune âge. Cette possibilité pose aussi le défi d'élargir les pratiques pédagogiques propres et en accord aux différents rangs d'âge et pour de publics divers.

Pendant la formation professionnelle des étudiants de la Licence en Enseignement du Français, le public le plus visé est celui d'adolescents et adultes. Un seul cours orienté vers l'enseignement des enfants est donné aux futurs enseignants de cette langue. Cependant, de plus en plus, les possibilités d'enseigner la langue aux jeunes enfants s'élargissent. Ce travail vise s'occuper justement de ce type de public, avec lequel on a fait des pratiques réelles et avec lequel on a pu tester le matériel contenu au Chapitre III de cette recherche.

Problématique

Dans ce travail, nous nous centrerons sur le processus d'enseignement-apprentissage du français précoce, plus exactement au sein d'une institution de la ville de Puebla que nous avons rendue anonyme pour les effets de cette recherche. Cette institution éducative propose des cours de français pour des enfants de 3 à 5 ans, à raison de 2 heures par semaine ; cela comme partie supplémentaire des cours de maternelle. Il s'agit d'un surplus dans le savoir proposé par cette institution face à la concurrence éducative d'institutions similaires.

Au cours de mon stage d'expérience professionnelle, j'ai eu l'opportunité d'observer les cours de français précoce de cette institution et je me suis aperçue que le français était enseigné comme un ensemble de contenus lexicaux que les apprenants devaient mémoriser, et que les activités mises en marche pour atteindre ce but étaient pour la plupart reproductives. Le jeu, même s'il était présent, était considéré comme une activité de recréation uniquement, une activité alternative et non comme moyen d'apprentissage. Ceci provoquait que les enfants dans la majorité des classes, étaient agités et surtout peu coopératifs. En conclusion, je pense que l'apprentissage des élèves n'était pas effectif autant qu'il pouvait l'être, car les enfants n'arrivaient qu'à agir très peu (verbalement ou physiquement) lors des activités proposées. Dans le but de donner du sérieux à l'apprentissage, et d'établir la discipline comme *statu quo*, le jeu était banni partiellement du développement des cours.

Face à ce constat, je me suis demandé de quelle manière le processus d'enseignement pourrait réellement faciliter l'apprentissage à ce niveau scolaire. Mon intérêt dans ce travail est donc, celui de proposer des mécanismes capables de favoriser l'apprentissage du français pour les enfants du cours de français de l'institution. L'espace géographique de notre étude, comme nous l'avions signalé plus en haut, a été une institution pour les jeunes enfants de maternelle.

Justification

Enseigner une langue étrangère en milieu exolingue est une activité relativement ardue du fait que les mêmes apprenants auront peu d'occasions d'utiliser la langue dans des situations réelles. C'est justement pour cela que le rôle de l'enseignant devient primordial, non

seulement comme vecteur de savoir mais surtout comme promoteur de scenarios d'apprentissage capables de développer de véritables compétences langagières chez les apprenants. Le professeur doit monter des scénarios proches de la réalité pour pousser l'étudiant à utiliser la langue le plus réelle possible.

Pour les adultes et les adolescents, il existe beaucoup d'outils facilitateurs : méthodes innovatrices, le Web 2.0, des applications pour l'apprentissage autonome, des applications pour l'apprentissage accompagné, et d'autres. Cependant, pour les autres âges le scénario diffère. Tandis que pour le public jeune et adulte les intérêts et motivations sont dans la plupart des cas identifiables et que les capacités cognitives permettent d'envisager des activités de différents types (abstraites, concrètes), pour le public enfantin il n'en va pas de même, car les capacités et compétences ne sont pas encore développées dans leur entier, c'est pour cela qu'il nous faut, en tant que professeurs, de proposer des activités plus concrètes qui permettent aux enfants d'utiliser la langue pour des buts précis.

En effet, l'enseignement à ce public de par ses spécificités, notamment son développement, implique pour l'enseignant le besoin et l'obligation de créer une dynamique bien spécifique pour qu'il s'investisse dans l'apprentissage, et bien sûr il implique aussi de connaître le public lui-même : développement, capacités acquises, intérêts, goûts, buts, etc. Une autre demande de ce public est le réveil de son intérêt légitime, c'est-à-dire, de déclencher les envies des enfants d'utiliser la langue pour des fins spécifiques. Le jeu offre cette possibilité car il permet de gagner, d'organiser, de répondre, d'obtenir des points ou des gages.

En ce sens nous sommes en parfait accord avec Claude Hagège (1996, page 102), qui mentionne que :

> *L'enfant ne peut être sérieusement incité à apprendre une langue étrangère que si on lui donne occasion de s'investir pleinement dans un échange communicatif qui le sollicite en tant que personne, et non pas seulement en tant qu'élève. Or un moyen s'offre ici comme totalement évident. Ce moyen ne s'inspire d'aucun expédient d'instituteur expérimenté, ni d'aucune recherche savante de i-pédagogue. Il ne fait qu'exploiter ce que n'importe qui a toujours observé chez l'enfant, et qui s'inscrit dans son être intime : l'instinct du jeu.*

En effet, nous considérons le jeu comme essentiel dans l'apprentissage du jeune enfant, dans tous les domaines du savoir, soit instructionnel soit empirique, et en ce qui concerne la langue étrangère plus spécifiquement, il en va de même. L'absence du jeu lors de l'apprentissage des jeunes enfants peut entrainer le manque d'attention, la distraction continue, l'ennui, ainsi que des résultats peu favorisants. Le jeu est coûteux en temps mais très rentable en résultats.

Par ailleurs, il faut signaler que pour l'enfant plusieurs types d'activités rentrent dans la catégorie de « jeu » : chanter, dessiner, colorier, coller, la gymnastique, etc. car pour l'enfant tout peut être un espace pour l'essai et l'erreur et ainsi pour l'apprentissage.

Hypothèse

De la problématique antérieure nous pouvons émettre les hypothèses de départ suivantes :

- Les activités courantes d'enseignement traditionnel réalisées avec les jeunes enfants du cours de français sont peu efficaces pour l'apprentissage.

- Les activités ludiques peuvent favoriser l'apprentissage du français chez les jeunes enfants, sujets de cette étude.

Questions de recherche

Pour guider notre travail, nous proposons les questions recherche suivantes :

- Qu'est-ce que l'activité ludique?
- Quels sont les caractéristiques, avantages, inconvénients et limites des activités ludiques à ce niveau éducatif?
- Quelles sont les activités d'enseignement réalisées dans cette institution les plus favorables pour l'apprentissage du français?
- Quelles activités ludiques pourraient faciliter l'apprentissage du français chez les enfants du cours de français de l'école de notre expérience?

Objectif général

Améliorer le processus de l'éveil aux langues du français chez des jeunes enfants d'âge précoce (4 à 5 ans) de l'institution d'accueil, dans la période d'intervention.

Objectifs spécifiques

- Définir l'activité ludique dans le cadre de l'âge des enfants étudiés

- Identifier quels sont les caractéristiques, avantages, inconvénients et limites des activités ludiques
- Définir ce qui est-ce l'enseignement précoce de la langue étrangère
- Décrire les caractéristiques de cet enseignement
- Préciser l'importance de l'activité ludique pour l'enfant
- Décrire les activités courantes d'enseignement réalisées par l'enseignant du groupe d'enfants apprenant le français à l'école où nous menons notre expérience.
- Proposer des activités ludiques qui pourraient faciliter l'apprentissage du français chez les enfants du cours de français de l'institution de cette recherche.

Méthodologie

Pour pouvoir développer notre travail, en tout premier lieu nous avons fait une recherche bibliographique sur le sujet, ainsi que pour guider l'élaboration de fiches pédagogiques qui seront l'objet cible, car c'est de cette proposition pédagogique qui s'agit de notre apport au savoir.

Pour la recherche sur le terrain, nous avons conçu un instrument d'observation focalisé sur les stratégies que, d'après notre proposition et nos données théoriques, seraient sensibles d'être utilisées par le professeur pour donner sa classe. Après, nous avons fait des observations dans l'institution, dans des cours de français pour des enfants. Ensuite, nous avons conçu des grilles de suivi des étudiants pour consigner leur progrès. Ces instruments nous les montrons lors du chapitre méthodologique.

Finalement, nous avons fait des fiches pédagogiques en mettant comme axe principal le jeu. Nous les avons testées avant de les proposer dans ce travail. Comme nous le développerons plus tard, ces fiches pédagogiques se sont avérées très efficaces.

Cette recherche est de type qualitatif, car nous avons travaillé avec des caractéristiques spécifiques pour concevoir les jeux et nous avons pris comme données fondamentales, le progrès visible des élèves dans l'apprentissage de la langue.

Délimitation

Ce travail de recherche a comme espace géographique une école privée de la ville de Puebla, situé sur la rue 57 poniente 110, El Cerrito, à Puebla. Dans cette école les cours sont conformées par peu d'enfants. Cette école facilite la relation entre les jeunes élèves et le professeur, et par conséquent le processus même d'apprentissage, car le nombre réduit permet une meilleure attention individuelle.

Nous avons travaillé particulièrement avec le groupe « A » de 3ère année du niveau préscolaire. Ce groupe compte12 enfants entre 4 et 5 ans.

Les résultats de cette recherche ne sont pas généraux, il s'agit simplement d'une proposition qui pourrait être utile pour d'autres professeurs qui, comme moi, ont un intérêt et un plaisir à travailler avec des jeunes enfants. Bien évidemment, les différences de public demanderont une adaptation des fiches, mais la base sur laquelle les collègues pourront travailler, est donnée dans ce travail.

Les termes clé de ce travail seront développés lors du chapitre suivant, ils sont : jeu, apprentissage ludique et apprentissage précoce. Le lecteur trouvera ces concepts développés afin de rendre plus aisée la compréhension du travail qui occupe le centre de cette recherche.

CHAPITRE I : CADRE THÉORIQUE

Cette partie du travail sera consacrée à penser le jeu comme un outil efficace pour l'enseignement des langues, mais aussi comme un support lors de l'éveil aux langues étrangères pour les plus jeunes enfants. Nous aborderons aussi rapidement le développement de l'enfant du rang d'âge qui nous est utiles pour cette recherche. Beaucoup de concepts ont été enrichis par mon expérience en tant que professeur et en tant que mère de famille, car j'utilise aussi le jeu pour enseigner à mes propres enfants.

1.1 Apprentissage ludique

Le jeu est un comportement que nous n'avons pas inventé, les hommes mais aussi les animaux de toutes les espèces, utilisent le jeu pour développer habiletés comme : persécution, la lutte et la chasse qui constituent une activité nécessaire et efficace d'apprentissage de la vie.

En fait, l'être humain apprend la plupart de ses premiers savoirs en jouant. Il considère « pas sérieux » le fait de répéter les essais, de répéter les expériences, de voir ce qui se passe ou ce qui se produit pour tel ou tel effet : le jeu c'est aussi l'expérimentation, l'expérience. Certes, les enfants apprennent en jouant lorsqu'ils sont encore dans leur jeune enfance, car le résultat de leurs actes n'est pas sérieux.

Dans les écoles, l'enseignement doit être lié forcément au jeu, car les enfants ont le droit d'expérimenter et d'apprendre dans des contextes relâchés, où le savoir vient en surplus

d’habiletés développées. Dans cette partie du travail on abordera quelques notions de jeu, d’apprentissage ludique et plus tard d’apprentissage précoce.

1.1.1 Définition d'apprentissage ludique

Le jeu est pour tous les êtres humains, une activité incluse presque naturellement dans leur développement, depuis le jeune âge et tout au long de la vie. Les adultes jouent malgré leur âge, les étudiants jouent malgré le sérieux, les rois et les mendiants jouent ; on joue en temps de guerre et aussi en temps de paix. Le jeu a des multiples applications dans toutes les cultures et tous les temps. Nous pouvons voir dans les musées d’histoire, par exemple, des jouets des civilisations anciennes faits à la main, et ne pas seulement pour les enfants, mais aussi des jeux plus mentaux pour les adultes, car pour l’être humain jouer fait partie de la vie.

Cependant, le jeu pourra être considéré quelques fois, comme une perte de temps, une occupation futile « à la mode », une activité inutile.

Le jeu dans le contexte quotidien sert à imposer le respect des règles, à appliquer des stratégies pour le gain, à renforcer des relations humaines, à assumer la frustration, à détendre l’ambiance, à prouver des capacités spécifiques, à se mesurer devant les autres, entre beaucoup d’autres buts ; pour les enfants il sert à tous les bénéfices mentionnés ci-dessus mais aussi à « pratiquer » le monde.

Gusdorf (cité par Drege, I. et Foucher, S. 2004) affirme :

> « *le jeu n’est pas la négation pure et simple, la dérision du sérieux du travail et de la loi, mais bien plutôt le signe et le gage de la réconciliation au sein du destin*

individuel et social, entre la norme et l'exception entre la nécessité et la liberté. La liberté est le sel de la civilisation ».

Le jeu humain ou animal est une anticipation du monde des adultes et de ses activités : la petite fille joue avec sa poupée, l'enfant avec un sabre de bois, le chaton avec un bout de laine. Pour autres, le monde des jeux et des jouets est l'héritage miniaturisé des cultures, de leurs mythes et parfois de leurs religions. Pour Huizinga (date), c'est le jeu qui acculture et socialise en enseignant le dialecte, ainsi en germe toute civilisation.

Dans l'ouvrage de Roger Caillois (1958) *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, l'auteur tente de cerner et de définir l'activité ludique et propose une classification des jeux qui semble bien ouvrir la quasi-totalité du matériel considéré, réparti en quatre familles, les jeux de vertige, de simulacre, de hasard et de compétition. Cette classification n'est pas fermée, mais elle est assez complète car les jeux didactiques peuvent rentrer aussi dans l'une des catégories. À l'heure actuelle, les jeux revêtent aussi une nouvelle modalité : les jeux électroniques ou vidéo-jeux peuvent rentrer dans une des catégories de la classification de Caillois.

Selon Winnicott (date), il existe pour l'enfant une aire d'expérience qui n'est ni tout à fait interne, ni tout à fait extérieure, mais intermédiaire « transitionnelle ». La définition que Winnicott donne à la créativité est large et peut même sembler floue, c'est une attitude face à la réalité extérieure.

Certes, sur cette aire, peuplée, meublée d'objets transitionnels (le sein de la mère, puis les doigts, la couverture, le drap que l'enfant porte à sa bouche, ensuite l'ours en peluche ou tel jouet préféré fétiche) se construit l'expérience de soi, de l'autre, et du monde. Le jeu sert à passer « Le gazouillis du nouveau-né, la manière dont l'enfant plus grand reprend au moment

de s'endormir son répertoire de chansons et de mélodies, tous ces comportement (sont) intermédiaires en tant que phénomènes transitionnels. Il en va de même de l'utilisation des objets qui ne font pas partie du corps du nourrisson, bien qu'il ne les reconnaisse pas encore comme appartenant à la réalité extérieure ». (auteur, date : page)

Winnicott développe deux autres hypothèses « l'aire du jeu », que « c'est la base du jeu où s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme », la seconde est que « cette aire du jeu est également celle de la créativité ». La définition que Winnicott donne à la créativité est large et peut même sembler floue, c'est « la coloration de toute une attitude liée à la réalité extérieure » c'est « un mode créatif de perception » qui « s'oppose à une relation de complaisance soumise envers la réalité (idem) ».

Le jeu peut aussi se rapporter à l'imitation des conduites des autres, surtout des adultes, d'un savoir-vivre ou un savoir-faire auxquels les enfants aspirent. Dans ces jeux les enfants expérimentent des processus internes qu'ils testent dans la fantaisie d'une manière qui leur est propre et qui pourra être reproduite dans des situations réelles plus tard. Par ailleurs, les enfants mettent en commun des situations qu'ils vivent et qui peuvent être différentes à celles vécues par les autres enfants.

Piaget disait que la créativité marque « l'apogée du jeu enfantin » ; que l'on ne craigne pas trop ce retour vers l'enfance, c'est aussi le retour vers la créativité.

Mais pas tous les jeux ne sont des jeux d'action, il existe aussi des jeux de langue, comme les devinettes, les vire-langues, les blagues, qui sont des jeux plus élaborées. B. Barbara Kireshenblatt Gimblett (date et page de la citation), affirme que: « L'étude des jeux de la parole exige évidemment une approche du langage plus large que celle qui caractérise la plupart des travaux des linguistes ». Certes, pour pouvoir comprendre ou créer un jeu de

langue, il est nécessaire une maîtrise plus large des compétences langagières qui fournissent les habiletés suffisantes pour montrer l'ingéniosité et la créativité. En plus, pour quelques jeux il faut certaines connaissances culturelles qui permettent de comprendre ou rendre cohérent un jeu langagier. L'utilisation récurrente de mots ou règles syntaxiques dans un jeu de langue peut constituer une situation de communication plus authentique.

Le jeu, quelque part, est inséparable de la nature humaine, il permet à chaque être humain de développer sa vraie personnalité, de devenir vraiment ce qu'il est au fond de lui-même ; il peut, en plus, être une manière d'être et d'agir à la fois efficace et libératrice. Le répertoire de jeux de chacun s'enrichit progressivement grâce à la culture ludique personnelle ainsi que grâce aux réactions de l'entourage face à l'activité des jeux.

Les jeux ont également montré leur grande efficacité pour la mémorisation pure aussi bien que pour la réflexion ou l'acquisition de procédures. Dans ce type de jeu on peut s'aider des rimes, de la musicalité de la langue ; la mise des défis dans une situation plus décontractée peut aider au développement des capacités réflexives et méta- cognitives. Par ailleurs, lors des vidéos-jeux, par exemple, l'acquisition des procédures pour atteindre des niveaux supérieurs implique parfois un processus de réflexion ou la mise en pratique de stratégies qui se sont avérées efficaces. En ligne on peut aussi jouer à plusieurs, ce qui oblige à établir des relations virtuelles à caractéristiques particulières, mais à travailler collaborativement et à participer avec des sujets avec que l'on ne travaillerait pas autrement.

Le jeu est par définition une activité ludique ; tandis qu'apprendre ou travailler sont considérés comme des activités sérieuses, c'est pour cela que l'on peut refuser de joindre les deux (jeu et travail) dans la même conception de l'activité. Le jeu a été défini pendant des siècles comme ce qu'il n'est pas (ce n'est pas sérieux, ce n'est pas un travail, ce n'est pas une activité pour adultes, ce n'est pas productif ...), mais à l'heure actuelle il commence à être

défini comme « oui, il est » (expression spontanée de la nature, du plaisir, facteur de développement ...) accompagné d'une liste de bienfaits comme : intégrateur, renforcement, briseur de glace, développement de créativité, etc.

Certes, le jeu et l'apprentissage sont souvent combinés pour parvenir à une appropriation plus profonde et plus significative des connaissances. Quand les enfants ou les adultes apprennent avec le jeu, le temps passe vite car les humains aiment apprendre et résoudre des problèmes, ainsi que pratiquer des actions quand il s'agit de gagner.

Haydée Silva Ochoa professeur de la Faculté de Philosophie et de Lettres de l'Université Nationale Autonome de Mexico, au Collège des Sciences du Jeu Moderne, et spécialiste des sciences du jeu, explique que l'apprentissage et le jeu sont des processus complexes. Le jeu est un exemple parfait de ce qu'on appelle l'expérience optimale, un exemple développé par la psychologie positive et un aide précieux lors de l'apprentissage des langues.

Le jeu aide à briser le paradigme du maître-titulaire de connaissances et favorise un rôle plus actif pour les élèves.

1.1.2 Typologie d'apprentissage ludique : la méthode ESAR

Cette typologie qui a été mise à jour par Rolande Filion, propose 6 facettes dont la première, se base sur les travaux de Piaget. Cette dernière est celle qui est utilisée la plupart du temps pour catégoriser les jeux dans les ludothèques.

1ère facette : ESAR

- Exercices : jeux de répétition soit sensoriels (5 sens) et moteurs (motricités globales et fines).
- Symbolique : jeux d'imitât, jeu qui permet de jouer des rôles et de faire des mises en scène.
- Assemblage : jeux de réunion, de construction.
- Règles : jeux de convention. Respect d'un code ou une règle à respecter par un ou tous les joueurs, (qui commence? attendre son tour, etc.).

2ème facette : Habiletés cognitives

- *Jeux de la mémoire* : Les jeux de mémorisation, constituent de bons outils. Le but du jeu: retrouver deux images, deux formes ou deux couleurs identiques. Il en existe de nombreuses sortes, selon les thématiques qui plaisent le plus aux enfants : animaux, pirates, oiseaux, princesses, forêt, etc. Il est également possible de trouver des jeux de mémo tactiles, pour les tous petits.
- *Jeux de logique* : Para pouvoir développer la logique chez l'enfant, il est possible de faire appel aux chiffres, aux puzzles et à la géométrie. En organisant des suites de chiffres dans le bon ordre, en plaçant des objets au bon endroit, en triant des formes et des couleurs, l'enfant mobilise ses capacités de réflexion et de logique. Par ailleurs, ce type d'activité permet de développer la concentration. Dans ce cas également, il est conseillé de choisir des thèmes selon les préférences de l'enfant : véhicules, animaux, dinosaures, univers des contes, etc. Comme pour le langage, il existe des jeux vidéo éducatifs améliorant les capacités logiques.
- *Jeux de langage et communication* **:** Jeux de société et livres permettent de stimuler le langage et le vocabulaire, et ils développent la communication chez l'enfant. Les jeux d'associations de couleurs ou d'illustrations aident à l'apprentissage de nouveaux

mots, des sons, et des syllabes notamment. Nommer des objets et répondre à des questions favorisent également l'observation, la concentration et l'attention. Les jeux vidéo à vocation éducative permettent également de travailler le langage en s'amusant.

- *Jeux de motricité* **:** La motricité chez les enfants peut être stimulée grâce à des jeux à encastrer (puzzles) ou à marteler (boite à outils).

  Il est également possible de faire appel à des jouets à pousser ou à tirer (animaux en bois au bout d'une longue poignée), ou à des porteurs pour développer l'équilibre.

Les autres facettes sont les suivantes :

3ème facette : Habiletés fonctionnelles

4ème facette Types d'activités sociales

5ème Facette : Langagières

6ème facette : habiletés affectives

Les aspects précédents remplissent et conforment la jeune personne qui est l'enfant. Les auteurs reconnaissent qu'il n'existe pas une hiérarchisation dans l'importance de chacune, mais toutes celles-ci conforment un seul ensemble dont dépendra l'intégralité des habiletés de l'adulte. Dans ce travail il ne nous a semblé indispensable le développement notionnel de chaque facette, donc nous proposons au lecteur la lecture des tableaux ci-dessous qui les résument :

LES QUATRE PREMIÈRES FACETTES DE LA CLASSIFICATION ESAR©, 2002

FACETTE A TYPES DE JEUX	FACETTE B HABILETÉS COGNITIVES	FACETTE C HABILETÉS FONCTIONNELLES	FACETTE D TYPES D'ACTIVITÉS SOCIALES
1. JEU D'EXERCICE 01 Jeu sensoriel sonore 02 Jeu sensoriel visuel 03 Jeu sensoriel tactile 06 Jeu moteur 07 Jeu de manipulation	1. CONDUITE SENSORIMOTRICE 01 Répétition par essais et erreurs 02 Causalité sensorimotrice 03 Permanence de l'objet	1. EXPLORATION 01 Perception auditive 02 Perception visuelle 06 Préhension 07 Déplacement	1. ACTIVITÉ INDIVIDUELLE 01 Jeu individuel 02 Jeu individuel et associatif 03 Jeu individuel et compétitif 04 Jeu individuel et coopératif
2. JEU SYMBOLIQUE 01 Jeu de rôle 03 Jeu de production graphique 04 Jeu de production à trois dimensions	2. CONDUITE REPRÉSENTATIVE 01 Imitation différée 02 Images mentales 03 Pensée représentative	2. REPRODUCTION 01 Reproduction de modèles 02 Reproduction de rôles 03 Reproduction d'événements 04 Créativité expressive	2. ACTIVITÉ ASSOCIATIVE 01 Jeu associatif 02 Jeu associatif et compétitif
3. JEU D'ASSEMBLAGE 01 Jeu de construction 02 Jeu d'agencement 03 Jeu de montage mécanique	3. CONDUITE INTUITIVE 01 Triage 02 Appariement 03 Différentiation de couleurs 09 Association d'idées 10 Raisonnement intuitif	3. COMPÉTENCE 01 Discrimination auditive 02 Discrimination visuelle 06 Mémoire auditive 07 Mémoire visuelle 11 Coordination œil-main 13 Latéralité 14 Orientation sonore 17 Créativité productive	3. ACTIVITÉ COMPÉTITIVE 01 Jeu compétitif 03 Jeu compétitif ou coopératif
4. JEU DE RÈGLES 01 Jeu d'association 02 Jeu de séquence 04 Jeu d'adresse 05 Jeu sportif 06 Jeu de stratégie 07 Jeu de hasard 08 Jeu questionnaire	4. CONDUITE OPÉRATOIRE CONCRÈTE 01 Classification 02 Sériation 05 Dénombrement 06 Opérations numériques 08 Relations spatiales 10 Coordonnées simples	4. PERFORMANCE 01 Acuité auditive 03 Dextérité 04 Souplesse 05 Agilité 10 Patience 11 Concentration 12 Mémoire logique 13 Équilibre	4. ACTIVITÉ COOPÉRATIVE 01 Jeu coopératif
	5. CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE 01 Raisonnement hypothético-déductif 02 Raisonnement inductif 06 Système de coordonnées complexes		

Source : Reproduction partielle du tableau de Denise Garon, 2002, p. 31.

Tableau 1 : Typologie d'apprentissage ludique : la méthode ESAR, facettes A à D

FACETTE E HABILETÉS LANGAGIÈRES	FACETTE F CONDUITES AFFECTIVES
1. LANGAGE RÉCEPTIF ORAL 01 Discrimination verbale 02 Pairage verbal 03 Décodage verbal	1. CONFIANCE 01 Différentiation moi/non-moi 02 Sourire comme réponse sociale 03 Attachement à un objet transitionnel 04 Réaction face à l'étranger
2. LANGAGE PRODUCTIF ORAL 01 Expression préverbale 02 Reproduction verbale de sons 04 Séquence verbale 07 Mémoire sémantique	2. AUTONOMIE 01 Maîtrise du non 02 Maîtrise du corps 03 Reconnaissance de soi
3. LANGAGE RÉCEPTIF ÉCRIT 01 Discrimination de lettres 02 Correspondance lettres-sons 03 Décodage syllabique 06 Décodage de phrases	3. INITIATIVE 01 Identification sexuelle 02 Identification parentale 03 Identification sociale
4. LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT 01 Mémoire orthographique 02 Mémoire graphique 05 Expression écrite	4. TRAVAIL 01 Connaissance personnelle 02 Reconnaissance sociale
	5. IDENTITÉ 01 Recherche d'une personnalité 02 Apprentissage de modes d'organisation sociale

Source : Reproduction partielle du tableau de Denise Garon, 2002, p. 33.

Tableau 2 : Typologie d'apprentissage ludique : la méthode ESAR. Facettes E, F.

Tel que nous l'avons commenté plus en haut, le jeu constitue une partie fondamentale dans la construction de l'être humain. Son utilisation ne se limite pas seulement à la facette de jeux, proprement dite, mais il revêt aussi de l'importance dans la construction de relations sociales et peut être utilisé dans d'autres domaines de la formation, comme les habiletés langagières ou de motricité en se servant de comptines ou de petits poèmes, ce qui favorise en même temps leurs habiletés de mémoire.

Tel que nous le verrons dans le chapitre de proposition pédagogique, le jeu incide fortement dans les conduites affectives, aidant à développer le travail et l'identité et apprendre des règles. Cet aspect est très important puisque la vie est organisée ainsi, par des règles, implicites ou explicites qui régulent le comportement des personnes en société.

Lors de fiches proposées dans le chapitre IV de ce travail, nous avons inclus la facette qui est renforcée par l'utilisation des jeux.

1.1.2 Caractéristiques de l'apprentissage ludique

Il devient évident que le jeu permet en classe une série de bénéfices reconnus par les professeurs qui se sont en servi. Pour cette raison, nous avons appliqué une enquête pour identifier les bienfaits des jeux dont les maîtres sont conscients.

Le tableau ci-dessous résume les caractéristiques de l'activité ludique ainsi que ses apports pédagogiques. Il présente les résultats de l'enquête appliquée à 40 enseignants sur les bénéfices de l'emploi du jeu en classe :

Tableau 3 : Résultats sur l'enquête des jeux

Caractéristiques de l'activité ludique	**Nombre d'enseignants**	**Total des enseignants interrogés**
1.- Non contraignante	19	40
2.- Qui procure du plaisir	38	
3.- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage	11	
4.- Non notée	14	
5.- Autres	10	

Nous pouvons voir que la majorité des enseignants qualifient l'activité ludique comme une activité qui procure du plaisir. 19 d'entre eux la voient comme étant une activité non contraignante. Cependant 11 enseignants sur 40 estiment qu'elle ne fait pas partie de l'apprentissage. Dans la catégorie « Autres » les réponses de 10 enseignants nous révèlent d'autres caractéristiques du ludique que nous résumons en ces quelques points :

1- Activité de communication, de vie, authentique. Elle motive les apprenants en joignant l'utile à l'agréable et elle facilite l'apprentissage en sollicitant constamment leur créativité et leur imaginaire.
2- Activité socialisante qui favorise l'interaction et l'expression.
3- Cette pratique crée une nouvelle relation entre l'apprenant et l'enseignant. Elle fait de ce dernier un animateur

Tel que nous pouvons le constater les réponses des professeurs, coïncident avec le tableau sur les facettes présentées plus en haut dans ce même chapitre. Le jeu est perçu comme une activité authentique qui favorise différents aspects du développement humain.

1.1.4 Avantages de l'apprentissage ludique

Nous considérons avoir montré jusqu'ici, les bontés qui d'après différents auteurs, offre l'utilisation du jeu dans la salle de classe. Cependant, nous considérons important de résumer ces donnés dans la liste que nous proposons ci-suite :

- Les apprenants sont dans un état d'esprit détendu et positif, et ils apprennent d'une manière plus efficace. Un apprenant heureux est un apprenant qui apprend mieux.
- Les jeux réduisent l'anxiété.
- Un apprentissage efficace nécessite une participation active. Lorsque l'on joue, on participe plus et on met en pratique plus facilement les notions étudiées.
- Le jeu est un moyen de mettre en application ce qui a été appris à travers une pratique active.
- Cette forme d'apprentissage globale, avec une implication émotionnelle positive, est très efficace.
- Le jeu favorise le développement global de l'enfant.

- Il est indispensable au développement de l'enfant.
- Exploite le processus naturel de l'accès aux apprentissages.
- Aide à apprendre à apprendre.
- Permet d'acquérir une capacité de raisonnement logique, mathématique et scientifique.
- Favorise la pensée créatrice, l'imagination et la souplesse intellectuelle.
- Encourage le «faire semblant» qui favorise la communication et la compréhension du message.
- Permet de jouer avec les mots, de s'exprimer et de maîtriser ses émotions.
- Permet d'acquérir ou d'améliorer des habiletés sociales et langagières.
- Permet de résoudre des problèmes de nature sociale notamment par la persuasion, la négociation, le compromis et la coopération.
- Permet de se connaître, de connaître ses goûts et ses intérêts.
- Permet d'extérioriser et d'exorciser les traumatismes des enfants.
- Le jeu permet de proposer une grande variété de situations motivantes de familières.
- Le jeu permet de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves.
- Le jeu permet d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action.
- Le jeu permet d'améliorer les compétences langagières par une mise en situation.
- Le jeu permet d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves.
- Le jeu permet de faire participer les élèves timides ou anxieux.

Tel que nous l'observons, le jeu permet de développer des compétences que les études formelles peinent à déclencher, car l'important dans le jeu n'est pas le savoir comme objet érudit, mais d'utiliser le savoir pour s'amuser un peu.

1.1.6. Limites de l’apprentissage ludique

Toutefois, il convient de mesurer les limites des activités de jeu. Le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière. Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme. L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir. Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes. D'autre part, le jeu ne saurait être un moment propice à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

Le jeu peut se résumer comme une activité physique ou mentale, sans aucune fin utilitaire, et à laquelle on s’adonne pour se divertir. Aujourd’hui le jeu sous toutes ses formes a pris une place prépondérante dans nos sociétés, et ce dès le plus jeune âge. C’est pourquoi il semble intéressant de réfléchir sur le lien entre le jeu et le développement de l’enfant.

D’après Jean Château, il n’est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu. Pour lui, le jeu est un peu comme l’abstrait de la situation réelle. Une éducation basée sur le jeu resterait « hors du temps et de l’espace ». Selon lui, le travail est à mi-chemin entre le jeu et le travail. Selon Freinet baser toute une pédagogie sur le jeu, c’est admettre implicitement que l´est impuissant à assurer l’éducation des jeunes générations. Selon lui, utiliser le jeu en classe, c’est donc une sorte de démission, une fuite devant la vraie difficulté qui caractérise pourtant l’authentique métier d’éducateur à saisir la volonté et l’effort à mettre en œuvre pour

amener les élèves à prendre autant de plaisir à travailler qu'à jouer, précisément parce que l'existence humaine, sociale, est essentiellement constituée, valorisée par le travail et orientée vers lui. Le jeu à l'école, employé pédagogiquement, fournit une solution de facilité, qui, en outre, est inadéquate à l'objectif primordial de toute formation : préparer l'enfant à la vie par la vie elle-même. Le jeu est une forme de l'abêtissement social et il est souvent organisé pour que les hommes oublient les vrais problèmes et se laissent « droguer » par de faux-semblants. L'argument est fort car on ne saurait nier que, sociologiquement, on eût donné au jeu cette fonction : pensons aux jeux des médias (tv, journaux, …) à ceux de la publicité, au tiercé, à bien d'autre chose encore. Poursuivant sa démarche, Freinet critique la notion du jeu éducatif, qui devient selon lui un « jeu-travail » c'est-à-dire un jeu imposé possédant tous les caractères néfastes du travail imposé ; il propose de remplacer ce « jeu-travail » par un « travail-jeu » ; à savoir par un travail suffisamment intéressant pour être motivant, suffisamment lié aux préoccupations et à la vie des élèves pour être amusant à mener à bien. Si le travail lui-même devient un jeu et est ressenti comme tel, alors le recours à une pédagogie du jeu est sans objet, et les inconvénients précédents disparaissent. Il conclut nettement sur une exclusion du jeu hors de toute pédagogie : « si, par exemple, par votre organisation scolaire, par votre comportement, vous donnez à vos enfants le sentiment que ce qui compte dans leur formation c'est la satisfaction de leur besoin de jouer, ils se persuaderont inconsciemment que telle est leur nature et leur destinée, et quand vous exigerez d'eux un effort, la notion de travail, peut-être raisonnée, peut-être intellectuellement comprise et acceptée, viendra se plaquer sur leur être, mais restera comme une étrangère qu'on accueille s'il le faut, et tout juste le temps nécessaire, mais qui n'est jamais de la maison. (...) Si, de très bonne heure, au contraire, l'enfant peut se livrer à des travaux-jeux, si toute son éducation, toute sa formation, toute sa vie, sont centrées sur le besoin, sur la nécessité de ce travail-jeu, le jeu gardera alors pour lui sa valeur accidentelle de substitut ou de détente, mais

c’est le travail qui illuminera la vie, leur donnera harmonie et équilibre, suscitera une conception nouvelle des rapports sociaux. » Le jeu pose des difficultés pour évaluer les élèves. La plupart des jeux en anglais se passent à l’oral et évaluer à l’oral n’est pas chose facile. Surtout si l’on est en présence d’un groupe classe tout entier, il n’est pas évident de mesurer la participation de chacun, pas plus que les acquis individuels des élèves.

Lors d’une séance tous les enfants n’ont pas forcément l’occasion de tous s’exprimer, en se contentant de faire des jeux, l’enseignant ne peut vérifier si tous les élèves ont bien compris ou s’ils prononcent bien. De plus, aborder par le jeu une matière, qui est nouvelle, peut lui faire perdre de sa crédibilité et empêcher les enfants de la prendre au sérieux. Organiser des séances uniquement basées sur le jeu risquerait de provoquer une lassitude de la part des élèves et ceux-ci risqueraient d’assimiler cette discipline à un moment de détente, un moment récréatif. Ce risque vient sans doute du fait que les enfants ne « se rendent pas compte » qu'ils travaillent, ils associent la séance d'anglais avec un moment de jeu où l'on s'amuse, rit, voire parfois où l'on chahute ! Il faut donc bien s'interroger sur le choix du jeu, essayer de créer un enjeu véritable, et de fixer des objectifs précis.

1.1.7 L'importance de l'apprentissage ludique

Comme nous l’avons abordé précédemment, les avantages du jeu sont nombreuses : détendre l’ambiance, établir des relations différentes, former des alliances temporelles, etc. Pour les adultes, le jeu va poser les conditions pour laisser le sérieux de la vie et se laisser aller. Dans les méthodes il n’est pas rare de trouver des exercices qui s’approchent du jeu, même s’ils laissent de côté l’axe concurrentiel, ils font appel au jeu de rôle, à la créativité, à l’imagination.

Pour les enfants, plus que pour les adultes, l'apprentissage doit être entouré du jeu. Etant donné que le quotidien à cet âge correspond à la fiction (mimer des interactions d'adulte, imaginer des situations issues de leur créativité, interagir avec les autres en bonne entente, etc.), le mieux c'est que l'apprentissage soit lié justement à cette dynamique de relations informelles car l'enfant aura la possibilité de cibler en plus du savoir, d'autres compétences nécessaires pour son développement, telle que la mémoire, la motricité, l'oralité, etc.

L'importance du jeu à la jeune enfance est fondamentale car il constitue la quotidienneté de l'enfant.

1.2 APPRENTISSAGE PRECOCE DE LA LANGUE FRANÇAISE

1.2.3. Brève histoire de l'enseignement précoce du français

On peut situer leur origine au débutant du XX^{e} siècle (cf. La synthèse de MacCarthy en 1952). On y cite une anecdote rapportée par l'historien grec Hérodote (vers 500 av. J.C.), on raconte qu'il aurait fait élever deux enfants sans contact avec le monde humain pour déterminer les premiers mots prononcés par les enfants dans cette situation d'isolément. Psammétique adhère ainsi implicitement à une position innéiste : l'acquisition du langage dépend essentiellement du patrimoine génétique. Les enfants reproduisent les sons émis par les êtres vivants de leur entourage, soit des êtres humains dans la grande majorité des cas, soit des sons animaux dans des cas extrêmes. D'autres expériences ont été mises en marche afin de connaître la genèse du langage. On en trouve des traces en Allemagne au XII^{e} siècle avec l'empereur Frederick II de Hohenstaufen (1194-1250) : des nouveau–nés furent élevés par des nurses, avec des soins corporels mais sans parole, pour savoir s'ils allaient parler hébreu, grec, latin, arabe ou la langue de leurs parents. Au XIV^{e} siècle, James IV d´Écosse (1473-

1513) suivit la même démarche avec deux enfants : la rumeur de l'époque veut que les enfants aient parlé hébreu. Cependant, il est bien connu qu'il n'existe aucune langue fondamentale venue « intégrée » chez les humains. Le langage est un savoir appris, même si d'après Chomsky nous avons une grammaire intégrée, innée qui nous permet de raccommoder les mots dans les catégories grammaticales adéquates.

Face à toutes ces expériences, on doit rendre hommage à la vision extrêmement moderne de l'empereur Akbar le Grand en Inde (1542- 1605) : il a eu l'intuition que l'acquisition du langage était réalisée en interaction avec autrui et que des enfants privés de contacts humains n'apprendraient pas à parler.

Le docteur Birch, un célèbre égyptologue fondateur du Biblical Archaeological Society, il se réfère 1864, aux premiers jeux sont apparus dans une tombe de Ráshepses, un scribe du roi de Tat-Ka-Ra de la cinquième dynastie égyptienne. L'un des graphiques représente une table basse avec deux joueurs assis sur le sol, un confronte l'autre et une main sur l'une des pièces situées sur la table, soit douze pièces au total, de différentes manières: celles du joueur de la gauche était conique tandis que celle de droite portait une sorte de petit haut-de-forme. Ces pièces ont été placées en alternance. Des jeux décrits par cet égyptologue se référaient à un tableau rond, peint frontalement pour lui donner un aspect plus esthétique, comme un labyrinthe. Peu de temps après, en 1866, le Dr Birch reconnut un mot trouvé dans l'un des jeux égyptiens avec le sens du jeu d'échecs et se renseigna sur la similitude entre ledit jeu et les échecs actuels parmi les pièces prêtes à jouer. Il fait également référence à Ramsès III jouant aux dames avec Isis.

1.2.1. L'apprentissage précoce

La revue *Le Français dans le Monde*[1], signale que l'apprentissage précoce est celui qui s'enseigne dans la plus jeune enfance. On y affirme que plus l'apprentissage sera précoce, mieux ce sera pour le jeune enfant. À trois ans, l'enfant a toute la souplesse intellectuelle pour imiter, pour apprendre, pour se fondre dans la langue et la culture de l'autre. À la maternelle, il apprend la langue étrangère en chantant, en jouant, en réalisant des activités… sans effort. Sur le mode ludique. C'est un moment idéel où l'enfant est disponible pour emmagasiner de nombreuses connaissances. Il répète les sons qu'il ne connaît pas dans sa langue. Il répète sans accent. Il le fait par plaisir.

Il faut signaler aussi que l'on entre plus facilement dans une langue étrangère lorsqu'on est tout petit et confiant (de manière précoce), et que l'on n'est pas encore inhibé par la crainte du brouillage de son image sociale ni affecté par une construction identitaire délicate, comme on peut l'être dès l'âge de la préadolescence, où l'on supporte plus difficilement la différence et le regard de l'autre que l'on imagine délibérément critique.

Si l'enfant apprend très tôt la langue étrangère dans le cadre d'une éducation bilingue, il n'aura donc pas d'accent et il ne connaîtra pas les blocages qui nuisent à l'apprentissage, mais il aura aussi des avantages certains sur le plan intellectuel et sur le plan de la personnalité.

1.2.1. Caractéristiques de l'apprentissage précoce d'une langue étrangère

La langue est un modèle de transmission de l'information. Toute source d'information perceptuelle (visuelle, auditive, tactile ou gustative) est transformée au niveau des récepteurs (œil, oreille, toucher ou bouche) en signaux nerveux qui peuvent être assimilés à des signaux

[1] http://www.fdlm.org/blog/2010/06/29/bonjour-tout-le-monde-2-2/

binaires. Dans la perspective piagétienne le développement du langage étudié se place essentiellement dans sa fonction de représentation du monde.

Piaget (1923) montre que les enfants de moins de 7 ans transmettent informations elliptiques et incomplètes qui ne peuvent pas être réellement comprises par leur interlocuteur. Dans le raisonnement piagétien, la langue, ne constitue qu'un élément parmi d'autres dans la trajectoire vers la décentration cognitive qui est le socle du développement. Dans la perspective de Vygotski, développée par Bruner (1983), la communication est vraiment au centre de la théorie : c'est la communication avec un interlocuteur plus expert qui permet à l'enfant d'acquérir de nouvelles connaissances et capacités.

Les méthodes d'investigation permettent d'appréhender la perception, la production du langage et les connaissances métalinguistiques. Elles varient en fonction de l'âge des enfants : On n'utilise pas les mêmes techniques pour étudier la perception des phonèmes chez le bébé de quelques mois et la production langagière d'un enfant de 8 ans. Autrement dit, il faudra adapter les activités d'enseignement précoce, à l'âge, mais aussi au contexte dans lequel l'enfant se développe et interagit.

Pour fermer ce chapitre nous nous permettons de mentionner que le jeu a été prouvé comme une manière de faire apprendre un savoir ; que le jeu comporte des nombreux avantages, pas seulement l'acquisition du savoir dur et pur, mais le développement d'autres habiletés sociales indispensables pour l'immersion de l'enfant dans le monde social. Finalement, que le langage est une habileté apprise, pas innée et donc, son apprentissage peut être réalisé par moyen des jeux, même dans des institutions éducatives où l'enseignement est, forcément, plus formel.

CHAPITRE II : CADRE MÉTHODOLOGIQUE

Cette recherche est surtout de caractère qualitatif car nous avons fait le suivi dans la progression des étudiants après l'application de chaque fiche pédagogique proposée. Nous avons donc, un côté de proposition, car les activités ont été créées par nous-même, sur les bases exposées plus en haut, lors du chapitre consacré à la théorie.

2.1 Description de la population et de l'échantillon d'étude sujet

Dans cette partie, nous menons une description détaillée du contexte et du sujet d'étude. Cette recherche a comme espace géographique une institution privée de la ville de Puebla, située dans la rue 57 poniente 110, El Cerrito, à Puebla. Dans cette école les groupes sont conformés par peu d'enfants, ainsi cette école cherche à faciliter la relation entre les petits enfants et le professeur et par conséquent le processus même d'apprentissage, car ce nombre réduit permet une meilleure attention individuelle et la participation plus active des enfants car le temps qui leur est consacré est plus large.

Nous avons travaillé particulièrement avec le groupe « A » de 3ère année du niveau préscolaire. Le groupe de l'institution était constitué par 12 enfants entre 4 et 5 ans ; dans le groupe il y avait 7 filles et 5 garçons. Les enfants étaient dynamiques, et pour eux la classe de français avec la méthode traditionnelle était ennuyeuse puisque l'école demande au professeur de s'ajuster au livre. Pour nous, le professeur devrait avoir un comportement plus dynamique parce que la nature des enfants est celle de jouer.

2.2 Méthodes et instruments de collecte des données

Nous allons proposer des activités ludiques pour le renforcement de la enseignement-apprentissage du français chez des enfants de 4-5 ans de l'institution. Ici, nous avons pu observer que le professeur n'enseignait pas avec des activités ludiques mais qu'il se limitait aux indications du livre. Il faut signaler que le professeur était une personne capable et formée dans la pédagogie, cependant, la méthodologie imposée par le système limitait les bénéfices de son enseignement.

Nous avons pu appliquer notre proposition étant donné que nous étions seulement « au passage » par cette école, car nous y faisions nos pratiques professionnelles. Pour cela nous remercions les autorités de cette école, car elles ont accepté notre façon de travailler pendant le temps que nous avons dédié à leurs étudiants.

La création des jeux que nous proposons, dans le présent travail, nous aidera à l'éveil de la langue française, pour ce qui relève de la perspective dans laquelle nous inscrivons ces jeux. Pour les fins qui nous intéresse développer, c'était à nous d'orienter les activités vers la perspective socioconstructiviste selon les objectifs fixés.

Silva (2008), nous offre beaucoup d'éléments qui constituent les axes fondamentaux du présent travail. L'ouvrage qui guide nos suggestions s'intitule « *Le jeu en classe de langue* » paru 2008.

Instruments

Cette recherche est basée sur des fiches pédagogiques que nous avons conçues nous-mêmes sur la base du développement de l'enfant. Nous avons consulté la professeure titulaire du groupe afin d'avoir son point de vue sur la pertinence des sujets et sur la démarche à faire.

Nous avons cherché une grille d'observation des élèves qui nous a permis de suivre l'apprentissage de la langue. Celle-ci nous l'avons appliquée pour évaluer chacune de nos fiches pédagogiques et elle a été reprise d'un autre auteur.

En ce qui concerne la conception des activités, nous avons prévu une durée de 30 minutes pour aborder chaque thème. Étant donné qu'il fallait apprendre d'autres compétences et habiletés en plus des savoirs linguistiques, nous avons consacré aussi le temps restant à ce faire. Par exemple, dans la fiche « Un grand Cerf », nous avons abordé aussi l'axe des valeurs avec la réflexion du concept de l'amitié et la solidarité ; pour le vocabulaire et la connaissance du monde, nous avons profité pour parler des animaux et la conservation des espèces; pour l'axe de la compréhension en langue étrangère on a expliqué la consigne ; pour la compréhension globale et on a gardé de vérifier que les enfants puissent suivre les indications, etc.

Procédure

Comme nous l'avons mentionné plus en haut, nous avons profité de notre période de pratique avec des enfants pour commencer cette recherche. Nous avons fait d'abord, des observations des cours pour apprendre à connaître les enfants et puis nous familiariser avec la méthode d'enseignement de l'école.

Nous avons utilisé des grilles d'observation pour tester l'apprentissage des étudiants. Evidemment, nous avons conçu des fiches pédagogiques que nous avons exploitées avec les enfants.

CHAPITRE IV: PROPOSITION PÉDAGOGIQUE

Nous allons commencer ce chapitre par l'introduction de la grille d'observation proposée par Luccia (2016) en *l'évaluation en maternelle*. Nous l'avons choisie car d'après nous, elle concentre les habiletés qui sont censées être ciblées dans cette période de développement des enfants. Nous en avons fait des adaptations qui nous ont permis de l'appliquer plus facilement.

Elle nous a facilité d'identifier les progrès des enfants en ce qui concerne la production et la compréhension. Elle inclut, par exemple, des habilités comme d'autres stratégies de communication, la gestuelle, et l'articulation en langue étrangère. En plus, le progrès de l'ensemble du groupe est plus visible. Le lecteur trouvera ci-dessous la grille que nous venons d'expliquer. Les prénoms des enfants ont été changés dans le but de rendre anonymes les sujets d'étude.

Malgré la simplicité de la grille il faut à l'enseignant beaucoup d'attention particulière aux enfants, car il faut repérer dans leur parcours les éléments signalés pour être évalués. Ces axes sont d'après nous, les plus importants pour l'éveil aux langues. Il faut signaler aussi que les savoirs seront considérés comme acquis dans leur forme la plus simple, autrement dit, si l'on parle d'une phrase avec verbe, il peut être simplement : « je m'appelle Juan » pour la considérer comme correcte. Le côté communicatif peut se donner en langue maternelle ou en langue étrangère, c'est-à-dire, si l'enfant mélange les langues il ne sera pas pénalisé. La compréhension sera évaluée favorablement si l'enfant réalise les actions qui lui sont demandées.

Pour la deuxième grille d'évaluation nous avons pris comme des éléments à évaluer les facteurs qui enrichissent la communication qui ne sont pas forcément langagières, mais

paralangagiers, comme regarder son interlocuteur quand il parle, réagir lorsque l'on parle à l'enfant, ou s'il suit les instructions du guide. Ces actions sont indispensables pour pouvoir communiquer avec l'enfant.

Ci en bas le lecteur trouvera un exemple des grilles utilisées dans nos cours :

Grille d'observation

De 4 a 5 ans

	Maria	**Tania**	**Ximena**	**Salvador**	**Josué**	**Mayra**
Comprend mieux qu'il ne parle						
Produit des phrases avec verbe						
Parle en toute situation						
Utilise le « je »						
Utilise les autres pronoms sujets usuels.						
Le vocabulaire est varié : nom, verbes, adjectifs						
Est intelligible. Articule						
Evolue avec un guidage et une aide de l'enseignant(e).						

Pour compléter

	Maria	Tania	Ximena	Salvador	Josue	Mayra
Réagit aux bruits, à la musique						
Le volume de sa voix est normal						
Cherche à communiquer par d'autres moyens que la langue (mimiques, gestualité, formes agressives.)						
Regarde l'interlocuteur						
Essaie de dire des comptines, de chanter.						
Prend plaisir dans ces moments, même s'il ne participe pas.						

Pour chaque fiche pédagogique nous avons utilisé ces deux grilles, afin de suivre le progrès de nos étudiants.

Le bon résultat des écoliers dans ces deux grilles ont été un facteur pour justifier l'efficacité de notre proposition pédagogique.

Quant à la distribution de la fiche pédagogique en soi, nous avons décidé d'inclure le nom de l'activité pour le contrôle, la durée qui est au tour de 30 minutes – 40 minutes par séance mais la leçon peut se prolonger à deux séances quand il le faut; nous avons inclus le support afin que d'autres utilisateurs de ce travail puissent préparer l'activité s'ils le décident ainsi.

Les objectifs changent dans chaque fiche, comme nous l'avons déjà signalé plus en haut, nous avons visé d'autres objectifs à part des objectifs langagiers. La sélection de ceux-ci est sortie de l'observation des classes préalable à l'application des fiches. Nous avons repris les savoirs des enfants en espagnol qu'ils avaient déjà acquis pour les rapprendre en français. N'oublions pas que dans cette étape les enfants sont en train d'apprendre beaucoup de choses et de concepts par jour.

Pour la démarche nous avons inclus une anticipation qui aidera l'enfant à bien acquérir les concepts en français, donc nous conseillons de vérifier que les enfants connaissent par exemple, les animaux du bois ou les parties de la maison, les chiffres et quelques couleurs.

Dans cette étape d'anticipation les enfants sauront les concepts que nous aborderions par la suite, par exemple les couleurs ou les parties du corps. Lors de la compréhension globale, nous posons des questions par rapport au thème à développer et nous introduisons des mots isolés pour sensibiliser et avancer dans l'apprentissage. Pendant la compréhension détaillée, nous proposons le mot en français à associer avec le concept (« bras » à associer avec cette partie du corps de l'enfant, ou s'identifier en tant que « fille » ou « garçon » avec les dessins). Nous posons aussi des questions précises au tour du sujet.

Nous sommes partie d'une compréhension globale et puis une description détaillée. Pour le traitement de l'information on a pris une démarche semblable, c'est-à-dire on fait un repérage de l'information mais on le fixe par exemple, soit par des dessins que l'on distribue aux

écoliers, soit par sa consignation au tableau. On partage le thème et l'on essaie de le systématiser pour son remploi.

Par la suite nous allons présenter les fiches pédagogiques que nous avons utilisées.

Première Activité

Le « Grand Cerf » est une activité basée sur une comptine qui aborde le sujet de l'amitié et les bonnes manières. Les paroles sont très simples, donc l'enfant peut retenir si non le complet de la chanson, le rythme et la mélodie. Le professeur fera très attention à la bonne prononciation des mots clés seulement, en faisant de côté l'ensemble de la chanson.

Par ailleurs, cette comptine nous laisse parcourir les thèmes de la diversité des écosystèmes, l'amitié, et les bonnes manières.

NOM DE L'ACTIVITÉ 1 : Un grand cerf

PUBLIC : Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : éveil aux langues

DOMAINES : ÉDUCATIONNEL.- apprentissage de comptines.

ÂGE : 4-5 ans

DUREE : 30 min

SUPPORTS : chanson <<un grandes cerf>> de Virginie Guérin, appareil de musique, des images des personnages de l'histoire (un cerf, un lapin, une maison, un chasseur. Une abeille). "https://www.youtube.com/results?search_query=un+grandes+cerf »

OBJECTIFS :

- LINGUISTIQUES : Apprendre du vocabulaire. (Lexique)

  Apprendre à prononcer les mots de la chanson. (Phonétique)

AXIOLOGIQUES : Apprendre la valeur de l'amitié et à aider les amis quand ils ont des soucis.

DEMARCHE.

ANTICIPATION : Puisque il s'agit d'une des premières fois où l'enfant entre en contact avec une langue étrangère, il n'y a pas de requis pour cette activité. Cependant on leur

demande des noms d'animaux d'après l'écosystème : les animaux de la mer, les animaux de la forêt, les animaux de la ferme, etc.

COMPRÉHENSION GLOBALE : On proposera d'apprendre une comptine qui aborde les thèmes des animaux et de l'amitié. On raconte l'histoire de la chanson.

1. **COMPRÉHENSION DETAILLÉE :**

- On commencera en parlant des animaux. Si on les anime ou pas, et quels sont nos préférés. Les enfants peuvent parler des animaux qu'ils ont chez eux ou chez des personnes de leur entourage.
- On leur proposera d'apprendre une comptine qui parle des animaux. On expliquera ce que c'est une comptine en prenant des exemples dans la langue maternelle.
- On donnera l'instruction d'être attentifs et en calme, pour cela on donnera des instructions précises comme lever les mains ou sauter en même temps. Puis on leur demandera de s'assoir tous en rond et de faire attention à l'histoire qui va commencer.
- On expliquera la dynamique de l'activité : on mettra deux fois la chanson pour bien l'écouter, ensuite, on la remettra plusieurs fois pour la chanter nous-mêmes. On demandera de répéter les instructions pour savoir si les enfants ont bien compris.
- On écoutera deux fois la chanson pour bien comprendre l'histoire. Il y aura dans le tableau des images des personnages de l'histoire.
- On remettra la chanson, mais cette fois on essaiera de la chanter nous aussi.
- On la remettra plusieurs fois pour bien l'apprendre.
- Pour finir, on chantera une dernière fois sans musique. On félicitera tour le monde pour avoir été très appliqués.

TRAITEMENT :

- **Repérage :** Comme sujet de repérage ce sont les animaux, on visera les images mises au tableau.
- **Conceptualisation :** pour mieux apprendre le vocabulaire on décrira les personnages qui sont dans les images présentées précédemment. On prononcera le plus clair possible leurs noms en français.
- **Systématisation :** On en chantera plusieurs fois en faisant remarque sur les images des personnages. On chantera avec des gestes et de la mimique, essayant d'attribuer un geste à chaque vers de la chanson.
- **Remploi :** Les enfants chanteront une dernière fois la comptine, si ce n'est pas le cas, le professeur chantera la chanson et tous tourneront dans une ronde.

UN GRAND CERF

Dans sa maison

Un grand cerf

Regardait par la fenêtre

Un lapin

Venir à lui

Et lui dire ainsi :

Cerf ! Cerf ! Ouvre-moi !

Ou le chasseur me tuera.

Lapin, lapin entre et viens

Me serrer la main.

Aïe, aïe, aïe, aïe, aïe !

On peut demander de faire un dessin de l'histoire : une maison, un cerf, une fenêtre, un lapin. ; d'un personnage ou de la scène de l'histoire. On répétera les noms lorsque l'on fera le

tour de la classe pour voir les dessins des enfants, puis on refera un tour en demandant aux enfants le nom des animaux.

Cette activité permet à l'enfant chanter, dessiner, interagir avec ses camarades de classe et tout cela aide à la mémorisation des mots étudiés. Le fait de mimer la chanson favorise la motricité et donc la maîtrise du soi. Elle permet de retenir et discriminer des sons, et donc la mémorisation verbale, il s'agit d'un jeu sonore qui favorise la conduite des valeurs axiologiques, comme la préservation mais aussi la courtoisie.

Deuxième Activité

A cet âge, la différence entre jour et nuit est déjà perçue car la journée est dédiée à des activités dynamiques et le soir est dédié au sommeil. Cependant, faire la différence entre jour et nuit et les différents moments de la journée fait partie des programmes d'étude de la maternelle. Cette fiche est facile à apprendre car les enfants ont déjà dans leur majorité, les notions de jour et nuit.

NOM DE L'ACTIVITÉ 2 : Distinction du jour et la nuit.

PUBLIC : Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : La vie quotidienne (le jour et la nuit).

ÂGE : 4- 5 ans

DUREE : 30 minutes

SUPPORTS : Des images sur le jour et la nuit

OBJECTIFS :

- **LINGUISTIQUES :** Pratiquer la prononciation des mots : jour/nuit, soleil/lune.
- **COMMUNICATIFS :** Distinguer le jour et la nuit de même que les activités qui y sont réalisées.

DÉMARCHE :

Anticipation : Les élèves se motivent et élaborent des hypothèses par rapport au sujet que l'on va travailler sur la base de l'image(s) présentée(s). Savoir s'exprimer à l'oral (dire des phrases simples comme « Bonjour », « Bonne nuit » ; et des mots comme « soleil », « lune », « étoile »).

Compréhension globale : À la fin de l'activité, les élèves seront capables de faire la distinction entre le jour et la nuit et d'associer le vocabulaire correspondant.

Compréhension détaillée :

Donner aux élèves des images de la nuit et du jour.

Prononcer les mots « nuit » et « jour » et les associer avec les salutations

Donner et analyser des images avec les actions ou activités qu'on peut réaliser pendant le jour et travailler la prononciation.

Donner des images à colorier aux élèves pour renforcer les nouvelles connaissances.

Montrer d'autres images du jour et de la nuit et associer le vocabulaire, leur demander de distinguer les images par rapport au jour et à la nuit.

Traitement :

- **Le repérage :** Repérer le vocabulaire du jour et de la nuit.
- **La conceptualisation :** Avec l'aide des images du jour et de la nuit arriver à la distinction de ces moments de la journée.
- **La systématisation :** Arriver à la distinction du jour et de la nuit pour bien les identifier grâce à la répétition des mots clés et des salutations.
- **Le remploi :** Pour voir si les enfants ont compris, distribuer des images à

colorier concernant le jour et la nuit afin qu'ils fassent l'activité sans problème.

- Ils écouteront des verbes associés aux moments de la journée : dormir, dîner, se lever, aller à l'école, jouer avec les copains. Ils vont mimer, pour le jour se lever ; pour la nuit, dormir.
- Ils devront signaler l'image contenant le soleil ou la lune d'après la différence entre les moments de la journée.
- On insistera sur les salutations simples « bonjour » « bonne nuit » comme distinctives du moment de la journée.
- On peut inclure la comptine « Je fais le tour de la maison ». La mimer et l'utiliser comme préalable pour aller dormir.

  Je fais le tour de la maison (on caresse le visage), je ferme les fenêtres (on se ferme les yeux avec les doigts), je descends l'escalier (on parcourt le nez avec le doigt), je ferme la porte clic clac (on fait le geste de fermer sur les lèvres).

  Un autre jeu consiste à faire une seule queue, si les enfants écoutent « jour » ou un mot associé à la journée, ils sautent à droite ; s'il s'agit de la « nuit » ou des mots associés à la nuit, ils sautent à gauche. Pour aider on peut afficher les dessins du soleil et de la lune sur le tableau, afin qu'ils décident de quel côté sauter.

  On peut aussi utiliser les salutations au début du cours, pour se saluer et le demander en français obligatoirement à chaque séance.

Ceci est un jeu où il joue le langage et la communication. Il favorise aussi la mémoire et la discrimination logique de l'étudiant. L'apprentissage des mots permet des buts pragmatiques basiques, comme le bon choix de la formule de salutation en dépendant de l'heure de la journée. L'activité compétitive est aussi utilisée lorsque nous préparons un concours, dans ce

cas il n'y a pas de gagnant ni de perdant, mais le simple contrôle du corps pour passer d'une file à une autre. Nous fomentons aussi la discrimination auditive car l'enfant doit reconnaître et associer le concept avec la sonorité des mots.

On peut aussi coller une étoile ou une lune aux enfants et leur demander de s'organiser sur cette base. Les enfants aiment réussir les classifications car à cet âge ils pratiquent aussi les séries et l'organisation logique.

Troisième Activité

La reconnaissance du propre corps est un sujet qui est enseigné et pratiqué dans l'école maternelle. Cette reconnaissance est la base pour suivre les indications simples, les jeux de motricité, et l'auto-estime. Dans le fiche que nous présentons ci-dessous, les enfants renforcent cette connaissance et élargissent leur vocabulaire en apprenant des signifiants différents.

NOM DE L'ACTIVITÉ 3 : LES PARTIES DE LA TÊTE

PUBLIC : Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Basique

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : affiches, puzzle, couleurs.

OBJECTIFS

Communicatifs : Travailler quelques éléments du vocabulaire de la tête.

Linguistiques : Connaître le nouveau vocabulaire : cheveux, yeux, bouche, oreille, nez, joue.

DEMARCHE

Anticipation : Connaître la question : « Qu'est-ce que c'est que ça ? » et quelques couleurs en espagnol.

Compréhension globale : Identifier quelques éléments du corps humain en espagnol, spécifiquement de la tête.

Compréhension détaillée :

- Donner le vocabulaire avec l'aide d'une image.
- Répondre aux questions proposées par le professeur en utilisant le vocabulaire donné.
- Reconnaître le vocabulaire donné en utilisant son propre corps
- Dans un dessin reconnaître les parties de la tête.
- Monter un puzzle et répéter les noms des parties du corps. Le puzzle sera fait par le professeur, en carton découpé.

On peut aussi faire des copies de ce puzzle et le distribuer en équipe aux enfants pour l'armer. Une autre modalité est-ce de dire le nom d'une partie du corps et demander aux étudiants de la chercher et la montrer au groupe.

Traitement

- Repérage : Distinguer les éléments de la tête et les apprendre par cœur. Il s'agit d'une liste courte de peu de mots (entre 4 et 6 mots)
- Conceptualisation : Connaître son corps à partir des images proposées.
- Systématisation : Apprendre le nom de chaque partie de la tête.

- Remploi : Colorier le dessin donné lors de la compréhension détaillée.
- On chantera une comptine courte de ce vocabulaire (tiré de : https://www.youtube.com/watch?v=X8iABOKouBQ&frags=pl%2Cwn)

  Je cache ma bouche, je montre ma bouche, je mets mes mains derrière mon dos

  Je cache mon nez, je montre mon nez, je mets mes mains derrière mon dos

  Je cache mes oreilles, je montre mes oreilles, je mets mes mains derrière mon dos (et ainsi de suite).

  Un autre jeu consiste à passer une peluche aux élèves. L'étudiant fait un câlin à la peluche dans une des parties de la tête, apprises (caresser la joue, toucher les cheveux, toucher le nez, etc.). Il doit se rappeler du nom de cette partie et la dire en voix haute ou même dire l'action faite. Puis, le même étudiant fait ce même câlin à son camarade de droite. On peut introduire les verbes « caresser », « toucher », « câliner », etc.

  Cette activité sert aussi à produire de gestes de tendresse parmi les étudiants et à renforcer les relations parmi les enfants.

Les facettes renforcées avec cette activité correspondent aux habiletés cognitives qui permettent le démembrement des ensembles dans leurs parties essentielles. Il permet à l'enfant de se reconnaître. Le jeu facilite aussi les relations sociales et l'interaction des enfants avec les autres.

Quatrième Activité

L'apprentissage des chiffres constitue un des sujets fondamentaux dans cette étape de l'apprentissage. Même si l'on peut croire que chaque séance est l'espace pour apprendre 3 ou 4 chiffres, la réalité nous a montré que les enfants apprennent à peine deux chiffres par occasion.

Pour cette activité on peut se servir de différents objets, mais nous avons choisi les animaux de la ferme pour enrichir leur vocabulaire.

NOM DE L'ACTIVITÉ 4 : LES NOMBRES 1 ET 2

PUBLIC : Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Logique et nombres.

OBJETS : Animaux de la ferme

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : Fiches pour chaque enfant avec des images.

OBJECTIFS

Communicatifs : Conter 1 et 2

Les enfants seront capables de reconnaitre la différence entre le numéro1 et 2 à partir de la représentation des animaux comme le chat et la vache.

Linguistiques : Lexique et phonétique.

On travaillera le vocabulaire des animaux et des nombres, en ce qui concerne la phonétique.

La motivation :

- Gagner une étoile d'or pour sa participation. L'enfant gagnera une étoile lorsqu'il identifie et nomme en français l'animal que le professeur lui montre. Puis on récompensera les enfants qui disent correcte et assertivement le chiffre qui correspond au nombre d'animaux dans les images.

- La compréhension globale : On travaillera sous le scénario de la campagne avec l'image d'un chat et deux chats ; d'une vache et deux vaches, aussi avec une fiche avec le chiffre 1 et un autre avec le 2. A travers des fiches, les enfants associeront les animaux et les nombres.
- La compréhension détaillée : On dira aux enfants les noms des animaux et le son particulier (les onomatopées) que la vache et le chat produisent pour qu'ils les reconnaissent. Après, on leur montrera les fiches des nombres 1 et 2 en mettant sur le scénario de la campagne, une fiche d'une vache accompagnée de la fiche du numéro 1 et à côté la différence entre les nombres 1 et 2.
- Pour les onomatopées on peut demander aux enfants le bruit de l'animal et leur demander de le produire « une fois », « deux fois » ou « trois fois » (si

l'on a inclus ce numéro). Les enfants doivent être attentifs aux indications du professeur.

- On peut aussi former deux files, les enfants devront changer des place par rapport à l'image (le chat à côté gauche, la vache à côté droit ; le professeur dira « chat » et les enfants devront occuper la file « chat », et ainsi de suite pour le reste des fiches). Cette modalité permet aux enfants de se déplacer dans la salle de classe avec un objectif et leur demande d'être attentifs.
- Un autre jeu c'est celui de faire des masques de chats et de vaches et faire des équipes selon les indications du professeur : « une équipe de deux vaches et un chat », « une équipe de deux chats », et ainsi de suite. Il faut être attentifs à ce que chaque enfant s'intègre à une équipe. On peut jouer avec des chiffres aussi, introduire, par exemple, le chiffre 3, et l'expliquer.
- Les enfants doivent écouter et produire les mots de chiffres

Cette activité rentre dans les apprentissages logiques qui sont fournis en espagnol et qui aident les enfants pour les calculs et le développement de la pensée logique. Nous considérons que le fait de bouger en même temps que l'on apprend aide les enfants à mieux apprendre les concepts. Cette activité a motivé beaucoup les enfants.

Cinquième Activité

Un autre apprentissage correspondant à cet âge concerne les objets de leur entourage, comme la nourriture. Le fait d'inclure les fruits élargira leur vocabulaire, car il s'agit des concepts qu'ils maîtrisent déjà et donc, il sera facile de créer des activités autour de cela.

NOM DE L'ACTIVITÉ 5 : LES FRUITS

PUBLIC : Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Basique

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : Des cartes-images moyen format représentant des éléments appartenant à un ou différents champs lexicaux. On peut aussi se procurer des fruits en plastique ou un autre matériel pour faire le lien entre le sens et le signifiant.

OBJECTIFS

Communicatifs : travailler le vocabulaire des différents fruits.

Linguistiques : Connaître nouveau vocabulaire et savoir comment dire les fruits que l'on présente aux enfants.

DEMARCHE

Anticipation : savoir distinguer les fruits.

Compréhension globale : mémoriser les fruits

Compréhension détaillée :

- Donner le vocabulaire avec l'aide d'une image.
- Les élèves doivent être attentifs à ce que dit l'enseignant.
- Reconnaître le vocabulaire abordé des fruits dans les cartes

1. Traitement

- Repérage : Distinguer les fruits.
- Conceptualisation : Connaître les fruits en fonction d'un jeu et de mémoire
- Systématisation : Apprendre chaque fruit.
- Remploi : le professeur distribue des photocopies avec des images des fruits et des animaux, mais les enfants doivent colorier seulement les fruits qu'ils distinguent dans la photocopie.
- Finalement les enfants doivent mentionner au moins trois fruits abordés en classe.
- Un autre jeu c'est que les enfants élaborent leur propre jeu de mémoire : à deux élèves on leur demande de dessiner le même fruit, puis on arme le jeu de mémoire pour qu'ils jouent en équipe, ou en groupe, si les images sont assez grandes pour les coller sur le tableau. On peut ainsi réutiliser le matériel produit par les mêmes enfants pour en faire des révisions du

vocabulaire appris.

Pour la révision lors des séances postérieures, on pourrait cacher les images dans la salle de classe et partir à la chasse du trésor. La condition est-ce que l'enfant prononce le nom du fruit trouvé pour gagner le point. Il peut même redéposer le gage trouvé pour laisser l'opportunité de retrouver le trésor, aux autres enfants.

Le déroulement de cette activité peut poser des problèmes lorsque les enfants décident de récupérer le plus d'objets du trésor possible. Le professeur doit suivre la quête des enfants pour éviter des situations semblables. Cependant, si les enfants suivent les indications (c'est l'étape prévue aussi pour apprendre à suivre des consignes), le jeu peut se dérouler très bien.

Sixième Activité

Les couleurs sont des concepts plus difficiles à acquérir, car il s'agit en principe d'une notion abstraite. Il se donne que les enfants repèrent d'abord l'objet, la forme, mais la couleur est plus difficile à saisir. Néanmoins, il s'agit aussi d'un des sujets obligatoires dans les programmes de l'école maternelle. Nous travaillerons sur les bases des savoirs acquis en espagnol pour après fournir à l'enfant des signifiants différents.

NOM DE L'ACTIVITÉ 6: LES COULEURS

PUBLIC : Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Basique

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : Feuilles de couleurs, photocopies

OBJECTIFS

Communicatifs : Travailler le vocabulaire des couleurs.

Linguistiques : Connaître nouveau vocabulaire des couleurs et connaître la distinction en français entre le féminin et le masculin.

DEMARCHE

Anticipation : Savoir distinguer le féminin et le masculin dans quelques objets. On essaiera de travailler avec des mots du même genre en français et en espagnol, pour éviter la confusion des élèves.

Compréhension globale : Savoir qu'en français il existe le féminin et le masculin pour les couleurs. Les enfants doivent connaître la différence de genre (entre « le » et « la ») pour les objets.

Compréhension détaillée :

Donner du vocabulaire déjà abordé avec l'aide de feuilles. On peut utiliser les fruits ou les animaux, ainsi que les parties du corps comme la bouche, les yeux ou les cheveux. Cette activité servira aussi pour réviser les concepts appris jusqu'à présent.

Les élèves doivent être attentifs à ce que montre l'enseignant.

Reconnaître le vocabulaire abordé dans les feuilles. Mentionner les couleurs typiques des choses (d'abord les courantes comme «bouche rouge », « cheveux marrons », « vache blanche et noire » etc., puis pour les fruits : « banane jaune », « fraise rouge »). Les enfants doivent aussi identifier les couleurs présentes dans la salle de classe.

On peut aussi classer les objets sous une feuille de la couleur qui sera écrite au-dessus (une feuille rouge sur laquelle on écrit : ROUGE, et ainsi de suite). Les images des objets se placent en colonne.

Traitement

- Repérage : Distinguer les couleurs avec leur terminaison féminine et les couleurs dans leur prononciation au masculin.
- Conceptualisation : connaître les couleurs en féminin et en masculin et savoir distinguer le genre des objets.
- Systématisation : Apprendre chaque couleur basique.
- Remploi : le professeur distribue des photocopies pour colorier avec les couleurs apprises. Répéter pour que les enfants distinguent les couleurs et les associent avec des objets. Renforcer la prononciation avec la distinction masculin et féminin.
- On pratique la différence de prononciation des genres (gris-grise, vert-verte)
- On peut aussi donner un dessin simple aux enfants et indiquer, par exemple : « las ventanas de la casa sont jaunes, vamos a pintarlas en 'jaune'» ; « el techo de la casa es 'vert'. Pintemos el techo en 'vert' » et ainsi de suite. Le professeur doit se promener parmi les étudiants pour vérifier qu'ils ont utilisé la bonne couleur. Il pose des questions aussi par rapport à la couleur utilisée et en profite pour les corriger.
- La comptine « Les couleurs » peut aider à pratiquer les couleurs. Aller sur le site :

  https://www.youtube.com/watch?v=zduapTwsSwA&frags=pl%2Cwn

  Cette chanson peut être chantée en rond, si l'on met une feuille en couleur à quelques enfants, ils peuvent passer au centre dès qu'ils écouteront le

nom de la couleur qu'ils portent.

On peut aussi préparer des dessins à coloriage par numéros pour vérifier s'ils ont retenu le nom des couleurs étudiées.

Cette activité sert à réviser les concepts vus jusqu'à présent. Il se peut qu'elle demande plus d'une séance mais il vaut la peine de lui accorder le temps nécessaire. Il s'agit aussi de la moitié du cours, donc c'est le moment précis pour cela.

On recommande de vérifier les concepts parallèles, comme les parties du visage, ou les fruits. Ce sont des champs sémantiques de peu de mots, donc la révision peut être assez rapide ou prolongée que nécessaire.

Septième Activité

Les mots de la maison est un sujet facile à aborder, car il s'agit d'un univers bien connu par les enfants. Il faut vérifier toute fois, que le vocabulaire comprenne des mots connus pour tous les enfants. Même s'il s'agit d'une institution privée, il se peut que des concepts comme « garage » ne se trouve pas dans toutes les maisons des enfants. On recommande alors d'utiliser les mots « sûrs » comme cuisine, chambre ou toilettes.

NOM DE L'ACTIVITÉ 7 : LA MAISON

PUBLIC : Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Basique

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : Une image sur la maison, photocopies

OBJECTIFS

Communicatifs : Travailler le vocabulaire de la maison.

Linguistiques : Connaître les parties de la maison.

DEMARCHE

Anticipation : Savoir les parties de la maison en langue maternelle.

Compréhension globale : Savoir le vocabulaire des parties de la maison en français, au moins les plus transparentes : cuisine, salon, porte.

Compréhension détaillée :

- Donner le vocabulaire en français avec l'aide de images.
- Les élèves doivent être attentifs à ce que dit l'enseignant.
- Reconnaître le vocabulaire avec images. Nous travaillerons avec des listes de peu d'éléments.

Traitement

- Repérage : Distinguer les parties de la maison
- Conceptualisation : connaître les parties de la maison et connaître sa prononciation.
- Systématisation : Apprendre chaque partie de la maison.
- Remploi : le professeur donne des photocopies pour colorier les parties de la maison. On utilise des dessins avec des points à relier.
- On distribue des dessins différents avec des parties différentes de la maison. Cette séance peut s'élargir à deux sessions.
- L'activité : « Les animaux de compagnie de ma famille » consiste à demander à l'enfant de dessiner sur l'image d'un plan de la maison, les animaux de compagnie de la famille : « un chat dans la cuisine », « un chien dans la chambre », etc.

Cette activité est utile pour réviser le vocabulaire appris jusqu'alors, car on peut placer différents objets dans des parties différentes de la maison.

Huitième Activité

Cette fiche sera placée dans la dernière période du cours, car il s'agit d'un savoir plus élaboré. Il faut être coordonnée avec le professeur titulaire du groupe à propos du savoir fourni en espagnol, afin de ne pas compliquer l'enfant. Il est préférable si l'enfant a appris les voyelles en espagnol, avant. Il se complique si nous voulons enseigner les voyelles en français en même temps qu'en espagnol, donc nous suggérons un décalage pour l'apprentissage de ce savoir.

NOM DE L'ACTIVITÉ 8 : L'ALPHABET

PUBLIC: Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Basique

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : Tableau, des marqueurs, des cartes avec des images et des puzzles alphabet.

OBJECTIFS

Communicatifs : Travailler le vocabulaire de l'alphabet.

Linguistiques : Savoir comment on dit chaque lettre dans français pour être capable de le prononcer.

DEMARCHE

Anticipation : Savoir les lettres et les animaux qui commencent par la lettre à travailler

Compréhension globale : Savoir au moins les lettres les voyelles: A, E, I, O, U.

Compréhension détaillée :

- Donner le vocabulaire en français avec l'aide de images.
- Les élèves doivent être attentifs à ce que dit l'enseignant.
- Reconnaître le vocabulaire avec des images. Nous travaillerons avec des listes de peu d'éléments.

Traitement

- Repérage : Distinguer chaque lettre à apprendre en français, avec des cartes avec des images.
- Conceptualisation : Connaître la prononciation de ces lettres.
- Systématisation : Apprendre le vocabulaire.
- Remploi : le professeur expliquera l'activité que les élèves vont faire.
- Le puzzle est composé de deux parties: une partie contient la lettre et une autre partie un animal ou quelque chose commençant par cette lettre. Les étudiants doivent choisir une lettre et trouver la chose ou l'animal qui correspond à cette lettre et quand l'étudiant le trouvera, il devrait le dire devant du groupe le nom de la lettre.
- On peut aussi assigner un geste à chaque lettre, l'enfant doit accompagner la prononciation de la lettre avec le geste de la main (« a » on lève la main droite,

« e » on met la main à côté de l'oreille, etc.).

Les sons des voyelles sont très proches dans les deux langues, donc l'apprentissage du thème de cette fiche n'est pas difficile. Jusqu'à présent, les enfants ont appris les mots à l'oral, même si l'on accompagne les images avec les mots. Il convient de reproduire les lettres en grand et les afficher sur les murs de la salle de classe.

Neuvième Activité

La famille constitue un élément fondamental dans la vie des enfants. Celui réveille curiosité. Les enfants demandent souvent : « comment on dit « mamá » en français ? » ou «comment je dis « papi » ? ». Cette fiche propose des jeux pour apprendre le vocabulaire de la famille. Il devient de plus en plus fréquent des familles à enfant unique, c'est pour cela qu'il faut préparer des activités surtout avec des membres de la famille adultes.

NOM DE L'ACTIVITÉ 9 : LA FAMILLE

PUBLIC: Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Basique

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : Tableau, des marqueurs, images de la famille dans caricature et arbre généalogique de la famille des enfants et morceaux de papier avec chaque titre de chaque membre de la famille, photocopies. On peut demander des photos où l'on trouve l'enfant avec d'autres membres de sa famille.

OBJECTIFS

Communicatifs : Travailler le vocabulaire de la famille.

Linguistiques : Connaître chaque membre de la famille.

DEMARCHE

Anticipation : Savoir comment on dit chaque membre de la famille dans français.

Compréhension globale : Savoir le vocabulaire des membres de la famille en espagnol, au moins les plus communs : le père, le papa, la mère, la maman, la sœur, frère.

Compréhension détaillée :

- Donner le vocabulaire en français avec l'aide de images d'une famille dans caricature.
- Les élèves doivent être attentifs à ce que dit l'enseignant.
- Reconnaître le vocabulaire avec images. Nous travaillerons avec des listes de peu d'éléments.

Traitement

- Repérage : Distinguer chaque membre de sa propre famille.
- Conceptualisation : Connaître la prononciation de la famille.
- Systématisation : Apprendre le vocabulaire de la famille.
- Remploi : le professeur expliquera l'activité que les élèves vont faire.
- Le professeur a demandé à la classe de passer un arbre généalogique, a pris des notes dans lesquelles il indiquait les noms des membres de la famille et chaque élève devait choisir les morceaux de papier qu'il avait dans son arbre généalogique et les coller dans l'arbre. Lorsque l'enseignant fait le tour des

tables les enfants doivent les dire en français.

- Le professeur donnera aux enfants des photocopies dans lesquelles les élèves devront colorier et souligner les membres de la famille, ils passeront devant le groupe pour dire les noms de chaque membre de leur propre famille : « Mon père s'appelle Juan, ma mère s'appelle Rosa »
- Il est recommandable aussi de demander à l'enfant de faire le portrait d'un membre de sa famille (père, mère, sœur…) pour le présenter au groupe. Le professeur peut écrire en français le nom de ce membre pour que l'enfant puisse le montrer chez lui.

Le développement de cette activité est facile vu que l'enfant connaît ses rapports avec sa famille. Le vocabulaire est le vocabulaire basique et réveille chez l'enfant des bons sentiments. Connaître sa famille fait partie de la connaissance du monde et fait partie du savoir institutionnel.

Dixième Activité

Pour la dernière activité nous proposons d'apprendre les noms de quelques outils scolaires. Si l'élève continue le cours l'année suivante, il pourra déjà nommer les choses par leur nom français.

NOM DE L'ACTIVITÉ 10 : MATÉRIEL SCOLAIRE

PUBLIC: Élèves de l'école maternelle

NIVEAU : L'éveil aux langues

DOMAINE : Basique

ÂGE : 4-5 ans

DURÉE : 60 minutes

SUPPORT : Tableau, des marqueurs, images de matériel scolaire, mémorandum de matériel scolaire.

OBJECTIFS

Communicatifs : Travailler le vocabulaire de matériel scolaire.

Linguistiques : Connaître chaque outil scolaire en espagnol.

DEMARCHE

Anticipation : Savoir comment on dit chaque objet scolaire de son entourage.

Compréhension globale : Savoir reconnaître le vocabulaire de matériel scolaire en

français, au moins les mots les plus transparentes : gomme, taille-crayon, crayon, crayon à couleur.

Compréhension détaillée :

- Donner le vocabulaire en français avec l'aide de images.
- Les élèves doivent être attentifs à ce que dit l'enseignant.
- Reconnaître le vocabulaire avec images. Nous travaillerons avec des listes de peu d'éléments.

Traitement

- Repérage : Distinguer chaque matériel scolaire.
- Conceptualisation : Connaître la prononciation de matériel scolaire.
- Systématisation : Apprendre le vocabulaire
- Remploi : le professeur expliquera l'activité que les élèves vont faire.

  - ✓ Le professeur jouera avec les élèves mémorama (jeu de mémoire) et leur dira comment s'appelle chaque objet. Les enfants vont répéter la prononciation. Puis le professeur collera les images au tableau à l'envers et il mettra des chiffres sur chaque image. Les enfants doivent deviner sous quel chiffre se trouve l'image demandée (la gomme = fiche 3, le crayon rouge= fiche 1, etc.) On suggère que les chiffres soient déplaçables pour les échanger sur les images et pouvoir recommencer le jeu de devinettes.
  - ✓ Pour préparer une « trousse à crayons» on demande aux enfants de dessiner quelques objets sur des feuilles différentes et les mélanger avec

les dessins d'un autre camarade de classe. L'enfant demandera à son collègue « passe-moi la gomme, passe-moi le taille-crayon » jusqu'avoir préparé sa propre trousse.

Même si nous avons considéré que ce champ lexical pouvait être étudié pendant les premières séances du cours, nous avons décidé de le systématiser lors de la dernière fiche de travail. Tout au long du cours nous avons utilisé de temps en temps des mots en français avec lesquels l'enfant est déjà familiarisé : gomme, colle, feuille, couleur, crayon, etc. Au fur et à mesure de leur utilisation, nous l'avons répété pendant les cours. Cependant l'enseignement officiel du vocabulaire de l'école arrive jusqu'à ce moment du cours.

L'objectif des fiches pédagogiques est celui de guider l'enfant dans l'acquisition de vocabulaire en langue étrangère. Nous sommes consciente qu'il s'agit de vocabulaire correspondant à des champs sémantiques composés de peu de mots, cependant ce cours s'agit d'un éveil aux langues plus qu'un cours d'apprentissage tel quel. Par semaine, les enfants ne peuvent pas acquérir au-delà de 6 mots, même si cela semble réduit, il est le taux normal d'apprentissage des mots en langue étrangère mesuré par les professeurs titulaires de classe.

Les jeux que nous proposons demandent aux enfants de bouger et le bruit doit être toléré. Cependant, les enfants s'engagent dans le jeu et donc ils apprennent en jouant. En occasions, les enfants sont ceux qui proposeront des modalités des jeux, d'introduire un autre animal, par exemple, ou de faire plus de dessins de relier les points.

Par fois, l'apprentissage d'un mot peut demander plusieurs activités et aussi d'un travail de rappel constant. Le professeur doit saisir les opportunités que le contexte lui offre, mentionner, par exemple, que la blouse « rouge » de quelqu'un est jolie, ou demander deux objets et dire le chiffre en français. On n'est pas obligé de parler tout en français, le seul acte de répéter les mots déjà appris sert à rappeler l'enfant de la mélodie de la langue, de sa phonétique et du savoir étudié.

Finalement, comme le lecteur a pu observer, on suggère la participation des enfants dans la construction du matériel. Cela peut aussi paraître une perte de temps, cependant cette action fait que les enfants s'engagent davantage à l'activité. On peut faire aussi des expositions des travaux, les accrocher dans la mesure du possible, sur les murs de la salle de classe, afin de faire rappeler le groupe des mots utilisés dans les leçons.

L'univers des jeux est très vaste, nous proposons simplement quelques activités que nous avons testées dans les groupes où nous avons travaillé et qui ont fourni des résultats positifs. Le lecteur peut les réadapter à sa guise, toujours visant l'apprentissage des enfants.

CONCLUSIONS

Ce travail nous a servi pour explorer l'emploi du jeu dans la salle de classe dans un groupe de petits enfants. Même si cela semble évident, parfois le fait de jouer avec des petits en classe peut être perçu comme un risque quant à la discipline et la gestion de classe en général.

En ce qui concerne nos hypothèses :

Les activités courantes d'enseignement réalisées avec les enfants du cours de français sont peu efficaces. Nous avons pu la confirmer, car le savoir des enfants lors du début de notre cours, n'était pas réutilisable.

Les activités ludiques peuvent favoriser l'apprentissage du français chez les élèves où l'on a mené cette expérience. Cette hypothèse a été confirmée par moyen de notre recherche sur la base des résultats présentés dans le chapitre correspondant.

En relation aux questions de recherche, nous présentons ci en bas nos résultats :

- Qu'est-ce que l'activité ludique? Nous avons présenté, dans le chapitre théorique, les définitions données par des spécialistes dans le domaine. En général, on parle des activités informelles dont le but pratique est l'amusement.
- Quels en sont les caractéristiques, avantages, inconvénients et limites?

  Tout d'abord, pour les avantages, nous considérons que les élèves apprennent plus facilement en jouant, car lors de leur jeune âge, il est plus ennuyant d'avoir des cours formels. En ce qui concerne les inconvénients il faut signaler que les jeux sont mal vus par les professeurs car la gestion de groupe devient plus compliquée, étant donné qu'il faut cibler l'apprentissage des enfants et le respect des règles, entre autres. Quant aux limites des jeux il faut marquer la durée des activités, car le temps scolaire est divisé

forcément dans des tranches créatives et de stage « académique », car le but de l'école est aussi de créer un comportement de discipline.

Les activités ludiques demandent beaucoup d'effort et de temps du professeur, en occasions les matériels préparés sont vite utilisés ou défaits parce que les enfants se sont trompés ou ils n'aiment pas, etc. Il faut avoir préparé toujours du matériel en surplus.

- Qu'est-ce que l'enseignement précoce de la langue étrangère ?

L'enseignement précoce de la langue étrangère consiste à la parution d'une conduite qui arrive avant l'heure ou l'âge requis, cette définition laisse supposer qu'il existerait un âge « normal » pour l'apprentissage des langues même si cela n'est pas un fait réel, rappelons-nous de l'apprentissage bilingue.

Nous considérons que ce terme est utilisé pour commercialiser la « vente » des cours dans les écoles privées. Il est vrai que celles-ci mettent à disposition des enfants, des enseignants censés êtres formés pour donner des cours de langue étrangère à tout public, cependant la réalité nous dit que la formation en enseignement précoce des langues devrait être renforcé dans la licence, car il s'agit d'un public exigeant et très demandant.

- Pour quoi l'activité ludique est importante pour l'enfant?

L'activité ludique est importante pour l'enfant parce qu'elle occupe une place primordiale dans la vie d'un enfant dès son plus jeune âge, le jeu est aussi important que de lire des histoires ou encore de faire des dessins. Souvent les parents disent : "Ah, il a joué, donc il n'a rien fait ". Mais il s'agit d'une conception erronée. Le jeu apprend énormément de choses. Pour les plus petits, c'est une expérimentation, la découverte de l'univers qui les

entoure. Pour les plus grands, cela leur permet de développer leur imaginaire et de se construire.

Ne perdons pas de vue, par exemple, le tableau ESAR qui consacre à plusieurs des facettes du développement de l'enfant le jeu.

- Quelles sont les activités d'enseignement réalisées? Le lecteur pourra trouver la série d'activités proposées et testées, dans le chapitre de proposition pédagogique. Nous y avons inclus quelques modalités possibles de réalisation. Nous nous permettons de signaler que les activités ont été utilisées et elles se sont rendues efficaces. Les modalités mises en dernier dans chaque fiche ce sont des suggestions que nous avons conçues lors de la réflexion postérieure à la mise en pratique.

- Quelles activités ludiques pourraient faciliter l'apprentissage du français chez les enfants du cours de français de l'école où l'on a mené cette expérience? Les jeux de mémoire se sont avérés très efficaces pour cet âge, ainsi que les jeux où la touchée y fait partie, car pour les jeunes enfants la kinesthésie est très importante.

  Cependant nous considérons que, en général, le jeu aide l'enfant à apprendre, pas seulement la langue étrangère mais beaucoup d'autres savoirs. Il faut favoriser que l'enfant bouge en classe, mais lui demander aussi d'être attentif aux indications du professeur. Le fait de lui demander de créer est aussi important, car lorsque l'enfant voit ses dessins collés sur le mur ou réutilisés par le professeur, il se sent fier.

  Donc, nous considérons qu'il n'y a pas « LA » activité idéelle pour l'enseignement du français, mais que la créativité de l'enseignant peut rendre amusant l'éveil aux langues au début, et plus tard, l'apprentissage d'une langue étrangère.

Réflexions personnelles par rapport à cette recherche

La façon dans laquelle cette expérience a marqué ma formation professionnelle a été positive en termes de responsabilité vis-à-vis du groupe, puisque j'ai vu qu'il faut avoir un ordre pour effectuer des activités en classe, et que cet ordre favorise pas seulement l'organisation du professeur mais la façon par laquelle les enfants organisent leur propre univers. Il est de même dans la gestion du temps: en expliquant une classe, je dois surmonter la peur en parlant aux élèves, être une personne plus responsable et plus dévouée et étudier très bien le sujet proposé pour expliquer les doutes au groupe. Il faut pas oublier que l'institution est marquée par des horaires et un calendrier scolaire, et même si la langue étrangère deux ne fait pas partie des plans d'études approuvés par la SEP, le temps dédié à la classe de français « diminue » le temps des autres classes, et donc, enlève du temps de préparation des autres professeurs. Il faut donc gérer le temps avec respect et convenablement.

J'ai appris qu'il y a des étudiants qui apprennent de manière positive mais que d'autres étudiants n'aiment pas apprendre de nouvelles choses. J'ai aussi appris que l'on peut se débrouiller dès que l'on a la volonté, tout peut être réalisé. Il y avait des enfants qui étaient très intelligents et faisaient des choses bien malgré leur situation, car il y avait des enfants qui n'avaient pas de parents ou leurs parents étaient séparés, et c'était très triste ; mais il y avait aussi des enfants plus stables qui ne voulaient pas faire attention, c'était comme si je n'étais pas là, avec un manque de respect qui m'a fait interroger sur l'éducation donné au sein de leurs familles. Cependant il y avait aussi d'autres enfants qui me donnaient des petites lettres à chaque fois, et il s'agissait des messages tendres de jolis dessins et simplement des petits coeurs. Pour moi ça a été une expérience très touchante et gratifiante.

Ce que j'ai apporté était mon temps pour que les enfants s'éveillent dans une nouvelle langue, qui semblait très intéressante pour eux, mais aussi mon travail en ce qui concerne les recherches pour rendre l'enseignement intéressant, un peu de mon économie parce que parfois les matériels étaient à mon compte, et le réveil de ma créativité, impulsé par les enfants.

J'ai considéré que les enfants pouvaient non seulement apprendre de façon traditionnelle, mais plutôt qu'ils peuvent apprendre par des activités ludiques, ils peuvent apprendre de manière efficace et sans s'ennuyer facilement. J'ai aussi apporté des fiches d'images pour chaque thème de ce que j'ai enseigné et, des photocopies, des jeux de mémoire et des puzzles. J'ai choisi ce matériel car ce sont des enfants et ils aiment ça, ils apprennent plus en jouant qu'assis.

Par ailleurs, mon expérience comme maman me pousse à affirmer que les jeux sont très utiles pour l'apprentissage, peu importe le domaine du savoir duquel il s'agit. Les enfants aiment le jeu et ils sont au rang d'âge de ne pas prendre au sérieux les activités de l'école, mais d'essayer autant des fois qu'il leur faut, ils ont droit à l'erreur mais il faut leur semer les envies de « gagner », ce qui se traduit par l'apprentissage des quelques mots.

Comme nous avons vu aussi, les fiches que j'ai proposées atteignent pas seulement les habiletés langagières des enfants mais d'autres domaines, comme la maîtrise du corps, la mémoire, les relations sociales, la discrimination auditive, etc.

Contributions aux étudiants de l'Institution

Je considère que la contribution la plus importante aux groupes était le soutien et la motivation des étudiants qui ont participé à la classe. L'intérêt et la confiance que j'ai développés avec chacun d'eux m'ont permis de travailler d'une manière excellente. J'ai appris à connaître mieux les personnes et connaître ce qui les motive, en plus de gérer différentes formes de travail dans ce type d'institutions. Il y avait des groupes, pour ne pas généraliser, qui ne voulaient pas apprendre davantage, mais il y a des étudiants qui posent tous leurs doutes et demandent des réponses. Ils m'ont aussi donné la certitude que celui qui persévère arrive à bout de tout, même s'ils ne pouvaient pas réussir du premier coup, ils essayaient encore et encore jusqu'à réussir : Ceci est une grande expérience de vie.

BIBLIOGRAPHIE

Hagège, C. (1996) *L'enfant aux deux langues*. Paris, Francia : Ed. Odile Jacob.

Caré, J-M. (1978) *Jeu, langage et créativité*. Paris, Francia : Ed. Hachette.

Drege, I., et Foucher, (2004): Le jeu à l'école. Tiré de

www.info.univ-angers.fr/~richer/ens/l3sen/le_jeu_a_l_ecole.doc

S/N https://gerflint.fr/Base/Algerie12/nacima.pdf

http://www.intelligences-multiples.org/definition/pedagogies-ludiques/

http://www.cheneliere.info/cfiles/complementaire/psychologie_developpement_humain_9782765105855/Chapitre_5_Le-systeme_ESAR.pdf

Hélène Vanthier. (2009) *L´enseignement aux enfants en classe de langue* Ed. CLE International.

Josie B,et Alain B, (2014) *L'acquisition du langage par l'enfant* Ed. 2e edition actualisée EDITIONS IN PRESS

https://www.google.com.mx/search?q=grille+d'observation&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj1ufiievZAhVSVWMKHclrAR0QsAQIJg&biw=1093&bih=521#imgrc=_CMQd9gKxZfwyM.