



Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



UNIVERSITE MOHAMED EI-BACHIR EI-IBRAHIMI

BORDJ BOU-ARRERIDJ

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ETRANGERES

## MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique du FLE

### Thème

*L'aspect ludique dans l'enseignement de l'oral du français langue étrangère cas des élèves de la première année moyenne établissement ALLOUCHE AMEUR*

Présenté par :

- Khelif Meriem
- Bouraba Hafsa

Encadré par : Mme Chaaoui Lydia

Soutenu publiquement le 03/ 07 / 2018 devant le jury composé de :

(Nom et Prénom)

M. MOUSLI Moussa

Mme CHAAOUI Lydia

Mme AMARI Lamia Amel

(Désignation)

Président

Directrice de mémoire

Examinatrice

Année universitaire : 2017-2018

## **Remerciements**

*Nous tenons tout d'abord à remercier notre encadreur madame Chaaoui Lydia pour son intérêt, sa patience, sa disponibilité, et surtout ses précieux conseils, qui ont contribué à alimenter notre réflexion.*

*Nous désirons aussi remercier tous les enseignants du département de français, qui ont veillé à nous former, et orienter dans notre cursus universitaire.*

*Nous remercions particulièrement l'enseignante qui nous a permis de mener à bien notre enquête ainsi que les élèves de la 1<sup>er</sup> année moyenne.*

*Nous remercions tous les enseignants qui ont bien voulu participer en répondant aux questionnaires.*

*Nous exprimons notre gratitude à toutes les personnes de loin ou de près, qui ont contribué à la réalisation et l'élaboration de ce mémoire.*

*Enfin, nos vifs remerciements vont également aux membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail de recherche.*

## ***Dédicaces***

*Je dédie ce modeste travail :*

*A mes parents, le symbole de tendresse, pour leurs encouragements, leurs conseils et leurs sacrifices, que DIEU me les gardes.*

*A mon cher mari RADOUANE BELLAMECHE*

*A ma sœur : ASSIA KHELIF*

*A ma belle famille : BELLAMECHE*

*Enfin, je dédie à tous mes amis que je n'ai pas cités, à tous ceux qui me connaissent et au reste de ma famille.*

***MERIEM KHELIF***

## ***Dédicaces***

*Je dédie cet humble travail à :*

*Mes chers parents, mes tentes, mes frères et ma sœur*

*A toute la famille **Sid Ahmed***

*A mon mari **Mounir** et à toutes les personnes que j'aime.*

***Bouraba Hafsa***

## ***Table des matières :***

Introduction générale.....	05
----------------------------	----

### **Première partie : Partie théorique**

#### **Chapitre I : Les activités ludiques, l'oral et la motivation**

<b>1. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE</b>	
1.1. Qu'est-ce que le jeu ?.....	10
1.2. Les catégories du jeu.....	12
1.2.1. Les jeux linguistiques.....	12
1.2.2. Les jeux de créativité.....	13
1.2.3. Les jeux culturels.....	14
1.2.4. Les jeux dramatiques (jeux théâtraux).....	15
1.3. Les avantages et les limites de l'activité ludique dans la classe du FLE	
1.3.1. Les avantages de l'activité ludique en classe du FLE.....	17
1.3.2. Les limites de l'activité ludique en classe du LFE.....	19
1.4. La place de l'activité ludique en classe du FLE.....	21
<b>2. Les activités ludiques, un vecteur de motivation</b>	
2.1. Qu'est-ce que la motivation ?.....	22
2.2. Les types de la motivation.....	22
2.2.1. La motivation intrinsèque.....	22
2.2.2. La motivation extrinsèque.....	23
2.3. L'impact de l'activité ludique sur la motivation .....	23
<b>3. Les activités ludiques et la motivation dans l'apprentissage de l'oral</b>	
3.1. Qu'est ce que l'oral.....	25
3.2. Le statut de l'oral en classe du FLE.....	26
3.3. L'importance de l'oral en classe du FLE.....	27
3.4. Les difficultés rencontrées lors de l'enseignement /apprentissage de l'oral	
3.4.1. Les difficultés de l'enseignement de l'oral.....	28
3.4.2. Les difficultés de l'apprentissage de l'oral.....	29
3.5. Le jeu, l'activité ludique dans l'apprentissage de l'oral.....	29
3.6. L'importance de la motivation dans l'apprentissage de l'oral.....	31

## **Deuxième partie : Partie pratique**

### **Chapitre I : Description de l'enquête et analyse du questionnaire**

1. Description de l'enquête .....35
2. Analyse et interprétation du questionnaire .....36

### **Chapitre II : Description et analyse des activités observées**

1. Description du cadre spatio-temporel.....47
  - 1.1. Description du temps de l'enquête .....47
  - 1.2. Description du lieu de l'enquête.....47
2. Description des activités ludiques observées .....48
  - 2.1. Activité n°1 « l'utilisation du support vidéo au service de la compréhension oral ».....49
  - 2.2. Activité n°2 « l'utilisation du texte oralisé pour la compréhension de l'oral ».....51
  - 2.3. Activité n°3 « la lecture récréative ».....54
  - 2.4. Activité n°4 « le jeu de rôle pour améliorer la production de l'oral »...56
3. Etude comparative des séances observées
  - 3.1. Comparaison entre l'activité n° 1 et l'activité n°2.....58
  - 3.2. Comparaison entre l'activité n° 2 et l'activité n°3.....58

Conclusion générale.....61

Bibliographie

Annexes...../

# *Introduction générale*

*Première partie :*

*Partie théorique*

*Chapitre I :*

*Les activités ludiques,*

*L'oral et la motivation*

*Deuxième partie :*

*Partie pratique*

***Chapitre I :***

***Description de l'enquête***

***et***

***analyse du questionnaire***

## ***Chapitre II :***

### ***Description et analyse des activités observées***

# *Conclusion générale*

# ***ANNEXES***

# *Bibliographie*

## *Introduction générale*

---

La langue française occupe une place très importante en Algérie. En effet, contrairement à la langue arabe, on la trouve dans tous les domaines, ce qui explique sa place accordée au sein de l'enseignement.

Au fil du temps les réformes se sont succédées, afin d'améliorer son intégration surtout au niveau universitaire. Présente dès le début du parcours scolaire, l'enseignement de la langue française commence dès la troisième année du cycle primaire. Néanmoins, les enseignants de cette langue se plaignent de la situation suivante : des apprenants démotivés, n'éprouvant aucun intérêt à leurs cours, et qui attendent avec impatience la fin de la séance. En outre, l'hésitation à prendre la parole et la difficulté de comprendre un texte oralisé semble être un autre obstacle de l'apprentissage dans la classe du français

Pour ce faire, nous avons tenté d'évoquer le ludique comme meilleur abri contre l'ennui dans la classe du FLE et comme facteur de motivation et d'amélioration des compétences orale. Notre mémoire s'intéresse à la façon dont le recours à l'aspect ludique en classe de langue, pourrait créer chez le jeune apprenant, un certain plaisir d'apprendre le FLE (Français Langue Etrangère) et l'inciter à participer en classe et à prendre la parole sans timidité et à dépasser les difficultés de la compréhension orale. D'ailleurs, avoir recours à des activités ludiques aide à faciliter l'enseignement/apprentissage en le rendant plus souple et plaisant.

L'utilisation du jeu semble être une nécessité dans une classe d'une langue étrangère. Cela permet d'appliquer par son acte didactique, une pédagogie d'enseignement/ apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer.

D'une manière pédagogiquement étudiée, et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère, et précisément de la langue française, est appelé à installer chez les apprenants des compétences orales par le biais du « jeu ». En effet, l'enseignement d'une langue étrangère en utilisant le ludique s'avère être utile et efficace, il semble être un moyen de conditionner l'enthousiasme et la motivation des apprenants. Un bon enseignant est celui qui veille à réussir son cours et qui ne néglige pas l'attitude de ses apprenants, il est toujours à la recherche des solutions adéquates afin de dépasser tout obstacle rencontré lors d'une séance de cours.

## *Introduction générale*

---

Notre étude a pour but de montrer l'importance de ce type d'enseignement / apprentissage, et l'avantage de l'utiliser comme outil de référence. Et à inciter les enseignants de l'inculquer dans leurs séances. Nous nous sommes concentrées sur l'exploitation du ludique en classe de langue et son impact sur l'apprentissage du français.

Alors telle est la question qu'on se pose :

Les activités ludiques aident-elles à susciter la motivation et à installer les compétences orales chez les apprenants ?

Nous allons entamer notre recherche en partant des hypothèses suivantes :

- Le recours au ludique aide l'apprenant à être plus créatif et plus motivé, en l'aidant à acquérir les compétences orales par le biais du jeu.
- En créant un climat favorable pour mieux apprendre en s'amusant.

Pour mener à bien notre recherche nous avons opté pour l'exploitation de source directe. En effet, un questionnaire destiné à une vingtaine d'enseignants du cycle moyen afin de recueillir leur avis sur le rôle et l'efficacité du recours au ludique, et une observation dans les classe de la première année moyenne.

Pour cet effet, notre mémoire sera divisé en trois chapitres ; le premier fera référence à la partie théorique et les deux derniers à la partie pratique, Dans le premier chapitre, intitulé « les activités ludiques, l'oral et la motivation », nous allons évoquer trois grands axes primordiaux de notre recherche qui sont : le jeu ludique, l'oral et motivation. En premier lieu, nous parlerons des activités ludiques en général, la définition, leur rôle dans l'enseignement en classe de langue, les catégories des jeux qui peuvent aider dans l'apprentissage, en deuxième lieu, nous évoquerons la notion de l'oral et sa place accordée dans les classes de langues. En dernier lieu, nous nous sommes concentrées sur la motivation, ses types, et sa nécessité dans l'enseignement/apprentissage.

Dans le deuxième chapitre, intitulé «description de l'enquête et analyse du questionnaire », nous parlerons de tout ce qui concerne la partie pratique et méthodologique de notre recherche.

## *Introduction générale*

---

Pour réaliser notre enquête de terrain, nous nous appuierons sur l'observation de l'utilisation du ludique et le questionnaire. Nous avons opté pour les élèves de la première année moyenne comme échantillon de travail, ainsi que l'avis de vingt enseignants de français dont le niveau d'ancienneté va du plus récent au plus ancien. Nous avons choisie de travailler selon trois méthodes d'analyse : descriptive, comparative et analytique.

Dans le troisième chapitre, nommé « Analyse et interprétation des résultats », nous allons analyser les réponses aux questionnaires adressés aux enseignants et les activités observées avec les commentaires des résultats obtenus.

En somme, nous allons achever notre travail par la présentation des résultats de cette recherche par rapport à notre problématique de départ et à nos hypothèses. Nous conclurons ainsi par une récapitulation de tous ce qui a été dit.

## **Introduction**

Dans le domaine de l'enseignement/apprentissage des langues, en particulier la langue française, les spécialistes (didacticiens, psychologues, enseignants...) sont toujours à la recherche de nouveaux outils et de nouvelles méthodes qui permettront de susciter chez l'élève, le plaisir d'apprendre. C'est pourquoi, dans le domaine de l'enseignement, l'intégration du jeu, est l'un des fruits de ces recherches. Ce dernier représente un aspect amusant et passionnant dans l'enseignement/apprentissage du FLE tout en se référant à la vie de l'enfant.

Dans ce chapitre, nommé : Les activités ludiques, la motivation et l'oral, nous allons essayer de présenter trois axes primordiaux à notre travail de recherche. D'une part, nous tenterons de donner des définitions à l'activité ludique selon différents auteurs, ses catégories, tout en mettant l'accent sur leur impact,

D'autre part, nous ne pouvons parler du ludique sans évoquer la motivation. En effet, nous allons aborder ses types, sa relation avec le ludique et son importance dans le cadre de l'enseignement et de l'apprentissage. Enfin, dans notre dernier titre, Nous tenterons d'aborder la notion de l'oral, son statut, son importance, et les difficultés rencontrées lors de son enseignement /apprentissage, ainsi que le rôle du ludique dans ce type d'enseignement.

Nous parlerons aussi du rôle de l'enseignant dans ces situations que nous jugeons primordial.

## **1. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE**

### **1.1. Qu'est-ce que le jeu/ludique ?**

La notion du concept « jeu » a beaucoup de définition notamment du fait que depuis plusieurs décennies, des chercheurs ont tenté de donner une définition aussi claire et précise que possible. Nous allons évoquer quelques définitions du terme « jeu » selon différents auteurs :

D'après le dictionnaire *Le Robert*, le terme « jeu » est défini par :

« - *Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure.*  
- *Activité qui présente un ou plusieurs caractères de jeu (gratuité, futilité, facilité...) »<sup>1</sup>*

C'est-à-dire, une activité qui apporte la distraction et le plaisir tout en fournissant des efforts de réflexion et de physique.

Selon le dictionnaire de la didactique :

*Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.<sup>2</sup>*

De son côté Jean Chateau a évoqué le mot « jeu » comme :

*Une action libre, sentie comme fictive, située hors de la vie courante, dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité, bien délimitée dans le temps et dans l'espace, se déroulant sous certaines règles et suscitant des relations de groupe qui accentuent leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.<sup>3</sup>*

Pauline Kergomard (inspectrice générale des écoles maternelles, dont elle est la fondatrice en France.) écrivait à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle:

*«Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire, et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? »<sup>4</sup>.*

---

<sup>1</sup> *Le Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2011. P249.*

<sup>2</sup> *CUQ, J P, Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde, CLE INTERNATIONAL, Paris, 2003. p160*

<sup>3</sup> <https://fr.scribd.com/document/295462265/Le-jeu-Et-Jean-Chateau> (Consulté le 30-04-2018)

<sup>4</sup> <http://jena2.portail15.fr/spip.php?article250> (Consulté le 30-04-2018)

Conformément à ces définitions, nous constatons que la dénomination « jeu », est définie par une activité qui nécessite un effort physique et mental. Elle peut être libre, comme elle peut être guidée par des règles. Le jeu est représenté par une activité qui permet à l'homme de se distraire, elle est indispensable à la vie de l'être humain ; que le jeu est indissociable à l'homme, c'est une source de plaisir et de joie.

Dans des situations didactiques, c'est un moyen de rendre l'élève actif dans son apprentissage, il lui permet de construire son savoir, et de communiquer en s'amusant. Cela, l'aide à être plus créatif et autonome. Le jeu favorise ainsi le travail collectif.

### **1.2. Les catégories du jeu :**

Pour continuer, il existe plusieurs types de jeu, disons qu'il est quasiment impossible de dénombrer tous les jeux, et de les classer, notamment avec le développement croissant de ces derniers, grâce aux progrès technologiques.

Nous présenterons dans ce qui suit la classification proposée par J.P.Cuq et Gruca, selon une perspective didactique.

#### **1.2.1. Les jeux linguistiques :**

On définit les jeux linguistiques par des activités qui permettent de travailler les règles de la langue destinée à apprendre (dans notre cas c'est le français). En effet, Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca ont défini les jeux linguistique par :

*« Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique... »<sup>5</sup>*

Les apprenants ayant le français comme langue étrangère trouvent des difficultés à jouer ce genre de jeu. C'est pourquoi, ils englobent les différentes composantes de la langue. L'élève est amené à exploiter ses connaissances et ses acquis linguistique, ce qui soulève d'un apprentissage de la langue, et non d'une recherche de plaisir et de détente. C'est un moyen pour faciliter l'apprentissage de la grammaire et de la conjugaison. Ces jeux linguistiques permettent à l'élève de mieux mémoriser et d'apprendre la langue avec souplesse, l'enseignant devrait adapter les activités selon le niveau et les besoins de ses apprenants.

---

<sup>5</sup> Cuq, Jean-Pierre, Isabelle Gruca. *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2008, p. 457.*

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des mots croisés : « Jeu qui consiste à inscrire des mots dans une grille d'après leur définition. Sur la grille, les mots s'entrecroisent de façon verticale et horizontale. »<sup>6</sup>

Mots mêlés : « jeu dont le but est de repérer des mots dans une grille ou chaque case possède une lettre. Un mot peut être repéré sur une ligne verticale, horizontale ou encore diagonale. »<sup>7</sup>

Certes les jeux linguistiques suscitent la réflexion de l'apprenant, mais ils sont considérés comme des jeux formels.

### **1.2.2. Les jeux de créativité :**

En ce qui concerne le rapport entre le jeu en situation pédagogique et la créativité, ils sont parfois considérés comme synonymes, on dit que la créativité se présente à travers le jeu.

Selon Albert Einstein: « Pour stimuler la créativité, on doit développer un penchant enfantin pour le jeu et un désir enfantin pour la reconnaissance. »<sup>8</sup>

dans la théorie standard de Chomsky, la créativité est la capacité de fabriquer des énoncés en nombre infini à partir de règles finies et intériorisées.[...]c'est à partir de la fin des années 1970 que le BELC, bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation française à l'étranger, a proposé d'introduire à tous les niveaux de l'enseignement du FLE l'utilisation de techniques de créativité dans la classe de langue. Ces techniques concernent aussi bien la production orale qu'écrite et ont pour but d'intégrer à l'apprentissage les motivations et les ressources d'invention de chaque apprenant, mais aussi du groupe classe tout entier. Elles revêtent de nombreuses formes : jeux de langage, matrice de phrases et de textes courts, support pour l'écriture de conte, ou encore d'intrigues policières etc<sup>9</sup> ...

De leur côté, Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca définissent les jeux de créativité comme :

« Ce sont les jeux qui engagent une réflexion personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination »<sup>10</sup>

---

<sup>6</sup> <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/croise/> (Consulté le 28-04-2018)

<sup>7</sup> <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/mots-meles/> (Consulté le 28-04-2018)

10 citations inspirantes sur l'humour, le jeu et la créativité disponible sur :<sup>8</sup> <https://www.out-the-box.fr/10-citations-humour-jeu-creativite/> (Consulté le 25-04-2018)

<sup>9</sup> CUQ, Jean Pierre, Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde, Op Cit, p60

<sup>10</sup> CUQ, Jean-Pierre, Isabelle Gruca. Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde, P457.Op, Cit

En effet, les jeux de créativité permettent aux apprenants d'améliorer leur niveau en langue française, ils leur incitent à être plus productifs et plus créatifs, tout en jouant. Ils développent une capacité d'imagination pour l'élève.

Dans ce type d'activité nous citons l'exemple de la devinette suivante :

- Mon premier se trouve sur le visage des personnes âgées – Mon second est une boisson – Mon tout est un tissu  
✓ Réponse : Rideau (Ride-Eau)

Donc ce type de jeux est utile dans les situations d'enseignement/apprentissage, il stimule l'intelligence de l'apprenant et leur aide à être plus créatif et à construire sa personnalité, il permet ainsi de se débarrasser de l'imitation.

### 1.2.3. Les jeux culturels :

Les jeux culturels sont les jeux qui servent à se cultiver, ils sont définis selon Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca ainsi : « *les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.* »<sup>11</sup>

Dans ce type du jeu nous présentons l'exemple du jeu du baccalauréat qui :

*C'est un jeu de société et de lettres, dont le but est de trouver, par écrit, et en un temps limité, une série de mots appartenant à une catégorie prédéfinie par les joueurs et commençant par la même lettre. Il ne nécessite que peu de matériels : crayons, papier, dictionnaire, et, suivant les versions, un sablier.*<sup>12</sup>

Exemple :

Lettre	Pays	Ville	Personnage	Objet	Métier
<b>A</b>	<b>Algérie</b>	<b>Alger</b>	<b>Ali</b>	<b>Armoire</b>	<b>Agriculture</b>

Pour cette catégorie du jeu, l'enseignant est indépendant d'opter pour le jeu qu'il juge convenable et adéquat à la réussite de son cours, il choisit l'activité en fonction de ses objectifs et au niveau de ses élèves.

<sup>11</sup> CUQ, Jean-Pierre, Isabelle Gruca. *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde*, P458.Op, Cit

<sup>12</sup>[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_du\\_baccalaur%C3%A9at](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_du_baccalaur%C3%A9at) (consulté le 30-04-2018)

En sommes, Les jeux culturels sont des jeux qui servent à exploiter la culture générale, et la connaissance de l'apprenant. Ils lui permettent d'être ouvert au monde.

### **1.2.4. Les jeux dramatiques (Jeux théâtraux) :**

Sont appelés jeux dramatiques, des animations, qui :

*Transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs et qui reposent, soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte ; la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète.*<sup>13</sup>

En effet les jeux dérivés du théâtre varient selon les principes suivants

**a) L'improvisation:** Dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales. Par exemple le projet de vacances en famille

**b) La directivité :** Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par

Les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant).

**c) La dramatisation :** C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, ou l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques.

Ces animations révèlent deux facteurs primordiaux, dans l'apprentissage de l'élève : une capacité à mémoriser et de travailler en collaboration avec ses collègues. D'ailleurs, le fait de leur assimiler un rôle en tant qu'acteur, devant la classe, leur faire prendre conscience, d'une manière agréable et valorisante, qu'ils peuvent utiliser le français pour communiquer, et ce dans des situations de communication très quotidiennes.

Par ailleurs, le théâtre permet de travailler les quatre compétences associées à l'apprentissage d'une langue :

- **Production de l'écrit :** les élèves inventent entièrement des répliques ou modifient un texte préexistant. Ainsi, la classe abrite un atelier d'écriture pour la création collective du texte à jouer.

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, p 458.

- **Compréhension des écrits** : le jeu théâtral stimule les compétences écrites des apprenants. L'interprétation théâtrale de tout texte exige une compréhension profonde de celui-ci. Au cours du spectacle, l'apprenant retrace le déroulement des événements, représente le cadre spatial et concrétise les traits des personnages ainsi que leurs comportements sur scène. Donc, il doit posséder le texte avant de le concrétiser sur scène. Comme tout texte est lu puis interprété différemment, toute représentation théâtrale permet à l'élève de montrer à ses camarades sa propre interprétation du texte lu.
- **Compréhension de l'oral** : En plus de son apport sur les compétences orales le jeu théâtral améliore la compétence de la compréhension des énoncés oraux, cette compétence est un élément primordial dans l'apprentissage de la langue française.
- **Production orale** : Il s'agit de la compétence la plus travaillée, non seulement au niveau de la prononciation, de la diction, de l'élocution, mais aussi concernant l'expression corporelle qui peut utiliser des codes différents de ceux présents dans la langue maternelle des élèves. Les situations d'interaction orale sont les plus nombreuses, mais il ne faut pas oublier qu'il est également possible de pratiquer le monologue.

En guise de conclusion, nous constatons que le jeu théâtral permet de réunir dans un contexte scolaire motivation (grâce au jeu) et apprentissage linguistique (un jeu en FLE). ainsi il permet de développer les différentes compétences communicatives orales et écrites en mettant l'enfant ou bien l'apprenant face à une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

### **1.3. Les avantages et les limites de l'activité ludique en classe du FLE**

#### **1.3.1. Les avantages de l'activité ludique dans la classe du FLE :**

Le jeu fait partie intégrante de l'univers de l'enfant, tous les enfants trouvent leur plaisir en jouant, « *Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser.* »<sup>14</sup>.

Cette activité lui permet de se construire et de s'intégrer dans la société, en favorisant le travail collaboratif. Elle lui permet de développer sa concentration et ses capacités à mémoriser.

H. WALLON dit : « L'enfant en jouant révèle ses goûts et ses besoins. »<sup>15</sup>. Ainsi, le jeu permet à l'enfant de se distraire, et de construire sa personnalité. De plus, en intégrant l'élève dans son apprentissage, ceci lui permet de mieux s'instruire. Par conséquent, le jeu semble être le meilleur moyen pour que l'élève soit actif et acteur de son apprentissage, au niveau d'émission (prise de parole, feedback), et de réception (écoute, feedback)

En plus d'être une activité amusante, le jeu crée un climat favorable à un enseignement /apprentissage efficace et réussi. Il est vecteur de motivation, en jouant, l'enfant s'extériorise et peut s'exprimer, il exploite ses connaissances et son énergie. L'enfant est, par lui-même, constructeur de son savoir, ce qui lui permet de se détendre, et donc s'abriter contre l'ennui.

Le jeu doit permettre aux élèves de renforcer leurs compétences en les incitant à exploiter leurs pré-requis pour résoudre des situations problèmes. Ils ne doivent pas ressentir l'activité proposée comme un exercice formel.

*Le jeu ménage l'espace nécessaire aux apprentissages en établissant les compétences qui seront nécessaires dans toutes formes de travail intellectuel : la mobilisation de soi, l'exploration et l'inventaire de la situation, l'investissement et le sérieux, l'attention et la concentration de moyens pour atteindre une fin.*<sup>16</sup>

Il existe toute sorte de jeux, tous sont des moyens pour le développement de l'enfant, chacun permet à l'enfant de travailler et de mettre en œuvre des compétences différentes.

Plus les jeux sont variés plus ils sont profitables à l'enfant.

---

<sup>14</sup>Le jeu disponible sur <http://tmtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf> (Consulté le: 24-04-2018)

<sup>15</sup> <http://tmtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf> (Consulté le : 21-04-2018)

<sup>16</sup><http://m.21-bal.com/pravo/923/index.html?page=2> (consulté le: 22-04-2018)

Enfin, le jeu est indispensable à la vie de l'enfant, voire inhérent à son développement cognitif et psychologique, l'enseignement/apprentissage aujourd'hui est centré sur l'apprenant, c'est pourquoi les concepteurs ont intégré le ludique dans l'apprentissage du FLE comme outil d'innovation et d'amélioration pour la réussite scolaire., le jeu permettra non seulement de varier les techniques d'enseignement pour éviter de répéter les cours et de tomber dans la routine et donc dans l'ennui et la lassitude, mais aussi de divertir les enfants en même temps qu'ils apprennent, plutôt que de se sentir obligés de travailler et de résoudre des exercices formels. Le jeu est un support qui servira l'enseignant de travailler en traçant les objectifs visés à atteindre, sans toutes fois négliger les besoins et le niveau de ses apprenants.

### **1.3.2. Les limites de l'activité ludique en classe du FLE**

Comme tout support pédagogique, le jeu présente des limites et trouve des difficultés à s'inculquer dans l'école algérienne comme outil facilitateur de l'apprentissage du FLE.

Nous allons donc évoquer les contraintes majeures rencontrées par l'enseignant lors de l'utilisation du jeu en classe.

Etant donné la difficulté à régir dans la gestion des groupe d'une classe surpeuplée, l'enseignant a du mal à faire participer tous les élèves dans une période de temps limitée, il perd son temps à partager les tâches à ses apprenant et à les organiser, ce qui engendre le bruit et le désordre dans la classe, ou encore la perturbation et la déconcentration des élèves. Cela amène au risque de ne pas atteindre l'objectif visé pour une séance donnée.

De plus, il faut également prendre en considération la gestion du temps dans la séance du cours, un même jeu avec des élèves de niveau intellectuel hétérogène peut présenter des variations de temps de réalisation très importantes, l'enseignant trouve des difficultés à choisir le jeu convenable à tous ses élèves, il doit varier les types de jeux afin qu'ils puissent satisfaire la majorité des apprenants et donc réussir son cours.

Par ailleurs, la motivation des élèves et leur état d'agitation peuvent également influencer le temps passé sur une séance de jeu. Il est donc nécessaire pour l'enseignant de prendre en compte tous les paramètres pouvant influencer la mise en place d'une séance de jeu de manière à ce que celle-ci ne perde pas sa valeur éducative et pédagogique. En outre la gestion du matériel est indispensable, certains matériaux sont indisponibles, tels que le data show, les ordinateurs, les imprimés à distribuer (budget limité) etc, dans les écoles algériennes, ce qui oblige l'enseignant à se contenter du manuel scolaire et du tableau.

La mal formation des enseignants, ceux-ci ne sont pas initiés à l'utilisation de ce genre d'activités, les empêche de mener à bien leur cours en utilisant le jeu.

Le jeu peut gêner l'apprentissage, en faisant semblant que ce dernier est très facile aux yeux des élèves, et donc ils jugent que ça ne vaut pas la peine de faire des efforts pour apprendre.

Certes l'utilisation des jeux en classe de langue semble être efficace, mais cela n'empêche pas certains auteurs à aborder quelques inconvénients de ce support pédagogique. (à titre d'exemple, Alessi et Trollip, 1991 ; Thiagarajan, 1998 ; Hourst et Thiagarajan, 2001 ; Feinstein, Mann et Corsun, 2002 ; Fournier et al., 2004). Ces derniers se sont interrogés sur

les causes de ces divergences dans les recherches et ils ont constaté qu'il existe des facteurs qui influencent les effets du jeu sur l'apprentissage, notamment :

- Les variables liées à la recherche : faiblesse du cadre théorique des études, méthodologie déficiente, manque de continuum entre la théorie et la pratique, etc.
- Les variables liées au concepteur du jeu : son habileté à transférer un contenu dans le jeu, le choix du jeu pour le type d'apprentissage souhaité, sa facilité à rédiger des règles simples et compréhensibles pour l'apprenant, etc.
- Les variables liées aux caractéristiques individuelles de l'apprenant : les antécédents scolaires, sociaux et économiques, le profil d'apprentissage, etc.
- Les variables de procédure : la manière dont l'enseignant/formateur se prépare pour introduire le jeu, l'implication de l'enseignant/formateur tout au long du déroulement du jeu (avant, pendant et à la fin) et la manière dont il mène la discussion du retour de synthèse (en face à face ou à distance).
- Les variables liées au jeu lui-même : les aspects pédagogiques (rétroaction, motivation, interaction, etc.) et techniques (uniformité, présentation, simplicité, adaptabilité, etc).

L'enseignant doit donc prendre en considération les contraintes liées à l'activité ludique, et se préparer préalablement afin de réussir son cours. Il doit ainsi tracer ses objectifs et opter pour l'activité qu'il juge utile pour les atteindre.

#### **1.4. La place de l'activité ludique dans la classe du FLE:**

L'introduction du jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicatives et actionnelles, en proposant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulants, concept de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction :

Les trois dernières décennies du XX<sup>e</sup> siècle ont profondément été marquées par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères et secondes, dans les années 1970 l'enseignement des langues s'est centré sur l'apprenant ; dès lors, les spécialistes ont tenté d'inculquer du jeu comme support pédagogique en classe de FLE. Or, ce dernier n'a été exploré qu'à partir du XIX<sup>e</sup> siècle en lui permettant de prendre la dimension de l'activité qui permet à l'élève d'apprendre et de sculpter son apprentissage, en se basant sur les découvertes scientifiques qui soutiennent fortement la croyance actuelle de la valeur éducative des jeux.

L'aspect ludique a pris une place non négligeable dans les classes de langue, elle est utilisée comme facteur de motivation et de communication. Cependant, certains enseignants ne trouvent pas l'utilité d'utiliser ce genre d'activité, malgré leur importance signalée par quelques concepteurs, d'autres enseignants l'utilisent pour passer le temps restant à la fin des séances. Jérôme Bruner souligne l'importance du jeu, que trouve en lui un lieu d'assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction et d'où surgissent la motivation et le langage. Dans le système éducatif Algérien, l'activité ludique a repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, du théâtre, afin de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

L'enseignant peut choisir des activités ludiques variées et intéressantes qui auront pour rôle de susciter plaisir et apprentissage.

Les enseignants doivent varier les activités et donc les matériaux, c'est la raison pour laquelle ils doivent être bien formés à utiliser les jeux en classe afin d'en tirer le profit et d'atteindre l'objectif visé.

On peut donc constater que le jeu est une activité indispensable au développement de l'enfant, qu'il est ainsi, à l'école, une manière originale et efficace d'aborder ou d'exploiter certaines compétences. En effet, l'objectif principal du jeu est la motivation. C'est en ce sens qu'il est un outil pédagogique efficace : les élèves sont motivés par le plaisir de jouer, le désir de gagner, de se surpasser, et surtout par l'effort d'apprentissage.

### **2. Les activités ludiques, un vecteur de motivation**

La motivation : La « motivation » est un concept critique qui a eu plusieurs définitions. Nous essayerons d'évoquer quelques définitions pertinentes à ce terme. Dans le dictionnaire de la didactique motiver c'est :

*Dans son sens le plus général, la motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme « un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but »<sup>17</sup>*

Selon Jean Jacques Rousseau « donner à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode sera bonne ». C'est-à-dire que le désir d'apprendre est très important dans le domaine de l'apprentissage, tant qu'il y a ce plaisir d'apprendre on n'aura pas de problème avec la méthode utilisée, toutes les méthodes dans ce cas sont jugées bonnes. C'est ce sens de créer, d'éveiller des réactions susceptibles de favoriser l'apprentissage que recouvre aujourd'hui le verbe motiver

#### **2.1. Les types de motivation :**

Beaucoup de psychologues distinguent deux grands types de motivations: motivation intrinsèque et motivation extrinsèque.

##### **2.1.1. La motivation intrinsèque :**

La motivation intrinsèque tire sa source du plaisir et la satisfaction de l'individu. Une personne est intrinsèquement motivée lorsqu'elle effectue des activités volontairement pour le plaisir et n'attend aucune récompense.

*Elle est la plus solide, liée au plaisir d'apprendre, à la curiosité, à la création ou il serait souhaitable d'ancrer l'apprentissage car elle sert de support à l'attention et à la mise en mémoire de connaissances nouvelles<sup>18</sup>*

Les recherches utilisent des activités très intéressantes, qui stimulent la curiosité, afin de mesurer cette motivation par le temps que peut passer le sujet en dehors de toutes contraintes expérimentales. Pour augmenter la motivation intrinsèque des apprenants, une attention particulière doit être donnée à quatre sources importantes : le défi, la curiosité, le contrôle et la fantaisie.

---

<sup>17</sup> CUQ, Jean Pierre, Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde, Op, Cit, p171

<sup>18</sup> Ibid.,

### 2.2.2. La motivation extrinsèque :

Selon le dictionnaire de la didactique la motivation extrinsèque est externe, elle « *est fréquente comme déclencheur de l'apprentissage (rencontre, séjour) mais fragile* »<sup>19</sup> elle est alimentée par le renforcement, et les récompense .La motivation extrinsèque survient lorsque l'individu tente d'obtenir quelque chose en échange de la pratique de l'activité. Contrairement à la motivation intrinsèque la motivation extrinsèque est gérable et dépend de l'enseignant. L'apprenant ici pratique l'activité pas pour le plaisir qu'elle apporte, mais pour des raisons souvent totalement externes à l'individu (il attend de récompenses).

### 2.3.L'impact de l'activité ludique sur la motivation

Motiver les apprenants, c'est développer leur curiosité et leur désir d'apprendre. C'est par différents types d'activités que ceux-ci vont ainsi s'approprier la langue. Or, L'apprentissage passive débouche sur aucune situation de communication réelle. L'élève n'éprouve aucun plaisir et subit l'activité plutôt que d'y participer. Il est ainsi important de rendre l'élève acteur de son apprentissage. L'un des moyens d'y arriver est d'éveiller sa curiosité est rendre l'activité attractive et motivante.

Le jeu s'inscrit dans cette démarche. En effet, l'apprentissage de la langue est souvent centré sur l'apprenant. Pour qu'il puisse y jouer efficacement et qu'il y ait le désir de d'apprendre. C'est par une multitude de situations nouvelles que ce « plaisir d'apprendre » chez l'enfant.

L'originalité de certaines situations ludiques développaient la curiosité de tous les élèves, même ceux qui étaient plus en difficulté que d'autres. En outre, varier les activités dans une même séance est également très important pour que l'attention et la motivation des élèves restent soutenues et pour que chaque apprenant assimile la nouveauté, il est nécessaire de varier les activités et les supports. Ainsi, l'apprenant ne se lasse pas de l'activité et retient plus facilement ce qui a été appris. «L'enseignement d'une langue vivante est, comme tous les autres, centré sur l'élève »<sup>20</sup>.

En effet, l'élève est directement impliqué dans chaque activité. Les thèmes abordés doivent donc être des centres d'intérêt de l'apprenant afin qu'ils puissent se sentir concerné et pouvoir parler de choses familières. Ce type d'apprentissage donne une

---

<sup>19</sup> *Ibid.*,

<sup>20</sup> *Méthodologie de l'enseignement du français et conceptions de l'homme disponible sur : <https://journals.openedition.org/trema/1659> (Consulté le 21- 05-2018)*

grande marge de liberté et de créativité à l'enfant. Son attention va ainsi être portée sur les règles du jeu alors qu'il est en train de s'approprier la langue. Il va être par exemple souvent amené à parler de lui et des autres, et ce, tout en acquérant du nouveau vocabulaire et de nouvelles compétences. L'apprentissage se fait alors d'une manière beaucoup plus attrayante.

L'activité ludique est donc un moyen très attractif pour que les élèves apprennent. Ils se prêtent facilement et avec plaisir au jeu, et ce dans toutes les disciplines. La multiplicité des situations ludiques, mais aussi la forme qu'elles prennent, participent à renforcer la motivation et le désir d'apprendre des enfants. Beaucoup de situations ludiques, mettant en jeu les différents sens des apprenants, permettent à ceux-ci de s'investir, s'impliquer dans leur apprentissage.

Donc l'aspect ludique est utilisé en classe du FLE afin de susciter chez l'apprenant le plaisir et l'envie d'apprendre en l'incitant à la construction de son savoir et à être actif dans la classe et donc à mieux apprendre. L'aspect ludique est l'un des solutions les plus adéquates, il permet de motiver l'apprenant, et de le faire participer dans son cours sans se sentir ennuyé, Ces activités participent à la socialisation de celui-ci en l'impliquant dans des tâches collectives.

### **3. Les activités ludiques et la motivation dans l'apprentissage de l'oral**

Le terme « oral » est défini par le fait de parler, mais aussi d'écouter.

L'homme dès sa naissance est programmé pour acquérir et utiliser le langage oral face à des situations de communication et d'interaction avec sa famille et son entourage. Ainsi, cela lui permettra de développer ses capacités langagières.

C'est parce que la langue c'est la pratique, les nouveaux programmes scolaires ont accordés une réelle importance à l'oral et à son apprentissage.

Les didacticiens et les chercheurs ont élaborés des compétences et des approches pour enseigner cette discipline, dont les activités ludiques jouent le rôle d'un facilitateur de transmission d'un savoir.

#### **3.1. Qu'est ce que l'oral ?**

L'oral c'est : « *fait de vive voix, transmis par la voix, (par opposition à écrit) .témoignage oral, Tradition orale, qui appartient à la langue parlée ...* »<sup>21</sup>

Le Petit Robert de la langue française donne aussi une définition de l'oral comme « mot qui vient du latin os, oris « bouche », (opposé à écrit) qui se fait, qui se transmet par la parole ».<sup>22</sup>

L'oral, donc, est un moyen de transmission de savoir, et de savoir-faire, dont il passe par la pratique de deux phénomènes, l'écoute de l'autre, et la production de la parole.

Lorsqu'on apprend une langue étrangère, cas du FLE, c'est souvent l'oral qui précède l'écrit, parce qu'il occupe une place prédominante. Mais dernièrement, et, dans le cadre de la nouvelle réforme de l'enseignement, le français, est introduit depuis l'année 2006/2007 dès la 3<sup>ème</sup> année primaire au lieu de la 4<sup>ème</sup> année. Cette nouvelle mesure vise principalement à familiariser l'élève à la langue française. Désormais, deux grands domaines d'enseignement/apprentissage sont pris en considération (l'oral et l'écrit), en accordant la priorité à l'oral comme outil didactique qui accomplit la tâche d'enseignement.

L'objectif principal de l'enseignement de l'oral, est de développer chez les apprenants des compétences permettant de décrire, de reformuler, et de s'exprimer aisément dans une langue

---

<sup>21</sup> *Le Petit Larousse illustré, Larousse, paris, 1995 p 720.*

<sup>22</sup> *Le Petit Robert de la langue française, Dictionnaire le Robert, Paris, 2006, Op Cit ,p 1792.*

étrangère. De plus, l'oral encourage la compréhension de cette langue. C'est ainsi qu'on peut affirmer, qu'une langue ne peut être connue que si on la pratique.

Il s'agit alors d'une compétence à construire, d'un objet à enseigner et à évaluer. Travailler sur l'oral, vise à construire des compétences explicitement utiles pour l'écrit.

Les enseignants d'une telle discipline, doivent créer des situations de communications favorable et de gérer l'interaction orale dans la classe entre "enseignant- élève » - élève- élève."

### **3.2. Le statut de l'oral en classe de FLE**

L'oral est sollicité en tant qu'« outil au service des apprentissages ». Si l'accent est mis sur le contenu disciplinaire en jeu dans ces situations :

Il s'agit pour l'élève de mettre au point un exposé en français ou en histoire, de discuter avec ses pairs pour trouver la meilleure manière, de réaliser un montage en technologie, de débattre pour promouvoir son interprétation d'un texte ambigu, ou de se faire porte-parole d'un groupe de travail pour en transmettre les conclusions. L'oral devient « objet d'apprentissage » si ces situations donnent lieu à des conseils, des observations ou des analyses, faites par l'enseignant ou par les élèves en vue d'améliorer la qualité et l'efficacité des prestations orales. On apprend alors à repérer des failles ou des points forts dans une argumentation, à rester dans le thème, à le resserrer ou l'élargir, à identifier les caractéristiques d'un genre de discours, à adapter son lexique, à se rendre audible...

Selon Halté et Rispail dans leur ouvrage :

« L'oral a été depuis longtemps considéré comme un non objet, ni didactique ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement. Cependant, l'oral est aujourd'hui un domaine pas clairement identifié où l'on emmène avec soi ses préoccupations et que l'on a du mal à comprendre ».<sup>23</sup>

L'oral a toujours été placé au second plan notamment à cause de la méthode traditionnelle qui s'intéressait beaucoup plus à l'écrit. Cependant, au fil des années, les méthodes ont évolué et l'oral s'est vu accordé une priorité quant à son enseignement en classe de langues étrangères. En effet, grâce notamment aux méthodes modernes et à l'approche communicative, il s'est vu placer comme objectif principal de l'enseignement/apprentissage du français car il permet le développement des compétences langagières

---

<sup>23</sup> Jean-François Halté & Marielle Rispail, « L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activité) », Paris, 2005, P12

Ainsi Martinez affirme dans ses propos : « *la langue orale a occupé une place importante dans les méthodologies modernes et constitue souvent le point de départ de l'apprentissage* ». <sup>24</sup>

L'oral est considéré comme vecteur et objet de l'apprentissage dans les domaines de l'écoute et de la parole, quant à l'écrit, il s'occupe de la lecture et de l'écriture.

Tout les deux se complètent mutuellement. S'il n'y a pas d'oral en classe, il n'y a pas de communication empêchant donc l'enseignement et l'apprentissage de la langue française.

Enfin, il ne faut pas oublier que comme dit précédemment, l'oral c'est communiquer et la communication peut être verbale ou non donc c'est le cas de l'oral comme l'explique si bien Jean François Halté : « L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole ».

### **3.3.L'importance de l'oral dans une classe de FLE :**

Etudier une langue seconde, c'est apprendre à communiquer soit oralement, soit par écrit. L'oral aura donc une place importante. Il donnera lieu au développement, chez l'apprenant, des qualités d'écoute / compréhension, ou encore la mise en place de mécanismes de prononciation, d'articulation des sons pour une bonne initiation à la lecture, à l'écriture, et à la prise de parole dans l'échange langagier.

L'habileté de communiquer oralement permet à l'apprenant d'interagir ou d'entretenir des conversations avec des locuteurs natifs, afin d'accéder à une autre culture.

En effet, l'apprentissage de la lecture et de l'écriture est étroitement dépendant des compétences acquises tout d'abord à l'oral.

Certes, la lecture est une activité de récréation du sens d'un texte dont l'apprenant d'une L2 doit comprendre le rapport entre le son et la graphie. Les productions écrites d'un débutant n'est que le reflet de ses productions orales.

Par conséquent, l'oral occupe une place primordiale, non seulement pour apprendre à

---

<sup>24</sup> <https://www.cairn.info/la-didactique-des-langues-etrangees--9782130799641-p-87.html> (consulté le 02-04-2018)

communiquer oralement mais également pour faire : - apprendre à lire, - apprendre à écrire.

### **3.4. les difficultés d'activités enseignements /apprentissage de l'oral :**

D'après Louis Porcher cité par J.P .Cuq et Isabelle Gruca : « *La compétence de la réception orale est de loin la plus difficile à acquérir et c'est pourtant la plus indispensable. Son absence est anxiogène et place le sujet dans la plus grande insécurité* ». <sup>25</sup>

Si nous n'arrivons pas à comprendre tout ce qui est dit par le locuteur, nous nous mettons dans une situation d'anxiété et d'angoisse.

#### **3.4.1. Difficultés d'activités d'enseignements de l'oral :**

Professeurs et élèves ont de nombreux problèmes en ce qui concerne l'enseignement de l'oral. Ainsi, beaucoup de personnes (les professeurs et l'opinion publique) considèrent qu'il n'y a pas besoin d'apprentissage parce que l'oral est spontané : il faut dire les choses pour les mettre en ordre et les comprendre. Or, les enfants ont besoin de pratiquer des exercices d'oral parce qu'ils ont du mal à réaliser, à décrire une action, un fait, par exemple. Cela permet aux élèves de pratiquer la langue. Les enseignants doivent chercher des approches différentes, pour trouver des solutions possibles au problème de la gestion du temps. Ils doivent aussi choisir une méthode qui favorise la communication et le dialogue entre le professeur et les élèves, et entre les élèves eux-mêmes. Ils peuvent participer en donnant leurs points de vue.

En fait, cette situation de communication est essentielle pour rendre l'enseignement dynamique, puisque l'élève doit apprendre à formuler des réponses complètes, pour développer pleinement ses idées. Enfin, la peur de l'enseignant de ne pas réussir à maîtriser les paroles des élèves lorsqu'ils ont même envie de parler, est l'une des difficultés les plus compliquées à résoudre. Il est important de savoir que tous les élèves n'ont pas les mêmes capacités, les mêmes conditions à communiquer. Travailler l'oral dans la classe donne la possibilité aux élèves de mettre en pratique leurs compétences d'expression et de communication.

L'évaluation de l'oral pose un autre problème dont l'aspect non verbal (attitude, gestuelle,

---

<sup>25</sup> Jean Pierre Cuq & Isabelle Gruca, *Cours de didactique de français langue étrangère et second*, Paris, Pug, 2008, p. 160

tenue vestimentaire...) est à prendre en compte.

### **3.4.2. Difficultés d'activités d'apprentissage de l'oral :**

La langue française pose des problèmes de communications pour les élèves, parmi lesquels on trouve, la grammaire, phonétique, la conjugaison et le vocabulaire.

- **Les problèmes de grammaire** : Les élèves rencontrent des difficultés avec les accords, avec les groupes nominaux, où là, remettre les mots à leur place pour construire des phrases s'avèrent être une tâche ardue.
- **Les problèmes de phonétique** : Au niveau de la phonétique, les élèves rencontrent des difficultés à communiquer, à prononcer correctement la langue française. Ce problème est lié car le français est une langue étrangère différente de la langue maternelle.
- **Les problèmes de conjugaison** C'est l'un des problèmes les plus importants auxquels se heurtent les élèves. Ils ne connaissent pas bien les verbes, ils ne savent pas conjuguer les verbes au temps précis.
- **Les problèmes de vocabulaire** : Les élèves n'assimilent pas correctement les mots, ils ont des doutes sur les mots à utiliser. Ils ont tendance à avoir recours à leur langue maternelle. Ceci ne leur permet pas de s'exprimer de la meilleure des manières.

Sans nier les problèmes psychologiques, certains élèves timides n'osent plus du tout parler.

### **3.5. Le Jeu, les activités ludiques dans l'enseignement de l'oral :**

Le Jeu selon le Robert « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »<sup>26</sup>

Selon le dictionnaire didactique « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »<sup>27</sup>

Les jeux, les activités ludiques sont des animations de plaisir. En pédagogie, ce sont des supports didactiques et éducatifs, où l'apprenant cherche à connaître de nouvelles choses en jouant, ce sont aussi des occasions privilégiées pour apprendre une langue par la

---

<sup>26</sup> Le Robert, Dictionnaire de Français, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237.

<sup>27</sup> Cuq, Jean-Pierre, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreach, paris, 2013.p106.

mémorisation et la production orale en situation.

L'utilisation des jeux, modifient le rythme d'un cours ordinaire et le rend plus attrayant, c'est une façon de négliger un peu les cours classiques déjà connus utilisant la théoriques, et qui s'avèrent être ennuyants chez l'élève. Ces activités en classe de FLE, vise un point essentiel : la motivation et la centration sur l'apprenant.

En outre, apprendre en jouant, améliore les compétences de prononciation et de compréhension. Les jeux, permettent aux les élèves timides, passifs ou en difficultés, à s'exprimer. L'élève apprend avec plaisir car il le considère comme un simple jeu d'amusement et non comme une contrainte.

L'enseignant de sa part, doit faire confiance à l'élève, en lui apportant les règles du jeu, en créant des situations de communications et d'interactions. Et enfin, il doit aider les élèves à s'exprimer spontanément par la variation de ces activités.

Les activités ludiques disposent de beaucoup d'avantages sur la compréhension et la production orale des élèves :

- Mieux connaître leurs capacités langagières
- Exercer leur motricité fine et globale
- Explorer des rôles divers (partenaire-opposant...)
- Développer l'expression, la communication, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse.

### **3.6. L'importance de la motivation dans l'apprentissage de l'oral :**

Il est difficile de mettre en œuvre un enseignement reposant sur l'oral dont l'objectif est d'amener les élèves à : parler, dire, comprendre, penser différemment... dans une langue étrangère par rapport à leur langue maternelle.

La motivation est considérée comme un état dynamique, un outil pédagogique, et l'une des causes explicatives de la réussite ou de l'échec scolaire.

La maîtrise de l'oral est très importante, où l'enseignant se trouve dans une situation où il doit utiliser tous les stratégies motivationnelles, qui poussent les élèves à s'exprimer oralement dans des situations d'interactions appropriées. Parmi les enseignants préoccupés par la motivation de leurs élèves, certains pensent, que l'échec et la non-maîtrise ont un effet négatif sur la motivation parce qu'ils contribuent à forger chez l'élève une image négative de soi. Dans une telle situation, ils tentent de redonner à l'élève une image positive de lui-même en espérant un impact sur la motivation.

L'engagement, la participation et la persistance peuvent être considérés comme des facteurs de la motivation scolaire, Lorsqu'un élève est motivé, il s'investit dans les tâches qu'on lui propose, il participe à la réussite de son apprentissage. Mais, Lorsqu'un élève est peu motivé, il s'investit peu dans les tâches qu'on lui propose, et donc, le risque d'un échec d'apprentissage augmente.

Plusieurs chercheurs dans le domaine de la motivation confirment qu'il existe une relation réciproque entre la motivation et la réussite du processus d'enseignement – apprentissage.

Il faut être motivé pour apprendre, mais cela ne suffit pas. En effet, il faut également être capable d'apprendre, c'est-à-dire avoir les capacités nécessaires.

La motivation est donc une des conditions de toute première importance pour apprendre.

**Introduction**

Dans la partie théorique, nous avons essayé d'évoquer plus de précisions en ce qui concerne les trois principaux titres de notre recherche, à savoir les activités ludiques, l'oral et la motivation.

Dans cette partie de notre étude, nous allons aborder la méthode avec laquelle nous essayerons d'arriver à un résultat concret. Elle comprend deux chapitres, dont le premier est nommé « description de l'enquête et analyse du questionnaire », nous allons essayer de présenter l'enquête, en décrivant le questionnaire comme approche quantitative, et l'échantillon enquêté. Ensuite nous allons analyser et interpréter le questionnaire.

Dans le second chapitre, intitulé « description et analyse des activités observées », nous nous sommes appuyées sur la méthode d'observation comme approche qualitative, afin d'avoir des résultats plus fiables que ceux obtenus du questionnaire, nous allons ainsi décrire le cadre spatio-temporel dans lequel nous avons effectué notre enquête et le public ciblé. En outre nous expliquerons les étapes par lesquelles nous sommes passées pour faire nos recherches et notre analyse.

### **Introduction**

Afin d'avoir une idée plus approfondie sur l'efficacité des activités ludiques, nous avons mené une enquête dans les établissements du cycle moyen au sein de la wilaya de Bordj Bou Arreridj. Dans ce chapitre nous allons essayer de présenter le questionnaire, le public visé à répondre ainsi que les difficultés rencontrées lors de la distribution du questionnaire.

#### **1. Description de l'enquête :**

Le questionnaire a été distribué aux enseignants du cycle moyen, visant à montrer l'importance de l'aspect ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE et son intégration dans l'école Algérienne ainsi que son impact sur la motivation des élèves. Nous avons opté pour le questionnaire comme premier outil de collecte de données car celui-ci nous permet de récolter les informations quantitatives.

Cette enquête a pour objectif de déterminer la pertinence des pratiques ludiques dans l'enseignement /apprentissage du français en classe de la première année moyenne, Nous nous sommes appuyées sur les réponses de vingt enseignants. Il s'agissait de cerner le rôle du ludique comme moyen pédagogique suscitant la motivation et provoquant la prise de parole chez les élèves.

Le questionnaire contient une série de huit questions variées. Ces questions ont été choisies en fonction de la problématique et des hypothèses émises au départ. Nous avons essayé à travers les formulations des questions de connaître l'intérêt des élèves à apprendre le Français, l'influence du ludique sur leur motivation, et les supports utilisés par l'enseignant.

Nous avons rencontré des difficultés à distribuer notre questionnaire, certains enseignants ont refusé de répondre à nos questions par désintérêt mais on a pu convaincre d'autres à y répondre. En ce qui concerne l'échantillon à qui nous l'avons distribué, se sont des enseignants qui pratiquent leur profession dans des établissements différents mais au même cycle (le moyen).

### **2. Analyse et interprétation du questionnaire :**

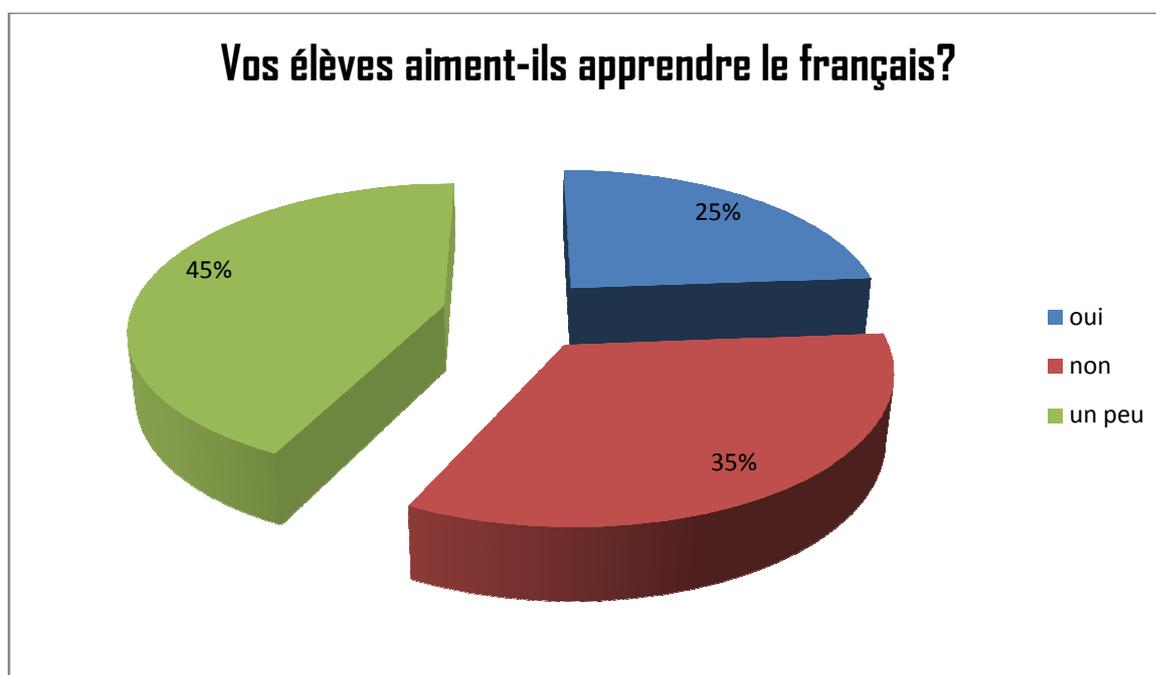
#### **Question N° 01 :**

- Vos élèves aiment-ils apprendre le français

-oui     -non     -un peu

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	4	20%
Non	7	35%
Un peu	9	45%

« Le désir d'apprendre le français »



**Graphie N° 1**

#### **Présentation des résultats :**

l'analyse des résultats nous permet de remarquer que seulement 20% des apprenants s'intéresse à apprendre la langue française, 45% ne s'intéresse pas trop à l'apprendre alors que 35% des apprenants ne s'intéresse pas du tout à cette langue.

#### **Commentaire :**

D'après les résultats qu'on a aboutit, on remarque que presque la majorité des élèves ne sont pas vraiment intéressées par l'apprentissage de la langue française, cela

## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

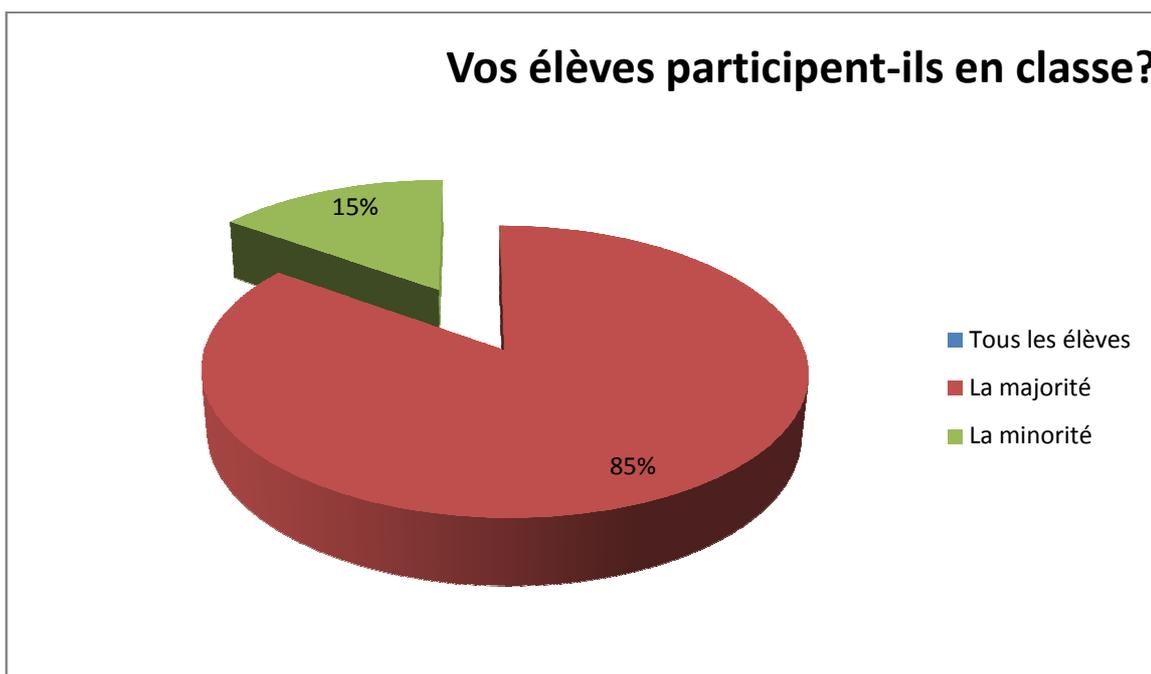
peut être à cause des méthodes d'enseignements traditionnelles utilisées par un grand nombre d'enseignant, ou bien le problème de communication entre enseignant-élève.

### **Question N°2 :**

- vos élèves participent-ils en classe?
- Tous les élèves  - La minorité  - La majorité

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
-tous les élèves	0	0%
-la minorité	17	85%
- la majorité	3	15%

« La participation des élèves en classe du FLE »



**Graphie N°2**

### **Présentation des résultats :**

C'est seulement 15% des élèves qui sont actifs en classe, dont un taux très élevés de 85% constitue la minorité des élèves qui participent.

## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

### **Commentaire :**

Selon les statistiques, on peut dire qu'on est devant une situation problème, dont un grand nombre des élèves sont passifs, ne participent pas. Cela revient, soit à la communication en classe, ou bien le problème de la prise de parole chez les élèves, dans ce cas, l'enseignant doit créer des situations de communication appropriée, ou il essaye de faire parler le plus grand nombre d'élèves possible pour développer chez eux des capacités langagières.

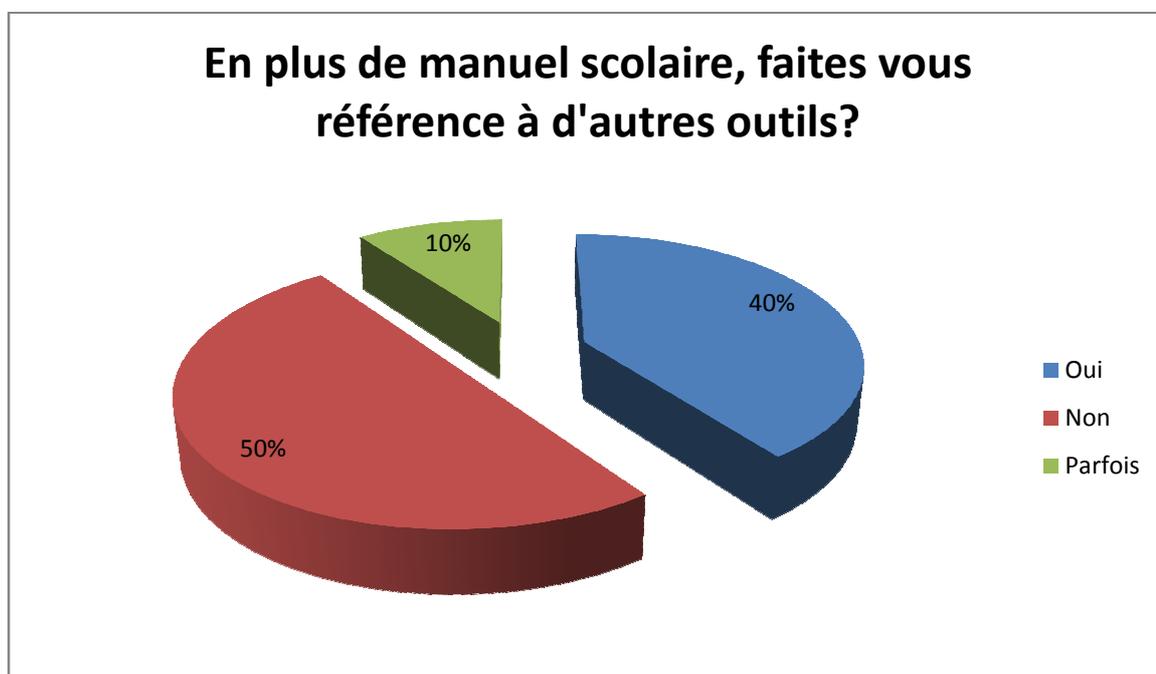
### **Question N°3 :**

3- En plus de manuel scolaire faites-vous référence à d'autres outils ?

-oui       -non       -parfois

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	8	40%
Non	10	50%
Parfois	2	10%

« La variété des outils didactiques.



**Graphie N°3**

## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

---

### **Présentation des résultats :**

La plupart des enseignants d'un taux de 50% ne réfère pas à d'autre outils didactiques, dont 40% utilise d'autres supports hors ceux qui sont déjà trouvé dans le manuel .Et seulement 10% fait recours a ces outils parfois.

### **Commentaire :**

Le recours à un autre outil didactique qui n'existe pas dans le manuel scolaire, reste un choix, c'est a l'enseignant de choisir le déroulement de son cours.

En effet chaque enseignant a son propre caractère, il y a ceux qui aiment créer une atmosphère différente dont il essaye d'utiliser tous les outils didactiques pour attirer l'attention des élèves. Comme il y a ceux qui se contente seulement de ce qu'il existe dans le manuel scolaire, à la peur que le cours ne réussit pas ou le temps ne suffit pas pour terminer le programme.

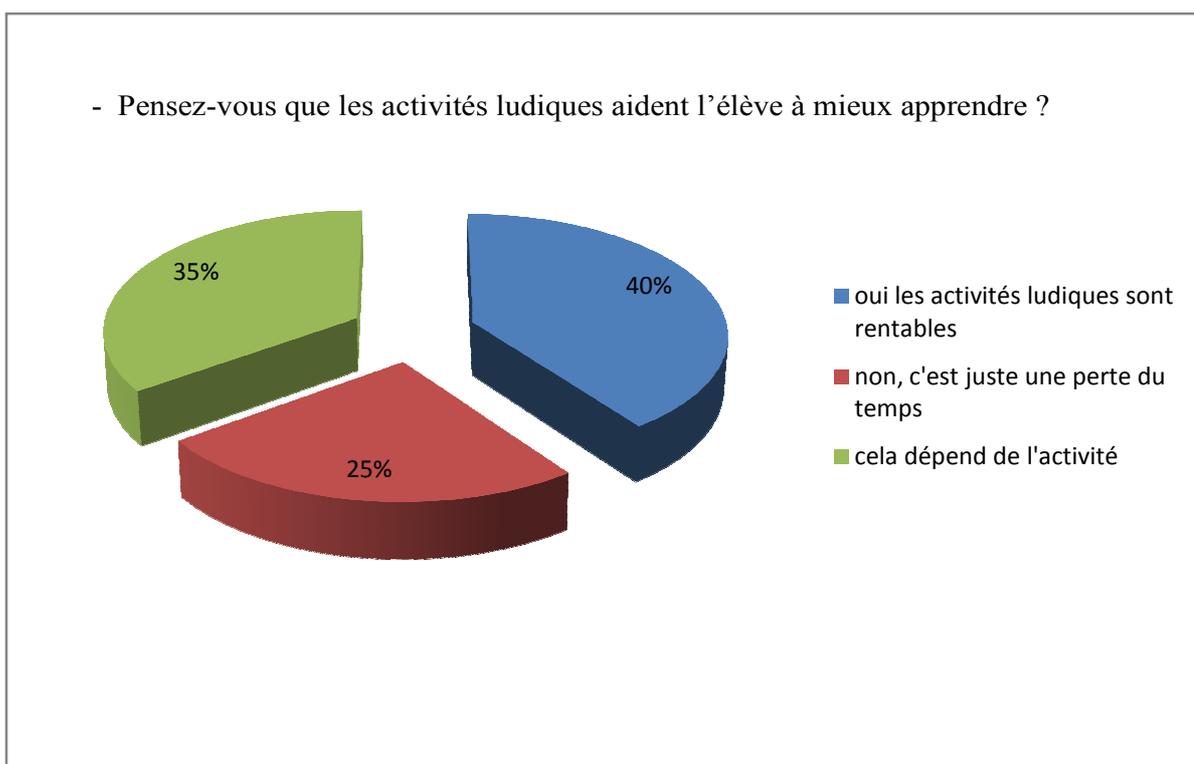
## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

### **Question N°4 :**

- Pensez-vous que les activités ludiques aident l'élève à mieux apprendre ?
  - Oui, les activités ludiques sont rentables
  - Non, c'est juste une perte de temps
  - Cela dépend de l'activité

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
-Oui, les activités ludiques sont rentables	8	40%
-Non, c'est juste une perte de temps	5	25%
- Cela dépend de l'activité	7	35%

« L'efficacité des activités ludiques. »



***Graphie N°4***

## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

### **Présentation des résultats :**

Les avis concernant les activités ludiques sont variés, 40% des enseignants pensent que les activités ludiques sont rentables, 25% d'autre pensent que c'est juste une perte de temps, dont 35% ont dit que ça dépend de l'activité ludique utilisé.

### **Commentaire :**

Les pensées sont diverses à propos l'efficacité d'utilisation des activités ludiques et leurs nécessités. Se référé à une activité ludique lors d'enseignement d'un tel ou tel cours pose un souci a quelques enseignants comme la peur de ne pas réussir ou de ne pas choisir la bonne activité, aussi de ne pas arriver à maitriser le temps.

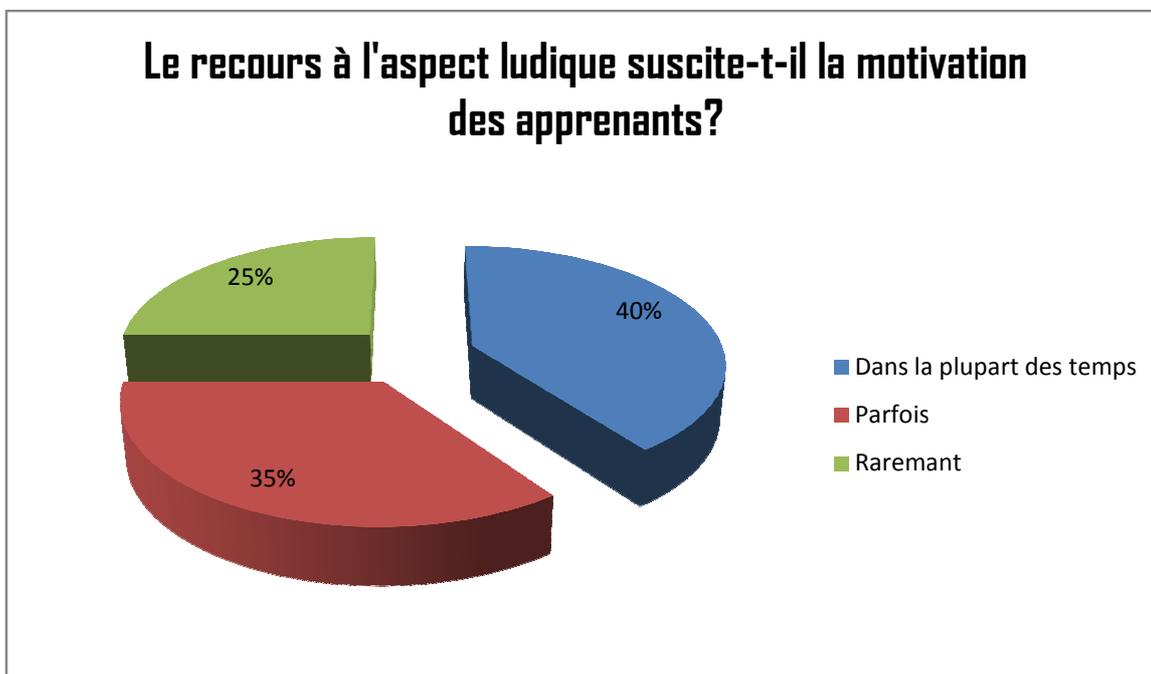
### **Question N°5 :**

5 - le recours à l'aspect ludique suscite-il la motivation des apprenants ?

-Dans la plupart du temps  - Parfois  Rarement-

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Dans la plupart du temps	8	40%
Parfois	7	35%
Rarement	5	25%

« La motivation des apprenants »



**Graphies N°5**

## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

---

### **Présentation des résultats :**

La majorité des enseignants 40%, pensent que dans la plupart du temps le recours à l'aspect ludique suscite la motivation des apprenants, dont 35% pensent que c'est parfois, et 25% ont dit que c'est rarement.

### **Commentaire :**

Motiver les apprenants constitue l'un des plus grands défis de l'enseignement actuel, cela implique l'enseignant dans une double tâche. La première consiste à comprendre ce qui pousse l'élève à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre. La seconde consiste à donner envie et entretenir le désir.

## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

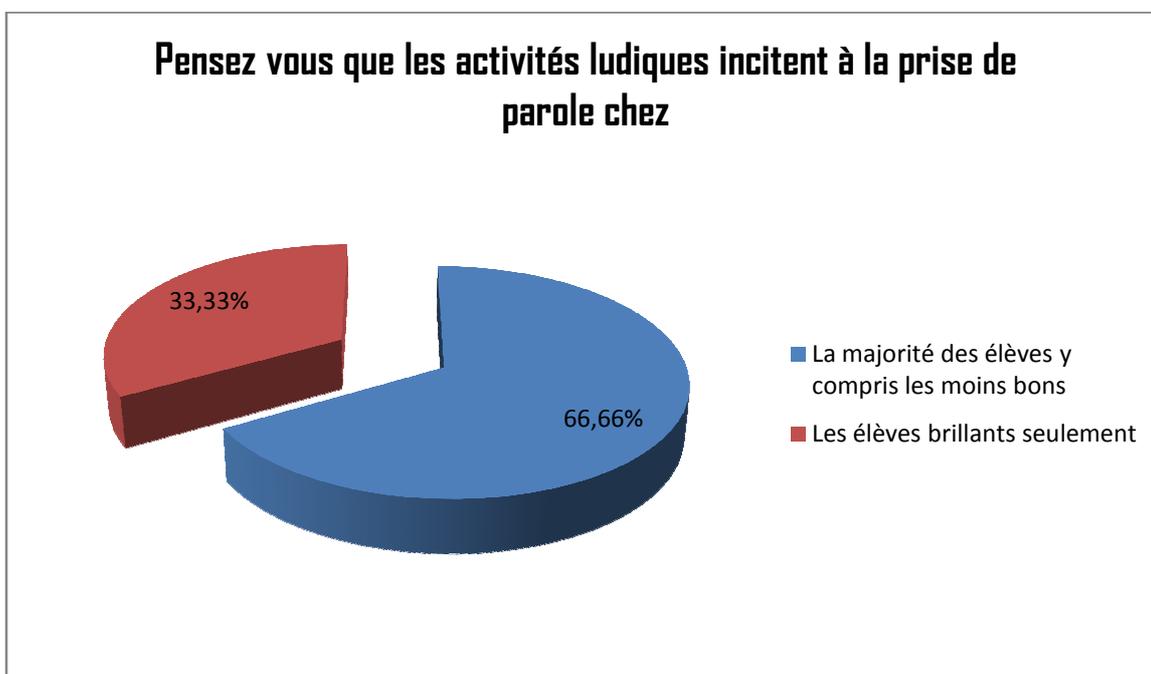
### **Question N°6:**

6 - pensez-vous que les activités ludiques incitent à la prise de parole ? Chez :

- la majorité des élèves y compris les moins bons ☐
- les élèves brillants seulement

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
-la majorité des élèves y compris les moins bons	10	66.66%
-les élèves brillants seulement	5	33.33%

« Les activités ludiques et la prise de parole. »



### **Graphie N°6**

#### **Présentation des résultats :**

Nous constatons que 66.66% ont dit que les activités ludiques incitent la prise de parole chez la majorité des élèves y compris les moins bons, et seulement 33.33% ont dit que la prise de parole est suscité chez les élèves brillants seulement.

## **Chapitre I**      **Description de l'enquête et analyse du questionnaire**

---

### **Commentaire :**

Le problème de la prise de parole est un phénomène qu'on trouve presque dans toutes les classes, c'est les élèves brillants qui répondent souvent aux questions posées par les enseignants. Dans l'élaboration d'une activité ludique, jeu de rôle (par exemple), l'enseignant est sensé donner la parole à tous les élèves pour améliorer leurs prononciations et pour les familiariser avec cette langue étrangère par rapport à sa langue.

### **Question N°7 :**

7 - Quelles difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation des activités ludiques ?

La charge des classes, la gestion temporelle, la disponibilité des TICE,

### **Commentaire :**

On trouve que beaucoup d'enseignants aiment utiliser des activités ludiques pour sortir du rythme classique, mais ils rencontrent des difficultés, parmi les, on cite, le problème de charge des classes ou l'enseignant se mis dans une situation d'inquiétude, il n'arrive pas à gérer tous se nombre d'élèves.

La gestion temporelle, la séance qui contient une activité ludique prend plus de temps qu'une séance normal.

La disponibilité des TICE, le manque d'outils dans certains établissements empêche l'enseignant à travailler, tel qu'utiliser des vidéos, data show.....

### **Question N°8 :**

- Quel conseil donnez-vous à vos collègues concernant l'intégration de l'activité ludique en classe du FLE ?

Ça vaut de la peine d'essayer et de changer les méthodes anciennes.

### **Commentaire :**

L'enseignant doit tous faire pour accomplir la tâche d'enseignements, il ne faut pas se contenter sur les méthodes anciennes, il faut essayer de casser la routine pour motiver les apprenants, l'utilisation de l'aspect ludique peut changer un peu l'esprit des apprenant.

Si l'élève aime son enseignant, il aime aussi la matière qu'il enseigne.

## ***Chapitre I Description de l'enquête et analyse du questionnaire***

---

En se basant sur les réponses des enseignants, nous pouvons dire que l'enseignant comme l'exemplaire de ses apprenants, c'est le metteur en scène des séances du cours, en effet, il joue un rôle très important à la réussite de son cours, et donc c'est à lui de motiver ou de démotiver ses élèves, en optant pour la méthode convenable et l'activité pertinente.

L'analyse des données nous a révélé aussi l'efficacité des activités ludiques en tant qu'outil motivationnel qui aide l'enseignant à faire participer ses apprenant et à leur donner envie d'apprendre, la variété des activités pédagogique en classe est considérée comme une stratégie efficace de motivation ainsi que l'estime en soi et la perception de sa compétence peut créer un climat favorable pour apprendre.

Enfin, nous constatons que cette enquête nous a permis de mettre en place pas mal de stratégies efficace pour l'enseignement de la langue française aussi nous démontre l'importance et l'utilité de l'activité ludique dans l'apprentissage des langues étrangères.

### **Introduction**

Afin d'avoir des résultats plus concrets, nous nous sommes appuyées sur l'observation participante des classes, nous sommes assistées à des séances contenant des activités différentes, en utilisant des supports ludiques et des supports classiques, afin de pouvoir faire une comparaison entre les deux et de nous permettre de remarquer les réactions des apprenants pendant ces différentes activités et de juger par conséquent de ce qui les motive ou dé motive le plus pendant leur apprentissage . Nous nous sommes concentrées ainsi sur l'efficacité des pratiques ludiques avec les élèves de la première année moyenne.

Dans ce chapitre nommé « description et analyse des activités observées » nous allons tout d'abord présenter le cadre spatio-temporel du déroulement de l'enquête. Ensuite, nous allons décrire le déroulement des séances observées. Enfin nous analyserons ces activités en menant une comparaison entre les cours classique et ceux en utilisant l'aspect ludique.

### **1. Description du cadre spatio-temporel :**

Afin de mener à bien notre enquête, il est important de définir le cadre spatio-temporel

c'est-à-dire le lieu où se déroule l'expérimentation et le temps qu'il nous a fallu pour l'exécuter. Cela a été planifié dès le départ pour ne pas avoir de surprise à la finition de notre mémoire de recherche.

#### **1.1. Description du temps de l'enquête**

Notre enquête de terrain avait duré un mois, elle s'est déroulée du 08 Avril, 2018 jusqu'au 07 Mais, 2018.

Pour cela, nous avons assisté à cinq séances d'une heure chacune minimum par semaine pour pouvoir récolter les informations dont nous avons eu besoin pour notre recherche de type qualitatif. En ce qui concerne l'approche quantitative, nous avons distribué les questionnaires au même moment en laissant un délai d'une semaine pour répondre entièrement à nos questions.

#### **1.2. Description du lieu de l'enquête**

Pour effectuer notre recherche, nous avons dû nous rapprocher d'un établissement scolaire de niveau Moyen. Parmi les différents choix qui ont été à notre portée, le notre s'est penché sur celui de « Allouche Aneur ». C'est un collège qui se situe dans la wilaya de Bordj Bou Arreridj commune de Bordj Bou Arreridj.

**2. Description des activités ludiques observées :**

Dans le but d'obtenir des résultats plus concrets et plus fiables, que ceux des réponses des enseignants, nous avons effectué un stage au sein du CEM « Allouche Aneur », situé dans la wilaya de Bordj Bou Arreridj commune el Bordj, nous avons opté pour le niveau de la 1AM, vu son importance dans le système éducatif algérien et la nouveauté du programme ( la deuxième génération), à travers ce qui était observé dans les classes de français , nous avons essayé de décrire de façon objective ce qui s'est passée dans cette dernière, nous avons tenté de connaître l'efficacité des activités ludiques en matière de motivation et de la compétence orale.

Les conditions étaient favorables du bon déroulement du stage, à l'accueil chaleureux de l'enseignante, nous avons assisté environ dix cours, pendant les cours observés nous étions assises au fond de la classe nous nous sommes contentées de l'observation.

En somme pour réussir son cour il faut le préparer à l'avance, en anticipant les obstacles que l'on pourrait éventuellement rencontrer, ainsi que les solutions pour les surmonter.

### **Activité observée N°1 : « compréhension de l'oral »**

**Projet 02 :** «Je réalise avec mes camarades un dossier documentaire pour expliquer les progrès de la science et leurs conséquences. »

**Séquence 02 :** J'explique les différentes pollutions.

**Compétence terminale 1 :** Comprendre des textes explicatifs et prescriptifs en tenant compte des contraintes de la situation de communication.

**Supports :** Vidéos : les causes de la pollution de l'air + image (voire annexe)

<https://www.youtube.com/watch?v=cltVfdivHQA> .

**Valeur :** l'écocitoyenneté

#### **Déroulement de la leçon :**

L'activité avait duré une heure, l'objectif visé par l'enseignante dans la séance observée consistait à :

- Amener les apprenants à connaître les différentes pollutions.
- Développer les stratégies d'écoute chez les apprenants.
- Découvrir la situation de communication.
- Appréhender et comprendre globalement un texte oral.

Cette activité a été menée avec les apprenants de la 1AM1, la classe se composait de 39 élèves, l'enseignante avait choisi le support vidéo afin de motiver les élèves et de les aider à comprendre ce qui a été dit à l'aide de l'audio visuel. La vidéo durait environ 1.28 minutes, mais elle contenait des informations non négligeables.

L'enseignante divisa le temps de la séance en sept phases :

#### **1- Phase de situation problème :**

Afin de stimuler la réflexion des élèves et de les préparer au cours elle leur a posé la question suivante : quel est l'impact du rejet des déchets dans l'environnement ?

- L'un des élèves brillants a répondu : la pollution.

#### **2- Phase de mise en situation :**

Pour mettre les élèves dans le bain, l'enseignante avait collé au tableau une image d'un globe terrestre (voir annexes) et avait posé la question suivante: que voyez vous sur le tableau ? les réponses étaient :

**Photo n°1 :** La planète terre qui sourit, des animaux, des arbres...

**Photo n°2 :** La planète terre qui pleure, des usines, des déchets, des arbres coupés (déboisement), des eaux polluées ...etc.

### **3- Phase de Pré-écoute :**

Question : Pourquoi la planète terre pleure-t-elle dans la deuxième illustration?

Réponse La terre pleure à cause de la pollution.

### **4- Phase de première écoute :**

L'enseignante avait lancé la vidéo pour la première fois.

- De quoi parle-t-on dans cette vidéo ?
  - ✓ On parle de la pollution de l'air-
- Dans quel but ?
  - ✓ Pour expliquer les causes de la pollution de l'air
- Quelle est la question que l'on pose au début de cette vidéo ? -
  - ✓ Quelle est la cause de la pollution de l'air
- Quelle est la principale cause de cette pollution ?
  - ✓ Les gaz dégagés par les activités humaines.
- Relevez les principaux polluants cités dans cette vidéo.
  - ✓ La fumée qui s'échappe des voitures, les pesticides et les produits chimiques.
- La pollution de l'air est elle dangereuse ? pourquoi ?
  - ✓ Oui, elle est très dangereuse, parce qu'elle provoque des maladies respiratoires.

### **5- Phase de deuxième écoute:**

Pouvez-vous définir la pollution ?

- ✓ La pollution est une dégradation de l'environnement par des matières très dangereuses

### **6- Phase de 3<sup>ème</sup> écoute :**

À votre avis, comment peut-on lutter contre la pollution ?

### **7- Récapitulation : expression libre**

### **Commentaire :**

Avant de commencer le cours, les élèves étaient très contents en voyant le data show, ils savaient qu'ils allaient regarder une vidéo et donc sortir de l'habitude, quand l'enseignante a lancé la vidéo, ils ont arrêté de parler et en regardant d'un air sérieux ils suivaient attentivement. On a pu lire dans leurs yeux l'envie de comprendre, et l'intérêt à ce qu'ils voient et ce qu'ils écoutent.

La vidéo terminée, l'enseignante a posé des questions et les élèves étaient motivés et réagissaient d'une façon satisfaisante, on a remarqué que même les élèves moins bons ont participé en répondant parfois en arabe et en essayant d'imiter le son entendu même s'ils ne l'avaient pas compris. Durant cette séance de vidéo, la plus grande des difficultés n'était pas de les intéresser mais plutôt de comprendre, La difficulté pour les apprenants, quel que soit leur niveau linguistique, est de comprendre ce qui est dit dans le document. Nous avons assuré que les connaissances acquises à travers cette vidéo seraient gravées chez les apprenants, par ce qu'ils étaient motivés et ils avaient vraiment envie d'apprendre.

**Activité observée N°2** : « compréhension de l'oral ».

**Projet 02** : «Je réalise avec mes camarades un dossier documentaire pour expliquer les progrès de la science et leurs conséquences. »

**Séquence 02** : J'explique les différentes pollutions.

**Compétence terminale 1** : Comprendre des textes explicatifs et prescriptifs en tenant compte des contraintes de la situation de communication.

**Supports** : retranscription de la vidéo + image (voir annexes)

**Lien de la vidéo** : <https://www.youtube.com/watch?v=c1tVfdivHQA>.

**Valeur** : l'écocitoyenneté

### **Déroulement de la séance :**

#### **Les mêmes questions ont été posées durant cette séance**

Nous avons assisté le même cours qu'on vient de décrire mais cette fois-ci dans une autre classe (1AM2) et en utilisant un support différent, l'enseignante n'avait pas trouvé un data show disponible dans l'établissement afin de pouvoir présenter la vidéo utilisée préalablement avec l'autre classe, et donc elle était obligée d'utiliser un autre support, alors elle avait retranscrit ce qui était dit sur la vidéo précédente et l'a lu magistralement.

La séance avait duré une heure, l'enseignante a demandé au élèves de l'écouter attentivement et de la suivre, mais ces derniers n'éprouvaient aucun intérêt à comprendre, ils chahutaient et ils n'avait rien saisi dès la première lecture, ce qui a obligé l'enseignante de relire une autre fois, les élèves quant à eux l'écoutaient mais ils avaient du mal à enregistrer ce qu'elle avait lu, et à s'intervenir en classe, nous avons remarqué que peu d'entre eux (les bons élèves) ont participé, alors que les autres se divisaient entre ceux qui chahutent et ceux qui croisent les bras et qui se contentent d'écouter sans rien dire . Nous avons ainsi remarqué que la classe n'était pas vivante et que l'ennui régnait dans la salle.

### **Comparaison**

En se basant sur ce que nous avons observé dans les deux séances décrites ci-dessus, nous pouvons constater que l'utilisation de la vidéo comme support ludique travaillant la compétence orale et la motivation semble être plus efficace que les anciennes méthodes telles que la lecture magistrale de l'enseignant. En effet l'enseignante, en exploitant le support ludique avait réussi à attirer le maximum de ses élèves, elle a pu faire participer la majorité de ces derniers et donc le but de susciter la motivation chez les apprenants était atteint avec succès, sans négliger l'impact de la vidéo sur la compréhension de l'oral chez ces derniers, en utilisant les deux sens, la vue et l'ouïe, les apprenants ont pu saisir le sens des phrases dites sur la vidéo en créant un rapport entre ce qu'ils ont vu et ce qu'ils ont entendu. Or, le manque de matériel, et le problème rencontré à le fournir dans les établissements déçoit l'enseignant.

**Activité observée N°3 : lecture récréative.**

**Projet 02 :** « Je réalise avec mes camarades un dossier documentaire pour expliquer les progrès de la science et leurs conséquences »

Séquence 02: Expliquer les différentes pollutions.

**Compétence :** amener l'élève à être passionné par la lecture.

**L'intitulé :** Le Renard et la Panthère.

**Support :** cahier d'activités P18.

**Déroulement de la leçon :**

Nous avons assisté cette séance dans la classe de la 1AM1, elle a duré une heure et ça s'est passé très vite. Avant de commencer et comme éveil de l'intérêt.

**A. Eveil de l'intérêt : Image du texte :**

L'enseignante a demandé à ses élèves d'ouvrir le cahier d'activité à la page 18, ces derniers l'ont obéi. Ensuite elle leur a demandé d'observer l'image du texte et une série de questions étaient posées pendant cette phase :

- Quel est le titre du texte ?
  - ✓ Le renard et la panthère.
- Qui en est l'auteur ?
  - ✓ Jean Muzi.
- Quelle en est la source ?
  - ✓ Fable du Gabon, 19 fables de Renard.

**B. identification des personnages :**

Passée la phase d'observation, l'enseignante a lu le texte magistralement, et a posé des questions concernant la compréhension du texte :

- Combien y a-t-il de personnages dans cette histoire ?

✓ Il y a deux personnages.

- Cite-les.

✓ Le renard et la panthère.

**B. Formation des groupes/scènes théâtrales :**

L'enseignante avait créé des groupes pour jouer la scène, elle avait choisi des élèves jouant le rôle de la panthère et d'autre ont joué le rôle du renard.

**Commentaire**

Les élèves ont eu une idée sur la fable, afin de réussir son cours et d'atteindre les objectifs visés, l'enseignante a tenté de transformer la classe en scène théâtrale et les élèves en acteurs. Elle avait Divisé les élèves en groupe pour que tout le monde y participe, puis elle avait incité les élèves à jouer les rôles des personnages de l'histoire proposée pour faire en sorte d'installer un climat d'ambiance. 14 groupes ont été créés mais on n'avait réussi à faire jouer que 50% de la classe vu la charge de celle-ci et le manque de temps.

**Activité observée N°4 : « lecture récréative »**

**Projet 02** : « Je réalise avec mes camarades un dossier documentaire pour expliquer les progrès de la science et leurs conséquences »

**Séquence 02**: Expliquer les différentes pollutions.

**Compétence** : amener l'élève à être passionné par la lecture.

**L'intitulé** : la patrie.

**Support** : manuel scolaire P112.

**Déroulement de la séance :**

**A. Image du texte :**

L'enseignante avait demandé aux élèves de dégager les éléments para textuels du texte abordé.

- Quel est le titre du texte ?

✓ La patrie

- Qui est l'auteur de ce texte ?

✓ Mohamed Dib

- Quelle est la source du texte ?

✓ La grande maison

**B. Exploitation du texte**

Après avoir demandé aux élèves de faire une lecture silencieuse, l'enseignante leur avait posé une série de questions.

- Quelle est la question posée par monsieur Hassan ?

✓ Qui d'entre vous sait ce que veut dire : Patrie ?

Brahim Bali connaissait-il la réponse ? Dis pourquoi

✓ Oui, parce qu'il redoublait, il avait donc la réponse à cette question.

- Relève dans le texte la phrase qui montre que l'Algérie est encore à l'époque coloniale.
  - ✓ La France est notre mère Patrie,
- Pourquoi Omar n'était-il pas d'accord avec l'affirmation de Brahim Bali ?
  - ✓ Il pensait qu'il n'avait qu'une seule mère, c'est Aïni, il n'en a pas deux. Et Aïni n'est pas la France.
- Relève dans le texte un synonyme du mot : pays.
  - ✓ Patrie.
- **Synthèse** : récapitulation

### **Commentaire :**

Pour installer chez les élèves une compétence communicative à l'oral, une méthode d'enseignement est adoptée. La séance orale se déroule en trois phases : la découverte, l'analyse et la fixation.

Dans la première phase, les élèves conçoivent une idée générale. Sur le contenu, ils découvrent de quoi s'agit-il ? les éléments para textuels... et au cours de la phase d'analyse, une situation d'interaction gérée par l'enseignante, des questions sont posées pour faciliter la compréhension du document sélectionné. Enfin, la phase de fixation consiste en l'application et le réemploi de ce qui est appris dans des situations nouvelles, une phase de récapitulation de tout ce qui a été dit.

Les élèves étaient plus motivés lors de l'utilisation du jeu de rôle que lors de la lecture simple du texte, ainsi la variation des supports a joué un rôle incontournable, en effet, l'utilisation de la fable était plus motivante que le texte de Mohamed Dib qui faisait ennui aux élèves et donc leur démotivait.

### **Analyse**

Le taux de la participation des élèves lors de l'utilisation des activités ludiques « la vidéo et le jeu de rôle » était supérieur à celui des séances classiques. En effet, environ vingt élèves et donc 51.28% de la classe ont participé dans le cours où on a utilisé le jeu, et seulement cinq élèves soit 12.82% participants lors de l'utilisation du cours classique.

Ce résultat nous montre clairement que l'intégration des activités ludiques en classe de FLE a amélioré la motivation des élèves et la prise de parole de ces derniers. Cela nous a

confirmé que le ludique aide à mener à bien l'apprentissage de la langue étrangère, notamment la langue française.

### **3. Etude comparative des séances observées :**

#### **3.1. Comparaison entre l'activité N°1 et l'activité N°2 :**

En se basant sur ce que nous avons observé dans les deux séances décrites ci-dessus, nous pouvons constater que l'utilisation de la vidéo comme support ludique travaillant la compétence orale et la motivation semble être plus efficace que les anciennes méthodes telles que la lecture magistrale de l'enseignant. En effet l'enseignante, en exploitant le support ludique avait réussi à attirer le maximum de ses élèves, elle a pu faire participer la majorité de ces derniers et donc le but de susciter la motivation chez les apprenants était atteint avec succès, sans négliger l'impact de la vidéo sur la compréhension de l'oral chez ces derniers, en utilisant les deux sens, la vue et l'ouïe, les apprenants ont pu saisir le sens des phrases dites sur la vidéo en créant un rapport entre ce qu'ils ont vu et ce qu'ils ont entendu. Or, le manque de matériel, et le problème rencontré à le fournir dans les établissements déçoit l'enseignant.

#### **3.2. Comparaison entre l'activité N°3 et l'activité N°4 :**

Le taux de la participation des élèves lors de l'utilisation des activités ludiques « la vidéo et le jeu de rôle » était supérieur à celui des séances classiques. En effet, environ vingt élèves et donc 51.28% de la classe ont participé dans le cours où on a utilisé le jeu, et seulement cinq élèves soit 12.82% participants lors de l'utilisation du cours classique.

Ce résultat nous montre clairement que l'intégration des activités ludiques en classe de FLE a amélioré la motivation des élèves et la prise de parole de ces derniers. Cela nous a confirmé que le ludique aide à mener à bien l'apprentissage de la langue étrangère, notamment la langue française.

## *Chapitre II Description et analyse des activités observées*

---

En somme, nous pouvons dire que l'enseignement de l'oral en classe de langue ne peut pas atteindre ses objectifs. Car les supports choisis sont constitués essentiellement de textes écrits lus par l'enseignant. Dans ce cas-ci, il ne s'agit pas de documents oraux, mais d'écrits oralisés qui ne révèlent pas les particularités des énoncés oraux.

Pour un enseignement efficace de l'oral, l'enseignant doit sélectionner un support audio, qui doit être adapté au niveau des apprenants.

De nombreux enseignants continuent à exclure la compréhension orale de leurs pratiques. En effet, ils considèrent que leurs élèves ne sont pas aptes à comprendre des documents oraux représentant des situations sociales.

## ***Conclusion générale***

---

On peut donc dire que le jeu est, d'une manière générale, une activité nécessaire au développement de l'enfant. En effet, il développe sa personnalité, ses capacités motrices, ses connaissances, ses compétences intellectuelles, son imagination, tout en respectant les règles sans avoir de contraintes d'échec à cause de l'effet de la détente qui est un constituant fondamental dans le jeu. Ainsi, plus il va jouer, plus il s'entraînera à résoudre des problèmes et à trouver des solutions. L'école lui permet d'aborder ou de réinvestir certaines connaissances. Effectivement, le principe premier du jeu, est la recherche du plaisir tout en se pliant à certaines règles qui lui sont propres. C'est en ce sens qu'il est un outil pédagogique efficace : les élèves sont motivés par le plaisir de jouer, le désir de gagner, de se surpasser, et l'effort d'apprentissage est davantage désiré.

Rien n'empêche de l'utiliser à l'école, bien au contraire, et chaque enseignant est libre de s'en servir ou non dans ses enseignements. Il ne faut cependant pas négliger que pour chaque activité il faut choisir le jeu qui convient afin d'arriver aux résultats souhaités, et de garantir un apprentissage efficace, de manière à éviter que l'élève ne se perde dans un jeu qui ne l'aidera pas à développer ses capacités et ses connaissances. Un enseignant qui souhaite utiliser un jeu dans une séance, devra préparer au préalable son cours et choisir le jeu qu'il juge convenable à la situation d'apprentissage voulue afin toutes sortes de problèmes. Il doit réfléchir à un moyen pour faire entrer les élèves dans la situation, et de les en faire sortir par la suite, de manière à ce qu'ils n'aient pas l'impression de faire cela pour rien, de n'être en classe que pour jouer, et non pour apprendre, alors que la finalité même de l'école est justement de leur apprendre des choses dans le but de les préparer à leur vie future. L'enseignant va chercher à consolider et construire un apprentissage par le biais de ce jeu, sans qu'il le prenne comme une solution de secours, dans le cas où il aurait l'impression que ses élèves ont perdu toute motivation. On n'utilise pas un jeu seulement dans un but de motivation. Le recours au jeu doit être réfléchi et voulu par l'enseignant. Du moment que l'enseignant aura décidé d'utiliser un jeu, qu'il aura sérieusement préparé sa situation de classe, envisagé les différentes possibilités qui s'offrent à lui, que ce soit dans l'élaboration de sa règle du jeu, ou dans l'anticipation des différents imprévus qui pourraient survenir durant le déroulement de la situation jouée, alors il y aura effectivement une chance pour que ce jeu, auquel seront confrontés ses élèves soit efficace du point de vue des apprentissages visés.

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

## ***Conclusion générale***

---

L'enseignant se sert du jeu pour amener l'enfant à s'exprimer, à travailler en groupe, à développer sa logique, son imagination et sa créativité. Le jeu apparaît donc ici comme un outil particulièrement approprié aux apprentissages scolaires.

Cependant tout outil n'est efficace qu'à la condition d'être correctement utilisé, et ce principe est tout aussi valable pour le jeu. En effet, celui-ci demande une mise en place souvent complexe, qui doit prendre en compte diverses contraintes : la gestion du groupe, du temps, du matériel.

La mise en place des situations de jeu en classe doivent intervenir au bon moment dans la progression d'un apprentissage afin d'être efficace. Ainsi, le jeu a un intérêt dans la construction de l'enfant car il l'aide à analyser le monde, à surmonter ses difficultés, et à devenir sociable. Mais il a également un intérêt à l'école car c'est un outil très efficace pour l'apprentissage et la compréhension d'un concept ou d'une notion qui peut être apprise en classe. L'utilisation de l'activité ludique est une nécessité à l'école, cette dernière inclut dans son acte didactique, une pédagogie d'enseignement/apprentissage qui emploie le jeu comme stratégie pour bénéficier de l'envie inéluctable de l'enfant, à jouer. D'une manière pédagogiquement étudiée, et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue française, va installer chez les apprenants une compétence langagière par le biais du jeu. Le jeu pédagogique ne doit pas être exclusivement réservé aux enfants et aux jeunes adolescents, dans la mesure où la richesse de l'univers ludique offre de nombreuses options adaptables au tout public.

Pour conclure, d'après notre recherche, nous pensons que le jeu peut devenir un auxiliaire important et indispensable dans l'acquisition d'une langue. A noter que la plupart des activités ludiques ne nécessitent aucun matériel et peuvent connaître des variantes pour mieux répondre aux objectifs ou au niveau de classe.

L'enfant va acquérir un bagage linguistique minimal qui lui permettront d'assimiler des multitudes de combinaisons afin d'explorer systématiquement les possibilités de la langue.

## Bibliographie :

### Ouvrages consultés :

- Cuq, Jean-Pierre, Isabelle Gruca, cours de didactique du Français langue étrangère et seconde PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2008.
- Jean-François Halté & Marielle Rispaïl, L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activité) ,L'Harmattan, Paris, 2005.

### Sites internet ;

- <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/croise/> (Consulté le 28-04-2018)
- le jeu disponible sur : <https://fr.scribd.com/document/295462265/Le-jeu-Et-Jean-Chateau> (Consulté le 30-04-2018)
- *10 citations inspirantes sur l'humour, le jeu et la créativité disponible sur :* <https://www.out-the-box.fr/10-citations-humour-jeu-creativite/> (Consulté le 25-04-2018)
- [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_du\\_baccalaur%C3%A9at](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_du_baccalaur%C3%A9at) (consulté le 30-04-2018)
- Le jeu permet-il de développer les compétences transversales ? disponible sur : <http://m.21-bal.com/pravo/923/index.html?page=2>
- Méthodologie de l'enseignement du français et conceptions de l'homme disponible sur : <https://journals.openedition.org/trema/1659> (Consulté le 21-05-2018)

### Dictionnaires ;

- Cuq, Jean-Pierre, *dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, paris, 2013.p106.
- Jean Pierre Cuq & Isabelle Gruca, *Cours de didactique de français langue étrangère et second*, Paris, Pug, 2003, p. 160
- Le Petit Larousse illustré, Larousse, paris, 1995 p 720.
- Le Petit Robert de la langue française, *Dictionnaire le Robert*, Paris, 2006, p. 1792

- Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237.

### **Mémoires consultés**

- Badet Caroline, *comment inciter les élèves à prendre la parole en langues étrangères ? l'exemple de l'anglais*, IUFM de l'Académie de Montpellier, 2005
- Hmaizi Belgacem, *le ludique dans l'enseignement/ apprentissage du FLE au primaire : réalités, enjeux et pistes didactiques*, mémoire de master, option Didactique des langues étrangères, université de Biskra, 2017 ?

Photo N°1

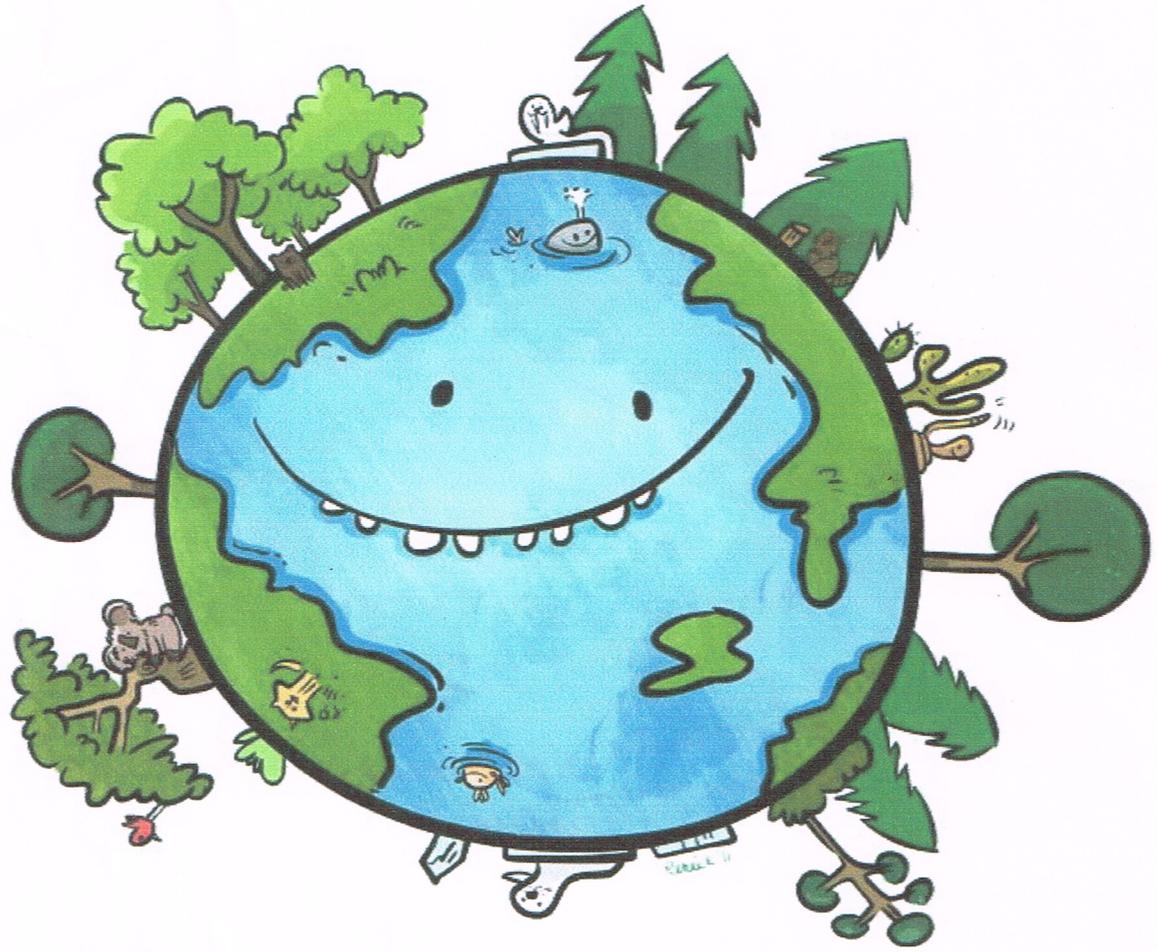


Photo N°2

## La Patrie

M. Hassan, satisfait, marcha jusqu'à son bureau où il feuilleta un gros cahier. Il proclama :

– La patrie.

L'indifférence accueillit cette nouvelle. On ne comprit pas. Le mot campé en l'air, se balançait.

– Qui d'entre-vous sait ce que veut dire : patrie ?

Quelques remous. La baguette du maître claqua sur un des pupitres ramenant l'ordre. Les élèves cherchèrent autour d'eux, leurs regards se promenèrent entre les tables, sur les murs, à travers les fenêtres, au plafond, sur la figure du maître ; il apparut à l'évidence qu'elle n'était pas là (...) Brahim Bali pointa le doigt en l'air. Tiens celui-là ! Il savait donc ? Bien sûr, il redoublait, il était au courant.

– La France est notre mère patrie, ânonna Brahim... Entendant cela, tous firent claquer leurs doigts, tous voulaient parler maintenant (...) ils répétèrent à l'envi la même phrase.

Les lèvres serrées, Omar pétrissait une petite boule de pain dans sa bouche. La France capitale Paris... Pour y aller ou en revenir, il faut traverser la mer, prendre le bateau... Comment ce pays si lointain était-il sa mère ? Sa mère est à la maison, c'est Aïni, il n'en a pas deux. Aïni n'est pas la France. On venait de surprendre un mensonge. Il apprenait des mensonges pour éviter la fameuse baguette d'olivier. C'était ça les études...

Les rédactions : décrivez une veillée au coin du feu... Pour les mettre en train, M. Hassan leur faisait des lectures où il était question d'enfants qui penchent studieusement sur leurs livres. La lampe projette sa clarté sur la table. Papa, enfoncé dans un fauteuil, lit son journal et maman fait de la broderie. Alors, Omar était obligé de mentir. Il complétait le feu qui flambe dans la cheminée, le tic-tac de la pendule, la douce atmosphère du foyer pendant qu'il pleut, vente et fait nuit dehors. Ah ! Comme on se sent bien chez soi au coin du feu !

Ainsi : la maison de campagne où vous passez vos vacances.

Mohammed Dib, « La Grande Maison »

Éd. Dahlab (1994)

**Questionnaire destinés aux enseignants de la 1AM sur l'utilisation des activités ludiques dans les classe du FLE**

1- Vos élèves aiment-ils apprendre le français ?

-oui       -non       -un peu

2- Vos élèves participent- ils en classe ?

-oui       -non       -parfois

3- En plus de manuel scolaire faites-vous référence à d'autres outils ?

-oui       -non       -parfois

4- Pensez-vous que les activités ludiques aident l'élève à mieux apprendre ?

-oui       -non       - peu

5- le recours à l'aspect ludique suscite-il la motivation des apprenants ?

-Oui       - Non       - Parfois

6- les activités ludiques améliorent-elles la compétence orale chez les apprenants ?

-oui       -non       - peu

7- Quelles difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation des activités ludiques ?

.....

8- Quel conseil donnez-vous à vos collègues concernant l'intégration de l'activité ludique en classe du FLE ?

.....