



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 DE LANGUE FRANCAISE

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

Réalisé en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique des langues étrangères

Thème

Le jeu de rôle, outils de motivation sur la compréhension orale, cas de 2^e AM Safsaf Brahim – BBA-

Présenté par :

-Laraba Ammar

-Belazzoug Brahim

-Beddak Farid

Encadré par :

Ali Lounis

Année universitaire : 2022-2023

Remerciements

NOUS SOUHAITONS TOUT D'ABORD REMERCIER ALLAH LE TOUT PUISSANT QUI NOUS A DONNÉ LE COURAGE ET LA VOLONTÉ POUR ACCOMPLIR NOTRE TRAVAIL.

UN REMERCIEMENT DE GRATITUDE À NOTRE DIRECTEUR DE RECHERCHE MONSIEUR LOUNIS D'AVOIR ACCEPTÉ DE DIRIGER NOTRE RECHERCHE AINSI QUE POUR CES PRÉCIEUX CONSEILS ET SES ORIENTATIONS PERTINENTES, SA RIGUEUR ET SON EXIGENCE DANS LE TRAVAIL QU'ELLE NOUS A MONTRÉ LE CHEMIN D'UN TRAVAIL MÉTHODOLOGIQUE DE QUALITÉ.

NOUS REMERCIONS ÉGALEMENT LES MEMBRES DE JURY POUR L'INTÉRÊT QU'ILS ONT PORTÉ À NOTRE TRAVAIL.

Dédicaces

UN GRAND MERCI À L'ENSEMBLE DE MA
FAMILLE ET PARTICULIÈREMENT À MES
PARENTS. LEURS CONSEILS AINSI QUE LEUR
SOUTIEN INCONDITIONNEL QUI M'ON PERMIS DE
RÉALISER LES ÉTUDES POUR LESQUELLES JE ME
DESTINE ET PAR CONSÉQUENT CE MÉMOIRE

LARABA AMMAR

Dédicaces

AVEC MES SENTIMENTS DE GRATITUDES
LES PLUS PROFONDES JE DÉDIE CE
TRAVAIL À MON PÈRE MA MÈRE
À MES CHÈRES SŒURS MES CHÈRE FRÈRES
ET À MES AMIS

BEDDAK FARID

Dédicaces

AVEC MES IMMENSE DE JOIE
JE DÉDIE CE TRAVAIL À MES CHÈRE
PARENTS POUR LEUR APPUI ET LEUR
ENCOURAGEMENT QU' ALLAH LES
GARDES EN BONNE SANTÉ À MES
CHÈRE SŒURS MES CHÈRE
À TOUS MES PLUS CHERS
COLLÈGUES

BELAZZOGUE BRAHIM

Résumé

Dans notre recherche, nous avons traité du sujet de jeu de rôles, outil de motivation sur la compréhension orale, cas de 2e année moyenne, en nous essayant de vérifier nos hypothèses stipulant que les exercices de jeux de rôle motivent et améliorent la compréhension orale chez les élèves de 2e AM. Cet humble travail se compose de deux parties, théoriques et pratiques, chacune contiennent deux chapitres. Le premier chapitre de la partie théorique est consacré pour la compréhension de l'oral et le deuxième chapitre parle des exercices de jeu de rôle. Pour la partie pratique nous avons fait une étude analytique avec les apprenants de 2e année moyenne en deux séances avec une classe à travers deux méthodes d'enseignement différentes pour chaque séance ainsi l'analyse et l'interprétation de données dans le deuxième chapitre. Notre objectif de ce travail de recherche est de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ que l'intégration d'exercices de jeu rôle améliore la compréhension orale chez les apprenants de 2e année moyenne.

Mots clé : L'oral, la compréhension orale, activité ludique, jeu de rôle.

الملخص:

في بحثنا، تناولنا موضوع تأثير تمارين لعبة الادوار على الفهم الشفهي، لتلاميذ السنة الثانية متوسط، في محاولة للتحقق من فرضياتنا التي تفيد بأن تمارين لعبة الادوار تحفز وتحسن الفهم الشفهي عندهم. يتكون هذا العمل المتواضع من جزأين، نظري وعملي، يحتوي كل منهما على فصلين. يخصص الفصل الأول من الجزء النظري لفهم الشفهي ويتحدث الفصل الثاني عن تمارين لعبة الادوار. بالنسبة للجزء العملي، قمنا بإجراء دراسة تحليلية مع تلاميذ السنة الثانية متوسط في حصتين نفس القسم من خلال طريقتين مختلفتين للأسئلة لكل قسم بالإضافة إلى تحليل وتفسير البيانات في الفصل الثاني. هدفنا من هذا العمل البحثي هو تأكيد أو نفي فرضياتنا الأولية القائلة بأن دمج تمارين لعبة الادوار تحسن الفهم الشفهي عند تلاميذ السنة الثانية متوسط. الكلمات المفتاحية شفهي، الفهم الشفهي، تمارين، ألعاب الادوار.

Table des matières

Remerciements.....	II
Dédicaces	III
Dédicaces	IV
Dédicaces	V
Résumé.....	VI
INTRODUCTION GENERALE.....	1
Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE.....	5
Introduction partielle.....	5
1.La notion orale	5
1.1. Définition de l’oral.....	5
1.2. L’oral dans les méthodologies d’enseignement	6
1.2.1. L’oral dans la méthode traditionnel.....	6
1.2.2. L’oral dans la méthodologie naturelle.....	7
1.2.3. L’oral dans la méthodologie directe.....	7
1.2.4. La méthode active	8
1.2.5. La méthode audio orale	8
1.2.6. La méthode audio – visuelle et structure – globale (SGAV).....	8
1.2.7. L’approche communicative.....	9
1.2.8. L’approche actionnelle.....	10
1.3. La place de l’Oral en classe du FLE.....	10
2. La compréhension orale :	10
2.1. Cadre conceptuelle	10
2.2. La démarche didactique de la compréhension orale en classe su FLE.....	12
La première écoute	12
L’écoute détaillée	13
2.3. Les types d’exercices en compréhension orale en classe de FLE	13
Chapitre II : les jeux de rôles en classe de FLE	15
Introduction partielle.....	15
1.Le jeu dans la classe du FLE.....	15
1.1. Qu’est-ce qu’un jeu ?	15
1.2. Définition du jeu ludique.....	16
1.2.1. Les types de jeux	16
1.3.1. Les jeux Linguistiques	16
1.3.2. Les jeux de créativité.....	17
1.3.3. Les jeux culturels	17
1.3.4. Les jeux dérivés du théâtre.....	17
1.4. Les activités de l’oral dans l’approche communicative	17

1.4.1. La simulation globale	17
1.4.2. Les jeux de rôles.....	18
1.4.2.1. Définition	18
1.4.2.2. Les trois aspects centraux des jeux de rôles	18
1.5. Les jeux de rôles dans une classe du FLE.....	19
1.6. Les paramètres pédagogiques des jeux de rôles.....	19
1.7. La mise en place des jeux de rôles	19
2. La motivation	20
2.1. La notion de motivation :	20
2.2. Les types de motivation.....	21
2.2.1. La motivation intrinsèque.....	21
2.2.2. La motivation extrinsèque	21
Conclusion partielle	21
Partie pratique	22
CHAPITRE III: Matériels et méthodes ou recueil de données	24
Introduction partielle.....	24
2.Présentation du public	24
2.1. Présentation l'échantillon :.....	24
2.1.1. La durée.....	24
2.1.6. La fable : « la cigale et la fourmi ».....	26
3. Commentaires	27
3.1. Concernant les apprenants :.....	27
CHAPITRE II Résultats et discussion	29
1.L'expérimentation	29
1.1. Le corpus de l'expérimentation :.....	29
1.2. Méthodologie	29
1.3. La réalisation du jeu :	29
1.4. La consigne :	30
1.5. Le déroulement de la séance	30
2. La grille d'évaluation	30
2.2. Commentaires	32
2.2.1. Concernant l'apprenant	32
2.2.3. Concernant le déroulement de l'activité :.....	33
3. Les suggestions pédagogiques d'enseignement :	34
Conclusion partielle	34
CONCLUSION GENERALE.....	36
Bibliographie.....	39

INTRODUCTION GENERALE

Introduction Générale

INTRODUCTION GENEARLE

En Algérie la langue arabe est la langue officielle, cependant, la langue française reste empoilée couramment dans plusieurs domaines en ses deux formes écrites et orales.

Tout être humain est doué d'une puissance mentale et intellectuelle et de brillantes facultés qui le poussent à se développer. Ses intérêts illimités l'incitent à aller plus loin, à découvrir et à explorer le monde entier par le biais de l'étude, la réflexion et l'expérience. D'où les différentes recherches qui touchent tous les domaines de la vie y compris le domaine de la didactique.

Aujourd'hui, le développement des compétences communicative chez les élèves reste le premier objectif de tout apprentissage, car la pédagogie du français langue étrangère correspond à un vaste champs de recherche qui prend en compte la motivation des apprenants, et le développement de ses compétences se fait en s'inspirant des approches pédagogiques nouvelles et des réflexions de nombreux chercheurs et didacticiens qui se basent et donnent une grande importance à l'orale dans l'apprentissage d'une langue étrangère là où les élèves sont invités à comprendre et à s'exprimer dans différentes situations de la vie .

L'objectif principal de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au moyen est d'installer chez les apprenants une compétence langagière adaptée à leurs développements. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit faire apprendre aux apprenants « *les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral, écrit, s'exprimer à l'oral et à l'écrit* »¹

Pour maîtriser la compétence orale, l'apprenant doit avoir plus d'intérêt à l'apprentissage afin de faciliter la tâche de communiquer oralement en FLE au collège, cela nécessite une grande importance à l'oral plus qu'à l'écrit, notamment à la compréhension de l'oral qui est souvent classé au début de chaque séquence d'enseignement / apprentissage.

La compréhension orale est probablement la première compétence traitée dès la leçon zéro. C'est pourquoi elle est à la base du développement dans la compétence communicative.

L'enseignant est le premier responsable à motiver les élèves à interagir en classe face à une situation orale, à cet effet, il est censé choisir la bonne méthode d'enseignement en classe qui attire l'attention de ses apprenants où ils s'amuse, jouent et apprennent en même temps.

Dans cette perspective, l'intégration des jeux dans l'enseignement en classe de FLE est l'un des moyens de motivation qui participent à la résolution des différentes difficultés liées à l'enseignement/apprentissage de FLE, cette dernière peut être adoptée par l'enseignant en

¹ Christelle-DAY, *la compréhension de l'oral au collège*, 1989, CNDP, P 56.

Introduction Générale

classe comme outil d'encouragement à la compréhension orale notamment à ceux qui éprouvent des difficultés à la maîtrise des compétences langagières.

Les jeux dans l'enseignement/apprentissage selon le dictionnaire Didactique est défini comme ceci : « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* »¹

La langue est reconnue comme un moyen très important et efficace qui comble les besoins et les attentes des élèves, et c'est prouvé pas des recherches entamées par des (psychologues, pédagogues et linguistes) et d'après eux c'est la meilleure alternative pour augmenter leur niveau et maîtriser les compétences langagières.

Dans cette perspective les jeux de rôles constituent un outil de motivation dans le cadre de la compréhension orale. Selon le dictionnaire Didactique : « *le jeu et le manque de compréhension est toujours omniprésent parmi les élèves et ils ont une incapacité à formuler une phrase juste malgré que cela est très important pour qu'ils réussissent la compréhension d'un support oral des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* »²

Ce que nous a poussé à aborder ce thème dans le système éducatif notamment dans la communication sociale.

Notre recherche s'ancre dans le champ de la didactique de l'oral dans la mesure où elle expose une réflexion visant à mettre en valeur l'exploitation du jeu de rôle en tant que facteur de motivation de la compréhension orale en classe de FLE.

C'est pourquoi notre travail de recherche s'intitulant les jeux de rôle outil de motivation sur la compréhension orale, cas de 2^e année moyenne exposé la compréhension orale et la progression de cette activité à travers l'exercice de jeu de rôle.

Nous avons constaté que malgré les efforts fournis par l'enseignant et l'aide qu'apportent les nouveaux programmes qui essaient d'améliorer la compréhension orale des apprenants, le manque de compréhension est toujours omniprésent parmi les élèves et ils ont une incapacité à formuler une phrase juste malgré que cela soit très important pour qu'ils réussissent la compréhension d'un support oral.

Dans cette optique l'objectif opérationnel de notre travail est de vérifier l'efficacité du jeu de rôle pour créer des situations de communication en classe, mettre en évidence les apports du jeu de rôle et montrer le rôle de la motivation dans l'apprentissage de la compréhension orale.

¹ Jean Pierre Cuq, *Dictionnaire Du FLE Et Seconde*, paris, 2003,0.106.e

² Ibid

Introduction Générale

Nos questionnements préalables, nous ont amené à formuler notre problématique comme suite : La mise en place du jeu de rôle en classe de FLE pourrait-elle favoriser la motivation à la compréhension orale chez les apprenants de 2^e année AM.

Pour répondre à cette question nous allons proposer les hypothèses suivantes :

- Le jeu de rôle développerait des compétences communicatives en mettant l'apprenant dans des situations spontanées et proches de la réalité.
- Le jeu de rôle aiderait l'apprenant à être libre dans sa compréhension et ses pensées.
- La motivation représenterait l'une des conditions d'une bonne compréhension.

Pour réaliser notre recherche, nous allons baser notre réflexion sur la méthode analytique auprès de notre échantillon représentatif qui relève de la 2^e AM Cem de SAFSAF IBRAHIM Willaya de Bordj Bou Arreridj. Pour se faire, notre travail de recherche sera reparti en deux parties, l'une théorique et l'autre pratique.

La partie théorique, est un cadre conceptuel qui s'articule autour de deux chapitres, le premier chapitre s'intitule la compréhension orale en classe de FLE et il sera consacré pour la définition de l'oral, l'oral dans les méthodologies d'enseignement, la place de l'orale dans une classe de FLE, la notion de compréhension orale, sa démarche didactique et en dernier les types d'exercices de la compréhension orale dans une classe de FLE.

Le deuxième chapitre s'intitule le jeu de rôle dans une classe de FLE où nous allons expliquer en premier lieu qu'est-ce que le jeu, le jeu ludique, les types de jeu, les activités de l'oral dans l'approche communicative, le jeu de rôles, les trois aspects de jeu de rôle, les jeux de rôles en classe de FLE, les paramètres pédagogiques du jeu de rôle et la mise en place du jeu de rôle, puis nous allons définir la motivation, et citer les types de motivation.

La partie pratique contient deux chapitres.

Le premier s'intitule matériels et méthodes, il contient la description du lieu de l'observation l'expérimentation, présentation de l'échantillon, la présentation du public, la durée, le choix du thème. Puis l'observation, le déroulement de la séance et le commentaire.

Le deuxième s'intitule résultats et discussion où nous allons présenter notre expérimentation avec la méthode de jeu de rôle utilisés dans une séance en classe de 2^e année moyenne, le corpus de l'expérimentation, méthodologie, la réalisation du jeu ainsi le déroulement de la séance. On terminera le chapitre par l'interprétation des résultats attendus avec une grille d'évaluation et enfin, nous clôturons notre travail par une commentaires de résultats obtenus.

Pour les dernières étapes est la conclusion générale dans laquelle nous essayerons d'émettre des résultats confirmant ou infirmant de nos hypothèses.

CHAPITRE I

La compréhension orale dans
une classe de FLE

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

Introduction partielle

Dans ce chapitre intitulé la compréhension de l'orale en classe de FLE, nous allons essayer de présenter deux axes primordiaux de notre travail de recherche.

D'une part, nous tenterons de donner des définitions à l'oral selon différents auteurs, sa place dans les méthodologies d'enseignement, en mettant l'accent sur le statut de l'oral en classe de FLE

D'autre part, nous allons parler de la compréhension orale, la démarche didactique de la compréhension orale en classe de FLE et les types d'exercices de la compréhension orale en classe de FLE.

1. La notion orale

1.1. Définition de l'oral

Dans le cadre de la didactique des langues, le terme « oral » a plusieurs interprétations exposées par les spécialistes et les didacticiens :

Selon le petit Robert de la langue française l'étymologie du mot l'oral est : « *L'oral est un mot vient du latin [os,oris], « bouche » qui se transmet par la parole . Elle désigne la forme sonore de la langue. Elle est contrairement à l'écrit.* »¹

Selon le petit la rousse l'oral signifie : « *fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à l'écrit) témoignage oral, tradition orale, qui appartient à la langue parlée.* »²

Autrement dit c'est ce qui est transmis ou exprimé par la voix, ce qui a rapport à la bouche (voie orale).

Charadeau explique à son tour l'oral dans sa relation avec le domaine de la didactique :

*le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activité d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possible authentiques.*³

L'écrivain a voulu dire que l'oral est une pratique de deux actions : l'écoute et la production qui permet à deux personnes ou plus à communiquer

Selon Halté et Rispil :

L'oral a été depuis longtemps considéré comme un nom objet, ni didactique ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement. Cependant, l'oral est

¹ Robert Jean Pierre, Dictionnaire Pratique En Didactique De FLE, Ophrys, Paris, 2002, p, 32

² Le petit la rousse illustré, la rousse, paris, 1995, p 720

³ CHARADEAU, Dominique. Dictionnaire d'analyses de discours, Seuil, Paris2003. p. 66

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

*aujourd'hui domaine clairement identifié ou l'on amène avec soi ses préoccupations et que l'on a du mal à comprendre.*¹

Pour J.M Colleta donne une autre définition à l'oral :

*L'oral est assez complexe dans la mesure où l'oral est un terme qui sous-entend à la fois le langage, la langue, la parole, la pensée, l'interaction, la conversation, le discours. En fait, il permet l'échange avec l'autre.*²

Et pour S. Plane, il est difficile de définir l'oral car il est un terme polysémique qui renvoie à quatre sphères principales : *l'institution, la demande sociale, les enseignants et la recherche.*

L'oral s'oppose à l'écrit, il se réfère à tout ce qui est exprimé verbalement et qui a une relation avec l'appareil phonatoire.

Pour Michèle Verdelhan-Bourgade : « *Le langage oral est le socle sur lequel vont se construire les autres connaissances : la culture scolaire, l'écrit, les champs disciplinaires* »³
De ce fait, l'oral est un moyen de communication, cette tâche est la base et le support de tous les échanges qui se déroulent dans une société ou dans la classe, entre tous les individus présents, apprenants et professeur.

1.2. L'oral dans les méthodologies d'enseignement

La méthodologie du FLE a pour objet l'enseignement-apprentissage du français à des non natifs de cette langue. Mais le Français Langue Etrangère (FLE) n'échappe évidemment pas lui-même aux difficultés qui se posent aux méthodes d'enseignement de l'oral. Les apprenants ont besoin d'apprendre à bien communiquer, donc à expérimenter différentes situations de communication dans la langue. Expériences qui peuvent leur servir aussi bien à communiquer au niveau de leur environnement immédiat qu'à un niveau plus large. Ils ont besoin, dans tous les cas, d'établir des relations avec l'Autre. Par rapport à l'écrit, l'oral a longtemps été réduit dans l'enseignement des langues étrangères, notamment du FLE.

1.2.1. L'oral dans la méthode traditionnel

Elle se réfère toujours à la grammaire pour enseigner une langue étrangère ; le travail sur l'oral se base sur : la prononciation par l'exposition des règles grammaticales et la dictée ; quant à la pratique ou pour résoudre le problème la compréhension orale chez les apprenants dans cette activité, l'enseignant fait recours à la langue maternelle pour traduire oralement certains passages difficiles.

¹ Jean François Haltérophilie Et Mareille Rispaïl, L'oral Dans La Classe (Compétence, Enseignement, Activité), Paris, 2005, P, 12.

² COLETTA J-M. (2002) :« L'oral C'est Quoi ? », Cahiers Pédagogiques, N°400

³ Michel, Verdelhan Bourgade, Le Français De Scolarisation Pour Une Didactique Réaliste, Presses Universitaire De France, 2002. P.12

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

Selon Rosier : « *l'histoire de la didactique montre le mépris de la méthode grammaire/traduction envers l'oral, toujours rangé du côté du spontané, du ludique, de l'expression débridée, source de chahut* »¹. L'oral serait donc vu comme une source de chahut, c'est-à-dire une source de désordre par rapport à l'écrit qui est considéré comme normatif, où s'inscrit un ordre.

1.2.2. L'oral dans la méthodologie naturelle

Elle a coexisté avec la méthode traditionnelle bien qu'elle suppose une conception de l'apprentissage radicalement opposée aux idées précédentes.

La théorie de F. Gouin naît de l'observation de ses propres problèmes pour apprendre l'allemand par une méthode traditionnelle, et de l'observation du processus d'apprentissage de la langue maternelle par son petit-neveu. Il a en effet été le premier à s'interroger sur ce qu'est la langue et sur le processus d'apprentissage d'une langue pour en tirer des conclusions pédagogiques. La nécessité d'apprendre des langues viendrait du besoin de l'homme de communiquer avec les autres et de franchir ainsi les barrières culturelles. La langue étant essentiellement orale, l'oreille serait l'organe réceptif du langage, c'est pourquoi l'enfant devrait être placé en situation d'écoute prolongée en langue étrangère.

D'après Henri Besse, cette méthodologie vise à reproduire, aussi naturellement que possible, certaines des conditions par lesquelles on acquiert, enfant ou adulte, une langue au contact de ceux qui la parlent : pas de traduction, pas d'explications grammaticales, un « authentique bain linguistique » et pas de progression.

Malgré l'importance que cette méthode accorde à l'oral, sa mise en pratique exige des conditions qui sont irréalisables dans un milieu institutionnel éloigné de la langue cible.

Besse souligne que :

*La méthode naturelle n'est une méthode que quand elle s'inscrit dans une relation d'enseignement, c'est-à-dire entre un « professionnel », généralement natif de L2, et un ou plusieurs étudiants ayant le désir ou l'obligation d'apprendre cette langue.*²

1.2.3. L'oral dans la méthodologie directe :

L'objectif principal de la méthode directe est l'enseignement et la maîtrise de la langue comme instrument de communication, dans cette situation la pratique de l'oral prend une place importante pour installer certaines compétences chez les apprenants.

¹ Rosier (2002, 87)

² BESSE H. (1985) : Méthodes et pratiques des manuels de langue, p. 24 11

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

Les activités de l'oral selon cette méthode négligent le recours à la langue maternelle pour faciliter la compréhension du vocabulaire de la langue étrangère ; les enseignants utilisent les supports non verbaux tels que les images et les mimiques ; ils donnent une importance particulière à la prononciation et la forme écrite ; elles sont considérées comme une langue orale.

1.2.4. La méthode active

Elle prend son essor dans les années 1920 et se différencie de la méthodologie directe par :

- Elle donne place aux textes pendant l'apprentissage.
- Elle n'exclue pas le recours à la langue maternelle pour apporter l'aide nécessaire aux élèves.
- Elle exploite les possibilités audio-visuelles.
- Elle donne une large place à l'initiative des élèves.

1.2.5. La méthode audio orale

La méthode audio orale est le reflet d'une double réalité :

Historiquement, durant la seconde guerre mondiale, pour former rapidement un grand nombre de militaires à comprendre et à parler les langues des différents champs de bataille de cette guerre.

Scientifiquement, elle due au développement du structuralisme américain (L. Bloomfield, Z. S. Harris, K. L. Pike) pour le choix des contenus à enseigner, et à la psychologie behavioriste (B. F. Skinner et J. B. Watson) qui met l'accent sur les processus d'acquisition avec le montage d'habitudes verbales.

L'accent est mis sur l'oral, la langue orale est la prononciation deviennent des objectifs majeurs. Nombreux sont les exercices de répétition et de discrimination auditive et la prononciation bénéficie des atouts, des enregistrements de différentes voix de natifs, et l'acquisition des structures syntaxiques se fait sous forme d'automatisme.

1.2.6. La méthode audio – visuelle et structure – globale (SGAV)

Ces deux méthodes se sont développées approximativement à la même époque, et elles donnent la priorité à la langue parlée.

La MAV a privilégié le même canal que la MAO de vive voix c'est-à-dire ne présente à l'élève aucune représentation écrite.

Vive voix : Méthode de français Didier / Hatier [1]

Année (s) de parution : 1^e édition : 1972 2^e éditions : 1975 – 76

Type de méthode : Méthode audio-visuelle (élaborée à partir du Français fondamental).

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

Matériel : - Livre de l'élève et livre du maître.

- Deux livrets d'exercices.)

Cependant, elle faisait de lui un moyen d'enseignement plus qu'un objectif.

La méthodologie SGAV repose sur le triangle : situation de communication / dialogue / image, la langue est avant tout un moyen d'expression et de communication orale et plus que la langue, elle vise à enseigner la parole

Selon J.P Cuq :

Si toute structure s'exerce par des moyens verbaux, elle se réalise également par des moyens non verbaux tout aussi importants : rythme, intonation, gestuelle, cadre spatio-temporel, contexte social et psychologique, etc. ; l'adjectif « global » rend compte de l'ensemble de ces facteurs qui interviennent dans la communication orale.¹

La méthodologie SGAV est plus proche de la méthodologie directe européenne que la méthode audio orale américaine et présenterait également des affinités avec la méthode situationnelle anglaise.

En ce qui concerne l'orale, le support audio-visuel remplace le support écrit car il facilite la compréhension orale en classe de FLE. L'accent est placé dès le début sur la correction phonétique en évitant les interférences de la graphie.

1.2.7. L'approche communicative

Notons ici que ce document, support d'enseignement/apprentissage, n'est plus produit par les enseignants. Il a perdu son caractère ouvrier et didactique. Par conséquent, l'oral et l'écrit ont une importance égale. Ainsi, la grammaire n'est plus enseignée implicitement mais explicitement. Chez les étudiants, cette approche l'a encouragé à réfléchir sur l'utilisation de l'induction pour formuler les règles de fonctionnement du langage. La position du maître est moins importante que l'activité de l'apprenant, qui devient le facilitateur de l'acquisition des connaissances et de l'installation des compétences.

Cette approche est la pierre angulaire de l'enseignement/apprentissage des langues,

Au niveau éducatif : l'utilisation de la langue maternelle est autorisée, car elle est considérée comme facilitant la compréhension. L'erreur est considérée comme un moyen d'apprentissage car elle constitue l'un des piliers de ce dernier, ce qui conduit à la reformulation. Les cours magistraux en classe sont libres et spontanés, mais toujours encadrés par le professeur pour éviter les dérapages. Il y a plusieurs interactions dans la classe : élève à élève, enseignant à apprenant.

¹ CUQ J-P., GRUCA I.: *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2005. p 261

1.2.8. L'approche actionnelle

C'est une nouvelle approche d'enseignement/apprentissage des langues étrangères, elle est apparue alors que les approches audiovisuelles, audiovisuelles et communicatives diminuaient le paysage de l'enseignement des langues. Cette vue met l'accent sur les tâches à effectuer tout au long du projet. Le maître d'œuvre de cette nouvelle approche est « *actionnel* », une problématique qui concentre tous les efforts sur les interactions qui s'opèrent entre les différents acteurs d'un programme éducatif. L'objectif est de développer des compétences qui couvrent les mêmes domaines de compréhension et d'expression orales et écrites.

Les utilisateurs et les apprenants de la langue dans cette approche sont considérés comme des acteurs sociaux qui effectuent ou effectueront non seulement des tâches langagières mais aussi d'autres tâches. Les conditions de réalisation de cette vue sont fournies ou générées par la nature.

1.3. La place de l'Oral en classe du FLE

L'oral est une base pour apprendre une langue, ses activités jouent un rôle très important pour le développement des compétences communicationnelles, à partir desquelles l'élève peut s'exprimer (bien écouter, comprendre et puis s'exprimer correctement à l'oral), il a l'habilité d'argumenter de raconter ... etc.

L'enseignement de l'oral en classe du FLE se base sur deux activités principales : la compréhension de l'oral et l'expression de l'oral ; l'apprenant ne peut pas produire un discours oral sans qu'il comprenne.

2. La compréhension orale :

2.1. Cadre conceptuelle

La compréhension orale est une *"compétence qui vise à créer progressivement chez l'apprenant une stratégie d'écoute et de compréhension de l'énoncé oral, pour l'objectif de former des apprenants autonomes au moment de la prise de parole, et même de réinvestir ce qu'ils ont appris en classe à l'extérieur (vie quotidienne). Ses objectifs sont d'ordre lexicaux, socioculturels, communicatifs, phonétiques, discursifs, morphosyntaxiques..."*¹

¹ Document générale » la compétence orale en FLS, Simon Colin, Québec Français, 165, p.58

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

Autrement dit, la compréhension orale est une compétence qui a pour objectif de créer une autonomie chez les apprenants au temps de la prise de parole et de réutiliser les acquis dans la vie quotidienne.

En effet, à travers la séance de compréhension orale, les apprenants peuvent reconnaître des structures grammaticales, des sons, un lexique en situation d'énonciation, et des structures de communication qui amènent l'élève à une compréhension globale puis détaillée de l'activité proposée. On peut constater que les objectifs de la compréhension orale sont :

Pouvoir identifier des structures grammaticales ; des sons, un lexique en situation d'énonciation et des structures en communication qui aident l'élève à une compréhension globale.

Jean-Michel DUCROT : présente la compréhension orale comme suit :

*Compétence qui vise à acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies et la compréhension d'énoncés à l'oral (...) Il ne s'agit pas d'essayer de tout faire comprendre aux apprenants qui ont tendance à demander une définition pour chaque mot. L'objectif exactement inverse. Il est question de former nos auditeurs à devenir plus surs d'eux. Plus autonomes*¹

D'après cette citation, nous disons que l'enseignement de la compréhension de l'oral ne vise pas l'apprentissage de la phonétique ou la sémantique des mots seulement, mais aussi de former des apprenants auditeurs qui peuvent comprendre le message de manière autonome et efficace, en favorisant l'interaction des savoirs et des savoirs-faire requis pour développer telle ou telle compétence, comme l'affirme Louis Porcher, « *La compétence de 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 linguistique* »²

Le dictionnaire de la didactique du FLE explique que « *Dans la théorie de la communication, la compréhension orale est la capacité de comprendre un message oral : échange en face à face, émission radio, chanson, etc.* »³ Cette définition montre que la compréhension orale est basée beaucoup plus par l'accès au sens des énoncés à travers l'écoute, en revenant à C.Parpette (C. Parpette (2008 :222)qui affirme que Le terme de

¹ DUCROT, Jean-Michel « cité par » BOUGROUZ, wahida : la bande Dessinée et l'apprentissage de l'oral

² Porcher L, Le français langue étrangère, Hachette Education, CNDP/ Ressources formation, 1995, p.45

³ Robert, 2008 ,42

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

« Compréhension orale recouvre essentiellement, dans les pratiques d'enseignement, l'accès au sens des énoncés »

D'après toutes ces définitions et dans un sens global, nous disons que la compréhension orale c'est la capacité et le pouvoir de comprendre à partir de l'écoute d'un énoncé ou d'un document sonore. Autrement dit, les élèves maîtrisent la compréhension orale quand ils comprennent ce qui leur a été lu ou dit.

2.2. La démarche didactique de la compréhension orale en classe de FLE

La compréhension orale pour nos apprenants en classe de FLE présente l'étape la plus essentielle pour : Former nos auditeurs à devenir plus sûrs d'eux, plus autonomes progressivement. Nos apprenants vont réinvestir ce qu'ils ont appris en classe et à l'extérieur, pour faire des hypothèses sur ce qu'ils ont écouté et compris, comme dans sa langue maternelle. Ils ont dans leur propre système linguistique des stratégies qu'ils vont tester en français. L'élève va se rendre compte que ses stratégies ne fonctionnent pas tout à fait et les activités de compréhension orale vont l'aider à développer de nouvelles stratégies qui vont lui être utiles dans son apprentissage de la langue. Nos apprenants seraient progressivement capables de repérer des informations, de les hiérarchiser, de prendre des notes, en ayant entendu des voix différentes de celle de l'enseignant, ce qui aidera l'élève à mieux comprendre les français natifs. En effet, on peut leur faire écouter des documents sonores, avec des rythmes, des intonations, des façons de parler et des accents différents.

* la pré-écoute :

Il s'agit d'une préparation pour la compréhension d'un message, par la pratique à travers les activités qui aident l'élève à comprendre le document qu'il va l'écouter après ; cette étape se passe nécessairement avant l'écoute pour préparer l'élève à une nouvelle situation ou un nouveau contexte et introduire un nouveau vocabulaire

*l'écoute :

Il est nécessaire de donner aux élèves des indices pour comprendre un document sonore avant qu'ils ne l'écotent ; après vient l'étape de l'écoute qui passe évidemment par deux autres étapes importantes qui sont les suivantes :

La première écoute

Dans cette étape il est nécessaire de demander aux élèves d'écouter attentivement la lecture ou le document sonore afin de dégager l'idée générale de thème.

Chapitre I : la compréhension orale dans une classe de FLE

L'écoute détaillée

Il s'agit ici d'une écoute plus profonde, une compréhension des détails dans le document et une vérification des informations retenues ; les élèves répondent à un certain nombre de questions après une première écoute, et ils écoutent encore plusieurs fois pour répondre à d'autres questions ; on peut poser plusieurs types de questions.

*la post-écoute :

Dans cette étape l'élève réinvestit tout ce qu'il a retenu lors de l'écoute ; c'est à partir on peut proposer différentes activités aux élèves.

2.3. Les types d'exercices en compréhension orale en classe de FLE

L'enseignant pendant la séance de compréhension avec ses élèves, et pour entrainer ses derniers aux différentes stratégies d'écoute, il fait recours aux exercices et aux tests propres à cette activité, il essaye de varier les supports pédagogiques qui vont faciliter la tâche, et les objectifs pour chaque activité choisie.

Chaque activité proposée aux apprenants a pour objectif de vérifier la compréhension. Cette dernière désigne la capacité et la possibilité d'accès au sens. La pratique de ces différents types d'exercices a un grand rôle pour l'accès au sens.

L'enseignant peut proposer à ses apprenants des exercices et des activités variés comme :

Des questionnaires à choix multiple (QCM), des exercices de Quizz, des Questionnaires à réponses ouvertes et courtes (QROC), des exercices de jeux de rôles.

Après la pratique de ces activités de type varié, l'enseignant évaluera la compréhension de ses apprenants à partir de leurs réponses, une bonne réponse signe d'une bonne compréhension et une fausse réponse signe d'une mauvaise compréhension de l'exercice donné.

Conclusion partielle

Dans ce chapitre nous avons donné la définition de quelques notions qui représentent l'essentiel de notre préoccupation : l'oral, les méthodologies d'enseignement de l'oral, la compréhension orale selon plusieurs auteurs, didacticiens, linguistes et des dictionnaires. Après nous avons mis quelques points sur l'enseignement de l'oral au moyen.

Chapitre II

Les jeux de rôles en classe de FLE

Chapitre II : les jeux de rôles en classe de FLE

Introduction partielle

Notre deuxième chapitre, est consacré aux jeux de rôles en classe de FLE en tant que support pédagogique prépondérant dans l'enseignement/apprentissage du FLE au cycle moyen. Nous allons donc essayer de présenter deux axes principaux à notre travail de recherche. D'une part, nous tenterons de donner des définitions au « jeu » selon des différents auteurs, puis nous allons définir la notion du jeu ludique en montrant ses types. D'autre part, nous allons mettre l'accent sur le jeu de rôle, d'abord nous allons parler de l'activité de l'orale dans l'approche communicative puis la simulation globale et les jeux de rôles, ses paramètres pédagogiques et la mise en place de jeux de rôles. Et enfin, nous allons aborder la progression de concept motivation en pédagogie et ses types.

1. Le jeu dans la classe du FLE

1.1. Qu'est-ce qu'un jeu ?

La définition du jeu d'après le trésor de la langue française est comme : « *Une activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives* ». ¹

Et selon Brougère : Le jeu a cinq caractéristiques. En premier lieu on n'a le second degré puisque c'est une activité qui est basé sur le « *faire semblant* », sur des faits qui ne sont pas pris au sérieux. En second lieu, vient la décision, c'est elle qui fait avancer l'activité ludique parce qu'elle est le centre de tout jeu. En troisième lieu, on a la règle car le jeu est commandé par des règles à ne surtout pas négliger et ils contribuent à l'organisation du jeu. Pour conclure, on a l'incertitude parce qu'on ne peut pas prédire la fin du jeu car il est imprévisible.

Selon J-P CUQ « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève* ». ²

J. Huizinga explique dans son ouvrage « *Homo ludens* » ³ J. Huizinga affirme que :

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, Pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'être autrement que la vie courante ⁴

¹ <https://www.le-tresor-de-la-langue.fr/definition/jeu>.

² CUQ, J-P, op.cit. P.457

³ J. Huizinga

⁴ Ibid, P

En déduit d'après ces différentes définitions qu'elles coïncident sur un point et qui est que le jeu est une activité gratuite et libre et qui a des règles à l'extérieur, où son but essentiel est de donner du plaisir

1.2. Définition du jeu ludique

Le jeu ludique est très important dans la vie humaine, car il aide dans le développement d'une personne, et il permet selon Grandmont « *d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur* »¹

Et dit dans son ouvrage « *pédagogie du jeu* », « *vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu* ». ²

Elle met l'accent sur certaines notions telles que plaisir, de gratuité et de créativité d'où l'explication qu'elle propose : « *le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, aux merveilles et favorise la créativité* »³

Mais encore, elle ajoute que « *dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace* »⁴

1.2.1. Les types de jeux

Il existe une variété d'activités ludiques qui peuvent être utilisées en classe de langue et qui peuvent satisfaire divers objectifs. Il y'a une diversité de jeu qui feront d'énorme satisfactions dans une classe de langue, et d'après Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2003), dans leur ouvrage. Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, ont déduits qu'il y'a quatre catégories de jeu : les jeux linguistiques, les jeux de créativités, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre » Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2003) Cours de didactique du français langue étrangère et seconde

1.3.1. Les jeux Linguistiques

Les jeux linguistiques se composent de jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexiques, phonétiques et orthographiques. Ils aident et améliorent la connaissance des apprenants et leurs permettent d'apprendre la langue, et en immergeant l'élève dans un bain francophone, on veut lui faire « ressentir » la langue dont la prononciation, l'intonation l'accentuation représentent ce que le français a de plus déroulant pour l'oreille d'un arabophone, à travers une exposition directe et fréquente par le jeu à la phonologie du français. On permet à l'élève de s'approprier la langue pour réagir en français voire pour penser en français.

¹ Grandmont, Nicole de grandemont, pédagogie du jeu, 1995, p108.

² Ibid

³ Ibid

⁴ Ibid

Chapitre II : les jeux de rôles en classe de FLE

1.3.2. Les jeux de créativité

Ce sont des jeux qui encouragent et poussent l'apprenant à penser d'une manière différente des autres apprenants et qui vont lui permettre de faire naître en lui un esprit créatif et améliorer son imagination et on peut trouver dans ce jeu le lipogramme, les devinettes, l'anagramme et les charades.

1.3.3. Les jeux culturels

Les jeux culturels valorisent le patrimoine et enrichissent les connaissances culturelles des apprenants, et ces jeux peuvent aussi viser l'interculturelle en proposant des jeux comme : « *Questions pour un champion* », « *des chiffres et des lettres* », ou « *Trivial Pursuit* ».

1.3.4. Les jeux dérivés du théâtre

Ces jeux rendent les apprenants en acteurs dans une classe et leurs buts sont de faire travailler et améliorer l'expression orale et la créativité tout en s'amusant, et le théâtre apporte à l'enseignement en classe de langue un univers construit à la fois sur le respect des règles, l'écoute et l'attention aux autres, ainsi que sur une dimension créative conduisant à l'expression libérée, et les jeux de rôles font parties de ce type de jeux

1.4. Les activités de l'oral dans l'approche communicative

1.4.1. La simulation globale

Rien ne vaut la définition qu'a fait Francis Debyser et qui est son concepteur, du BELC (Bureau d'Etudes des Langues et des Cultures), qui initia le principe en 1986 avec l'Immeuble :

*Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants (...) de créer un univers de référence, un immeuble, un village, une île, un cirque, de l'animer de personnages en interaction et d'y simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu thème de référence et un univers de discours, est susceptible de requérir*¹

Au début, la simulation globale est utilisée pour l'enseignement du FLE (Français Langue Étrangère). Une identité fautive est prise par les apprenants et « jouent » le rôle qui est le leur lors de situations langagières.

Et la simulation globale sert à aider des apprenants qui n'arrivaient pas à passer à l'écrit, et de loin à l'écrit qui dépend de l'invention parce qu'ils n'avaient pas de références auxquelles s'accrocher, alors le fait de prendre une fautive ou une tierce personnalité les pousse à faire certaines choses qu'ils n'auraient pas faites en temps normal, leur imagination est multipliée, et c'est dans cet instant là que ça devient très intéressant

¹ Francis Debyser, *L'immeuble*, (préface) 1986.

1.4.2. Les jeux de rôles

1.4.2.1. Définition

D'après Debyser :

« Un jeu de rôles, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique. Cet événement de communication peut être préparé par les apprenants, mais doit laisser une marge à l'improvisation, sans lequel le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettrait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu. À l'instar de la dramatisation, le jeu de rôle invite ainsi les apprenants à endosser le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire, dans des situations fictives préétablies »¹

Et Alex Mucchielli les définit ainsi « *la mise en scène d'une situation problématique impliquant des personnages ayant un rôle donné, sous le contrôle d'un animateur* »²

D'après les précédentes définitions on constate que les jeux de rôles sont d'abord une technique d'improvisation et ils ont un rôle important pour que l'apprenant bâtit en lui-même la compétence de communication et tout ce qui va avec, afin de pouvoir s'exprimer à l'oral en se servant d'une langue étrangère.

1.4.2.2. Les trois aspects centraux des jeux de rôles

Premièrement, le jeu de rôle est un « *exercice structuré en dynamique des groupes* »³ « *Des exercices structurés en dynamique des groupes : Pourquoi ?* »⁴, et qui veut dire que le jeu de rôle est structuré à partir d'un groupe de joueurs, et les jeux de rôles se reposent sur la mise en scène d'une situation problématique, et qui incite les joueurs à résoudre ses problèmes en s'aidant et en étant en alliance.

Deuxièmement, dans le jeu de rôle tous les participants ont un rôle à jouer et qui diffère d'un participant à un autre et qui est d'interpréter un personnage et contribue à la création d'une fiction, et il faut que les comportements et les choix des joueurs doivent être adéquats avec leur rôle, et ils poursuivent les objectifs individuels concernant le jeu pendant tout le déroulement du jeu.

Troisièmement, le « *maître du jeu* » c'est un animateur qui anime le jeu et le contrôle, il représente aucun rôle aux autres car il n'est pas un participant du jeu, et le maître du jeu son objectif c'est d'assurer le bon déroulement du jeu en facilitant les échanges entre les joueurs et que chaque joueur ne sorte pas du cadre de son rôle.

¹ F. Debyser 1996/97 :2

² MUCCHIELLI, A., Les jeux de rôle, Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », n°2098, Paris, 1983).

³ DE VISSCHER, P.

⁴ In Les Cahiers de Psychologie sociale, n°2, 1979, pp. 1-4

1.5. Les jeux de rôles dans une classe du FLE

Dans une classe, l'enseignant préfère utiliser les jeux de rôles parce qu'ils transforment la classe en un lieu plus vivant et plus animé et permettent aux apprenants d'être au cœur de leur apprentissage et de construire leur savoir. Les jeux de rôles sont à la fois ludiques, actifs et constructifs.

La classe de FLE est le meilleur endroit pour exercer les jeux de rôles. Debyser (1996 – 1997), dans son article les jeux de rôles, il indique que le jeu de rôle doit céder une place à l'improvisation.

Par ailleurs, Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, Montre que « *le jeu de rôle propose à des personnes de jouer des situations imaginaires. Le but est qu'elles découvrent comment elles se comporteraient spontanément si cela leur arrivait [...]* ». ¹ Pour cette raison, les apprenants sont incités à s'exprimer dans des situations qui ne se produiront peut-être pas en se focalisant et en travaillant leurs créativité et leur imagination. Les jeux de rôles sont spontanés, ils poussent les apprenants à se servir d'une langue d'une façon authentique spontanée et naturelle, ils leur donnent l'opportunité de se servir des compétences communicatives d'une manière créative et collaborative.

1.6. Les paramètres pédagogiques des jeux de rôles

Le jeu de rôle est une stratégie pédagogique qui permet de former des apprenants, et leur permet aussi de casser la routine de la classe, et de vivre des situations de communication d'une autre façon que celle qu'ils connaissent habituellement c'est-à-dire que le jeu est un remède contre l'ennui ou contre la fatigue.

« Le jeu de rôle est aussi utilisé pour promouvoir une compréhension qui va au-delà de la simple énumération des caractéristiques théoriques d'une population. Il permet de comprendre la vie du point de vue d'autrui et les défis auxquels des personnes sont confrontées quotidiennement » ²

Et le jeu de rôle est considéré par les enseignants comme un moyen déclencheur de situations de communications qui peuvent être analysées et observées, sur lesquelles vont s'appuyer pour fixer les concepts du programme et en les complétant avec d'autres moyens.

1.7. La mise en place des jeux de rôles

Pour l'efficacité du jeu de rôle alors l'enseignant est obligé de prendre en considération les sujets proposés et il faut qu'ils soient intéressants et adéquats au niveau de l'apprenant afin d'avoir une bonne compréhension des règles, et pour cela il faut mettre en œuvre trois étapes.

¹ Cité par Geeroms.28 Geeroms, 2011 :08)

² <https://pedagogie.quebec.ca/le-tableau/le-jeu-de-role-en-pedagogie-universitaire-un-exemple-dutilisation>

-La première étape est la préparation :

Cette étape consiste à mettre l'apprenant en confiance et que l'enseignant le prépare afin qu'il réalise avec succès la situation de communication alors cette étape est cruciale dans le jeu de rôle, et il faut que l'enseignant avance les sujets et explique la consigne, et faire savoir les règles aux apprenants et les objectifs à atteindre, et faire savoir aussi la visée du jeu, ensuite il faut donner les rôles à chacun et organiser les groupes de participants.

-La deuxième étape est l'animation du jeu :

L'enseignant met une étincelle pour faire commencer le jeu et met les apprenants en pleine ambiance, et lance la communication tout en leur expliquant les consignes du jeu, l'enseignant peut interrompre le jeu en cas de défaillance langagière ou en ce qui concerne les consignes données. En ce qui concerne le jeu il n'est pas obligatoire que l'échange soit long pour présenter un intérêt en vue d'une analyse ultérieure, parfois quelques interactions suffisent. En effet, le risque de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout, si la simulation est très longue.

Le jeu doit être simplifié et clarifié par l'enseignant pour qu'il soit adapté au niveau des apprenants pour que les règles soient comprises rapidement.

-La troisième étape est la phase d'analyse :

Cette étape vise à bien évaluer et examiner les phénomènes observés lors de l'étape de l'animation du jeu alors c'est une étape très importante et indispensable après le jeu, il est donc nécessaire que l'enseignant trouve une solution globale et optimale et tiendra compte des difficultés rencontrées (grammaire, conjugaison, prononciation...) chez les apprenants lors de leurs expressions pour qu'il puisse y remédier par la suite.¹

2. La motivation

2.1. La notion de motivation :

Larousse la définit ainsi « ensemble des motifs qui expliquent un acte [...] Ce qui incite à agir de telle ou telle façon » Larousse (2005 :913) d'après cette définition nous pouvons affirmer que la motivation est considérée comme l'ensemble des facteurs qui entraînent une action.

Jean-Pierre Cuq définit la motivation comme « un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but »² De son côté, nous pouvons déduire que la motivation est conçue comme le moteur qui incite les individus à effectuer une tâche.

La motivation présente la dynamique qui sert à pousser les élèves à démarrer certaines activités, elle est le moyen le plus efficace pour affronter les difficultés d'apprentissage pour l'apprenant et leur donner le plaisir à apprendre.

¹ B. Bragard et C. Jamme (2011)

² j.p Cuq (2003 :170).

2.2. Les types de motivation

J. P. Cuq distingue deux types de motivation : La motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque.

2.2.1. La motivation intrinsèque

Cette forme de motivation se réfère au fait qu'un apprenant effectue une tâche volontairement. Elle émane de l'intériorité de l'individu donc il est intrinsèquement motivé à réaliser une activité. Il travaille pour acquérir de nouvelles connaissances et pour avoir le plaisir d'apprendre il est donc un élève motivé.

2.2.2. La motivation extrinsèque

Elle émane des facteurs extérieurs à l'individu, par exemple quand l'enseignant vise certaines activités pour mobiliser leurs élèves et pour résoudre le problème de la démotivation en classe.

Conclusion partielle

Dans ce chapitre nous avons retenu quelques notions en rapport avec la conception du jeu de rôle en classe de FLE au cycle moyen, et en nous référant aux différents dictionnaires et ouvrages tels que Jean Pierre Cuq et Larousse.

Nous avons distingué le jeu, le jeu ludique, le jeu de rôle sa mise en place, en illustrant notre travail par des exemples pour le renforcer et son effet positif pour l'amélioration de la compréhension orale chez les élèves. Enfin, nous avons clôturé ce chapitre par la définition de motivation et ses types.

Partie pratique

CHAPITRE I

Matériels et méthodes ou recueil de données

CHAPITRE III: Matériels et méthodes ou recueil de données

Introduction partielle

Dans les deux chapitres précédents, nous avons essayé de présenter le cadre théorique de notre travail de recherche. On a commencé par définir les concepts primordiaux de l'oral, et on a défini le concept du jeu, ses types, et la mise en place de jeux de rôles.

Dans la partie pratique de ce travail, nous avons appuyé notre réflexion sur le jeu rôle destinés aux apprenants de la 2^e année moyenne. Nous avons assisté avec eux deux séances en vue d'affirmer ou infirmer nos hypothèses. Notre recherche s'est focalisée sur les points suivants : La pratique des jeux de rôles en classe de FLE, identifier les erreurs que les élèves font à l'oral, les réactions affectives et cognitives des apprenants face à ce genre d'activité, et enfin, l'impact de ce type d'activité sur la compréhension orale du FLE chez les apprenants du 2^e année moyenne.

1. Description de lieux de l'observation et l'expérimentation

Nous avons mené une observation et une expérience au niveau du CEM Ibrahim SAFSAF dans la Willaya de Bordj Bou Arreridj. Le choix de cet établissement comme lieu de notre recherche vient à suite d'une discussion avec l'enseignant de la matière sur l'intégration des jeux de rôles comme une méthode d'amélioration de la compréhension orale en classe de FLE.

2. Présentation du public

Dans notre expérimentation, nous avons opté pour une classe de 2^e AM, de niveau hétérogène. Dans notre étude, nous avons choisi une démarche comparative, et ce, en confrontant deux méthodes d'enseignement différentes lors de deux séances d'enseignement.

2.1. Présentation l'échantillon :

Comme dit précédemment, la classe de la 2^{ème} année moyenne est constituée d'élèves âgés de 13 à 15 ans ; la classe est composée de (31) élèves (18) filles et (13) garçons. Les élèves dans la classe sont disposés en trois rangés l'un derrière l'autre (classe traditionnelle).

2.1.1. La durée :

Nous notre pratique s'est déroulé du 15/04/2023 au 16/04/2023

CHAPITRE I: Matériels et méthodes ou recueil de données

Pour réaliser l'exercice nous avons préférés la pratiquer dans deux séances. La première pour l'observation dans une (01) heure, et la seconde séance pour l'expérimentation, elle a duré une (01 heure) et 45 min de temps, qui représente la réalisation de l'activité.

2.1.2. Le choix du jeu de rôle et le thème :

Le choix de ce type d'activité est à cause du manque de pratique de l'orale, les enseignants de français dans nos établissements utilisent toujours les méthodes traditionnelles pour enseigner l'oral et ne pratiquent plus l'activité du jeu de rôles dans leurs classes lors de la séance de l'oral.

Notre choix du jeu de rôle selon la fable de la fontaine (la cigale et la fourmi), qui était déjà expliquée et comprise par les élèves. Les élèves aiment toujours créer des situations de communication spontanées interpréter des rôles et, jouer des scènes, c'est pour cette raison que nous avons préféré appliquer ce genre de jeux pour les motiver.

Le thème de notre jeu est choisi selon l'intérêt des élèves d'un côté et d'autre côté, ce support a déjà été étudié pour donner aux élèves le plaisir d'apprendre les cours qui vont voir après.

2.1.3. L'observation

Durant la séance de l'observation qui va être purement objective. On va rester derrière sans la moindre intervention, dans le but de connaître les mécanismes d'enseignement de l'oral et pour avoir des données purement authentiques et fiables. Cette démarche d'observation nous a permis de mettre l'accent sur les modalités et les défaillances en comparant avec les séances réalisées lors de l'expérimentation que nous allons présenter dans la séance prochaine.

2.1.4. Le déroulement de la séance :

Pour faire participer toute la classe, l'enseignant fait l'activité en deux séances en divisant le nombre d'élèves deux groupes

2.1.5. La consigne

Préparer la reformulation de la fable « la cigale et la fourmi » qu'ils ont déjà abordé lors de la séance de la compréhension orale durant quelques minutes entre 5 à 10 min au maximum.

CHAPITRE I: Matériels et méthodes ou recueil de données

2.1.6. La fable : « la cigale et la fourmi »

La cigale et la fourmi, fable 1, livre premier.

La cigale ayant chanté

Tout l'été,

Se trouva fort dépourvue Quand la bise fut venue.

Pas un seul petit morceau De mouche ou de vermisseau.

Elle alla crier famine

Chez la Fourmi sa voisine,

La priant de lui prêter Quelque grain pour subsister Jusqu'à la saison nouvelle.

Je vous paierai, lui dit-elle, Avant l'août, foi d'animal, Intérêt et principal.

La Fourmi n'est pas prêteuse, C'est là son moindre défaut.

Que faisiez-vous au temps chaud ?

Dit-elle à cette emprunteuse.

Nuit et jour à tout venant, Je chantais, ne vous déplaîse. Vous chantiez ? j'en suis fort aise, Eh bien ! dansez maintenant.

Chaque apprenant lors de la prise de parole doit utiliser son propre vocabulaire au tableau devant le reste de ses camarades, il doit présenter un travail de reformulation personnel.

Après l'explication de la consigne, l'enseignant laisse les élèves pour organiser leurs idées pour s'exprimer oralement. La majorité refuse de prendre la parole juste 5 ou 6 élèves seulement accepte de participer. Cette situation oblige l'enseignant à travailler avec toute la classe par ordre dans la liste.

La majorité des apprenants trouvent des difficultés lors de la prise de parole, ils sont stressés, bloqués, et quand ils essayent de raconter, ils font référence à leur langue maternelle (l'arabe) ; ou bien ils vont trouver quelques phrases simples mais elle sont ainsi incomplètes et incohérentes. Aussi ils répètent les mêmes mots ou les mêmes phrases de leurs camarades

qui ont déjà passé leurs tours. Dans ce cas l'enseignant essaye toujours de débloquent les situations de blocage en leurs fournissant quelques mots ou en corrigeant leurs erreurs.

3. Commentaires :

3.1. Concernant les apprenants :

Sur l'ensemble de toute la classe, seuls 15 seront concernés par la tâche pédagogique, et sur ses quinze seulement 3 osent lever la main, pour le reste c'était à l'enseignante de les désigner pour les faire parler. C'est le problème du manque de participation flagrante, c'est à cause du manque de motivation et du choix de l'outil pédagogique qui n'incite et n'interpelle pas les apprenants.

Par le biais de ces exercices qui ne motivent pas on serait loin d'atteindre cet objectif primordial dans la maîtrise d'une langue.

Nous remarquons aussi qu'avec cette méthode de travail, les élèves ne se sont pas à l'aise ; ils ont peur de l'enseignant et de l'audience (leurs camarades et nous), c'est pour ça nous pouvons dire qu'il y'a une absence totale de la motivation dans cette activité qui ne peut pas créer une situation dans laquelle ils peuvent avoir le plaisir d'apprendre.

Les élèves n'ont pas appris comment gérer le stress à l'oral par des exercices simples mais qui permettent de développer un sentiment d'assurance en public de maîtrise du corps en évitant de balancer dans tous les sens.

Pour bien comprendre également il faut s'habituer à l'écoute d'énoncés oraux variés en classe afin de se familiariser avec cette langue étrangère, se familiariser à différents types d'énoncés rapides, lents, une compétence d'écoute et de compréhension de supports oraux elle-même à installer chez l'apprenant au même titre que la production orale. Nous avons remarqué aussi un autre problème, pendant les productions des apprenants, un énorme déficit langagier se manifeste chez eux qui est relatif à l'usage correct de la conjugaison.

CHAPITRE II

Résultats et discussion

CHAPITRE II Résultats et discussion

1.L'expérimentation

Pour notre expérimentation, nous avons opté sur une méthode analytique avec les élèves de 2^e AM où nous les avons mis dans les bonnes conditions de déroulement de séances mais avec une méthode d'enseignement différente. Une méthode moderne sous forme d'un exercice de jeu de rôle sur la compréhension orale de la vidéo.

1.1. Le corpus de l'expérimentation :

Dans notre pratique nous préférons de travailler avec un groupe qui représente la moitié des élèves de la classe ; nous choisissons un 15 élèves seulement. Pour effectuer notre travail de recherche et réaliser notre exercice (le jeu de rôles), nous avons divisé le groupe en (5) sous-groupes, chaque sous-groupe contient (3) élèves

Sur un document de type audiovisuel de 3min et 40s animé par le DATASHOW téléchargé et tiré d'une chaîne pédagogique sur YouTube avec des enregistrements des scènes des jeux de rôles présentés par les élèves.

1.2. Méthodologie

Pour réaliser notre activité nous avons choisi une scène du jeu, qui est une fable de « la Fontaine » « la cigale et la fourmi », et chaque sous-groupe joue le dialogue à sa manière.

Nous avons opté sur la méthode analytique pour le corpus dans notre travail afin de voir la qualité des différents scènes jouées en mettant principalement l'accent sur la fiabilité de la motivation.

Cette analyse nous permet de savoir les difficultés et les obstacles que rencontrent les apprenants dans la compréhension et l'expression orale, ainsi que leurs interactions dans ce type d'activités, et voir à quel point le jeu de rôle peut améliorer la motivation chez les apprenants, l'évaluation à travers une grille d'évaluation.

1.3. La réalisation du jeu :

Dans la séance de la mise en scène, les apprenants ont déjà maîtrisé et ont bien appris leurs rôles et tous ce qu'ils doivent faire, par exemple : le narrateur doit être posé, il parle lentement et il vise son regard au public (le reste des élèves), la cigale doit être stressé quand il vient pour demander l'aide de la fourmi.

CHAPITRE II: Résultats et discussion

1.4. La consigne :

A travers la fable de la cigale et la fourmi que vous avez déjà fait dans la séance précédente, la compréhension orale faite une situation réelle à travers un jeu de rôle

1.5. Le déroulement de la séance :

Après que les élèves aient bien appris la situation de communication le cadre spatio-temporel, et le comportement de chaque personnage.

En premier, nous commençons avec le premier groupe, ils commencent à jouer avec des petits gestes de trac, ils ont présenté la situation d'une manière très souple, ils ont trop rapides, ce problème nous oblige à réexpliquer la scène autre fois en détail.

Le deuxième groupe, ils ont bien interprété la scène, devient presque une situation proche du réel, ils parlent avec les gestes et les grimaces et une voix très claire, sauf qu'ils ont fait des erreurs dans la prononciation de voyelles telles que : le « i » et le « u », cette bonne interprétation donne le groupe une représentation spécifique par rapport aux autres groupes.

Nous remarquons aussi que, les autres groupes veulent de présenter la situation et intervenir à l'estrade.

Les autres groupes qui restent, grâce au mouvement qu'ils trouvent lors du jeu, ils ont eu plus un sentiment de la sécurité devant leurs camarades. Nous évaluons chaque groupe pendant la prise de parole à travers une grille d'évaluation.

2. La grille d'évaluation

2.1. Remarque :

(+) : signifie bien (++) : Signifie très bien

(-) : signifie : pas bien

Pour le trac :

(+) : signifie présent (-) : signifie absent

CHAPITRE II: Résultats et discussion

Acteurs	Motivation	Compétence communicationnelle	Trac	Comportement	Prononciation	Gestuelle
Maroua Islam Amel	+ - +	- + +	+ - +	+ + +	- - +	+ - +
Narimen Assil Imad	+ + +	+ + +	+ - +	+ - +	+ + - +	+ + - +
Rahma Maram Ahmad	- + +	+ - +	+ - -	+ + +	+ + - +	+ + + +

CHAPITRE II: Résultats et discussion

Younes	-	+	- - +	+	+	+
Alaa	+	+		+	-	-
Rami	+	-		+	+	+
	++	+		+		
Zahra	++	++	- - +	++	+	++
Mohamed	+	-		-	+	+
Nada	-	++		+		+
	+					
	+					

2.2. Commentaires

2.2.1. Concernant l'apprenant :

La participation :

Le jeu de rôle ajoute à la séance de l'oral une technique très élevée, grâce à cette activité les élèves veulent parler et répéter la scène plusieurs fois durant toute la séance malgré qu'ils aient encore quelques obstacles, et qu'ils font des erreurs.

Dans la pratique du jeu en classe, la motivation a pris sa place. Chaque élève essaye d'être proche du personnage qu'il est en train d'interpréter, et surtout par le jeu intérieur tel que : dans l'avant dernier groupe : l'élève Younes a très bien joué le rôle du narrateur ainsi que son camarade Alaa qui a pu parfaitement interpréter le rôle d'une cigale très tristes avec une très bonne façon de parler avec la gestualité, les mimiques et les grimaces.

CHAPITRE II: Résultats et discussion

Lors de la séance de la pratique d'histoire jouée devant les élèves, la clarté du cadre spatio-temporel, permet aux élèves d'imaginer la scène et l'interpréter en réalité, alors ils sont capables d'être plus proche du comportement du personnage par laquelle ils veulent apprendre.

A partir la création d'une scène réelle nous remarquons que la participation de la classe était excellente, tous les élèves ont le plaisir d'être des acteurs dans l'estrade, tandis que les difficultés qu'ils ont rencontrées, la classe était donc très motivée.

2.2.2. La compétence de communication :

La pratique de cette scène s'agit d'un dialogue joué entre deux personnages et un narrateur qui fait une description de l'histoire à travers ses répliques, cet échange aide les élèves à acquérir la compétence communicationnelle parce qu'ils sont déjà devant une situation de communication riche des éléments de communication. Ils ont capable de connaître les conditions de la communication autrement dit, le respect du temps les pauses et le tour de parole.

Dans la séance du jeu, nous remarquons que les premiers groupes ont un trac très clair selon leurs manières de présenter mais les autres groupes montent sur l'estrade et jouent leurs rôles facilement.

La prononciation et l'intonation :

La majorité des élèves durant toute la séance de la pratique du jeu de rôle, peuvent avoir une bonne prononciation avec une intonation correcte, nous remarquons que quelques élèves seulement font des erreurs lors de la prononciation.

2.2.3. Concernant le déroulement de l'activité :

Cette bonne maîtrise de la situation de communication est ainsi grâce à nos explications ce qui concerne l'histoire elle-même ou ce qui concerne le comportement de chaque personnage, les apprenants comprennent bien ce qu'ils sont en train de faire sur scène.

Tout le groupe ont participé à l'activité. Ce jeu nécessite un travail collectif, 3 trois apprenants dans chaque scène jouée, ainsi que l'équilibre remarquable entre le temps de l'activité et le nombre du groupe qui se compose de 15 apprenants dans 2 heures de temps. La durée de la pratique est largement suffisante.

3. Les suggestions pédagogiques d'enseignement :

- Former les enseignants à enseigner l'oral
- Préconiser les jeux ludiques et les jeux de rôles à thèmes enfantins pour créer un intérêt et un enthousiasme en classe.
- Transformer l'enseignant en animateur
- Variation des activités pour éviter la monotonie
- Eviter les méthodes traditionnelles à enseigner l'oral.
- Créer un climat de plaisir et non de contrainte.
- Donner l'élève le droit de participer sur scène.

Conclusion partielle

Suite au terme de notre expérimentation, nous avons pu constater que L'intégration d'exercice de jeu de rôle a une influence positive sur la compréhension de l'oral en classe de FLE.

En effet, nous avons aussi pris conscience que le jeu de rôles est un facteur de motivation indispensable, et qu'il permet d'aborder un grand nombre de notions et de faciliter le travail de mémorisation.

Conclusion Générale

CONCLUSION GENERALE

CONCLUSION GENERALE

Les recherches didactiques du français langue étrangère ont pour objectif d'améliorer l'enseignement- apprentissage des langues vivantes à travers des changements au niveau des théories et des méthodes.

L'enseignement de l'oral occupe une place primordiale au milieu scolaire malgré les difficultés que les élèves rencontrent lors de l'activité de la compréhension orale à cause de la démotivation des apprenants et les méthodes traditionnelles exploitées par les enseignants.

Pour améliorer les conditions de la classe qui permettent aux élèves de bien comprendre, et pour un apprentissage efficace, la pédagogie du projet a été intégrée. Dans le cadre de cette pédagogie plusieurs pratiques ludiques peuvent être introduites tels que le jeu de rôle.

Au terme de cette recherche, nous sommes intéressés à démontrer l'impact de jeu de rôle, comme un outil de motivation sur la compréhension au cycle moyen cas de 2^{ème} année moyenne. Ce choix a été fondé sur le fait que les apprenants ont toujours besoins d'une nouvelle méthodologie d'enseignement pour les motiver à apprendre en toute sécurité.

Après avoir développé les notions théoriques essentielles à savoir dans notre modeste travail : la notion de l'oral, la place de l'oral dans les méthodologies de FLE, la compréhension de l'oral, la place de la compréhension de l'oral en classe de FLE, avoir expliqué qu'est que le jeu, ses types, le concept d'exercice jeu de rôle, la motivation et les types de motivation. Et grâce à notre étude analytique que nous avons mené au cycle moyen chez les élèves de 2^e AM, et les observations remarquées lors de l'activité de la compréhension orale avec les apprenants, nous avons pu répondre à notre problématique de départ qui était : la mise en place du jeu de rôle en classe de FLE pourrait-elle favoriser la motivation à l'a compréhension orale ?

À travers les résultats obtenus par notre expérimentation nous avons pu déduire que l'exploitation des exercices de jeu de rôle dans une classe de FLE joue un rôle prépondérant dans l'amélioration de la compétence de la compréhension orale aussi dans le développement de la prise de parole.

Le jeu de rôle comme activité pédagogique constitue un stimulant efficient, il rend les élèves plus actifs et motivés dans leurs apprentissages. Ils renforcent la communication et encouragent l'interaction verbale en classe. Ce type de jeu éducatif est une démarche propice et indispensable pour garder l'attention et exécuter la mémorisation parfaite des savoirs par les apprenants.

CONCLUSION GENERALE

Les résultats obtenus par notre expérimentation peuvent dire que les exercices du jeu de rôle influent positivement sur la compréhension de l'oral chez les apprenants de 2e année moyenne.

Notre recherche a mené également à confirmer les hypothèses émises :

L'intégration de jeu de rôle en classe de FLE représente un auxiliaire indispensable dans l'acquisition d'une langue pour mieux répondre aux objectifs de séances de la compréhension orale de FLE.

Pour finir notre travail nous espérons que les programmes d'enseignement au cycle moyen va prendre en considération les activités ludiques notamment les jeux de rôle dans l'enseignement de la compréhension orale car ils sont un vecteur de motivation.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

Ouvrage:

- (CUQ, J-P, op.cit. P.457)
- JOHAN Huizinga, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, première parution en 1951 trad- du néerlandais par Cécile Seresia collection tél (n°130), Gallimard, parution:05-04-1988
- Nicole De Grandmont, pédagogie du en, jouer pour apprendre, édition 1997
- CUQ Jean Pierre, Cour de la didactique de français langue étrangère et seconde, PUG, Paris, 2003
- (Francis Debyser, L'immeuble, (préface) 1986).
- (F.Debyser1996/97:2).
- (MUCCHIELLI, A., Les jeux de rôle, Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », n°2098, Paris, 1983).
- (DE VISSCHER, P., « Des exercices structurés en dynamique des groupes : Pourquoi ? » In Les Cahiers de Psychologie sociale, n°2, 1979, pp. 1-4),
- Debyser (1996 – 1997)
- Geeroms, 2011
- B.Bragard et C. Jamme (2011)
- Grandmont, Nicole de grandemont, pédagogie du jeu, 1995, p108.

Sitographie :

- <https://www.le-tresor-de-la-langue.fr/definition/jeu>.
- <https://pedagogie.uquebec.ca/le-tableau/le-jeu-de-role-en-pedagogie-universitaire-un-exemple-dutilisation>
- https://www.iletaitunehistoire.com/genres/fables-poesies/lire/la-cigale-et-la-fourmi-bibliidpoe_003#histoire

Dictionnaire :

- CUQ Jean–Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, CLE International, 2003
- Dictionnaire Larousse 2012 : 759
- LAROUSSE (2005). *Dictionnaire de français compact*. Jacques Florent : Paris

Bibliographie

Mémoires consultés :

- Mémoire de master. Mme FERKOUS Bochra Le jeu de rôle : outil didactique de motivation et de plaisir d'apprendre en classe de FLE à l'oral ,2019.
- Mémoire de master. Mme ChaibTaleb Fatima Zohra, la place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère, 2015
- Mémoire de master. Mme Guedida Fairouz, le jeu de rôles une activité didactisée pour surmonter les difficultés de l'oral des apprenants, 2015.

ANNEXES

Annexe 01



Annexe 02



La Cigale et la Fourmi

La Cigale, ayant chanté
Tout l'Été,
Se trouva fort dépourvue
Quand la bise fut venue.
Pas un seul petit morceau
De mouche ou de vermisseau.
Elle alla crier famine
Chez la Fourmi sa voisine,
La priant de lui prêter
Quelque grain pour subsister
Jusqu'à la saison nouvelle.
Je vous paierai, lui dit-elle,
Avant l'Oût, foi d'animal,
Intérêt et principal.



La Fourmi n'est pas prêteuse ;
C'est là son moindre défaut.
« Que faisiez-vous au temps
chaud ?
Dit-elle à cette emprunteuse.
- Nuit et jour à tout venant
Je chantais, ne vous déplaîse.
- Vous chantiez ?
j'en suis fort aise.
Eh bien ! dansez maintenant. »



*Jean de La Fontaine,
Les fables de La Fontaine*