

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
UNIVERSITE IBN KHALDOUN – TIARET –
FACULTE DES LETTRES ET LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ETRANGERES



Thème :

*L'impact des activités ludiques dans
l'enseignement/apprentissage du FLE sur la
compréhension orale chez les apprenants de 1^{ère} AM.*

Mémoire de Master en Didactique des langues étrangères

Présenté par :

M^{lle}.REGUIEG Fatima Zohra

M^{lle}. YUCEFI Hind

Sous la direction de :

M. KHEIR Abdlkader

Membres du jury:

Président : M. BOUZEKRI Ali	MCA	Université de Tiaret
Rapporteur : M. KHEIR Abdelkader	MAA	Université de Tiaret
Examinatrice : Mme.FELLAH Fatima	MAA	Université de Tiaret

Année universitaire 2018/2019

Remerciements

Louange à ALLAH le Tout puissant de nous avoir illuminé et ouvert les portes du savoir et nous avoir donné le courage de pouvoir accomplir ce travail

Je tiens à exprimer mes vifs remerciements à monsieur KHEIR Abdlkader mon directeur de recherche pour ses précieuses orientations tout au long de notre travail

Mes remerciements vont également aux membres du jury qui ont accepté d'évaluer ce travail

Mes remerciements s'adressent aussi à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de ce mémoire

REGUIEG Fatima Zohra

Remerciements

Avant toute chose, Louange à ALLAH, sans qui ce mémoire n'aurait surement pas vu le jour, dont la force qu'Il nous a prodigué nous a permis de finaliser nos études et de mener à bon port notre cursus scolaire et universitaire.

Nous tenons à exprimer notre sincère gratitude à notre directeur de recherche Monsieur KHEIR Abdelkader, qui a accepté de suivre ce travail

Nos remerciements vont aussi à tous les membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer ce travail

Notre gratitude s'adresse à tous les enseignants du Département de Français qui se sont acquités de la lourde tâche de nous enseigner et de partager avec nous leur savoir et savoir-faire.

Je tiens à remercier mon professeur monsieur BENAÏSSA Toufik qui a été à mes côtés dans les moments difficiles.

Que toutes les personnes ayant contribué de près ou de loin à la finalisation de ce mémoire trouvent ici l'expression de notre indéfectible gratitude.

YOUCEFI Hind

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail

A mes chers parents

A mes deux frères Mostapha et Saad

A mes deux sœurs Ibtissam et Wafaa

A mes nièces et mes neveux

A mes amies Soumia, Chaima, Khadidja, Nour et Loza

REGUIEG Fatima Zohra

Dédicaces

Je dédie ce travail à des personnes qui méritent que je leur témoigne de tous ce qu'ils m'ont prodigué comme bonne éducation et manifesté comme abnégation dans la lourde tâche de notre éducation.

Je dédie ainsi ce travail à Toi très chère Maman en qui j'ai trouvé une école dans la quelle j'ai appris l'Art de l'abnégation et de la magnanimité.

A Toi Mon si Cher et vénéré Père Si Abdelkader qui m'a inculqué les nobles valeurs et l'altruisme.

A Mes Adorables Grands parents qui m'ont fait hériter le gene de la Noblesse.

A toutes mes sœurs : Khadidja, Soumia et Sara et frères Mouhamed et Abdelbasset

A mes adorables, précieuses Amies de tous les jours en qui j'ai eu la chance de dénicher des Sœurs et des Perles Rares : Chaima et Assia.

YOUCEFI Hind

Liste des figures

Figure N°01: Les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle de l'apprenant.	42
Figure N° 02 : Les années d'expérience.	53
Figure N° 03 : Intérêt pour le français.	53
Figure N° 04: Niveau de la langue.	54
Figure N° 05: Difficultés rencontrées par les apprenants.	54
Figure N° 06: Importance de la compréhension orale dans le programme.	55
Figure N° 07: Usage des activités ludiques.	55
Figure N° 08: Les moyens d'enseignement de la compréhension orale.	56
Figure N° 09 : Les activités ludiques exploitées par les enseignants.	57
Figure N° 10: L'intégration des activités ludiques.	57
Figure N° 11: Impact de l'enseignement ludique.	58
Figure N°12: Impact des activités ludiques dans l'amélioration de la compétence linguistique.	58
Figure N°13: Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe témoin.	60
Figure N°14 : Evaluation de la CO chez le groupe témoin concerné par la vidéo.	61
Figure N°15 : Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe expérimental.	62
Figure N°16: Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la vidéo.	62
Figure N°17 : Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe témoin.	63
Figure N°18 : Evaluation de la CO chez le groupe témoin concernés par la chanson.	64
Figure N°19 : Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe expérimental.	65
Figure N°20 : Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la chanson.	66

Liste des tableaux

Tableau N°01: Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe témoin.....	59
Tableau N°02: Evaluation de la CO chez le groupe témoin concerné par la vidéo.....	60
Tableau N°03: Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe expérimental.....	61
Tableau N°04 : Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la vidéo	62
Tableau N°05: Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe témoin.....	63
Tableau N°06 : Evaluation de la CO chez le groupe témoin concerné par la chanson.....	64
Tableau N°07: Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe expérimental.....	65
Tableau N°08: Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la chanson	65

Sommaire

Introduction générale	12
Chapitre I : La compréhension orale.....	14
1. Eléments définitoires.....	15
2. L'oral en classe de FLE.....	18
3. La compréhension orale.....	19
4. Les processus de réception d'un message sonore	23
5. Les quatres grands types d'écoute	24
6. Les supports pédagogiques en cour de la compréhension orale.....	26
Chapitre II: Les activités ludiques en classe du FLE.....	30
1. Définitions des jeux et des activités ludiques.....	31
2. La progression de la conception jeu.....	33
3. Les types des activités ludiques.....	35
4. La diversité des activités ludiques.....	36
5. Le rôle des activités ludique en classe de FLE.....	39
6. L'approche ludique.....	44
7. Les activités ludiques et la compréhension de l'orale.....	44
Chapitre III: Eléments méthodologiques et discussion des résultats.....	47
1. Eléments méthodologiques et pratiques.....	48
2. Analyse et interprétation des résultats du questionnaire.....	53
3. Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation.....	59
4. Discussion des résultats.....	66
Conclusion générale.....	69

Bibliographie

Annexes

Résumé

INTRODUCTION GENERALE

Introduction générale

L'apprentissage du français dans le contexte algérien a pour finalité de permettre aux apprenants d'acquérir les compétences communicatives, dans le domaine d'apprentissage l'étude de FLE demande une forme variée de méthodes nécessaires pour aboutir aux besoins des apprenantes d'une part et aux objectifs de l'enseignant d'une autre part. Il est donc indispensable que l'on vise à rentabiliser l'enseignement du FLE en ciblant des stratégies d'apprentissage pouvant permettre l'obtention d'un résultat satisfaisant sur le plan des quatre compétences de communication, notamment sur celui de la compréhension orale.

Dans cette perspective, les praticiens et les enseignants sont toujours à la recherche de nouvelles méthodes susceptibles de rendre la classe plus vivante, d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage et d'amener ces derniers à utiliser la langue étrangère de manière aussi naturelle et authentique que possible.

Faut-il rappeler que le jeu reste trop relativement peu utilisé à des fins pédagogiques, bien que son utilité soit reconnue et dans de nombreux domaines, de la pédagogie aux sciences cognitives. Il est souvent décrit comme une pratique capitale pour le développement intellectuel, social et psychologique.

En effet, dans le secteur éducatif, l'avantage premier du jeu, c'est évidemment sa capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action, il est nécessaire de suivre des stratégies et des méthodes et d'exploiter des activités qui favorisent les quatre compétences, notamment la compréhension orale.

Dans ce sens, on a constaté qu'il ya des difficultés rencontrées par les apprenants de la 1^{ère} AM lors d'une séance de la compréhension orale.

Ainsi, suite à l'observation que nous avons faite nous même comme apprenants sur le manque d'intérêt des apprenants du moyen pour l'apprentissage du français, notre choix porte sur cet axe de recherche qui nous semble intéressant en vue de montrer les causes et les éléments qui influencent ce désengagement pour le français comme langue étrangère et pour remédier ces difficultés .

En l'occurrence, le ludique semble être un élément pouvant fluidifier l'enseignement/apprentissage du FLE, notamment celui de la compréhension orale.

Notre recherche vise à éclairer le rôle du ludique comme étant une stratégie visant à remédier aux problèmes se manifestant lors une séance de la compréhension orale dans l'apprentissage du FLE au moyen.

Nous proposons donc d'aborder la problématique de *l'incidence des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE sur la compréhension de l'oral chez des apprenants de 1^{ère}AM* tant sur le plan de la motivation des apprenants que sur celui de la

Introduction générale

remédiation à leurs difficultés par le recours à la chanson et à la vidéo que nous supposons préalablement ayant un impact positif sur la compréhension de l'oral au cycle Moyen

Nous proposons donc de formuler notre problématique de recherche sous forme de la question de recherche suivante :

Quelle est l'incidence des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE sur la compréhension de l'oral chez des apprenants de IAM ?

Cette question principale est en relation avec d'autres sous questions auxquelles nous devrions répondre :

- Le recours à l'activité ludique a-t-il un impact positif sur la motivation des apprenants dans l'enseignement /apprentissage du FLE chez les apprenants de 1^{ère} AM ?
- La chanson et la vidéo comme activités ludiques peuvent –elles remédier aux difficultés de la compréhension orale chez les apprenants de la 1^{ère} AM?

En vue de mieux répondre à notre question de recherche, il serait intéressant de formuler les hypothèses de recherche suivantes :

- Les activités ludiques relanceraient l'intérêt des apprenants pour la compréhension orale.
- La vidéo et la chanson seraient des éléments facilitateurs de la compréhension orale.

Nous tentons à travers cette recherche d'atteindre les objectifs suivants :

- La mise en œuvre d'une étude axée sur l'expérimentation de quelques activités ludiques dans l'apprentissage de la compréhension oral au moyen.
- Analyser l'efficacité d'une pratique et proposer un dispositif d'amélioration de compétences de la compréhension orale.

Notre mémoire est ainsi articulé sur trois chapitres :

- Un premier chapitre qui aborde l'enseignement- apprentissage de la compréhension orale en contexte algérien, notamment au cycle moyen, en jetant une lumière crue sur les modèles, les compétences, les difficultés, et les étapes de la compréhension orale ;
- Le deuxième qui met en relief le rôle, la diversité et la typologie des activités ludiques en classe de FLE;
- Un troisième chapitre, traitant du volet expérimental de notre recherche où l'on vise à rendre compte des résultats d'une investigation ciblant les enseignants du moyen par le biais d'un questionnaire ainsi que l'expérimentation des activités ludiques sur les apprenants en vue d'en analyser l'impact sur l'amélioration de leur compétence de la compréhension orale.

CHAPITRE I

LA COMPREHENSION ORALE

La compréhension orale joue un rôle important dans l'apprentissage de la langue étrangère. Elle est l'une des compétences fondamentales qu'un apprenant d'une langue étrangère doit acquérir et développer, afin de pouvoir communiquer dans une situation de communication réelle.

Dans ce chapitre, nous commençons d'abord par la définition du concept enseignement/apprentissage, puis nous définissons la compréhension orale.

Après cela, nous décrivons les modèles et les compétences de la compréhension orale, comment enseigner la compréhension orale et les étapes de la compréhension orale.

1. Eléments définitoires

1.1. L'enseignement

L'enseignement représente en fait la manière d'enseigner, l'action de transmettre des connaissances à des apprenants. Il désigne la manière de traduire des éléments simples, cohérents et transmissibles, le savoir scolaire à partir duquel l'apprenant doit construire son propre savoir aux différents stades de sa progression. En se référant au dictionnaire de la didactique (2003:83) nous trouvons la définition suivante : « *Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçonnet, à partir du 18^{ème} siècle, action de transmettre des connaissances* ».

Pour Cuq et Gruca (2002 : 117) dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et l'apprentissage : « *l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* ». Selon le dictionnaire Universel 6^{ème} édition est défini l'enseignement comme une action, une manière d'enseigner. Et ce terme d'après A. France (2015:32) dans *notre beau métier* de F. Macaire, est : « *l'art d'éveiller la curiosité des jeunes âmes pour la satisfaire ensuite* ».

L'enseignement est donc une opération de transmission qui peut emprunter nombre de moyens didactiques afin de véhiculer l'apprentissage.

Nous citons plusieurs objectifs tracés pour l'enseignant :

- Il a pour but de transmettre des connaissances et des méthodes de travail.
- Permet aux apprenants d'apprendre à apprendre.
- Cerner les difficultés rencontrées par les apprenants et tente d'y remédier.

1.2. L'apprentissage

Il y a plusieurs définitions liées au terme « apprentissage », données par des chercheurs ou simplement dans des dictionnaires. Le dictionnaire de la didactique définit l'apprentissage comme étant la démarche consciente, volontaire et observable dans

laquelle un apprenant s'engage et qui a pour but l'appropriation des savoirs et des connaissances.

Selon Hamlin (1996) : « *L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné. Les choses qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons* ».

C'est pourquoi, la notion « Apprentissage » recouvre des domaines si divers et des phénomènes si variés, d'où l'intérêt qui a été : cours de didactique du français langue étrangère et seconde, accordé à cette notion. Plusieurs regards et interrogations ont été portés sur « apprentissage » et dont l'objectif est de définir la nature de ce processus, ainsi que d'essayer de définir, d'expliquer et d'élucider son fonctionnement.

C'est ainsi que l'apprentissage consiste en premier lieu, à modifier et à changer certains comportements ou attitudes en réaction à une situation nouvelle ; c'est-à-dire que l'acquisition des connaissances passe par une interaction entre le sujet et l'objet d'étude ; d'où la forme d'adaptations aux exigences de cette nouvelle situation.

La notion d'apprentissage implique selon le dictionnaire de didactique des langues (1976:198):« *L'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécue et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changements sont dus à des exemples ou expériences* ».

Cela veut dire que le changement résulte soit d'un exercice où chaque répétition ou essai de la situation amène à une amélioration des performances ou bien d'un contact d'une expérience antérieure avec la situation en question.

1.3. L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie

La pratique du français langue étrangère en Algérie a sa place particulière à cause de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans en Algérie, le français est une langue vivante et occupe une grande place dans la société algérienne, elle est présente dans tous les secteurs : social, économique, éducatif, et occupe plusieurs espaces habituellement réservés à la langue officielle : école, administration, médias.

Pour les algériens, le français c'est la langue de la culture, l'ouverture sur le monde et la modernité comme affirme Kanoua. S. (2008:88):« *En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue du colonisateur à une langue de littéraire, et finalement un véhicule de la culture algérienne et idiome de la modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde* ».

Après l'installation officielle de la commission nationale pour la réforme de

l'éducation chargée de la réforme du système éducatif algérien, le président Bouteflika déclare au sujet de l'enseignement des langues étrangères :

(...) La maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable. Apprendre aux élèves, dès leur plus âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter de tous indispensables pour réussir dans le monde de demain. Cette action passe, comme chacun peut le comprendre, aisément, par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filière du secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur.

(El Mistari Habib ; 2013 :40)

Le système éducatif algérien en ce qui concerne le français a connu des réformes et des changements durant ces dernières années. Officiellement, la langue française est considérée comme première langue étrangère à partir la troisième année primaire dans les années 2006/2007, aussi ce système a connu un ajout d'une année en cycle moyen à partir de l'année 2003.

Pour cela la situation de la langue française en Algérie reste encore ambiguë car elle est enseignée autant que langue étrangère du primaire au secondaire, puis devient langue d'enseignement l'Université pour les branches scientifiques et techniques. Elle est considérée comme un instrument incontournable d'enrichissement de communication et d'ouverture vers le monde extérieur.

Sans être la langue officielle, on la retrouve dans de nombreux discours officiels. Sans être la première langue d'enseignement, elle reste pour le moment, avant d'être supplantée par l'anglais, une langue de transmission des idées et du savoir. Sans être la langue d'identité, elle continue à forger de différentes manières et par plusieurs canaux, nos caractères. Il est à noter que la réalité linguistique du FLE, actuellement en Algérie, laisse penser que cette langue a une place privilégiée à la fois dans le système éducatif et dans la société algérienne.

L'enseignement du français en Algérie ne satisfait plus ni les enseignants ni les parents qui constatent une baisse remarquable du niveau général et affirment que les apprenants sont plus en plus de difficultés à communiquer (à l'oral comme à l'écrit) dans cette langue.

L'objectif principal de l'enseignement- apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants où l'école applique à travers un contrat

didactique d'un système d'enseignement qui amène l'apprenant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence communicative qui le prépare à son futur vie d'adulte et ses activités sociales.

1.4. L'enseignement/apprentissage du FLE au moyen

L'enseignement / apprentissage du français langue étrangère au niveau du cycle moyen vise à développer chez l'apprenant les capacités de communiquer et s'exprimer aisément et clairement à l'oral comme à l'écrit à travers des situations scolaire ou extrascolaire et qui correspondent à son développement cognitif.

L'apprentissage du français langue étrangère au collège contribue à développer chez les apprenants, tant à l'oral qu'à l'écrit, l'expression d'idées et de sentiments personnels au moyen de différents types de discours. La pratique des quatre domaines d'apprentissages (écouter/parler/lire/écrire) permet à l'apprenant de construire progressivement la langue et de l'utiliser à des fins de communication et de documentation.

Il vise à renforcer les acquis des années précédentes et préparer les nouvelles acquisitions favorise l'emboîtement des compétences à mettre en œuvre pour réaliser l'objectif d'intégration terminale du cycle.

Selon le référentiel des programmes, enseignement moyen a durée de quatre ans, constitue la deuxième étape du cycle fondamental et la dernière étape de l'enseignement moyen et prépare l'apprenant à rejoindre l'enseignement secondaire.

L'enseignement du français au moyen est en continuité avec le cycle primaire et dont l'objectif principal est d'amener progressivement l'apprenant utilise la langue orale et écrite pour exprimer dans des situations de communication.

2. L'oral en classe de FLE

Les didacticiens s'intéressent à l'enseignement et à l'apprentissage de l'oral; ce qui nous cherche à nous savoir quel oral enseigner en classe de FLE sachant qu'il ya plusieurs types d'oral, La pratique de l'oral en classe peut avoir deux formes :

-L'oral parlé qui est employé dans la parole spontanée et l'enseignant qui va pousser l'apprenant à prendre la parole.

-L'écrit oralisé, c'est-à-dire la lecture des réponses écrites par l'enseignant ou par l'apprenant lui-même.

La définition de l'oral selon le dictionnaire pratique de la didactique du FLE, le terme de l'oral renvoie à tout ce qui est exprimé par l'utilisation de voix, ce qui est transmis par la voix.

Selon le dictionnaire de didactique des langues (2002:120):« *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'activités d'écoute et de production conduite à partir de textes sonores, si possible authentiques*».

Par l'oral, on peut construire des réflexions et des idées, le premier rôle de l'oral est d'engager, d'exprimer dans son environnement pour devenir un futur citoyen.

L'oral est un ensemble de plusieurs composants, il est d'abord une langue maternelle ou étrangère, c'est également une pensée, une culture, une identité; c'est en parlant avec une autre personne qu'on peut apprendre l'oral.

Pour communiquer, il faut respecter les normes de communications et les normes linguistiques, cela permet de transmettre le message de locuteur que ce soit défendre, réfuter...etc.

L'oral doit acquérir aussi les aspects techniques et linguistiques de la langue ainsi que les types de discours. L'oral n'est pas seulement parler mais aussi le silence qui peut exprimer plusieurs choses, d'après Jean François Halté (2002:16) :

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 (...) 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. La compréhension orale

3.1. La compréhension

Etymologiquement parlant le mot « compréhension » est une activité et une action. Le verbe « comprendre » vient du latin *cum* qui signifie saisir, comprendre ce n'est donc pas la réception passive d'un message sonore mais aussi déchiffrer ce message.

Pour Julie. K (1998, cité par Perez, 2007: 6) également: «*comprendre, c'est décoder du sens* ». En effet, entendre un message n'est pas suffisant, il faut encore le comprendre ; parvenir à la signification qu'il véhicule.

La compréhension est une activité mentale complexe, c'est unifier de manière schématique des informations de différentes sources.

En didactique des langues, la compréhension est l'opération mentale du décodage d'un message oral par un auditeur (la compréhension orale) ou d'un message écrit par un lecteur (la compréhension écrite), cette opération nécessite la connaissance du code oral ou écrit d'une langue et s'inscrit dans un projet d'écoute/de lecture.

La compréhension est en effet une démarche consciente et volontaire entreprise par l'apprenant lecteur ou auditeur et qui requiert la maîtrise de certaines connaissances linguistiques, sémantiques et culturelles.

3.2. La définition de la compréhension orale

Nous nous référons au dictionnaire de didactique des langues Galisson et Coste (1976:10) qui définit la compréhension orale comme une « *opération mentale, résultat du décodage d'un message qui permet (...) à un auditeur de saisir la signification que recouvrent des signifiants sonores* ».

La compétence de la compréhension orale englobe à la fois des savoirs et des savoir-faire. En effet, pour être compétent, il faut acquérir d'un ensemble de connaissances (donc de savoirs) et il faut également pouvoir mettre en œuvre ces savoirs dans une situation donnée pour atteindre un objectif déterminé, ce qui requiert un ensemble de savoir-faire. Nous pouvons voir que cette habilité occupe une place centrale dans les programmes du FLE qui donnent un grand nombre d'activités.

Les savoirs que doivent acquérir l'apprenant se situent aux différents niveaux de connaissances que nous avons répertoriés plus haut. Il doit, en quelque sorte, combler ses lacunes, ces lacunes ne sont pas uniquement des manques de connaissances linguistiques, il a aussi besoin d'acquérir un grand nombre de connaissances culturelles.

Cornaire (1998:221) confirme que l'oral est une « *habileté complexe qui s'apparente à une tâche résolution de problèmes durant laquelle les compétences sollicités vont de la perception des son à travers un stimulus oral jusqu'à leur représentation mentale dans un processus de reconversion en unités de sens* ».

C'est une opération qui permet à l'apprenant-auditeur de reconstruire la signification du message sonore et en même temps cette capacité de déchiffrer d'une série d'opérations cognitives. Selon Cuq, Jean-Pierre (2003:49): « *L'attitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitif, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute "compréhension orale" ou lit "compréhension écrite"* ».

3.3. Les modèles de la compréhension

Il existe plusieurs manières d'aborder le problème de la compréhension et de nombreuses théories qui tentent d'expliquer comment l'apprenant-auditeur construit la signification globale d'un message entendu.

La plupart des chercheurs s'appuient sur le processus décrit par Gremmo et Holec une

conception selon laquelle la construction du sens suit deux cheminements, l'un sémasiologique (qui va de la forme sens) et l'autre onomasiologique (du sens à la forme).

3.3.1. Le modèle sémasiologique :(de la forme au sens)

Dans ce modèle, l'auditeur procède à une discrimination qui porte sur l'identification des sons ou la reconnaissance des signes graphiques, après quoi il passe à la phases de segmentation en délimitant les mots et les groupes de mots pour aboutir à l'interprétation du message en associant un sens aux mots, groupes de mots et phrases, donne la priorité à la perception des formes du texte, dont le processus de compréhension met en jeu quatre grandes opérations qui se déroule en quatre temps:

- a-** Une phase de discrimination qui porte sur l'identification des sons ou la reconnaissance des signes graphiques;
- b-** Une phase de segmentation qui concerne la délimitation de mots, de groupe de mots ou de phrases;
- c-** Une phase d'interprétation, qui autorise l'attribution d'un sens à ces mots ou groupe de mots ou de phrases.et donc la construction du sens;
- d-** la phase de synthèse qui consiste une construction du sens globale du texte par addition des sens des mots ou groupe de mots ouphrases.

3.3.2. Le modèle onomasiologique :(du sens à la forme).

Dans ce modèle, le processus de compréhension fonctionne suivant une logique inverse, le processus de compréhension résulte d'une série d'opération, de pré construction, de la signification du message par l'auditeur qui établit des hypothèses sur le contenu et de vérificationces hypothèses.

3.4. Les compétences de la compréhension

Dans l'enseignement/apprentissage de FLE, de très nombreuse situation mobilisent les compétences de compréhension, l'apprenant doit être capable d'acquérir progressivement des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement, il faut que l'apprenant -auditeur arrive à saisir le sens global de message entendu conserver en mémoire un certain nombre de connaissances.

En effet, les apprenants comprennent mieux avec les connaissances antérieures acquises durant la vie, car celles-ci, peuvent intervenir dans la compréhension.

3.4.1. La compétence linguistique

Il s'agit des savoirs et savoir-faire relatifs au lexique, à la phonétique, à la syntaxe et aux autres dimensions du système d'une langue, cette compétence permet à l'apprenant:

- D'émettre des phrases en accord avec les règles de la langue, et à discerner les phrases bien ou mal formées;
- De maîtriser plusieurs formes qui lui assurent la compréhension de chaque énoncé;
- De connaître les règles phonétiques, morphologiques et syntaxiques, d'avoir un bagage linguistique suffisant;
- De maîtriser les différents modes de chaque verbe et de connaître les différents éléments et les unités de chaque phrase et la relation entre eux.

3.4.2. La compétence socio-culturelle

C'est-à-dire la connaissance, d'après Moirand (1982: 20) : « *l'appropriation des règles sociales et des normes d'interaction entre les individus et les institutions, la connaissance de l'histoire culturelle et des relations entre les objets sociaux* ».

Toute langue véhicule une culture, c'est pourquoi l'enseignement/apprentissage de FLE ne doit pas prendre en charge que le côté linguistique mais essentiellement le côté socioculturel, cela exige de la part de l'enseignant de connaître son apprenant, ses représentations et sa croyance.

3.4.3. La compétence discursive

La compétence discursive découle de la compétence pragmatique, elle recouvre la connaissance de l'organisation des phrases et de leurs composants, et la capacité de maîtriser en termes de thème de l'information nouvelle, de la cause et la conséquence. Comme elle offre la capacité de gérer et d'ordonner les phrases en séquence afin de produire des ensembles cohérents.

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, il est probable que l'apprenant commence par le bref énoncé d'une phrase et aux niveaux supérieurs, le développement de la compétence discursive.

3.4.5. Une compétence référentielle

C'est-à-dire la connaissance des domaines d'expérience et des objets du monde et de leurs relations. Par exemple : utiliser son expérience professionnelle ou personnelle pour le mettre en relation avec ce que l'on entend.

3.5. Les difficultés de la compréhension de l'oral en classe

Les apprenants échouent souvent dans les examens pour la simple raison qu'ils n'arrivent pas à comprendre le support audio ou à cause d'une mauvaise interprétation, cela pose un grand problème de la compréhension car les apprenants n'appliquent pas les contenus qui leur sont fournis. Dans l'apprentissage de français langue étrangère, la

compréhension et l'interprétation sont indispensables à tout travail autonome.

L'apprenant doit donc prendre le temps pour écouter le support et déceler les mots-clés, et ne pas s'engager dans une tâche au hasard. Comme l'enseignant peut établir le profil de performances de ses apprenants pour pouvoir dégager et analyser les forces et les faiblesses de chacun d'eux, et cerner leurs capacités.

A titre d'exemple; la reconnaissance des mots pour laquelle certain apprenant commettement des erreurs qu'ils ne peuvent accéder à une compréhension correcte.

La compréhension orale joue un rôle essentiel dans l'apprentissage de la langue étrangère et donc une capacité nécessaire pour l'acquisition de plusieurs compétences.

3.6. Comment enseigner la compréhension orale?

Dans l'enseignement/apprentissage, cela signifie que l'acquisition commence par l'écoute; la compréhension peut être suivie d'une activité d'expression (orale ou écrite). La compréhension orale précédée de l'expression orale.

Une démarche dynamique en situation interactive doit être proposée pour les apprenants démarche oralisée en situation d'interaction en vue de déterminer la capacité de l'écoute de la perception et d'analyse chez l'apprenant.

Favoriser l'expression libre et les échanges c'est rendre l'apprenant actif et en grande partie responsable de son apprentissage. Le travail de la compréhension orale se fait sur le contenu et non pas les mots ou les phrases isolées; le contexte joue un rôle très important dans la compréhension orale.

La compréhension permet grâce à des activités adéquates et des tâches graduées choisis par l'enseignant de faire appel à différentes qui lui permette d'acquérir une autonomisation dans la compréhension des documents oraux.

4. Les processus de réception d'un message sonore

L'oreille reçoit l'information puis la stocke afin qu'elle soit assimilée par la suite. Il s'agit d'un processus à la fois physiologique et intellectuel. Pour reprendre les paroles de Guimbretière. E (1994:57) :«*le décodage passe par trois paliers : l'analyse auditive, puis l'analyse phonétique, qui permet ensuite d'accéder à l'analyse linguistique, c'est-à-dire la signification du message* ». De plus, lorsque l'apprenant cherche à reconstruire le sens d'un message, il existe deux démarches possibles.

-La première consiste à discriminer des éléments et à les comparer avec ceux qu'il a en mémoire afin de pouvoir interpréter ce qu'il a entendu.

-La deuxième se centre sur l'anticipation et la construction d'hypothèses sur le contenu.

Mais avant toute chose, il faut dire que le système auditif garde l'information très peu de temps ce qui est du domaine sonore.

Les étapes de l'écoute passent d'abord par:le repérage et l'extraction de l'information puis par l'analyse et le traitement de l'informationet enfin par son stockage. Ce processus implique l'intervention de la mémoire de l'apprenant qui est confronté à deux types de repérage : analytique et synthétique.

Le premier fait fonctionner la mémoire immédiate en essayant de retrouver, par exemple un son ou un mot. Le second réside en une opération mentale plus complexe. Il faut que l'apprenant identifie, repère des éléments et par la suite fasse la synthèse des résultats. Après cette étape de repérages, apparaît l'appropriation, c'est-à-dire ce qui va être mémorisé, stocké dans la mémoire à long terme.

D'après Besse. H (1995 :32) : « *le pouvoir de comprendre, c'est la capacité d'analyser la façon dont les choses se construisent et se défont* ». Pour ce faire, l'enseignant doit choisir des documents mettant l'accent sur trois étapes.

5. Les quatres grands types d'écoute

-L'écoute

Lhote explique qu'apprendre à parler une langue implique, d'abord, un travail sur l'écoute, en fait, on apprend une langue en développant évidemment, d'abord, une écoute importante.

L'écoute, qui est évidemment une activité de la vie quotidienne, occupe une place fondamentale dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Quand on écoute, si l'on ne s'exerce pas à parler, à apprendre les mécanismes de production dans la langue, on n'est évoluer convenablement dans l'apprentissage de cette langue. L'écoute comporte des obstacles spécifiques : l'intonation, l'accent, le débit et le rythme etc.

Il s'agit de ce que les linguistes appellent le sentiment d'insécurité dans la pratique d'une langue ; ce sentiment peut entraver l'apprentissage d'une langue étrangère, travailler l'oral implique aussi de travailler sur cet aspect du problème.

- L'objectif d'écoute dans une situation d'apprentissage d'une langue étrangère est :

« *écouter pour entendre, pour détecter, pour sélectionner, pour identifier, pour reconnaître, pour lever l'ambiguïté, pour reformuler, pour synthétiser, pour faire et enfin pour juger* » (Lhote .I ; 1995:69).

En classe de langue étrangère, l'enseignant doit veiller à développer les différents types d'écoute, selon Jean pierre Cuq et Isabelle Gruca les suivants (2002) :

- « l'écoute de veille » : elle se déroule d'une manière inconsciente et qui vise à attirer l'attention. Elle est en quelque sorte en veilleuse, il n'y a pas de compréhension véritable mais à tout moment un élément entendu peut attirer l'attention consciente.
- « l'écoute globale »: elle vise à découvrir la signification générale du document ;
- « l'écoute sélective »: elle vise le repérage de certaines informations cherchées par l'auditeur ;
- « l'écoute détaillée »: l'auditeur a pour objectif de reconstituer le support mot pour mot (c'est le cas quand on veut apprendre une chanson, par exemple) Tous ces types d'écoute servent à déclencher la motivation et à focaliser l'attention sur un objectif précis.

5.1. Les démarches méthodologiques de la compréhension orale

Lors une activité de compréhension orale la transmission des contenus de la leçon doit passer par des différentes étapes pour placer l'apprenant au centre d'apprentissage, pour assurer la compréhension peu à peu afin de bien l'adapter avec le contenu d'activité, en effet, il est nécessaire de diversifier les supports didactiques lors une séance de la compréhension orale qui seront utiles pour créer une situation de communication réelle.

- Lapré-écoute : ça permet à l'enseignant de créer une manière qui donne à l'apprenant ce qu'il va apprendre prochainement, elle permet à l'apprenant de formuler les hypothèses sur le contenu à écouter.

-L'écoute

Cette étape contient deux phases :

a-La première écoute: c'est une compréhension globale, l'enseignant demande aux apprenants d'écouter attentivement le document sonore ou bien une vidéo afin qu'il puisse répondre aux questions de compréhension:

- Qui parle à qui ? Combien de personnes parlent ?
- Ce sont des hommes, des femmes, des enfants ?
- Quel âge peuvent-ils avoir ?
- Où se passe la situation ?
- Quand se passe l'histoire ?
- Quel est le thème ?...

b- La deuxième écoute: c'est l'écoute détaillée dans cette étape l'apprenant écoute partie par partie, c'est la compréhension détaillée, l'enseignant peut poser des différentes questions (ouvertes, fermées, Questions de choix multiples/vrai ou faux) afin de prendre une idée détaillé sur le contenu.

-Après l'écoute

C'est à travers des questions l'apprenant peut répondre sans ambiguïté, cela permet de confirmer ou d'infirmer les hypothèses que les apprenants ont formulées ensemble.

6. Les supports pédagogiques en cours de compréhension orale

Nous pouvons définir que le support est un document qui peut être destiné pour l'enseignement et qui peut être lue et classifié en plusieurs catégories.

-Le support audio

Il serait possible d'utiliser en classe des émissions radiophoniques des cassettes ou des CD enregistrés, par des natifs ou des francophones, ou des documents sonores authentiques en français etc.

Pour qu'un support audio soit bien compris par les apprenants, il faut veiller :

- A ce que le document soit accessible et adapté au niveau des apprenants;
- A ce que le débit (la vitesse utilisée pour dire un énoncé) ne soit ni trop rapide ni trop lent
- A la qualité du son : la présence de bruits parasites dans un document sonore constitue un handicap à la compréhension ;
- A la durée de l'enregistrement : la longueur du document peut nuire à la compréhension.

-Le support audio-visuel (vidéo)

Selon le dictionnaire de Français le Robert (2011 :32):« *le mot audiovisuel adj. désigne qui joint le son à l'image*».

Aussi: « *On appelle document audiovisuel dont au moins une partie est constituée par la fixation d'une séquence de son ou d'une séquence d'image fixe ou animée, sonorisées ou non...* »

-Les enregistrements sonores: disques, cassettes, audio, CD

-Document images animées: cassette vidéo, DVD

-Des images fixes» (Françoise Marie: 2015)

«*En un mot il s'agit de documents soit sur un support sonore ou/et support visuel ou les deux à la fois*»¹. Donc le support audiovisuel peut prendre la forme sonore ou visuelle ou les deux en même temps. Les documents audiovisuels utilisés dans le domaine d'enseignement pour des objectifs didactiques ils peuvent prendre différents types: il peut prendre le format, d'émissions de télévision en direct ou enregistrées depuis une dizaine d'années il prend aussi la forme de CD-ROM. Par l'utilisation de ces ressources

¹ - http://fr.memoriav.ch/dokument/Tagungsberichte/domenjoz_claude.pdf, consulté le 10.3.2019 à 16h30.

audiovisuelles l'enseignant peut passer un nombre illimité des informations et des connaissances bien comprises par les apprenants.

L'acception générale du terme "audiovisuel" qui renvoie plus directement à la télévision et à la vidéo, ce support est le plus approprié pour les activités de compréhension de l'oral en classe de FLE, et particulièrement aux apprenants qui ne maîtrisent pas suffisamment le français. Nathalie Blanc (2003) affirme que:

L'audiovisuel est le seul support qui paraît susceptible de pouvoir rendre compte des situations authentiques tout en restant accessible (du point de vue du sens) à de jeunes apprenants ; il est en effet quasiment impossible de mener un travail identique (avec une large prise en compte d'éléments culturels) à partir de supports papier lorsque les apprenants n'ont pas encore une maîtrise linguistique suffisante de la langue qu'ils apprennent.

Conclusion

Pour conclure ce premier chapitre, nous disons qu'il nous permet de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre recherche.

Le concept enseignement/apprentissage peut se définir comme la transmission des connaissances par une aide à la compréhension et à l'assimilation donc, la compréhension orale est une habilité complexe pour les apprenants et il est important de les y préparer ,elle semble difficile à acquérir pour les apprenants, c'est parce qu'elle est rarement pratiquée en classe. Pourtant, c'est une activité indispensable dans l'apprentissage d'une langue, cette compétence se construit au fur et à mesure grâce à l'écoute.

Dans ce sens, nous suggérons le recours à« *l'activités ludique*» comme outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage et motiver les apprenants à mieux comprendre et développer leur compétence langagière et leur imagination, ce qui aide à bien communiquer et comprendre un message oral.

CHAPITRE II

LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DU FLE

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

L'activité ludique est associée à la notion de plaisir elle devient une méthode d'apprentissage, que les enseignants peuvent adopter dans leurs pratiques en classe, Alors le jeu touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains des plus timides aux plus audacieux.

Dans ce chapitre nous tentons de définir les deux concepts «*jeu*» et «*activités ludiques* » en montrant leurs types, et on va jeter une lumière crue sur le rôle des activités ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE) et notamment celui de la compréhension orale.

1. Définitions des jeux et des activités ludiques

1.1. Le jeu

Commençons d'abord par la définition du terme jeu, selon le dictionnaire le petit Robert (2005:237) qui décrit le jeu comme:

-«*Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure*».

-«*Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte* ».

Nous pouvons considérer le jeu comme une réactivité, une activité et un effort physique et mental. Selon le dictionnaire didactique (1976 : 360):« *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* » l'orthopédagogue canadienne, N. De Grandmont (1997:83) a défini le jeu comme « *une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur* » elle ajoute que le jeu offre « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre* ». (N. De Grandmont;1997:88).

En effet, le jeu se caractérise par le plaisir, la spontanéité, la gratuité (accomplissement d'un acte pour ce qu'il est en soi) et créativité de l'acte posé. Il répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Nous pouvons dire que le premier objectif du jeu est le plaisir. En effet, la notion de jeu est beaucoup plus complexe, le jeu va aider le tout-petit à accéder au « je ». L'individu va jouer à son autonomie, il va apprendre ainsi à devenir autonome, comme le signale Ostenieth (1979:85): «*Mais le jeu n'apporte pas que le plaisir ; il est aussi une activité nécessaire au développement de tout individu*».

Le jeu est une activité réputée sérieuse comme l'affirme. Huizinga (1951:57-58):

Le jeu est une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être "autrement" que la "vie courante" », nous pouvons définir essentiellement le jeu « comme une activité libre [...], séparée [...], incertaine [...], improductive [...], réglée [...] et fictive [...] (Caillois; 1967 : 42-43).

Le jeu est donc plus qu'une action, plus qu'une pensée, et bien plus encore qu'un outil aboutissant à une forme de plaisir. Le jeu est un ensemble complexe de critères entre fiction et réalité, entre culture et échappatoire d'une vie trop mouvementée, il permet aussi de prendre du recul par rapport à soi-même et aux autres grâce aux règles. Mais le jeu participe également au développement de l'individu et permet même le dépassement de soi.

Du caractère elliptique de ce dénombrement, on souligne la valeur synoptique d'une telle présentation. En effet, présentée sous cette forme, cet entassement d'adjectifs, qui est d'ailleurs de notre seul fait, nous permettrait d'embrasser d'un seul regard les caractéristiques du jeu chez R. Caillois, à travers cette vue générale, il nous est notamment loisible d'observer d'autres ressemblances entre J. Huizinga et R. Caillois. Par exemple, ces deux auteurs considèrent tous deux le jeu comme une action empreinte de liberté : «librement consentie» ou «volontaire» (Huizinga, 1951 : 57-58) pour le premier et «libre» (Caillois, 1967 : 42-43) pour le second.

Le jeu désigne l'activité de jouer en manière générale, est une représentation passionnante de la vie réelle, il est considéré comme une source de plaisir et moyen d'apprentissage et de développement des compétences dans des situations. Dans l'enseignement/apprentissage, on peut dire que le jeu a un rôle central dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

1.2. Les activités ludiques

B. Cord-Maunoury (2003) conçoit les activités ludiques comme des «activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte».

Alors, les jeux et les activités ludiques désignent les activités de plaisir soumis à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant.

Brougère. G semble partiellement rejoindre la définition de B. Cord-Maunoury puisqu'il signale aussi le fait que le jeu soit un « système de règles» (Brougère;1995 : 13), mais qu'il n'évoque pas le gain ou la perte. Selon le dictionnaire didactique de français (2003:160):«une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

pratiquée par le plaisir qu'elle procure ». Cela signifie que le jeu utilisé dans l'apprentissage et guidé par des règles est nommé une activité ludique plaisante.

Elle permet une communication entre les apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité et 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.

Silva.H (2009) professeur de français à l'Universidad Nacional Autonoma México, a dit concernant la signification du mot "jeu", lors d'un entretien:

[...] les significations que le mot « jeu » recouvre varient selon les contextes, les milieux, les époques, les fonctions qui lui sont attribuées. Je dirai néanmoins que, parmi les quatre grands pans du vaste réseau métaphorique qu'implique la notion de jeu, c'est surtout celui de l'attitude qui intéresse les acteurs pédagogiques, dans la mesure où on peut affirmer que le jeu en classe de langue fournit l'occasion de vivre la langue en action et en relation.

A la lumière de ces diverses définitions, on peut dire que le jeu et l'activité ludique sont des activités de loisir libres et volontaires, soumis à des règles conventionnelles comportant un gagnant et un perdant mais même si la fonction première du ludique est l'amusement, il est aussi un élément nécessaire au bon développement de nos apprenants: c'est par le ludique et le jeu qu'ils apprennent.

Le ludique a sa place dans l'établissement, il devient une méthode d'apprentissage, en effet, l'apprentissage par le ludique nous semble être une démarche efficace.

Les activités ludiques sont des supports pédagogiques qui facilitent l'apprentissage, ils rendent l'apprenant plus vivant et capable de trouver des solutions à ces difficultés, le ludique en classe favorise la créativité parce qu'il consolide le rôle créatif de l'apprenant comme l'affirme Nicole De Grandmont(1997 :90): « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* ».

Les activités ludiques est une méthode susceptible qui permet de rendre la classe plus vivante, d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage et d'amener ces derniers à utiliser la langue de manière aussi naturelle et authentique que possible.

2. La progression de la conception jeu

«*Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]*» (Grandmont, 1997 : 106).

On propose donc de citer ces trois niveaux:

-Le jeu ludique

Nicole De Granmont (1997:66) déclare : « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles* » le jeu ludique permet à l'enfant de mieux s'intégrer et développer en lui un sentiment de plaisir et une sensation de joie, ce jeu permet aussi d'exploiter la découverte des connaissances par une action ludique, le jeu ludique est une activité spontanée qui n'impose pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné, ce type de jeu n'a pas des règles fixes comme le signale Christine Renard(2016):« *[...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* ».

Jean Claude Arfouilloux(1975) précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant le jeu est: « *une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit, il est donc considéré comme le travail de l'enfant*».

-Le jeu éducatif

Selon Nicole De Grandmont(1997:66):«*décrivent le jeu éducatif comme étant ou devant être un jeu amusant, distrayant, oubliant de contraintes laborieuses tout en apprenant et en formant l'enfant*». Il ajoute « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles* ».

Le jeu éducatif n'est pas essentiellement différent du jeu ludique, il est axé sur l'apprentissage, ce type de jeu facilite la structuration de la pensée, il facilite aussi le développement des connaissances et des habitudes chez l'enfant.

Le jeu éducatif représente « *le premier pas vers la structure* » (Grandmont, 1997 : 66) c'est-à-dire vers l'apprentissage de la règle. Il permet d'observer le comportement des apprenants et de contrôler les acquis, il est orienté vers les acquis, il facilite l'acquisition de connaissances et il est axé sur l'apprentissage.

-Le jeu pédagogique

D'après Nicole De Grandmont (1997:67):« *Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueur et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances*». Le jeu pédagogique est différent de jeu ludique ou éducatif dans la mesure où la notion de plaisir n'est plus primordiale, ce type de jeu est axé sur le devoir

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

d'apprendre à l'apprenant et le plaisir de performer, il sert à renforcer et à vérifier les compétences chez l'apprenant, le jeu pédagogique est une activité ou un outil qui gère ordinairement un apprentissage précis et joue le rôle d'un test des apprentissages et de connaissances, il vise l'évaluation des connaissances acquises.

3. Les types des activités ludiques

Plusieurs auteurs proposent dans ce cadre des activités qui peuvent se classer en plusieurs catégories, il est difficile de les dénombrer tous, Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2003:48) distinguaient quatre types des activités ludiques:

-Les jeux linguistiques

« *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques....* » (J.P.Cuq et Gruca; 2007:417).

Les jeux linguistiques contiennent les jeux phonétiques, grammaticaux, lexicaux, orthographiques et morphologiques ou syntaxiques, ces activités langagières permettent aux apprenants de manier les règles de la langue, de trouver des structures et d'affronter aussi les difficultés de la grammaire et de la conjugaison etc, ces jeux peuvent faire à l'orale ou à l'écrit.

Les jeux pédagogiques représentent un meilleur moyen de mémorisation de la jonglerie linguistique, le choix de contenu de ces activités par l'enseignant doit être selon les besoins de ces apprenants. On propose donc comme un exemple de jeu linguistique (*les mots croisés*).

-Les jeux de créativité

Haydée Silva signale dans un article (2005): « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, cocasse, poétique, etc.* ». De ce fait, les jeux de créativité développent l'imagination et le côté créatif de l'apprenant, ils amènent une réflexion plus personnelle (orale ou écrite).

On signale dans cette catégorie l'exemple des Charades : une charade est une forme de devinette qui combine les jeux de mots et la phonétique. On propose donc cet exemple:

-mon premier ouvre la porte.

-mon second se boit.

-mon troisième garde les moutons.

Solution: clé-eau-pâtre =Cléopâtre

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

-Les jeux culturels

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde (J.P. Cuq, I. Gruca;2003:458):«*Les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* ». C'est à dire cette catégorie de jeu peut avoir une dimension interculturelle, les jeux culturels exploitent les connaissances culturelles des apprenants, on propose quelques exemples comme: devine tête, Trivial Pursuit, Questions pour un champion.

-Les jeux dérivés du théâtre

Les jeux dérivés du théâtre favorisent le travail de l'expression orale, ces jeux basés sur la stimulation des apprenants en vue d'exploiter leurs connaissances, ils sont parfaits pour travailler la communication et de développer la créativité des apprenants.

Les jeux dérivés du théâtre sont:« *Les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenant en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* » (J.P. Cuq, I. Gruca ,2003:458).

Donc nous pouvons dire que ces jeux reposent sur l'improvisation, la dramatisation et la directivité.

Le jeu fait partie de notre vie, il nous autorise, pour un temps, à sortir de «*l'ici, maintenant* » d'expérimenter, d'imaginer, de créer et de tester notre capacité à résoudre des problèmes, des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère ou langue maternelle.

4. La diversité des activités ludiques

Quelques propositions

En vue de tester la motivation des apprenants, nous avons jugé utile de proposer les jeux suivants:

Tous les jeux présentés ci-dessous peuvent être proposés à tous les niveaux établis par le CECR : élémentaire (A1) en nous assurant préalablement préalable que le lexique des apprenants le permette. Une réserve cependant pour les « *Papiers pliés* » où certaines consignes se révèlent trop complexes pour être exploitées à un niveau A1. Pour cette activité, des suggestions de niveaux sont données à titre indicatif.

Pour se présenter

Le domino

Pendant dix minutes, chacun pose des questions à son voisin de gauche sur sa vie,

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

ses goûts, ses activités, ensuite, celui qui vient d'interroger répond aux questions de son voisin de droite sur les mêmes sujets. Quand tout le monde a répondu aux questions, chacun présente au groupe son voisin de gauche. Attention de ne dévoiler au groupe que ce que l'autre est d'accord de partager. L'avantage de cette proposition est qu'il est bien plus facile et moins stressant de parler de son voisin que de soi.

Rois et reines en rimes

Tout le monde est en cercle, une première personne se nomme, puis ajoute à son prénom « *le roi (ou la reine) des...* ». Le mot pluriel choisi doit rimer avec le prénom, la suivante fait de même et ainsi de suite. Les mots au pluriel peuvent être notés au fur et à mesure au tableau (ou à la fin du tour de table) pour servir de base à l'enseignement, ou à la révision du pluriel des noms. On peut choisir d'associer des noms au singulier à la formule de départ afin d'introduire le partitif et le genre des noms.

Divers

Je cherche quelqu'un qui aime

Tout le monde est assis en cercle. Une chaise vide est placée entre deux apprenants. Celui qui est à la gauche de la chaise dit : « Je cherche quelqu'un qui aime... » Ou « Je cherche quelqu'un qui n'aime pas... », Et il achève la phrase. La personne dans le groupe qui se sent concernée par ce qui est annoncé se lève et va s'asseoir sur la chaise vide.

L'étudiant qui est à gauche de la nouvelle chaise vide dit à son tour « Je cherche... ».

Si personne ne se lève pour venir occuper la chaise vide, l'apprenant qui a la parole doit produire un nouvel énoncé. Si plusieurs personnes se lèvent, c'est la première qui s'est manifestée qui prend la place. Ce jeu peut aussi être utilisé à des fins de présentation si, au début de l'énoncé, l'apprenant se nomme.

Citron-citron

Les participants sont assis en cercle. L'animateur reste debout au centre et cite deux prénoms de participants. Les personnes désignées doivent échanger leurs places tandis que l'animateur tente de s'emparer de l'une d'entre elles. La personne qui se retrouve sans chaise reste au centre du cercle et reprend.

A la place des prénoms, on peut jouer avec un lexique spécifique. Par exemple, chacun choisit une partie du corps, un aliment, une boisson.

Ces deux derniers jeux présentent l'avantage d'imposer aux apprenants un changement de place et, par conséquent, de partenaires pour la suite du cours. Cette façon de procéder peut s'appliquer à d'autres jeux.

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

Le détective

L'enseignant désigne un apprenant qui tiendra le rôle de détective et le fait sortir de la classe. Pendant son absence, les apprenants choisiront parmi eux celui qui jouera le rôle du suspect. On laisse un peu de temps pour que chacun puisse bien observer ce dernier (son habillement, sa façon d'être,...) afin de répondre correctement aux questions posées.

Lorsque le détective revient, il interroge ses camarades pour découvrir le suspect. Afin d'ajouter un peu de piment au jeu, seul ce dernier peut mentir.

On peut inverser cette activité en demandant à un apprenant de penser à une personne ou à un objet. C'est alors aux autres membres du groupe de poser les questions pour deviner la pensée secrète du premier !

Les collages

L'enseignant apporte divers magazines et journaux en langue cible. Il demande aux apprenants de découper des mots qu'ils connaissent : substantifs, verbes, adjectifs, adverbes, prépositions articles....

Il récolte le tout et constitue différents groupes de trois à quatre personnes. Il distribue alors une certaine quantité de mots à chaque groupe qui doit construire un maximum de phrases cohérentes sur base de ce qu'il a reçu. La fantaisie est la bienvenue à condition que les phrases soient grammaticalement correctes.

L'ambassadeur qui parle

L'animateur constitue des groupes de trois à quatre personnes et élabore autant de listes de mots que de groupes existants. Un émissaire de chaque équipe vient chez l'animateur pour recevoir le premier mot de sa liste. Il retourne ensuite dans son groupe pour le faire deviner en utilisant tous les moyens possibles, sauf celui de prononcer le mot lui-même. Il aura recours au mime, au dessin, aux mots associés, ... La personne du groupe qui devine le mot devient émissaire, rapporte le mot deviné à l'animateur et repart avec le deuxième mot de la liste. La première équipe qui devine tous les mots a gagné. On peut désigner un observateur par équipe qui aura pour mission de contrôler le respect des consignes. Les listes seront composées des mêmes mots dans un ordre différent. Cette activité permettra de revoir le vocabulaire d'un article, d'un thème abordé en classe et mettra en évidence l'intérêt du paralinguistique (mimiques, mimes, gestes,...) comme outil de communication performant dans certaines situations.

5. Le rôle des activités ludique en classe de FLE

5.1. La motivation

Le ludique semble être un élément pouvant fluidifier l'enseignement/apprentissage du FLE, notamment celui de la compréhension de l'oral dont nous nous proposons d'en aborder les activités ludiques comme un facteur motivateur.

Fenouillet (2012:9) affirme que la motivation est: « *une hypothétique force intra-individuelle protéiforme, qui peut avoir des déterminants internes et/ou externes multiples, et qui permet d'expliquer la direction, le déclenchement, la persistance et l'intensité du comportement ou de l'action* ». Dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : « *un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* ». Norbert (1999:173) considère la motivation comme un « *ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ». La motivation joue un rôle central dans toute activité humaine, parce qu'elle conduit l'action.

Du point de vue de la psychologie, « *la motivation correspond aux forces qui entraînent des comportements orientés vers un objectif, forces qui permettent de maintenir ces comportements jusqu'à ce que l'objectif soit atteint* » (Morin et Aubé; 2007: 106). Ainsi, la motivation est le processus par lequel un individu émet son action, elle assure l'énergie à une personne pour agir dans son milieu, la force et la persistance de l'action montrent la valeur qu'attribue la personne à l'objectif qu'elle souhaite atteindre. La motivation est donc: « *le processus par lequel un individu consacre une intensité, une direction et une persistance à une tâche en vue d'atteindre un objectif ; ensemble des énergies qui soutendent ce processus* » (Robbins et Judge, 2006 : 197).

D'une façon générale et dans toutes les définitions qu'on peut trouver sur la motivation, il y a l'idée de mouvement, « *L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer* »², en effet , la motivation est le moteur et l'énergie qui fait bouger. Plus précisément, « *la motivation est le résultat de l'interaction entre l'individu et une situation donnée* » (Robbins et Judge, 2006 : 196), donc, la motivation est l'ensemble des forces qui impulsent nos activités ; envie, désir curiosité, instinct, besoin etc., elle n'est pas non plus une réaction volontaire, qui poussent un individu à agir, dans ce sens, être motivé; c'est avoir l'envie de faire quelque chose.

²http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1 (Consulté le 26/12/2018)

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

5.1.1. La motivation en contexte scolaire

De nombreuses définitions ont été attribuées à la motivation scolaire, nous en citerons quelques-unes:

Selon Rolland Viau (1994:6), la motivation scolaire est un : *«état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but»*. la motivation scolaire est un phénomène dynamique, n'est pas innée, elle permet d'accomplir un apprentissage. Selon la perception de sa compétence, la perception de la valeur de l'activité pour l'apprenant et la perception de contrôlabilité de l'apprentissage, Un apprenant motivé va s'engager et persévérer dans ses apprentissages, il ne décroche pas, comme le signale Michel (2013:34) *« les profils de motivation conditionnent l'intérêt d'une personne à apprendre »*.

Donc; on peut dire que la motivation scolaire est un des facteurs déterminants de l'apprentissage, est une notion centrale dans tout apprentissage comme le signale Rousseau (1951:116): *«Donnez à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode lui sera bonne »*. Les activités scolaires ont comme stratégies de rendre l'apprenant motivé et actif, elles permettent à l'apprenant de participer directement a son apprentissage, la motivation scolaire joue un rôle principale dans la réussite des apprentissages, en classe de FLE l'enseignant doit savoir comment motiver ces apprenants parce que motiver un apprenant c'est donc donner du sens à ses apprentissages, qui le pousser à agir et réaliser ses objectifs.

Il faut que l'apprenant soit attiré par les activités qu'on lui propose comme le affirme Cyr .p (1996: 3):*« l'exposition a la langue cible est insuffisante pour qu'il y ait acquisition de cette langue; il importe que l'apprenant puisse y donner du sens et soit motivé a le faire»*

Toutefois, l'avantage fondamental du ludique lorsque l'on cherche à le mettre en relation avec les théories de la cognition n'est autre que la motivation, notion clef s'il en est, dès lors que l'on parle des activités ludiques, ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants d'utiliser de façon et créative leurs ressources communicatives.

En effet, plutôt que de placer la focale sur la motivation extrinsèque des apprenants (extérieure à la personne) par le biais de récompenses (reconnaissance, notes etc.), la motivation dans le jeu est plutôt d'ordre intrinsèque.

Dans le contexte scolaire il existe deux sortes de la motivation:

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

-La motivation intrinsèque

« Lorsqu'elle dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés.³

La motivation intrinsèque qui dépend de l'individu lui-même est la situation où l'apprenant pratique l'activité pour la satisfaction personnelle et pour le désir d'apprendre, là que l'action est faite par le plaisir et l'intérêt que l'apprenant découvre à l'action, lorsque on dit un apprenant est motivé intrinsèquement ça veut dire, qu'il est curieux et a le plaisir d'apprendre, ce type de motivation est interne à l'apprenant comme le signale Meirieu (2014:12) « c'est bien l'élève qui détient le pouvoir car nul ne peut le contraindre à se mobiliser sur des savoirs ».

-La motivation extrinsèque

« Lorsqu'elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant, c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompenses ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur »⁴.

La motivation extrinsèque qui est provoquée par une force extérieure de l'apprenant, c'est la situation où l'apprenant n'agit pas pour le plaisir ou pour le désir d'apprendre ce type de motivation scolaire dépend de facteurs externes à l'apprenant comme des félicitations ou des cadeaux des parents, les récompenses etc. en effet, cette motivation n'est envisageable que sur du court terme car « dès lors qu'il n'y a plus de but externe, elle disparaît » (Fenouillet & Lieury, 2012).

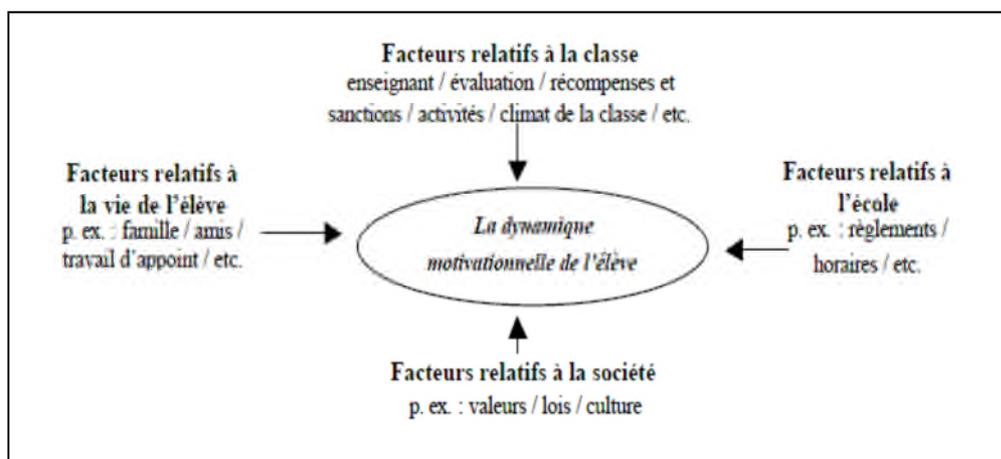
Alors, les deux types de la motivation sont obligatoires pour s'engager dans le processus de l'enseignement/apprentissage. Dans le cadre d'apprentissage, la motivation joue un rôle de premier plan, parce qu'elle est l'un des plus importants facteurs de réussite

³https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m_Motivation-et-reussite-des-apprentissage-scolaire5.html. Consulté le 18/11/2019

⁴Ibid.

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

Le modèle de Viau:



FigureN°1: Les facteurs qui influent sur la dynamique motivationnelle de l'apprenant.

Selon le schéma, il existe quatre catégories regroupant les facteurs qui influencent la dynamique motivationnelle de l'apprenant qu'ils sont les facteurs relatifs à la vie de l'apprenant, les facteurs relatifs à la société, les facteurs relatifs à l'école et enfin les facteurs relatifs à la classe.

Alors, nous pouvons dire que les activités ludique est un facteur interne à la classe, ces activités proposent une grande variété de situations motivantes, elles apparaissent comme un outil pédagogique à part entière qui a sa place en classe de FLE, qui favorise la motivation, Il ya une relation entre les activités ludiques et la motivation en contexte scolaire, le ludique dégage et éveille la curiosité des apprenants et la curiosité est un déclencheur de la motivation comme l'affirment C. Koechlin et S. Zwaan (2010:2): « *la curiosité est un facteur important du processus d'apprentissage autant pour son effet motivateur* ».

Nous pouvons prétendre motiver un apprenant en classe de FLE par le ludique en lui créant un lien d'amour entre la langue française et cet apprenant en lui présentant ses débouchées, sa beauté et son prestige etc.

Dans le domaine d'apprentissage d'une langue étrangère, le jeu permet de relancer l'intérêt des apprenants et de rendre l'apprentissage motivant et attrayant. « *Le jeu offre cette opportunité d'occulter une part de cette angoisse. Il génère un plaisir qui fait que l'apprenant oublie en partie ses peurs. Il se lance et ose* ». (C.Renard; 2006)

5.2. Le développement de la compétence langagière et cognitive

De nombreux domaines, de la pédagogie aux sciences cognitives. Il est souvent décrit comme une pratique capitale pour le développement intellectuel, social et psychologique, certains chercheurs y voient une activité essentielle à la construction de la

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

fonction symbolique, de l'intelligence et des apprentissages scolaires.

L'apprentissage par le ludique constitue une excellente situation qui favorise le développement des compétences langagières et cognitives:

Les activités ludiques est une méthode efficace qui permet à l'apprenant de communiquer avec aisance, de comprendre un message et de prendre la parole

« *Chez les enfants, le ludique est un déclencheur de parole* » (Pandex Michèle 1998:114).

Un autre grand avantage des activités ludiques est qu'elles soudent le groupe, qu'elles instaurent un climat de confiance, de coopération, de respect qui permet à chacun de se sentir à sa place et d'oser exprimer ses besoins. Elles créent des liens entre les différents participants grâce aux activités de groupes. Elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants par la formation et la variation de ces groupes. Cette atmosphère de convivialité et de plaisir fait que les apprenants apprécient de se retrouver et viennent au cours avec plus de bonheur. Ils désirent également progresser pour enrichir les échanges.

(MA Boudiwa; 2015)

Les activités ludiques offrent un champ d'expérience, il permet à l'apprenant de tester ses compétences linguistiques, pragmatiques etc. Ces activités poussent l'apprenant à découvrir les clefs d'une communication réussie dans la langue qu'il aborde.

En l'occurrence, les activités incluent des processus cognitifs comme l'apprentissage la mémorisation, la perception, l'imagination, la réflexion, et la concentration, le jeu chez les apprenants est précieux pour renforcer de nombreux aspects du développement.

5.3. Le développement harmonieux de l'apprenant

« *Dans les réelles situations ludiques, l'enfant est guidé par le plaisir de la recherche et de la découverte, vivra de multiples expériences dans lesquelles ses potentialités mentales, perspectives motrices et sociales seront sollicitées* ». (De Greave Sabine; 2006:16)

Cela veut dire que le jeu permet à l'apprenant de se développer harmonieusement, il permet d'élaborer les capacités affectives des apprenants, le jeu consolide la relation enseignant – apprenant et apprenant-apprenant, il est à la fois un moyen d'apprentissage et une source de plaisir, en effet le ludique relance la relation entre les l'enseignant et l'apprenant parce qu'il crée une ambiance amicale et un lien entre l'enseignant et ses apprenants qui favorise l'apprentissage, les échanges et les interactions entre eux.

Lors qu'il joue et s'amuse, l'apprenant apprend à découvrir le monde, toute la personnalité de l'enfant s'exprime dans son jeu, et selon les expressions diverses mais synonymes utilisées par les psychologues, on y découvre une sorte d'élan, d'appétit de vivre et d'être, d'énergie vitale. Ainsi que le dit Jean Château(1967):

Être soi, tel est le but du jeu; et être soi, c'est presque toujours être plus que soi; aussi le jeu, épreuve de soi, est-il aussi conquête de soi... L'homme ne se définit point par ce qu'il est, mais plutôt par ce qu'il ne veut pas être... C'est toujours le même désir de dépassement qui se retrouve.

Jouer est souvent vécu comme un moment de plaisir. A ce titre, c'est un formidable catalyseur (déclencheur) de l'apprentissage. Une activité réalisée avec plaisir s'ancre d'autant plus facilement dans la construction d'un apprentissage.

L'enfant apprend plus par lui-même en jouant. Il assure son développement physique, social, émotif et intellectuel par le jeu.

Le jeu aide donc à la construction du soi, en se créant un monde qui lui appartient, l'enfant peut développer son imagination et ainsi, il se construit à travers cet imaginaire, il permet à l'enfant de construire sa propre personnalité et résoudre ses problèmes.

6. L'approche ludique

L'apprentissage par le jeu est fondé sur une approche dite « Approche ludique ». L'approche ludique est une approche pédagogique adoptée par les enseignants et les formateurs, c'est une approche par le jeu amusante et divertissante pouvant optimiser l'apprentissage de l'apprenant.

Cette approche se caractérise par le plaisir, la gratuité, la spontanéité et la créativité, en effet, il existe plusieurs avantages peuvent être apportés par l'approche ludique, elle permet à l'enseignant de créer un environnement idéal, favorable et motivant à l'apprentissage,

L'avantage premier de l'approche ludique, c'est évidemment sa capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action.

7. Les activités ludiques et la compréhension de l'orale

L'apprentissage du français langue étrangère a pour objectif de permettre aux apprenants d'acquérir les compétences communicatives et linguistiques, le ludique permet de créer ce que De Graeve (2006) appelle un « climat pédagogique ». Il est donc indispensable que l'on vise à rentabiliser l'enseignement du FLE en ciblant des activités ludiques pouvant permettre de trouver des résultats satisfaisants sur le plan d'enseignement/apprentissage de la compréhension orale, à savoir la capacité de comprendre un message oral.

L'utilisation des activités ludiques permet de remédier les difficultés rencontrées par les apprenants, et de répondre aux leurs besoins. Les activités ludiques offrent une panoplie de ressources pédagogiques remédiant au désintérêt des apprenants pour la compréhension

Chapitre II Les activités ludiques en classe du FLE

orale, c'est un élément pouvant fluidifier l'enseignement/apprentissage du FLE notamment celui de la compréhension orale.

Le ludique doit répondre aux besoins des apprenants, il lui facilite la compréhension de l'oral dont l'apprenant à la fois récepteur et producteur.

Conclusion

Nous avons tenté dans ce chapitre de définir les deux concepts «*jeu* » et «*activité ludique* » et leurs types. En outre, nous avons essayé de montrer l'influence du ludique dans les stratégies motivantes pouvant remédier aux difficultés des apprenants et répondre à leurs besoins et aussi dans le développement cognitif, langagier et harmonieux de l'apprenant, nous nous avons intéressé particulièrement au rôle des activités ludiques dans la compréhension orale.

CHAPITRE III

ELEMENTS

METHODOLOGIQUES ET

DISCUSSION DES RESULTATS

Pour une mise en relief des spécificités de notre recherche, il est judicieux de faire une enquête par l'élaboration d'un questionnaire destiné aux enseignants du cycle moyen. En deuxième temps, nous avons entrepris une expérimentation basée sur la mise en pratique de deux supports pédagogiques comme activités ludiques en faveur de l'amélioration de la compréhension orale chez les apprenants en 1^{ère} AM;

Ce chapitre est donc consacré à la présentation de: l'échantillon, du contexte, du corpus de la recherche et du protocole expérimental.

1. Eléments méthodologiques et pratiques

1.1. Contexte de recherche

Pour réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les apprenants de la 1^{ère} AM, dans un collège nommé «Ameur Ben Yakoub» à Ksar el Chellala, Willaya de Tiaret, à partir de 2/12/2018 où nous avons travaillé en quatre séances durant lesquelles la classe est répartie en un groupe témoin et un autre sur lequel nous avons expérimenté l'apport de la vidéo et celui de la chanson à la compétence de la compréhension de l'oral.

1.2. Présentation de l'échantillon

Pour une meilleure mise en relief des dessous de notre thématique, nous projetons de cibler un échantillon constitué d'un groupe d'apprenants du moyen des établissements scolaires de la ville de Ksar El Chellala répartis en quatre classes de niveaux hétérogènes: deux classes témoins et deux expérimentales sur lesquelles nous voulons expérimenter des activités ludiques.

En outre, 80 enseignants du moyen sont concernés par un questionnaire visant à jeter une lumière crue sur leurs pratiques enseignantes, notamment leur recours aux activités ludiques lors de la diffusion de leurs cours.

1.3. Eléments méthodologiques de la recherche

En vue de mesurer l'impact des activités ludiques sur la compréhension orale chez les apprenants de 1^{ère} AM en classe de FLE et tester nos hypothèses de recherche il est dès lors judicieux d'opter pour une démarche expérimentale visant à collecter les données nécessaires à notre recherche par le biais de l'outil d'investigation consistant en un questionnaire pour les enseignants de français au cycle moyen.

1.4. Enquête par questionnaire

Pour recueillir plus de données sur l'enseignement de la compréhension de l'oral, et renforcer notre travail, nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants.

Le questionnaire établi est composé de 11 questions fermées pour demander les avis des enseignants. Il y a aussi des questions personnelles sur le genre, et les années

d'expérience.

Nous avons distribué 80 questionnaires aux enseignants du cycle moyen.

1.5. L'expérimentation

Notre expérimentation vise à tester l'incidence des activités ludiques sur la compréhension orale des apprenants en classe de FLE, comparativement à celui d'une activité dite pragmatique.

En effet, nous avons entrepris une expérimentation avec les apprenants de 1^{ère} AM au CEM nommé «Ameur Ben Yakoub» à ksar Chellala.

1.5.1. Protocole expérimental

En fonction des objectifs fixés, nous avons opté pour une démarche méthodologique de nature praxéologique. On a mené cette expérimentation auprès de quatre groupes des apprenants de 1^{ère} AM.

Nous avons réparti notre expérimentation en deux activités; la première activité concerne l'utilisation de la vidéo comme support didactique pour deux groupes (un groupe témoin et un groupe expérimental), la première activité est réalisée sans recours à l'utilisation de la vidéo avec le groupe témoin, avec le groupe expérimental, nous avons présenté en intégrant la vidéo.

Pour les deux autres groupes nous avons suivi le même protocole en utilisant la chanson comme support didactique.

1.5.2 L'objectif de l'expérimentation

Nous nous sommes fixés comme objectif de mesurer l'impact des activités ludiques, notamment celui de la chanson et de la vidéo sur la compréhension orale des apprenants.

1.5.3. Déroulement de l'expérimentation

Nous pouvons travailler la compréhension orale de différentes manières. Dans certains cas, nous pouvons faire un seul exercice de la compréhension à partir d'un document jugé facile à comprendre par l'enseignant, enregistré ou lu par lui-même. Dans d'autres cas, pour des documents plus complexes (vidéo, chanson) on peut passer par trois étapes:

a-La pré-écoute:

C'est le premier pas vers la compréhension du document sonore. La pré-écoute est la préparation à l'écoute.

Il ne s'agit pas encore d'écouter le document sonore, mais de donner des activités aux apprenants pour les préparer à bien comprendre le document. Avant d'introduire le

document sonore, l'enseignant doit contextualiser le document exploité.

Ce qui correspond à une mise en condition psychique des apprenants. Cette phase préparatoire permet de doter l'élève dans le bain.

b- L'écoute

b.1.La première écoute

Amener un premier travail sur le document écouté, l'enseignante demande aux apprenants d'écouter attentivement le document sonore ou la lecture afin de leur faire saisir le thème traité.

b.2. L'écoute détaillée

Elle permet d'effectuer un travail approfondi sur le document écouté; cette étape correspond à la compréhension des détails et permet de vérifier les informations retenues. L'enseignante peut poser Plusieurs types de questions : questions ouvertes et/ou fermées, choix multiples, vrai ou faux.

c. La post-écoute

Il s'agit d'une étape de réinvestissement de ce que les apprenants ont recueilli lors de l'écoute. C'est l'étape au cours de laquelle les apprenants s'expriment sur ce qu'ils ont compris, ils partagent leurs impressions et expriment leurs émotions.

1.5.4. Expérimentation des activités ludiques

Notre tâche ne s'est pas limitée aux représentations qu'ont les apprenants du cycle moyen au sujet de l'activité dite ludique mais nous sommes allés encore plus loin en ayant recours à un deuxième mode de recueil de données visant à décrire, de façon aussi objective que possible, ce qui se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de pouvoir se prononcer quant à leurs efficacités en matière de remédiation.

En effet, grâce à la participation de deux classes du CEM « Ameer Ben Yakoub », que nous avons pu tester quelques activités ludiques dans les classes de la 1^{ère} AM. Pour faire cette activité, nous avons distribué des tests sous forme de Questions à Choix Multiples (QCM), et nous avons demandé aux apprenants de répondre à ces questions.

1.5.4.1. La 1^{ère} activité: expérimentation par la vidéo

L'activité a duré une heure, l'objectif visé par l'enseignante dans la séquence observée consiste à mettre ses apprenants dans une situation d'interaction authentique leur permettant de mettre en œuvre leurs connaissances antérieures en les faisant travailler sur le support de l'activité ludique qu'est une vidéo sur la thématique de «*la pollution*». Cette activité a été menée sur 60 élèves de la 1^{ère} AM du CEM répartis en deux groupes: un premier groupe témoin de 30 apprenants et un autre expérimental de 30 aussi.

Notons que ces apprenants sont issus de milieux hétérogènes, d'où la nécessité d'opter pour le choix de ce type de documents audiovisuels dont l'avantage serait un gain en matière de capter et un renouveau de l'intérêt des apprenants pour cette langue étrangère dont on cherche à remédier aux difficultés qu'ils manifestent s'agissant de la compréhension orale.

-Objectif

-Découvrir la situation de communication (repérer des informations d'ordre général portant sur le thème et sur l'objet (de quoi parle-t-on).

-Repérer les mots clés.

-Appréhender et comprendre globalement un texte oral.

-Support : vidéo.

-Eveil de l'intérêt

Quel est l'effet de jeter les déchets sur la terre?

▪ **1^{ère} écoute:**

- On parle de quel phénomène?
- Sujet 2: on parle de la pollution.
- Dans quel but?
- Sujet 2: pour expliquer les causes de la pollution.

▪ **2^{ème} écoute:**

- Qu'est-ce qu'une pollution?
- Sujet 3: Une dégradation de l'environnement par des matières très dangereuses.
- Quels sont les types de la pollution?
- Sujet4:
 - ❖ La pollution de l'eau.
 - ❖ La pollution de l'air.
 - ❖ La pollution de la terre.

▪ **3^{ème} écoute:**

- Quelle est la cause de la pollution de l'eau?
- Sujet5: les déchets qu'on jette sur les plages, les lacs et les rivières
- Quelle est la principale cause de la pollution de l'air?
- Sujet6: les fumées qui s'échappent des voitures, les pesticides et les produits chimiques

- **Synthèse**

Comment peut-on lutter contre la pollution?

1.5.4.2 La 2^{ème} activité: Expérimentation par la chanson:

-Objectif :

- Tester l'écoute de l'élève concernant les aliments.
- Faire connaître à l'élève l'importance de manger convenablement

-Support : chanson.

- Éveil de l'intérêt

- Laves-tu les dents après chaque repas :
- sujet: Oui avec de la brosse à dents et un dentifrice.

- Phase de l'écoute

- 1^{ère} écoute

1- De quoi parle-t-on dans cette chanson ?

Sujet 1: On parle du: les aliments.

2- Complète le tableau suivant

Qui parle?	A qui?	De quoi?	Dans quel but?
L'auteur	A nous les apprenants	Les aliments	L'importance de manger convenablement

2- a) Se nourrir est-il important?

Sujet 2: oui.

b) Pourquoi ?

sujet 3: pour donner de l'énergie à nos corps pour grandir, étudier, être fort, pour vivre, ne pas être malades.

4- Pour ta santé que faut-il éviter ?

Sujet 4: produits sucrés, salés et gras

5- Ça t'évitera quoi si tu manges correctement et tu fais du sport ?

Sujet 5: Ça évite de prendre du poids, et ça limite beaucoup de problèmes de santé

- 2^{èmes} écoute

4- Comment bien manger?

Sujet 6: Il faut manger d'une manière variée et équilibrée.

- 3^{ème} écoute

Synthèse:

Tu fais quoi pour avoir une bonne santé?

Pour être en bonne santé, il te faut : du sport, nourriture équilibrée trois fois par jour, évite les produits sucrés, salés et gras.

2. Analyse et interprétation des résultats du questionnaire

Item1: Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française?

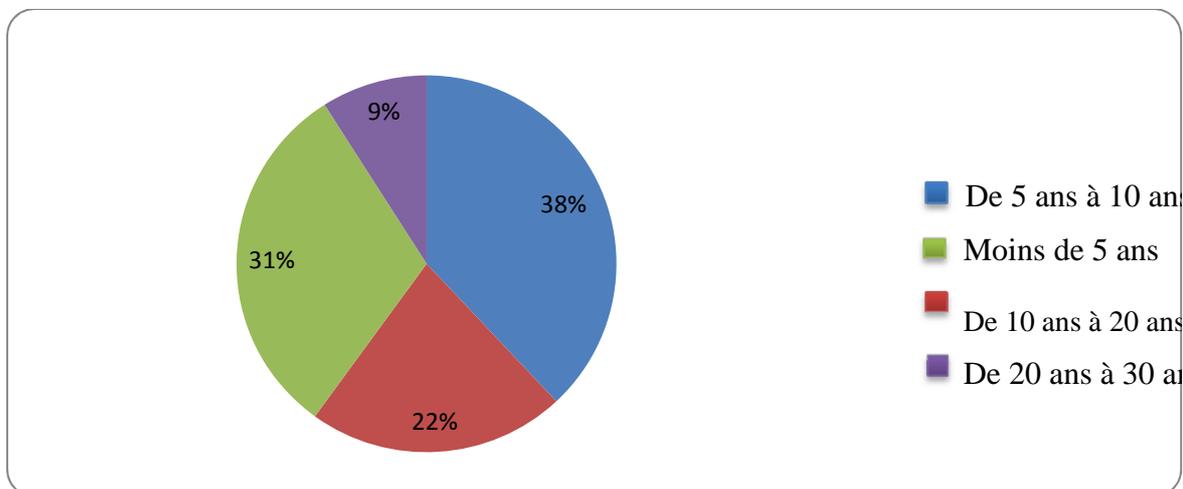


Figure N° 02 : Les années d'expérience.

Concernant les années d'expérience des enseignants interrogés, sur, 80 enseignants nous avons 31% qui ont moins de 5ans d'expérience, 38 % de 5 ans à 10 ans, 22 % de 10 ans à 20 ans, et 9 % des enseignants ont de 20 à 30 ans.

Item2:Pensez-vous que les apprenants s'intéressent à la langue française?

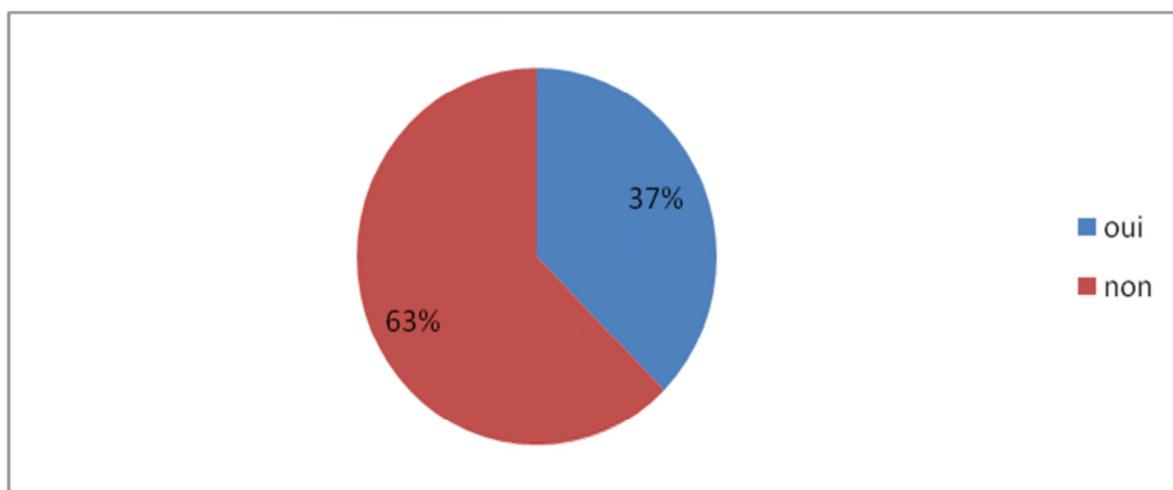


Figure N° 03 : Intérêt pour le français.

Concernant les années d'expérience des enseignants, nous avons 30 enseignants qui ont répondu par «oui» c'est-à-dire que ces enseignants trouvent que leurs apprenants s'intéressent à la langue française, et qu'ils ont envie d'apprendre cette langue qu'ils considèrent comme étant une langue de prestige. Alors que 50 enseignants ont répondu par «non», ces enseignants trouvent que les apprenants sont démotivés et éprouvent des

difficultés lors de leur apprentissage.

Item3: Comment jugez-vous leur niveau?

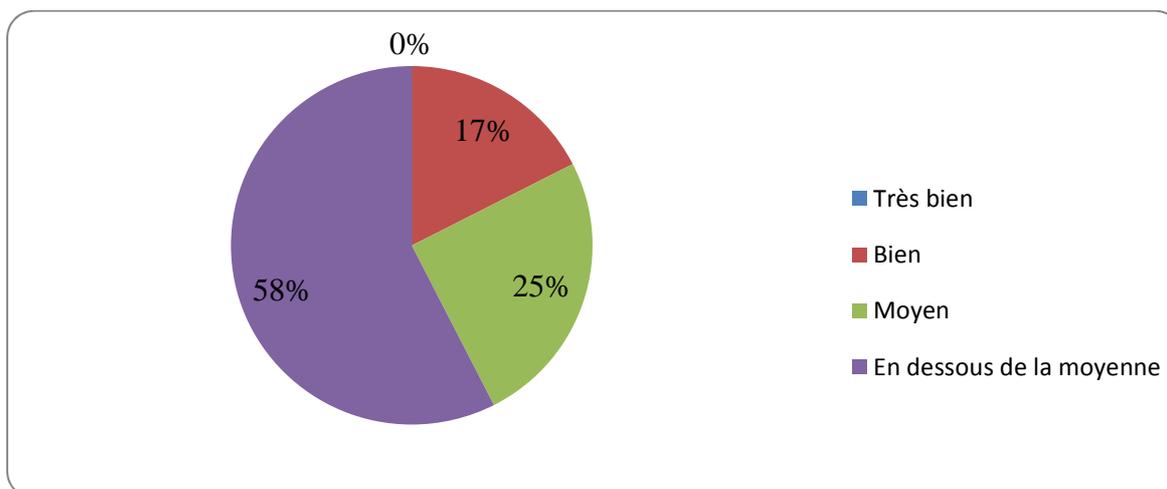


Figure N° 04: Niveau de la langue.

Cet item concerne le niveau des apprenants, elle laisse comprendre que 58% des enseignants ont répondu par «en dessous de la moyenne», c'est-à-dire que les apprenants sont faibles en français, 20% de nos enquêtés ont déclaré que leurs apprenants ont un niveau «moyen», 14% des enseignants voient que le niveau de leurs apprenants est «bien». Alors que personne n'a répondu par «très bien», cela explique que les apprenants ne sont pas très forts en français.

Item 4: Selon vous, les apprenants ont des difficultés dans:

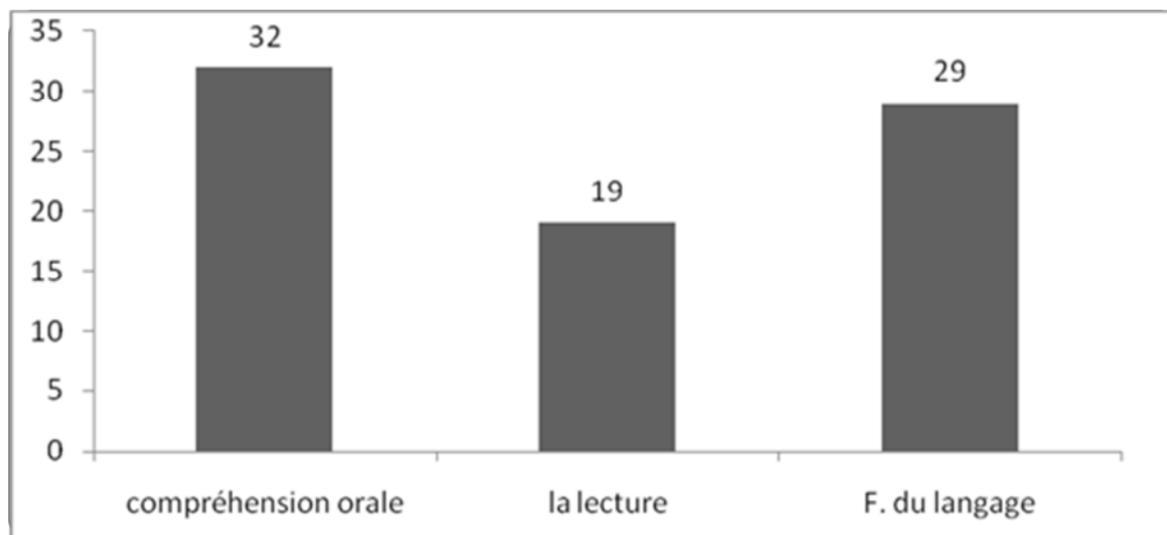


Figure N° 05: Difficultés rencontrées par les apprenants.

Concernant les difficultés rencontrées par les apprenants, les enseignants n'ont pas toujours les mêmes avis, 40% parmi eux ont déclaré que leurs apprenants trouvent des difficultés au niveau de la compréhension orale, d'autres enseignants (14%) jugent que

leurs apprenants trouvent des difficultés dans la lecture, et 36% d'entre eux ont choisi la 3^{ème} réponse (fonctionnement du langage).

Nous constatons que les apprenants éprouvent différentes difficultés mais la plupart d'entre eux trouvent des difficultés au niveau de la compréhension orale.

Item5: Pensez-vous que le programme accorde assez d'importance à la compréhension orale?

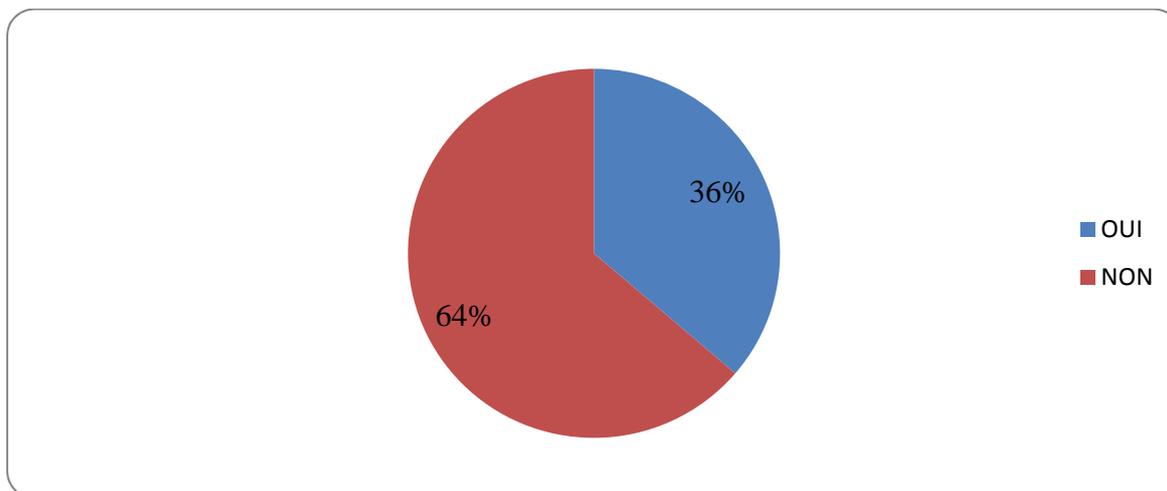


Figure N° 06: Importance de la compréhension orale dans le programme.

Cet item concerne l'importance de la compréhension orale dans le programme, 36% de nos enquêtés voient que le programme accorde une importance à la compréhension orale. Alors que 64% d'entre eux jugent que la compréhension orale est négligée et qu'elle n'a pas pris la place qu'elle mérite dans le programme officiel de 1^{ère} AM.

Item06: Utilisez-vous les activités ludiques dans votre classe?

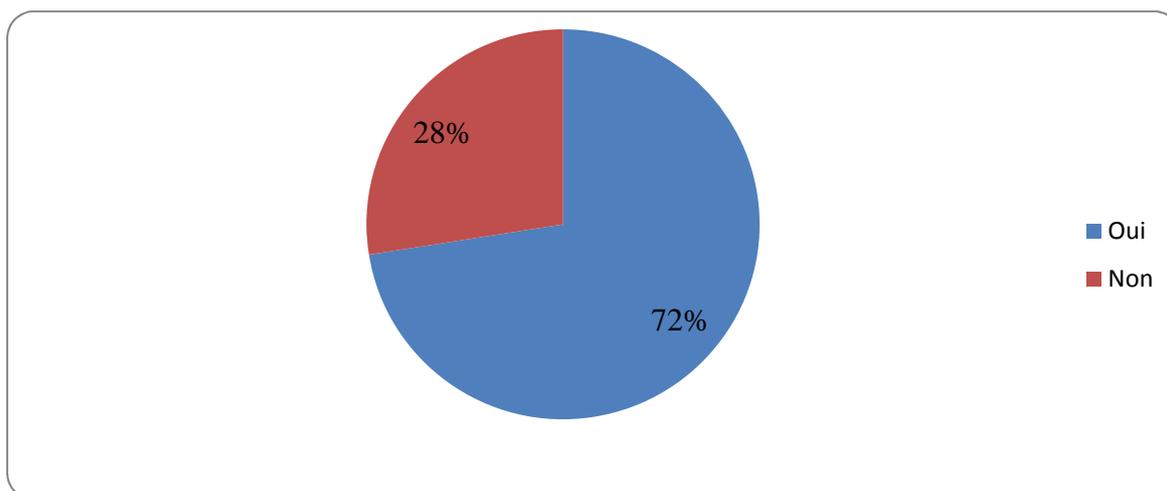


Figure N° 07 : Usage des activités ludiques.

Concernant l'utilisation des activités ludiques 72% des enseignants ont répondu à cet

item par «oui», alors 28% de l'ensemble de nos enquêtés ont répondu par «non».

Alors, d'après cette déclaration des enseignants nous observons que la majorité de ces derniers sont conscients du rôle des activités ludiques dans l'enseignement de la compréhension orale.

Item 07: Quel est selon vous le meilleur moyen d'introduire la compréhension orale?

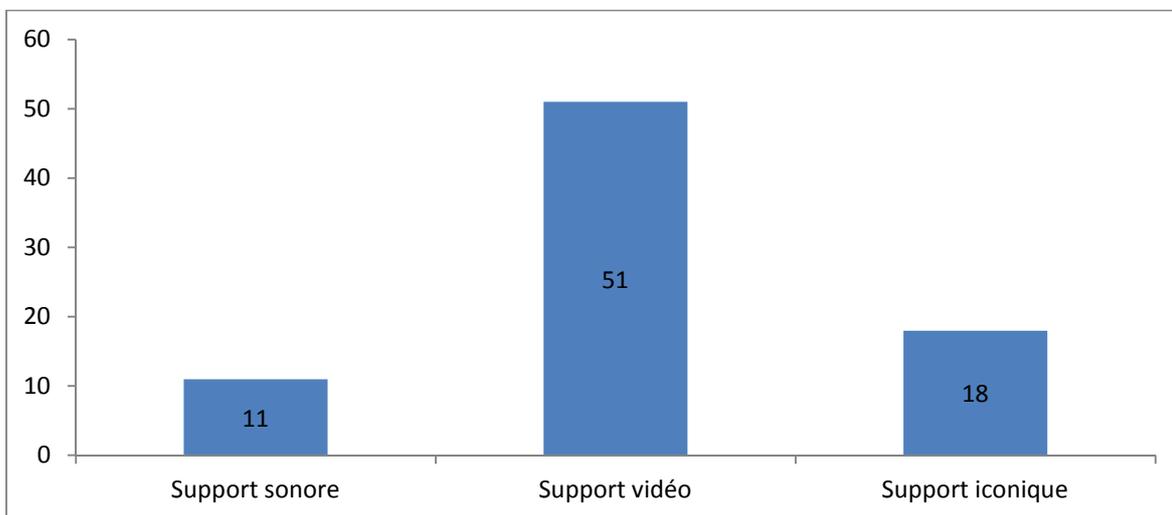


Figure N° 08: Les moyens d'enseignement de la compréhension orale.

Cet item concerne les moyens d'enseignement de la compréhension orale. Une minorité d'enseignants soit 14% considèrent le support sonore comme moyen efficace pour enseigner la compréhension orale, le support iconique est considéré comme le moyen le plus approprié pour enseigner la compréhension orale par 18% de l'ensemble de nos enquêtes, la majorité de ses enseignants voient que l'utilisation de la vidéo est le meilleur moyen pour enseigner la compréhension orale.

Item08: Quelle sont les activités ludiques que vous avez travaillé avec vos apprenants?

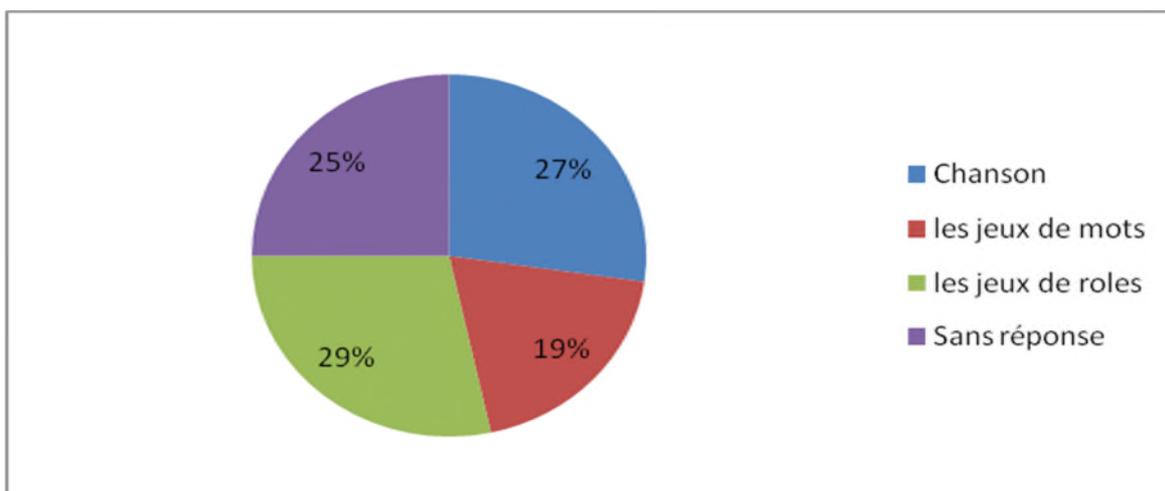


Figure N° 09 : Les activités ludiques exploitées par les enseignants.

Cet item concerne les activités ludiques exploitées par les enseignants. Les réponses des enseignants à cet item sont presque identiques, l'illustration graphique ci-dessus montre qu'à part les 19% qui n'ont pas répondu, 27% utilisent les jeux de rôle, 19% des enseignants recourent aux jeux de mots.

Nous pouvons ainsi déduire que les enseignants n'utilisent pas qu'une seule activité ludique avec leurs apprenants, chaque enseignant utilise l'activité qu'il voit la plus adéquate. Il en ressort donc une diversité dans les activités aux quelles recours les enseignants dans leur pratiques pédagogiques.

Item 09: Dans quelle séance introduisez vous l'activité ludique?

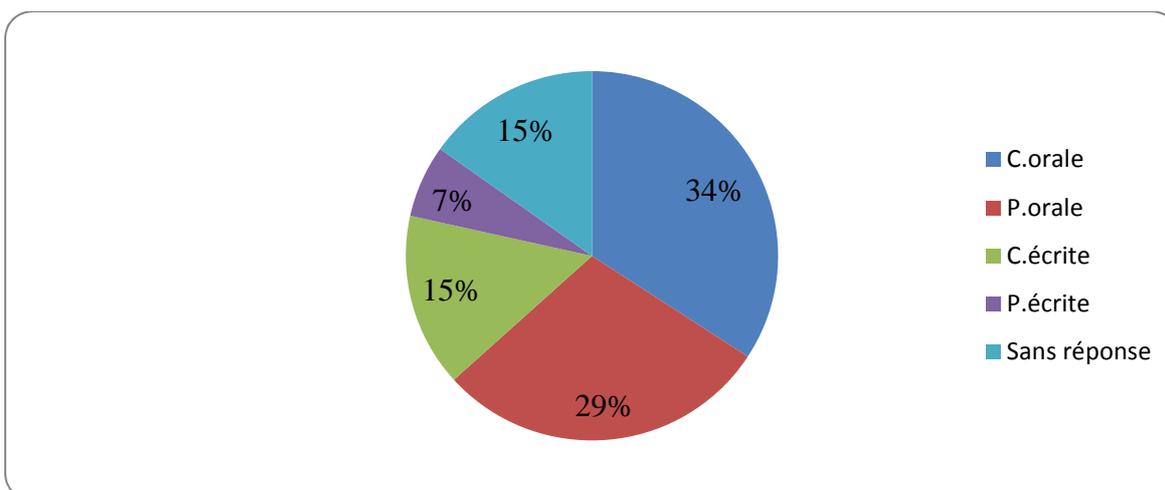


Figure N° 10: L'intégration des activités ludiques.

Ce qui a capté notre attention c'est le pourcentage de la compréhension orale; cette

dernière atteint les 34%, témoignant du fait que plusieurs enseignants l'utilisent, cela doit être un bon choix pour les apprenants, puisque les actes ludiques simplifient l'image aux apprenants et les rendent plus faciles à comprendre, sans omettre que l'un des fondements de la linguistique demeure la primauté à l'oral par rapport à l'écrit, puisque l'être humain commence à parler, à exprimer ses idées puis il peut les transcrire à l'écrit.

Item 10: Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur l'apprenant?

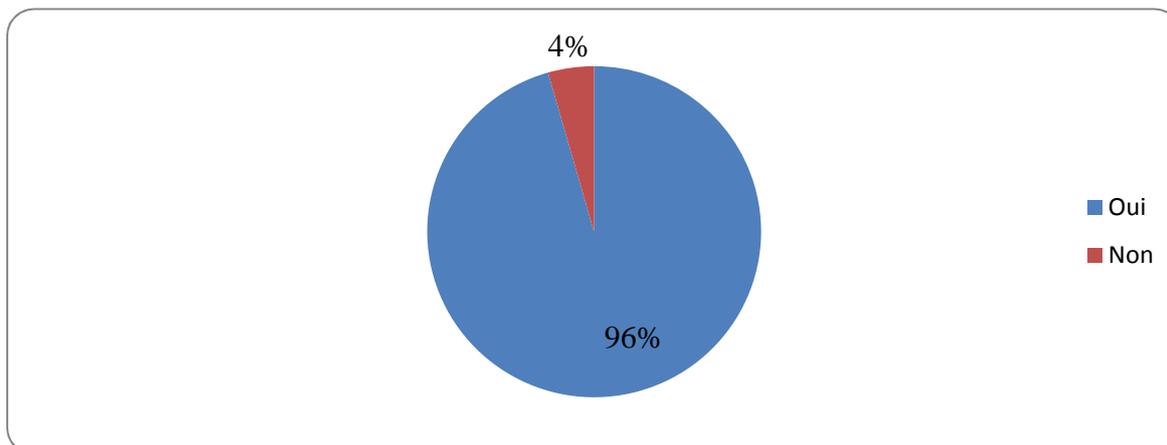


Figure N°11: impact de l'enseignement ludique

Les données représentées dans l'histogramme ci-dessus montrent que la majorité écrasante des enseignants pense que l'enseignement ludique attire l'attention des apprenants et améliore leur niveau de langue.

Item 11: Après avoir assuré une séance d'activités ludiques, l'impact est remarquable chez les apprenants au niveau de:

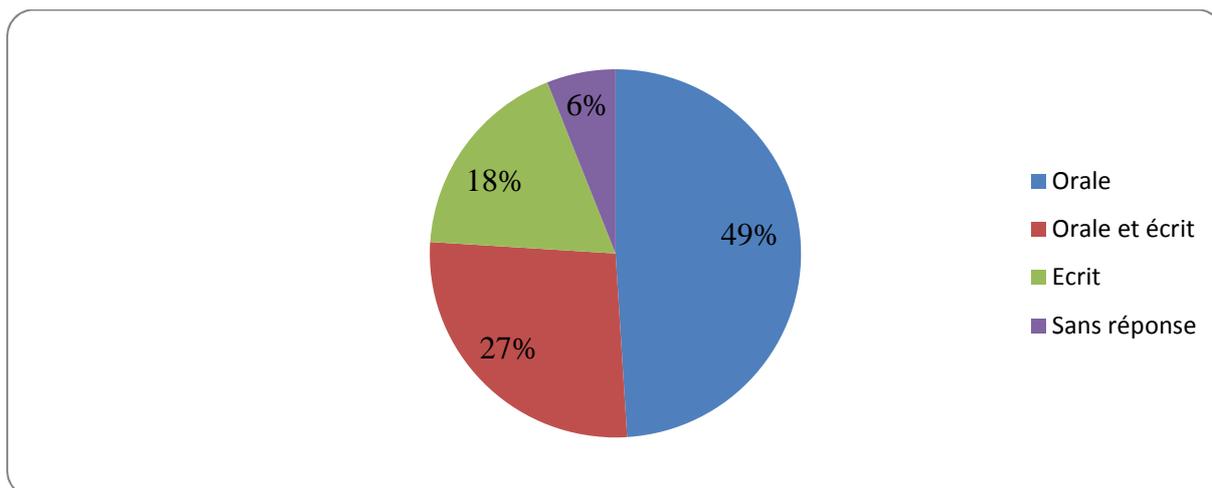


Figure N°12: l'impact des activités ludiques dans l'amélioration de la compétence linguistique.

Cet item vise à mettre en relief l'incidence des activités ludiques sur l'amélioration des compétences linguistiques après avoir assuré une séance d'activités ludiques, il s'est

avéré que 49% de nos enquêtés ont déclaré que l'impact est remarquable chez les apprenants au niveau de l'oral, 27% ont répondu par l'oral et l'écrit, alors que 18% ont remarqué l'impact de ces activités au niveau de l'écrit.

Notons qu'une minorité de nos questionnés n'a pas répondu, ce qui peut être justifié par le fait qu'ils ne recourent pas ou peu aux activités ludiques dans leur pratiques enseignantes. Sur un autre plan, cette déperdition en matière de réponse aux questionnaires peut s'expliquer par la contrainte temps ou même le désintérêt par rapport à la thématique.

3. Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

Cette partie comme son nom l'indique est consacrée à l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus à travers l'expérimentation menée au près des apprenants et qui se concrétise en deux activités. (L'une concerne l'utilisation de la vidéo et l'autre concerne l'utilisation de la chanson comme support didactique).

Nous avons classé les résultats des apprenants en en cinq catégories:

- la première catégorie représente ceux qui ont eu [9,10] avec la mention «Excellent».
- La deuxième catégorie représente ceux qui ont eu [6-9[avec la mention «Bien».
- la troisième catégorie représente les apprenants ayant [5,6[avec la mention «Passable».
- la quatrième catégorie représente les apprenants qui ont eu [2,5[avec la mention «Insuffisant».
- la cinquième catégorie représente les apprenants qui ont eu [0,2[avec la mention «Très insuffisant».

3.1. La première activité: Expérimentation par la vidéo

Nous analysons les résultats obtenu pour chaque groupe (le groupe témoin et le groupe expérimental)

3.1.1. Le groupe témoin

Tableau N°1:Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe témoin

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Excellent [9-10]	01	4
Bien [6-9[07	27
Passable [5-6[02	7
Insuffisant [2-5[14	54
Très insuffisant[0-2[02	8

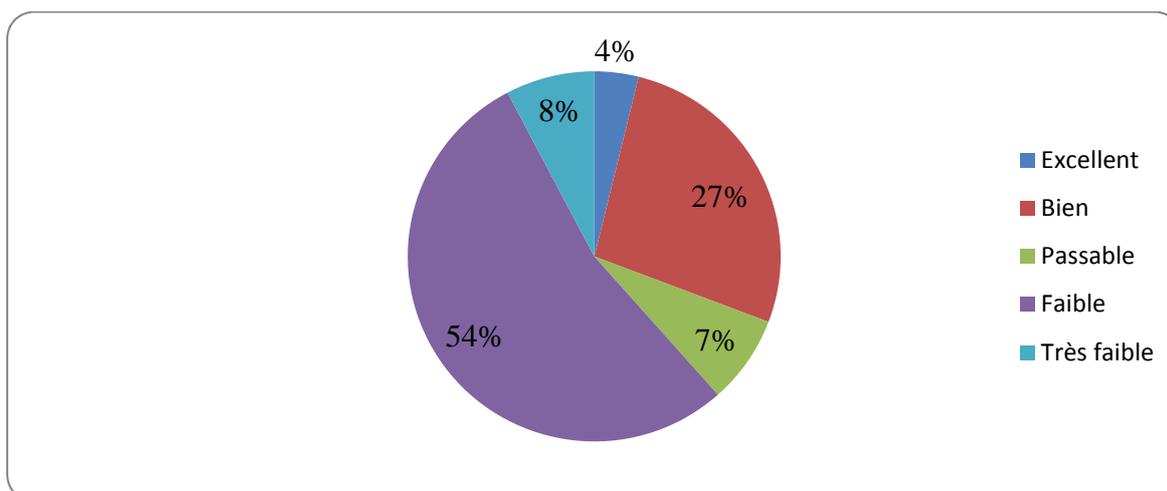


Figure N°13 : Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe témoin

Les données représentées dans le tableau et l'histogramme relatifs aux résultats du groupe témoin, nous montrent qu'une minorité des apprenants soit 4% de l'effectif de ce groupe a eu la mention «Excellent», 27% des apprenants ont eu la mention «Bien», troisième catégorie représente 8% des apprenants qui ont eu la mention «Passable» et la quatrième catégorie représente la plupart des apprenants soit (54%) qui ont eu l'appréciation «Insuffisant», la dernière catégorie concerne les apprenants ayant obtenu eu la mention «Très Insuffisant» soit 8% des apprenants

Tableau N 2: Evaluation de la CO chez le groupe témoin concernés par la vidéo

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Au dessus da la moyenne	10	38
En dessous de la moyenne	16	62

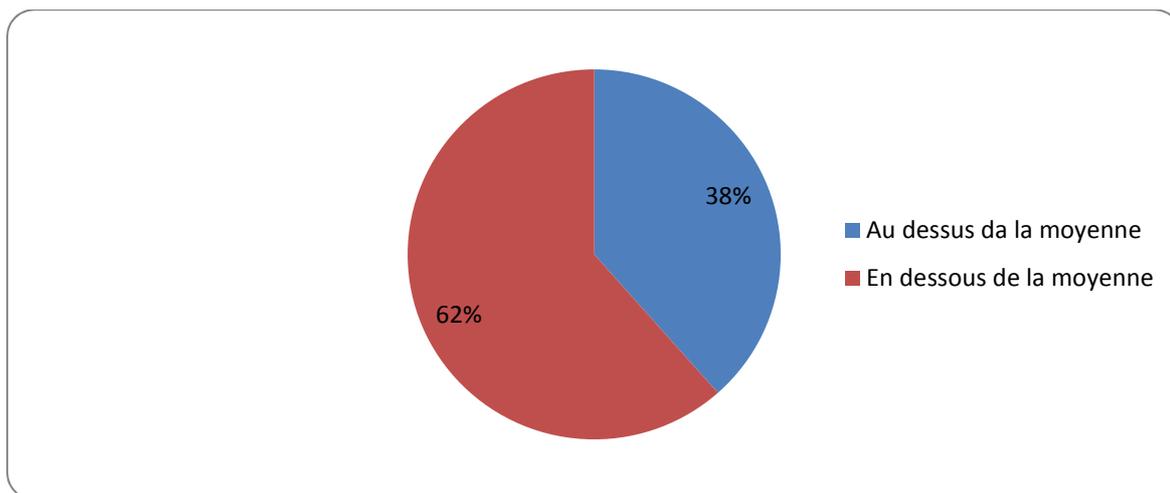


Figure N°14 : Evaluation de la CO chez le groupe témoin concerné par la vidéo

Pour renforcer notre analyse, nous proposons l’histogramme ci-dessous pour mieux illustrer les écarts enregistrés au niveau de l’évaluation de la compréhension de l’oral.

La lecture de cette figure nous apprend que 38% des apprenants ont eu la moyenne (5points). Alors que 62% de l’effectif de notre échantillon n’ont pas eu la moyenne d’où une proportion considérable d’apprenant au dessous de la moyenne.

3.1.2. Groupe expérimental

Tableau N°3: Evaluation de l’usage de la vidéo chez le groupe expérimental

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Excellent [9-10]	03	12
Bien [6-9[10	38
Passable [5- 6[04	15
Insuffisant [2-5[08	31
Très insuffisant [0-2[01	4

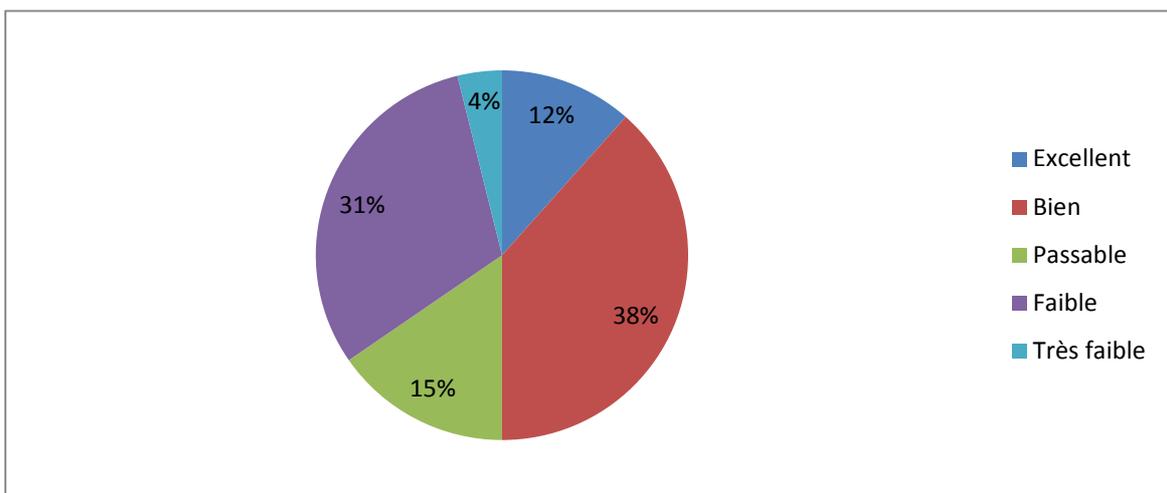


Figure N°15 : Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe expérimental

Selon l'histogramme relatif aux résultats du groupe expérimental: 12% des apprenants ont eu la mention «Excellent», et la deuxième catégorie représente la majorité des apprenants de ce groupe, avec un pourcentage de 38% ayant justifié de notes entre [6-9[, 15% des apprenants ont eu la mention «Passable», 31% ont eu des notes entre [2-5[et le reste de l'effectif des apprenants n'ont pas dépassé les 2 points, soit 4% de ce groupe

Tableau N°4: Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la vidéo

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Au dessus de la moyenne	17	65
En dessous de la moyenne	9	35

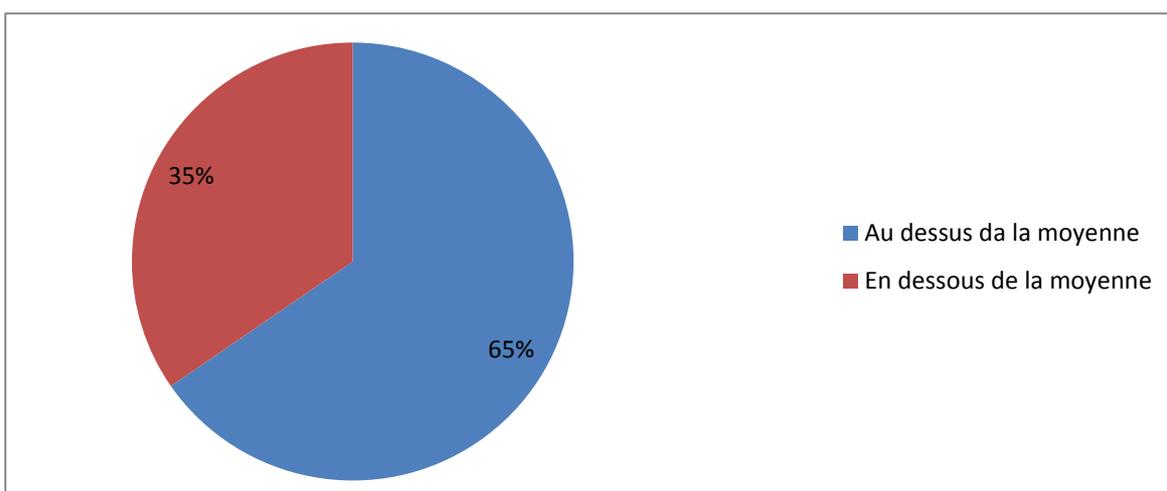


Figure N°16 : Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la vidéo

Le tableau et l'histogramme ci-dessus rapportent plus d'informations aux données présentées dans le tableau et l'histogramme

Les deux graphiques montrent que, parmi 26 apprenants, 17 ont eu la moyenne ce qui représente 65%, le reste de l'effectif de ce groupe (35%) n'ont pas pu avoir plus de 5 points. C'est-à-dire que le nombre des apprenants qui ont eu la moyenne dépasse celui des apprenants qui n'ont pas pu avoir des notes passables.

3.2. La deuxième activité: expérimentation par la chanson

Concernant l'expérimentation de l'utilisation de la chanson comme activité ludique nous analysons les résultats obtenus pour les deux groupes (groupe témoin et groupe expérimental) chaque groupe contient 30 apprenants.

Cette expérience nous a amené à récolter les données présentées dans les tableaux et les représentations graphiques suivants.

3.2.1. Groupe témoin:

Tableau N°5: Evaluation de l'usage de la chanson chez le groupe témoin

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Excellent [9-10]	00	00
Bien [6-9[03	10
Passable [5-6[05	17
Insuffisant [2-5[18	60
Très insuffisant [0-2[04	13

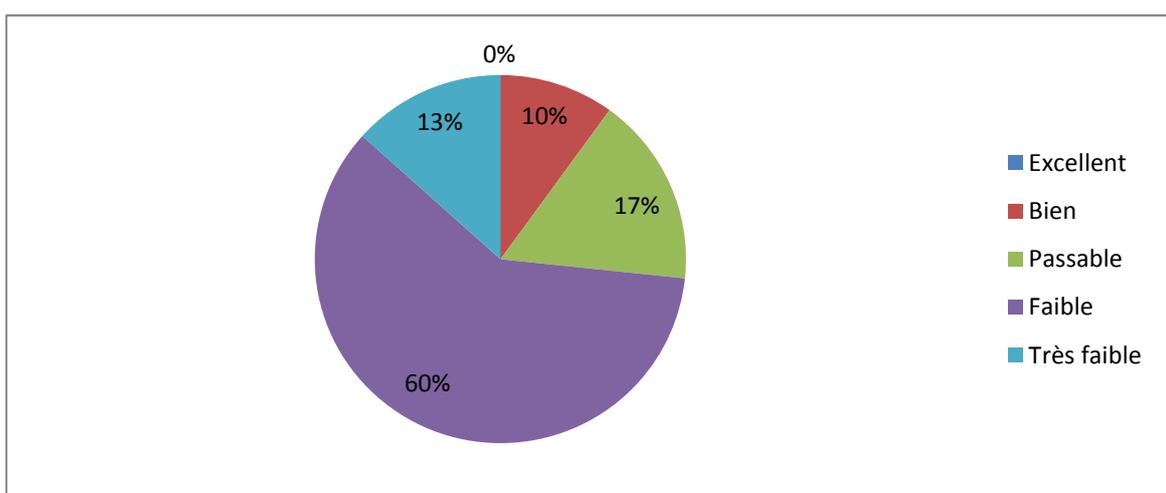


Figure N°17 : Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe témoin

Le tableau et l'histogramme relatifs aux résultats du groupe témoin de l'expérience par l'utilisation de la chanson nous donnent une idée sur le niveau des apprenants.

Selon les données représentées dans les deux graphiques: personne n'a eu une excellente note, 10% de l'effectif des apprenants ont eu des notes entre [6,9[, 17% des apprenants ont eu la mention «Passable» et 13% ont eu la mention «Trèsinsuffisant», alors que la majorité des apprenants a eu des notes entre [2,5[soit un taux de 60%.

Tableau N°6 : Evaluation de la CO chez le groupe témoin concerné par la chanson

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Au dessus da la moyenne	08	27
En dessous de la moyenne	22	73

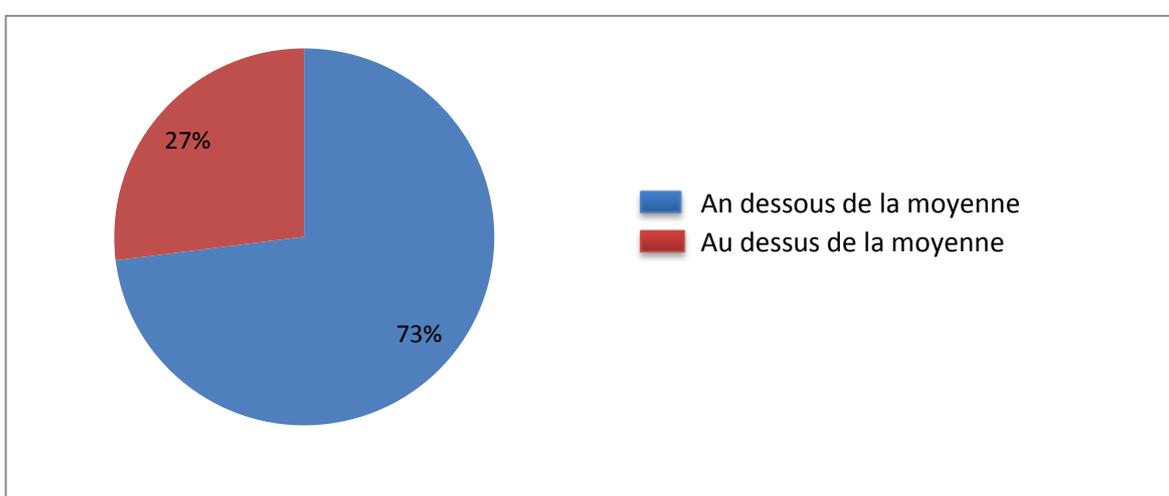


Figure N°18 : Evaluation de la CO chez le groupe témoin concerné par la chanson

Les données du tableau et de l'histogramme précédents consolident les données représentées dans le tableau et l'histogramme.

Le nombre des apprenants qui ont eu la moyenne est 8 parmi 30, ce qui représente 27%. En d'autre coté 22 apprenants sont en dessous de la moyenne, soit un taux de 73%.

Les données des quatre graphiques nous permettent donc de déduire que la plupart des apprenants dans ce groupe n'ont pas eu la moyenne.

3.2.2. Le groupe expérimental

Tableau N°7: Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe expérimental

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Excellent [9-10]	01	04
Bien [6-9[05	17
Passable [5- 6[08	27
Insuffisant [2-5[13	44
Très insuffisant [0-2[03	10

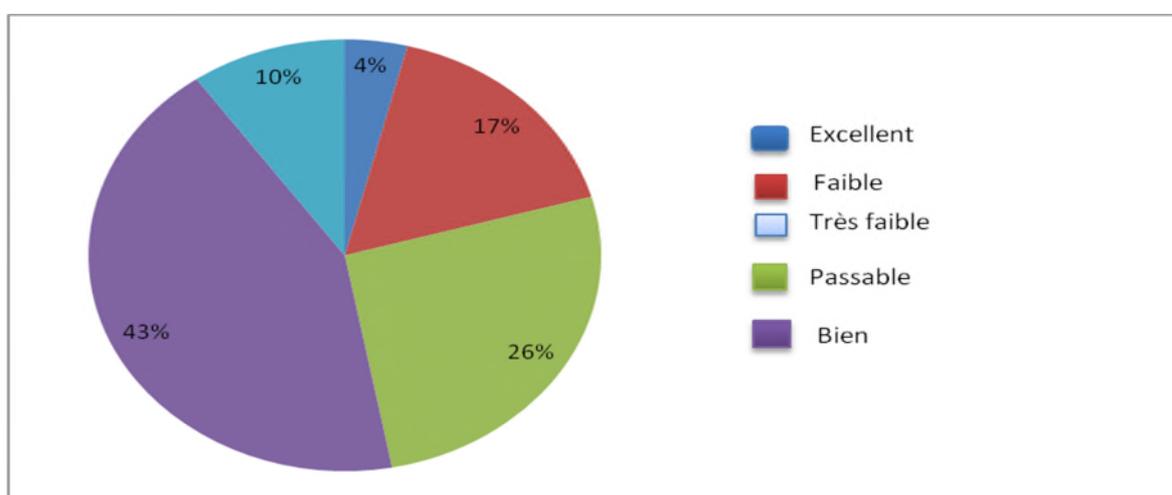


Figure N°19 : Evaluation de l'usage de la vidéo chez le groupe expérimental

La lecture des données représentées dans le tableau et l'historique relatifs aux résultats du groupe expérimental nous montrent que la première catégorie représente 4% de l'ensemble des apprenants, la deuxième catégorie représente 17%, la troisième catégorie représente 27% des apprenants, 44% est le pourcentage des apprenants qui ont des notes entre [2 -5[, et la dernière catégorie représente les apprenants qui ont eu entre [0,2[point en constituant 10% de l'effectif.

Tableau N°8: Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la chanson

Mention	Nombre	Pourcentage (%)
Au dessus da la moyenne	14	47
En dessous de la moyenne	16	53

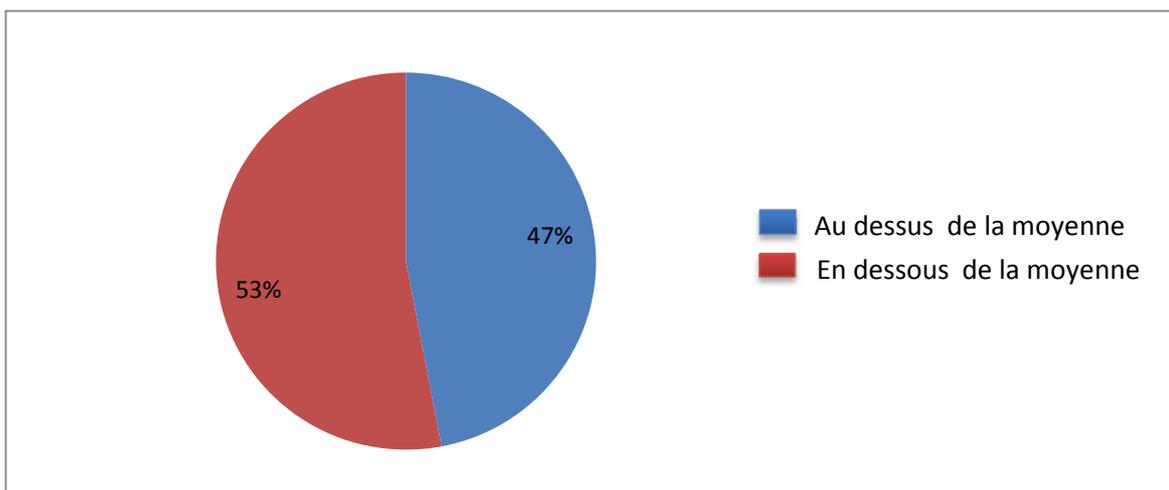


Figure N°20 : Evaluation de la CO chez le groupe expérimental concerné par la chanson.

Les deux derniers graphiques nous donnent une idée sur le nombre des apprenants qui ont eu la moyenne et les apprenants qui sont en dessous de la moyenne. Nous avons remarqué que les résultats sont presque identiques, 47% des apprenants ont eu la moyenne, alors que dans l'autre coté il ya 53% de l'effectif de ce groupe sont en dessous de la moyenne.

Les graphiques relatifs aux résultats du groupe expérimental montrent que le nombre des apprenants qui n'ont pas eu la moyenne dépasse toujours celui des apprenants qui l'ont eu.

Après la lecture des résultats obtenus, nous pouvons déduire que les notes des apprenants des deux groupes expérimentales sont meilleures par rapport aux notes des apprenants des deux groupes témoins.

4. Discussion des résultats

Ce chapitre est consacré comme son nom l'indique, à la discussion des résultats obtenus. Nous rappelons que l'objectif de notre recherche est de montrer l'efficacité des activités ludiques sur la compréhension orale des apprenants, dans une classe de FLE en essayant de répondre à la question suivante: quel est l'incidence des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du FLE sur la compréhension orale chez les apprenants de 1^{ère} AM?

Nous supposons que:

- Les activités ludiques relanceraient l'intérêt des apprenants pour la compréhension orale.
- La vidéo et la chanson seraient des éléments facilitateurs de la compréhension orale.

Pour vérifier ces hypothèses nous avons opté pour un questionnaire destiné aux enseignants et une expérimentation.

Il est utile de signaler l'importance de l'intégration des jeux ludiques dans le processus de l'enseignement-apprentissage.

D'après J-P CUQ, dans le dictionnaire français langue étrangère et secondaire (2003:160):«*une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure*».

Cette étude met en évidence l'importance des activités ludiques dans l'amélioration de la compréhension orale.

Les résultats obtenus ont montré clairement que:

Les activités relancent l'intérêt des apprenants, ce qui confirme les travaux de RENARD Christine (2006): «*Le jeu offre cette opportunité d'occulter une part de cette angoisse. Il génère un plaisir qui fait que l'apprenant oublie en partie ses peurs. Il se lance et ose*».

Les activités ludiques suscitent la curiosité chez l'apprenant et la curiosité déclenche la motivation. Ceci est d'autant plus avéré par Koechlin.C et Zwan .S (2010; 2): «*la curiosité est un facteur important du processus d'apprentissage autant pour son effet motivateur*».la motivation est un terme central dans tout apprentissage parce qu'elle est l'un des plus importants facteurs de réussite.Ainsi, les activités ludiques et une source de motivation qui, ces résultats ne sont donc en effet que consolidation de Ryngaert (2012):« *le jeu est un outil d'apprentissage au même titre que d'autres outils pédagogiques et qu'il doit donc devenir un instrument simple et familier, favorisant la motivation.*»⁵.

Les activités ludiques chez les apprenants est importantes pour renforcer de nombreux aspects du développement, en effet, le ludique est un outil primordial dans l'apprentissage du FLE, est un facteur qui permet de rendre l'apprenant actif et motivant

Ainsi, l'on aura noté l'adéquation avec Kervran .M (2001:18) «*le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi: atteindre un tout précis en respectant des règles bien définie. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue: pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistique sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle*».

Donc, le ludique met l'apprenant dans une situation de communication afin de développer ses compétences langagières.

En l'occurrence, on peut dire que l'exploitation des activités ludiques en classe de

⁵[Http://cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative/](http://cursus.edu/article/5390/jeu-ecole-une-question-culture-educative/), consulté le :

06/04/2019 (10 :45)

FLE facilite l'apprentissage, parce qu'elles servent à remédier les difficultés rencontrées par les apprenants. Elle a pour premier objectif de rendre l'apprenant plus autonome est capable de résoudre ces problèmes, comme le signale Silva.H (2005) «...*je dirais que le fait de passer par la médiation ludique aide parfois à lever des blocages conscients ou inconscients*». Elle ajoute «*c'est pourquoi les activités ludiques exploitées à bon escient peuvent, entre autres choses, sur le plan pédagogique tel que vous concevez, faciliter le travail dans les classes hétérogènes; contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe; développer l'intelligence; l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse, aider à dédramatiser l'erreur, promouvoir la prise de conscience de soi, rendre possible la mise en place d'une pédagogie différenciée*».

CONCLUSION GENERALE

Conclusion générale

Au terme de ce travail, il nous semble important de nous focaliser sur l'impact du ludique sur la compréhension orale des apprenants du moyen que notre démarche d'investigation a mis en relief et ce par le biais des réponses des enseignants au questionnaire ayant mis en exergue la diversité des ressources pédagogiques ainsi que la panoplie des supports didactiques dont ils disposent.

Quant à l'évaluation des apprenants suite à la diffusion du cours à titre expérimental et comparativement aux groupes témoins, la lecture et l'interprétation des corpus des apprenants sujets de nos études, ne fait que confirmer nos hypothèses de recherche d'où cet indéniable impact positif sur leur acquisition de la compréhension orale.

On aura dès lors noté la considérable incidence des activités ludiques comme élément motivateur et donc participatif au regain de l'intérêt des élèves pour la langue française.

En outre, la lecture des résultats obtenus au terme de cette étude a mis en exergue l'apport substantiel des deux activités à la base de la vidéo et la chanson comme étant des supports remédiateurs aux carences linguistiques, notamment celles se rapportant à la compréhension orale.

En l'occurrence, il en est ainsi ressorti que les activités ludiques relancent effectivement l'intérêt des apprenants pour le français comme étant une langue étrangère, en facilitent la compréhension de l'oral tout en fluidifiant son enseignement/ apprentissage ; ce qui est en soi un élément valorisateur au vu de la captivité et de la dynamisme que ce ludique offre tout aussi bien aux professeurs qu'aux apprenants.

En guise de perspectives, nous souhaitons que d'autres recherches plus approfondies viennent consolider les résultats de la présente étude en y apportant plus d'éléments de réponse à des questions de recherche se rapportant à des thématiques similaires à celle que nous avons visé à traiter.

Nous citons à titre d'exemple les perspectives suivantes :

- Est-ce que l'effet motivateur de la vidéo peut durer le temps ?
- Existe-il d'autres activités ludiques pouvant conduire aux mêmes ou à des meilleurs résultats d'apprentissage par rapport auxquels nous sommes arrivés dans la présente recherche ?

Conclusion générale

- L'impact du ludique peut-il toucher à d'autres aspects chez l'enseignant et l'apprenant que nous n'avons pas cités ?

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

- ARFOUILLOUX, J, C. (1995). *L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin*. Priva
- BESSE, H., (1995), *Méthodes et pratiques des manuels de langue*. Paris : Didier. Commission européenne. *Livre blanc*. Bruxelles.
- BROUGÈRE, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris : L'harmattan
- CAILLOIS, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- CHATEAU, J. (1967). *L'enfant et le jeu*. Paris : Scarabée.Chenelière Éducation
- CUQ, J.P(2003).*Dictionnaire de didactique du français*.Paris, CLE international.
- CUQ, J.P. & GRUCA, I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble: Presses universitaires de Grenoble.
- CUQ, Jean-Pierre. (2003). « *Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde* ».Paris, CLE international.
- CYR, P. (1996). *Le point sur les stratégies d'apprentissages d'une langue seconde*. Ed, CEC.
- DE CREAVE.S. (2006).*Apprendre par les jeux, Outils pour enseigner*. Ed. Boeck
- DE GRAEVE, S. (1996, éd. 2006).*Apprendre par les jeux* (2e édition).Bruxelles : De Boeck
- Dictionnaire le petit Larousse illustré 2012, Larousse, Paris*.
- EL MISTARI Habib. (2013).*L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie : Une nouvelle méthodologie pour quelles pratiques de classe ?*.Algérie, Synergies
- FENOUILLET, F. (2012). *Les théories de la motivation*. Paris: Dunod.
- FRANCOISE, M et COMBE, N. (2005).*précis de didactique, devenir professeur de langue*. Paris, Ellipse Edition-MarketingS-A, chapitre VI.
- GALISSON, R et COSTE, D. (1976). *Dictionnaire de didactique des langues*. Paris, Hachette.
- GALISSON, Robert. (2002). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris.
- GALISSON, Robert. (2003). *Dictionnaire de la didactique de français*, Ed. Clé International, Paris.
- GALISSON, Robert. (2005).*Dictionnaire de Français*. Paris, EDIF.
- GRANDMONT, N. (1997). *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*. Université de Boeck ; Edition Bruxelles.
- GUIMBRETIERE, E., (1994), *Phonétique et enseignement de l'oral*. Paris : Didier / Hatier
- HALTE, J.F. (2002). *Pourquoi faut-il oser l'oral ?* Dans les cahiers pédagogiques.
- HAMELIN, O et VRIN, J. (1976). *Le système d'Aristote*. Paris.
- HOLEC, H. (1995). « *Avant-propos* ». *Mélanges*, no 22
- HUIZINGA, J. (1951). *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.

Bibliographie

- KANOUA, S. (2008). *Culture et enseignement de français en Algérie*. Alger, Synergies.
- KERVAN, M. (2001). *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école* : Bordas.
- LHOTE Elisabeth. (1995). *Enseigner l'oral en interaction*, Paris, Hachette.
- MACAIRE, F. (2015). *Dans notre beau métier*. Ade France.
- MEIRIEU Philippe. (2014). *Le plaisir d'apprendre*. Editions Autrement.
- MICHEL, J. F. (2005, éd. 2013). *Les 7 profils d'apprentissage* : pour former, enseigner et
- MOIRAND Sophie (1982). *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Paris, Hachette apprendre (2^e édition). Paris : Eyrolles
- MORIN, E. et C. AUBÉ. (2007). *Psychologie et management*, 2^e édition, Montréal :
- NORBERT, S. (1999). *Trésor de la langue française*: Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique.
- NORBERT, S. (2003). *dictionnaire de psychologie*, Larousse, Paris.
- OSTENIETH. (1979). « *Jouer, c'est grandir !* », *Revue belge de Psychologie et de Pédagogie*
- PANDEX, M. (1998). *Les activités d'apprentissage en classe de langue*. Paris, Hachette.
- QUQ, J.P. & GRUCA, I. (2007). « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France.
- . GALISSON .R et COSTE. (1976). *Dictionnaire Didactique des langues*. Paris, Ed Hachette.
- SILVA, H. (2008a). *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE International
- ZWAAN .S. & KOECHLIN.C. (2010) *Des questions pour apprendre, enseigner aux élèves à se poser des questions et à utiliser adéquatement les réponses*, Chanelière.

Sitographie

BAPTISTE Besse-Patin, Jeux n'est pas jouer "Les jeux des enfants et les animateurs dans un centre de loisirs", Master2 EFIS, Sous la direction de : M.GillesBrougère, Université Paris 13, 26 Octobre 2012, P:58. Disponible sur : http://www.cerj.fr/downloads/2012-10_LSHS_master2LJE_BessePatin.pdf, consulté le 8/3/2019

CORD-MAUNOURY, B. (2003) : *Internet et pédagogie, état des lieux*. http://wwwadm.amp6.jussieu.fr/fp/uaginternetetp/defi_et_concours.htm Consulté le 3/1/2019.

Définition proposée par CORD-MAUNOURY.B (2003) : *Internet et pédagogie, état des lieux*. Consulté en juin 2018.

http://wwwadm.amp6.jussieu.fr/fp/uaginternetetp/defi_et_concours.htm

http://fr.memoriav.ch/dokument/Tagungsberichte/domenjoz_claude.pdf, consulté le 10.5.2019 à 16h30.

Bibliographie

http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limitstart=1 (Consulté le 26/12/2018)

https://www.memoireonline.com/10/09/2770/m_Motivation-et-reussite-des-apprentissage-scolaire5.html. Consulté le 18/11/2019

-RENARD, C, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur http://otsipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu-en-classe-dee-FLE.pdf. (Consulté le 2/3/2019)

-SILVA, H. « *la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère* », [En ligne]. URL : <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html>, consulté le 16/10/2018.

ANNEXES



Questionnaire

Dans le cadre de la préparation d'un projet de recherche, ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen.

Notre mémoire a pour intitulé «L'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE Sur la compréhension orale chez les apprenants de 1^{ère} AM».

Nous vous seront donc reconnaissants de bien vouloir répondre objectivement aux questions Suivantes:

Renseignements généraux: *Adda Safia*

Age: *23*

Sexe: *F.*

Item 1: Depuis combien d'année enseignez-vous la langue française?

-Moins de 5ans

-De 10 ans à 20 ans

-De 5ans à 10 ans

-De 20ans à 30 ans

Item 2: Pensez –vous que les apprenants s'intéressent à la langue française?

Oui

Non

Item 3: Comment jugez-vous leur niveau?

Très bien

Bien

Moyen

En dessous de la moyenne

Item 4: Selon vous, les apprenants ont des difficultés dans:

La compréhension orale.

La lecture.

Fonctionnement du langage.

Item 5: Pensez-vous que le programme accorde assez d'importance à la compréhension orale?

Oui

Non

Item 6: Utilisez vous les activités ludiques dans votre classe

Oui

Non

Item 7: Quel est selon vous, le meilleur moyen d'introduire la compréhension orale?

Support sonore Support vidéo Support iconique

Item 8: Quelles sont les activités ludiques que vous travaillez avec vos apprenants ?

Chanson Les jeux de mots Les jeux de rôles

Item 9: Dans quelle séance introduisez vous l'activité ludique?

Compréhension orale production orale
Compréhension écrite production écrite

Item 10: Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur l'apprenant?

Oui Non

Item 11: Après avoir assuré une séance d'activités ludiques, l'impact est remarquable chez les apprenants au niveau de:

L'oral L'écrit
L'oral et l'écrit



Questionnaire

Dans le cadre de la préparation d'un projet de recherche, ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen.

Notre mémoire a pour intitulé «L'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE Sur la compréhension orale chez les apprenants de 1^{ère} AM».

Nous vous seront donc reconnaissants de bien vouloir répondre objectivement aux questions Suivantes:

Renseignements généraux: Zitouni Amira

Age: 34
Sexe: F

Item 1: Depuis combien d'année enseignez-vous la langue française?

-Moins de 5ans
-De 10 ans à20 ans

-De5ans à10 ans
-De 20ans à 30 ans

Item 2: Pensez –vous que les apprenants s'intéressent à la langue française?

Oui

Non

Item 3: Comment jugez-vous leur niveau?

Très bien
Bien

Moyen
En dessous de la moyenne

Item 4: Selon vous, les apprenants ont des difficultés dans:

La compréhension orale.
La lecture.
Fonctionnement du langage.

Item 5: Pensez-vous que le programme accorde assez d'importance à la compréhension orale?

Oui

Non

Item 6: Utiliser vous les activités ludiques dans votre classe

Oui

Non

Item 7: Quel est selon vous, le meilleur moyen d'introduire la compréhension orale?

Support sonore Support vidéo Support iconique

Item 8: Quelles sont les activités ludiques que vous travaillez avec vos apprenants ?

Chanson Les jeux de mots Les jeux de rôles

Item 9: Dans quelle séance introduisez vous l'activité ludique?

Compréhension orale production orale
Compréhension écrite production écrite

Item 10: Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur l'apprenant?

Oui Non

Item 11: Après avoir assuré une séance d'activités ludiques, l'impact est remarquable chez les apprenants au niveau de:

L'oral L'écrit
L'oral et l'écrit



Questionnaire

Dans le cadre de la préparation d'un projet de recherche, ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen.

Notre mémoire a pour intitulé «L'impact des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE Sur la compréhension orale chez les apprenants de 1^{ère}AM».

Nous vous seront donc reconnaissants de bien vouloir répondre objectivement aux questions Suivantes:

Renseignements généraux: *Liamé Fatima Zohra*

Age: *29*

Sexe:

Item 1: Depuis combien d'année enseignez-vous la langue française?

-Moins de 5ans

-De 10 ans à 20 ans

-De 5ans à 10 ans

-De 20ans à 30 ans

Item 2: Pensez –vous que les apprenants s'intéressent à la langue française?

Oui

Non

Item 3: Comment jugez-vous leur niveau?

Très bien

Bien

Moyen

En dessous de la moyenne

Item 4: Selon vous, les apprenants ont des difficultés dans:

La compréhension orale.

La lecture.

Fonctionnement du langage.

Item 5: Pensez-vous que le programme accorde assez d'importance à la compréhension orale?

Oui

Non

Item 6: Utilisez vous les activités ludiques dans votre classe

Oui

Non

Item 7: Quel est selon vous, le meilleur moyen d'introduire la compréhension orale?

Support sonore Support vidéo Support iconique

Item 8: Quelles sont les activités ludiques que vous travaillez avec vos apprenants ?

Chanson Les jeux de mots Les jeux de rôles

Item 9: Dans quelle séance introduisez vous l'activité ludique?

Compréhension orale production orale
Compréhension écrite production écrite

Item 10: Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur l'apprenant?

Oui Non

Item 11: Après avoir assuré une séance d'activités ludiques, l'impact est remarquable chez les apprenants au niveau de:

L'oral L'écrit
L'oral et l'écrit

Etablissement : Amer Benyacoub

Test de français pour les élèves de 1 AM

Nom : ..B...en...d...ine..

Durée : 1 heure

Prénom : ..I...L...S...A.....

Classe :1...M...4.....

10
—
10

- Choisis la bonne réponse (✓) :

1) On parle de :

- ❖ Le séisme.
- ❖ La pollution.
- ❖ Le volcan.

1

2) La pollution est :

- ❖ Une dégradation de l'environnement par des matières très dangereuse.
- ❖ Un phénomène naturel.

2

3) La pollution :

- ❖ Menace tous les êtres vivants.
- ❖ Ne menace que les animaux.
- ❖ Ne menace que l'homme.

2

4) Il existe :

- ❖ Un seul type de pollution.
- ❖ Deux types de pollution.
- ❖ Trois types de pollution.

3

5) Citez ces types :

La pollution de la terre
La pollution de l'eau
La pollution de l'air

111

6) La pollution de sol est :

- ❖ La pollution de l'eau.
- ❖ La pollution de l'air.
- ❖ La pollution de la terre.

7) La pollution de l'eau causée par :

- ❖ Les déchets qu'on jette sur les plages, les lacs et les rivières.
- ❖ Les gaz polluants et les fumées rejetées par les usines et les voitures.

8) Parmi les causes de la Pollution de l'air :

- ❖ Les fumées qui s'échappent des voitures, les pesticides et les produits chimiques.
- ❖ Les produits pétrolées et les déchets qu'on jette dans la mer et dans les océans.

9) Proposez un titre :

La pollution

** Bonne Chance **

Test de français pour les élèves de 1 AM

Nom : Sofiane

Durée : 1 heure

Prénom : Habiba

Classe : 1 AM

- Choisis la bonne réponse (✓) :

1) On parle de :

- ❖ Le séisme.
- ❖ La pollution.
- ❖ Le volcan.

2) La pollution est :

- ❖ Une dégradation de l'environnement par des matières très dangereuses.
- ❖ Un phénomène naturel.

3) La pollution :

- ❖ Menace tous les êtres vivants.
- ❖ Ne menace que les animaux.
- ❖ Ne menace que l'homme.

4) Il existe :

- ❖ Un seul type de pollution.
- ❖ Deux types de pollution.
- ❖ Trois types de pollution.

5) Citez ces types :

pollution de l'air
pollution de terre
pollution de l'eau

6) La pollution de sol est :

- ❖ La pollution de l'eau.
- ❖ La pollution de l'air.
- ❖ La pollution de la terre.

7) La pollution de l'eau causée par :

- ❖ Les déchets qu'on jette sur les plages, les lacs et les rivières.
- ❖ Les gaz polluants et les fumées rejetées par les usines et les voitures.

8) Parmi les causes de la Pollution de l'air :

- ❖ Les fumées qui s'échappent des voitures, les pesticides et les produits chimiques.
- ❖ Les produits pétrolées et les déchets qu'on jette dans la mer et dans les océans.

9) Proposez un titre :

.....pollution.....

** Bonne Chance **

Etablissement : Amer Benyacoub

Test de français pour les élèves de 1 AM

Nom : ..matame..

Durée : 1 heure

Prénom : ..lamata

09

Classe : ..Am₃.....

10

- Choisis la bonne réponse (✓) :

1) On parle de :

- ❖ Le séisme.
- ❖ La pollution.
- ❖ Le volcan.

15

09

2) La pollution est :

- ❖ Une dégradation de l'environnement par des matières très dangereuse.
- ❖ Un phénomène naturel.

meilleure est

1

3) La pollution :

- ❖ Menace tous les êtres vivants.
- ❖ Ne menace que les animaux.
- ❖ Ne menace que l'homme.

1

4) Il existe :

- ❖ Un seul type de pollution.
- ❖ Deux types de pollution
- ❖ Trois types de pollution.

1

5) Citez ces types :

..... de l'eau

..... de l'air

..... la terre

.....

.....

15

6) La pollution de sol est :

- ❖ La pollution de l'eau.
- ❖ La pollution de l'air.
- ❖ La pollution de la terre.

1

7) La pollution de l'eau causée par :

- ❖ Les déchets qu'on jette sur les plages, les lacs et les rivières.
- ❖ Les gaz polluants et les fumées rejetées par les usines et les voitures.

2

8) Parmi les causes de la Pollution de l'air :

- ❖ Les fumées qui s'échappent des voitures, les pesticides et les produits chimiques.
- ❖ Les produits pétrolées et les déchets qu'on jette dans la mer et dans les océans.

3

9) Proposez un titre :

..... la pollution

4

** Bonne Chance **

Nom : Demour
Prénom : Sfeir
Classe : 1AM₃

Etablissement : Ben Ameer yacoub
Année scolaire : 2018/2019

1) De quoi parle -t-on dans cette chanson :

- A) Les animaux
- B) Les vêtements
- C) Les aliments

6.5
1.0

1

2) Complète le tableau suivant :

Qui parle ?	A qui ?	De quoi ?	A quel but ?
<u>auteur</u>	<u>moi</u>	<u>des aliments</u>	<u>pour manger</u>

3) Se nourrir est-il important

- A) Oui
- B) Non

0.5

4) Pour avoir une bonne santé :

il faut manger :

- A) les légumes et les fruits
- B) les viandes
- C) les laitages
- D) Tous les aliments

X

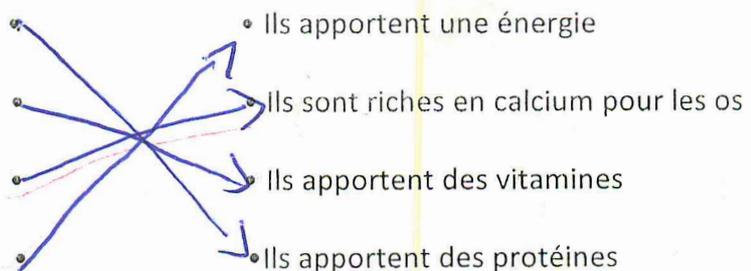
5) Comment bien manger ?

- A) Variée et équilibrée
- B) Sucré
- C) Salé
- D) Gras

X

6) Relis ce qui va ensemble :

- ~~A) Les fruits~~
- ~~B) les laitages~~
- ~~C) les viandes et les poissons~~
- D) les céréales



Nom : Mérimée
Prénom : Sofiane
Classe : 1AM 3

Etablissement : Ben Ameer yacoub
Année scolaire : 2018/2019

09
/ 10

1) De quoi parle -t-on dans cette chanson :

- A) Les animaux
- B) Les vêtements
- C) Les aliments

@

2) Complète le tableau suivant :

Qui parle ?	A qui ?	De quoi ?	A quel but ?
<u>Les chanson.</u>	<u>des nous</u>	<u>Les aliments</u>	<u>pour avoir une bonne santé</u>

3) Se nourrir est-il important

- A) Oui
- B) Non

@ @ @ @

4) Pour avoir une bonne santé :

il faut manger :

- A) les légumes et les fruits
- B) les viandes
- C) les laitages
- D) Tous les aliments

@

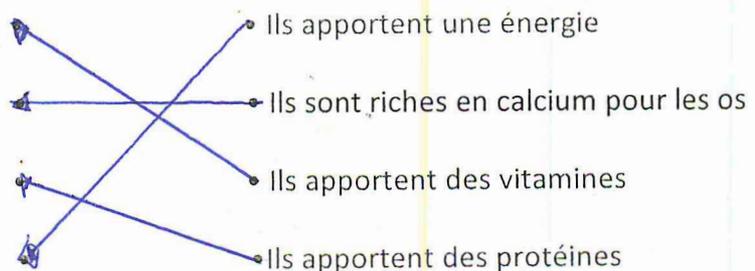
5) Comment bien manger ?

- A) Variée et équilibrée
- B) Sucré
- C) Salé
- D) Gras

@

6) Relis ce qui va ensemble :

- 0/05 A) Les fruits
- 0/15 B) les laitages
- 0/15 C) les viandes et les poissons
- 0/15 D) les céréales



Nom : Alaa
Prénom : Amrassii
Classe : 1AM₃

Etablissement : Ben Ameer yacoub
Année scolaire : 2018/2019

28
10

1) De quoi parle -t-on dans cette chanson :

- A) Les animaux
B) Les vêtements
C) Les aliments

1

1

2) Complète le tableau suivant :

Qui parle ?	A qui ?	De quoi ?	A quel but ?
chanson	je	les aliments	viandes

3) Se nourrir est-il important

- A) Oui
B) Non

1

4) Pour avoir une bonne santé :

Il faut manger :

- A) les légumes et les fruits
B) les viandes
C) les laitages
D) Tous les aliments

1

5) Comment bien manger ?

- A) Variée et équilibrée
B) Sucré
C) Salé
D) Gras

1

6) Relis ce qui va ensemble :

1

- A) Les fruits ~~Ils apportent une énergie~~
B) les laitages ~~Ils sont riches en calcium pour les os~~
C) les viandes et les poissons ~~Ils apportent des vitamines~~
D) les céréales ~~Ils apportent des protéines~~

6) La pollution de sol est :

- ❖ La pollution de l'eau.
- ❖ La pollution de l'air.
- ❖ La pollution de la terre.

7) La pollution de l'eau causée par :

- ❖ Les déchets qu'on jette sur les plages, les lacs et les rivières.
- ❖ Les gaz polluants et les fumées rejetées par les usines et les voitures.

8) Parmi les causes de la Pollution de l'air :

- ❖ Les fumées qui s'échappent des voitures, les pesticides et les produits chimiques.
- ❖ Les produits pétrolées et les déchets qu'on jette dans la mer et dans les océans.

9) Proposez un titre :

..... La pollution

** Bonne Chance **