

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE**

**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**

**Université Ibn Khaldoun -Tiaret-**

**Faculté des Lettres et des Langues Etrangères**

**Département des Lettres et des Langues Etrangères**



**Mémoire en vue de l'obtention du diplôme de Master académique**

**Domaine : Lettres et Langues Etrangères**

**Spécialité : Didactique des Langues Etrangères**

**L'impact des activités ludiques sur l'amélioration  
de la prise de parole**

**CAS : 2<sup>ème</sup> année moyenne**

**Présenté Par :**

**- AIT AMER MEZIANE LYDIA**

**&**

**- SEKKA BOCHRA**

**Devant le jury**

**Grade**

- Président : **Dr. Issad Djamel**
- Examineur : **Dr. Belguitar Imène**
- Rapporteur : **Dr. Mehdi Amir**

MCB Université Ibn Khaldoun de Tiaret  
MCB Université Ibn Khaldoun de Tiaret  
MCA Université Ibn Khaldoun de Tiaret

# Remerciement

*Louange à Dieu tout puissant et miséricordieux qui dans sa grâce nous a inspiré dans la réalisation de ce travail que nous espérons réussi Dieu merci.*

*Nous tenons à remercier vivement notre professeur Mr Mehdi Amir pour son appui, sa disponibilité, sa patience et sa valable orientation durant toute la période du travail.*

*Nous tenons à remercier également les membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer ce travail en ces moments pénibles.  
(Pandémie Covid-19).*

*Nous tenons aussi remercier tous les enseignants du département de français, qui ont veillé à nous former.*

*Nous sommes reconnaissantes à nos proches parents, sœurs, frères et nos amies qui ont su rester à nos côtés pendant toute cette période de formation.*

*Nous tenons à remercier tous ceux et celles qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de ce travail.*

# Dédicace

*Je dédie ce mémoire :*

*A la mémoire de mon grand-père « Abderrahmane » et mon oncle « Abdelmadjid » Je prie Dieu clément et miséricordieux, de les recevoir dans son vaste Paradis ».*

*À mes chers parents qui m'ont soutenu tout au long de ma vie, que Dieu les garde pour moi.*

*A mes chères sœurs Syliâ, Phanez et mon frère Hocine pour leur soutien moral.*

*A ma plus proche copine Sohra.*

*A tous mes professeurs*

*A M. Sofrani Sahraoui qui nous a éclairés dans l'élaboration de ce mémoire.*

*A ma famille Ait Amer Meziane et ma famille Medjber . Oncles, tantes, cousins et cousines.*

*Enfin je dédie à tous mes amis que je n'ai pas cités.*

*Puisse Dieu que cela soit un bon souvenir pour la suite de notre vie future*

*Ait Amer Meziane Lydia*

# Dédicace

*Je dédie ce mémoire :*

*A ma très chère grande - mère.*

*Et mes chers parents, source de vie, d'amour et d'affection.*

*A ma chère Mère qui m'a élevé Nouara et son merveilleux époux Mr  
Sofrani Sahraoui qui m'a apporté aide, soutien moral et assistance.*

*A mes chers frères Walid et Ali.*

*À mes chères sœurs : Hakima, Hassiba, Hanane, Ahlem.*

*Et spécialement ma sœur Mélissa.*

*A Lydia, chère amie avant d'être binôme.*

*À mes tantes et mes oncles.*

*À tous les membres de ma famille*

*Que dieu me les garde.*

*À toutes mes copines avec lesquelles*

*J'ai passé de beaux moments.*

*Sekka Sohra*

<b>INTRODUCTION GENERALE</b>	<b>1</b>
<b>PARTIE THEORIQUE ET CONCEPTUELLE</b>	
<b>CHPITRE I : les activites ludiques dans l’enseignement / apprentissage du FLE</b>	
<b>CHAPITRE II : La prise de parole en classe de FLE</b>	
<b>PARTIE PRATIQUE</b>	
<b>CHAPITRE III : Questionnaire</b>	
<b>CHAPITRE IV : Les activités ludiques en classe de FLE</b>	
<b>REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES</b>	<b>/</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>/</b>
<b>Résumé</b>	

**Annexe I** : Questionnaire distribué aux enseignants

**Annexe II** : Revue sur les activités utilisées durant la séance de l'expérimentation

<b>Figure n°01 : Rapport d'interet des apprenants a la langue française</b>	<b>38</b>
<b>Figure n°02 : Niveau des apprenants en langue française selon les enseignants...</b>	<b>39</b>
<b>Figure n°03 : Taux de participation des apprenants durant le cours</b>	<b>40</b>
<b>Figure n°04 : Utilisation des activites ludiques en classe</b>	<b>41</b>
<b>Figure n°05 : L'efficacite des differentes activites chez les apprenants</b>	<b>42</b>
<b>Figure n°06 : Presence de participation lors des activites en cours selon les enseignants.....</b>	<b>43</b>
<b>Figure n°07 : La méthode de l'enseignant a faire participer l'apprenant en Classe.....</b>	<b>44</b>

<b>Tableau n°01 : L'interet des apprenants par la langue française selon les enseignants.....</b>	<b>37</b>
<b>Tableau n°02 : Niveau de langue française des apprenants</b>	<b>38</b>
<b>Tableau n°03 : Participation des apprenants durant le cours</b>	<b>39</b>
<b>Tableau n°04 : Utilisation des activites ludiques en classe</b>	<b>40</b>
<b>Tableau n°05 : L'efficacite des differentes activites chez les apprenants</b>	<b>41</b>
<b>Tableau n°06 : Presence de participation lors des activites en cours</b>	<b>43</b>
<b>Tableau n°07 : La methode de l'enseignant a faire participer l'apprenant en classe.....</b>	<b>44</b>
<b>Tableau n°08 : Les activités ludiques averés facteur de motivation</b>	<b>45</b>



---

# **INTRODUCTION**

# **GENERALE**

---

On a tous cette sensation de trac et d'appréhension repoussante qui nous empêche de prendre la parole publiquement. Ceci dit, cette expérience désolante et contraignante touche la plupart des gens au moins une fois dans la vie sinon plus.

L'apprenant, objet de notre recherche pédagogique n'est pas une exception, car lui aussi est exposé à cette contrainte psychologique lors d'un exposé de travail devant ses camarades durant les cours ou devant un public en participant à des échanges différents.

Cependant, force est de constater que si ce blocage persiste sans y remédier cela pourrait devenir un véritable handicap pour certains.

En effet, l'objectif principal dans l'enseignement d'une langue étrangère consiste à mettre à disposition de tous les mécanismes d'apprentissage de la langue et permettre à l'apprenant de se forger des capacités linguistiques lui facilitant de communiquer dans n'importe quelle situation donnée.

Ceci ne peut s'affirmer que par l'usage habituel de prise de parole et de pouvoir s'exprimer continuellement devant un groupe pour déstresser et diminuer la pression du trac.

Cette situation confirme ce besoin important d'accorder à l'oral la même valeur si ce n'est plus que l'activité de l'écrit.

Toutefois, en suivant de près certains apprenants, on constate qu'ils se retrouvent souvent réticents à s'engager dans la prise de parole en classe de FLE en préférant s'affirmer par l'écriture où ils se sentent plus à l'aise. Dans ce genre de situations, le remède disponible actuellement, est de faire appel à un nombre de recherches didactiques et pédagogiques qui pourraient aider particulièrement les apprenants dans cette problématique et éliminer au maximum les difficultés à l'oral.

Les solutions pédagogiques préconisées dont "les activités ludiques" ayant été introduites au système d'éducation et leurs mises en application, ont permis d'observer des changements significatifs et positifs, chez les apprenants dans leurs comportements et leurs attitudes en classe de FLE en situation de prise de parole.

Selon le (CECRL) :

On constate que l'apprentissage d'une langue étrangère se fait lorsque l'élève s'engage dans des activités langagières : la compétence à communiquer langagièremment du sujet apprenant et mise en œuvre dans la réalisation d'activité langagière relevée de la réception, ou de la production, de l'interaction. (Conseil de l'Europe : CECRL pour l'apprentissage et l'enseignement des langues, comité de l'éducation, Strasbourg, 1996, Didier, p18)

Intitulé " L'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole : cas de la 2ème année moyenne ", le présent mémoire consignant le travail de recherche engagé, vise à démontrer l'intérêt et l'utilité des jeux ludiques dans la communication au sein de la classe dont la motivation des apprenants et particulièrement à la prise de parole spontanée grâce à l'influence positive exercée par ces activités sur leurs comportements.

Le corpus varié et diversifié bibliographique consacré en la matière et notamment les conclusions de Nicole Grandmont dans " la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre " démontre que l'approche ludique permet d'améliorer l'enseignement à plusieurs niveaux à l'exemple de la relation enseignant /apprenant et l'observation des apprenants en classe.

Ce travail de recherche a démarré à partir du constat selon lequel les difficultés rencontrées par les apprenants de la 2AM relèvent de l'ordre de la communication à l'oral. Ils sont réticents à prendre la parole en classe de FLE alors que la majorité dispose des capacités linguistiques. En fait, pour remédier à la situation en question, nous avons réfléchi à la mise en œuvre l'approche ludique en classe de FLE,

À cet effet le développement de notre question de recherche se formulera selon les points - clés suivants :

- Les activités ludiques améliorent-elles la prise de parole chez les apprenants de FLE ?  
Et De quelle manière ?

La pertinence de cette question de recherche permet d'orienter l'approche méthodologique vers l'exploitation de sources directes. Il apparaît donc nécessaire d'engager une enquête de terrain qui consiste en un questionnaire, adressé à 16 enseignants expérimentés au cycle moyen et une observation analytique d'une classe de 30 apprenants de la 2<sup>ème</sup> année moyenne en utilisant les supports de jeux ludiques.

L'exploitation de ces outils nous permet de répondre à une série d'interrogations :

- Pour quelles raisons la majorité des apprenants sont-ils réticents ou s'abstiennent de prendre la parole en classe ?

Comment se caractérise la prise de parole chez l'apprenant ? Est-elle spontanée ou guidée par l'enseignant ?

- Comment les activités ludiques deviennent-elles un facteur stimulant, motivant et déclencheur de réflexions et de participation au langage dans une situation d'apprentissage ?

Donc, afin de cerner ces points clés et pouvoir bien mener notre étude, nous avons proposé trois hypothèses :

D'une part, nous avons remarqué que les cours classiques sont souvent considérés monotones et ennuyants et les apprenants sont désintéressés d'apprendre de nouvelles choses. Et de là, Nous prédisons que l'usage des jeux pédagogiques aiderait pour beaucoup à leur motivation en stimulant leur volonté dans l'animation et la diversification des cours.

D'autre part, nous supposons que la relation enseignant / apprenant est une contrainte et barrière entre les deux parties. Cela engagerait une communication non efficace dans le développement du langage de l'apprenant et effaceraient cette distance qui les sépare et détendraient l'atmosphère de la classe.

Enfin nous rappelons que souvent les apprenants s'abstiennent de parler en raison de leur faible richesse en vocabulaire. Donc les jeux linguistiques et communicatifs

participeraient pour beaucoup à enrichir leur lexique et développeraient par la même occasion l'esprit créatif de l'apprenant.

L'objectif principal de cette recherche consiste à expliquer comment l'utilisation des activités ludiques en classe peut contribuer à la prise de parole d'un apprenant.

Nous cherchons à travers cette approche, de mesurer la nécessité et l'efficacité de la pratique de l'activité ludique dans une classe de FLE notamment celle de la 2ème année moyenne.

Le présent travail de recherche s'articule sur deux parties principales à savoir :

La partie théorique composée de deux chapitres dont l'un traite le sujet du jeu et sa nécessité en pédagogie et les différents types des activités ludiques dans leur aspect dans l'enseignement en classe FLE ".

En second chapitre, nous avons consacré l'effort à traiter le sujet de la prise de parole, à travers l'analyse " le rôle et les avantages de ces activités" dont nous verrons ainsi les facteurs déterminants qui handicapent et paralysent l'apprenant dans l'assimilation.

Par ailleurs, la partie pratique prend en charge le côté expérimental. Nous avons analysé et interprété les réponses obtenues aux questionnaires engagés auprès des enseignants de la 2ème année moyenne. On a relevé toute la pertinence de la méthode d'enseignement ludique, dans l'amélioration de la prise de parole des apprenants en classe de FLE.

Il est utile de préciser que nous avons utilisé un deuxième outil méthodologique " les activités ludiques en classe " pour pouvoir enfin se prononcer sur leur efficacité apportée en matière d'amélioration de la prise de parole des apprenants.

---

# **PARTIE THEORIQUE ET CONCEPTUELLE**

---

---

# CHAPITRE I

---

LES ACTIVITES LUDIQUES DANS  
L'ENSEIGNEMENT APPRENTISSAGE DU  
FLE

## INTRODUCTION

Ce chapitre porte sur l'analyse du jeu et sa corrélation avec le concept des activités ludiques et l'intérêt qu'elles peuvent apporter dans l'enseignement / apprentissage du FLE.

Le jeu est l'activité normale et naturelle de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles et permet l'exploration des milieux de vie et la communication dans toutes ces dimensions verbales ou non verbales, favorable à l'observation et à la réflexion.

Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant à savoir : Jeux ludiques, éducatifs et pédagogiques. L'apprentissage par les jeux s'inscrit donc dans le champ des activités ludiques qui représente l'aboutissement et le prolongement naturel de l'approche pédagogique.

Et c'est ainsi que cette approche est utilisée comme moyen d'apprentissage et facteur énergétique de motivation par rapport à l'apprenant.

Dans cette variété d'activité ludique à travers le jeu linguistique, le jeu de créativité, le jeu culturel et théâtral, mène l'enseignant à élever les niveaux d'exigences, pour permettre à l'apprenant de développer de nouvelles manières d'agir.

Après ce recadrage des définitions des différents types de jeux et de concepts didactiques nous avons mis en évidence différentes étapes du développement, objet de la présente recherche, leurs relations qui nous ont permis de démontrer l'intérêt de cette approche conceptuelle dans l'enseignement / l'apprentissage du FLE par le jeu (activité ludique).

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

### I.1 Définition du jeu

Selon le Petit Robert « *le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ».

Maintenant nous pouvons mieux expliquer la définition de Robert (2005) :



- « *Le jeu est une activité physique ou mentale* » comme nous avons pu le constater depuis l'Antiquité à travers les combats, les jeux d'argents, les jeux éducatifs.
- « *Dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* », cette formulation montre bien à travers l'exemple du jeu éducatif (les jeux de rôles, les jeux de couleurs) que le jeu est un outil motivant, de plaisir permettant notamment à l'apprenant d'apprendre tout en jouant.

Selon Jean Pierre CUQ (linguiste et didacticien) (2003) :

Le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève.

Selon Jean Piaget (1990) ; psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique. « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* ».

Selon ces deux définitions, on peut dire que le jeu n'est pas seulement un loisir ou un divertissement mais un moyen de communication. Il est le médiateur d'interaction enseignant/apprenant. Le terme "*jeu*" est également utilisé pour désigner une « *activité ludique* » qui est privilégiée par les apprenants et une source de développement des compétences en situations d'enseignement.

## **I.2 La progression du concept « jeu » en pédagogie.**

Nicole de Grandmont (orthopédagogue Québécoise qui met en avant la pédagogie ludique) repère trois types de jeux :

### **I.2.1 Le jeu ludique :**

"Grandmont" énonce que le fait de jouer à un jeu ludique implique l'appel de l'imagination qui conditionne le joueur à s'impliquer et à s'adapter à diverses situations en

trouvant des solutions personnelles. Cette attitude lui permet de développer son intellect de façon spontanée et individuelle, par ses propres capacités.

L'auteur poursuit dans sa description du ludique comme étant une activité libre qui procure du plaisir à jouer, de vivre l'instant présent presque naïvement et c'est ce qui conduit cette pensée logique menant le joueur à s'adapter aux différentes situations.

### **I.2.2 Le jeu éducatif**

Tout comme Louise Sauvé on retrouve Nicole Grandmont représentant le jeu éducatif comme étant le facteur déclencheur par excellence de l'apprentissage.

Par ailleurs, l'auteur poursuit dans sa définition donnée au jeu éducatif, comme étant le moyen qui permet d'apprendre sans se rendre compte pourquoi ? Tout simplement, que l'apprenant est distrait sans contrainte dans le jeu.

En ce cas, elle rajoute, qu'il n'est pas nécessaire d'expliquer au joueur l'aspect éducatif de l'activité qui doit rester un amusement avant tout pour l'apprenant.

On apprend ainsi que par le biais du jeu éducatif que " tout apprentissage peut être favorisé Intellectuellement, Affectivement et réaction psychomotrice. On peut être tenté de rajouter cette forme de jeu aux plus petit, il n'en reste pas moins vrai que le jeu peut participer à une mission de culturalisations, socialisation et d'acquisition de connaissances à tout moment de la vie, sous condition d'en avoir une intention éducative.

### **I.2.3 Le jeu pédagogique**

Ce concept a été développé par Nicole De Gramont (1995) comme « *une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages* ».

Certainement, Les jeux pédagogiques favorisent un apprentissage précis, et l'objectif de cet apprentissage est d'identifier et de renforcer des objectifs ou des compétences. Alors que les buts des jeux éducatifs sont moins déclarés

Par ailleurs, elle trouve que les jeux ludiques sont la résultante d'une équation bien spécifique : le travail égale plaisir.

## **I.3 Les caractéristiques du jeu**

Les principales caractéristiques du jeu sont :

- a) La fiction : il existe dans le jeu un décalage par rapport à la réalité dont il possède des caractéristiques imaginaires.
- b) L'exploration : jouer, c'est explorer le monde, c'est un exercice de pouvoir.
- c) La socialisation : Le jeu offre la possibilité d'établir des relations avec les autres parce que le jeu est fictif. Les apprenants qui jouent sont des apprenants sociaux.
- d) L'inconscience : l'apprenant au cours du jeu acquiert des connaissances sans qu'il s'en rend compte.
- e) La gratuité : la seule motivation du jeu est celle du pur plaisir.
- f) La compétition : le fait de jouer consiste à accepter une épreuve pour réussir. Soit on perd soit on gagne. Donc le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

#### **I.4 Qu'est-ce qu'une activité ludique**

Actuellement, l'activité ludique fait partie des pratiques pédagogiques indispensables en classe de FLE, puis elle représente un stimule qui incite l'apprenant à participer et à s'améliorer.

En voulant inculquer un enseignement à travers le jeu, l'activité ludique a aussi plusieurs définitions que nous allons proposer par la suite :

D'après **Jean Pierre Cuq** (2003) :

Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiqué pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative.

Pour **Brigitte Cord-Maunoury** (2003) : « *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* »

Le dictionnaire Le nouveau Petit Robert (1993), lui donne le sens suivant : « *Activité libre par excellence* ».

Alors, les activités ludiques sont basées sur des jeux qui améliorent et favorisent l'apprentissage. Elles permettent l'échange entre apprenants et enseignants. De plus, elles sont utilisées pour créer des classes plus dynamiques. En même temps, créer une bonne atmosphère d'apprentissage.

#### **I.4.1 L'approche ludique**

C'est grâce au projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants que l'approche pédagogique ludique a été organisée dans ce cadre permettant à l'enseignant de mettre en exergue un environnement idéal et favorable à la compréhension des connaissances et de l'apprentissage sans difficultés et sans complexité aucune.

Par conséquent, la pratique de cette approche pédagogique ludique devient un moyen motivant dans ce contexte d'apprentissage répondant aux attentes de l'enseignant et désiré par les parents.

#### **I.4.2 L'évolution de terme ludique en pédagogie et en psychologie :**

Nous nous référons pour cela à orthopédagogue canadienne Nicole De Grandmont (1995), elle définit, l'activité ludique comme étant « *l'activité libre par excellence* » au moment de jouer, l'enfant est dans un état d'être réel, libre et non dirigé, et ouvre d'autres horizons, tels que la créativité et l'intelligence, comme nous avons dit précédemment que l'intérêt de l'activité ludique rend l'apprentissage amusant et que cette diversité des activités comme les comptines, les charades, le dessin représente des supports déclencheurs dans une séance de langue « *qu'il y a deux conditions à réunir pour qu'il ait apprentissage, un élément déclencheur, et le désir de résoudre le problème liées à cette élément* ».

L'auteur nous a montré que l'apprentissage passe par des jeux de mots, des rimes et des déclencheurs de désir, et à travers ces formes d'activités intéressantes, nous découvrons cette envie d'apprendre.

Dans une autre citation, elle définit l'activité ludique comme « *l'activité ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité* ». Cela explique pourquoi les jeux sont un moyen de développer les capacités d'imagination, d'invention et de découverte chez les apprenants. Cette capacité peut s'épanouir dans les établissements d'enseignement.

Cette activité ludique permet aux apprenants de participer à une compétition à laquelle toute la classe doit participer et se caractérise par le plaisir. L'activité ludique est un concours qui encourage la socialisation et l'organisation coopérative, le développement et l'éducation de l'enfant.

## **I.5 Typologies d'activité ludique**

Il existe différents types de jeux qui varient selon les domaines sociologique, didactique ou pédagogique qui permettent à l'enseignant de faire face à des situations de classe et répondre à divers objectifs.

D'après la classification proposée par J.P. CUQ et Gruca (2008), il y a quatre types d'activités dites ludique :

### **I.5.1 Les jeux linguistiques**

Ce sont des jeux destinés à tous les niveaux et qui demandent une très grande réflexion sur la composante linguistique de la langue, permettant ainsi à l'apprenant la manipulation de multiples composantes d'activités langagières.

Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant.

Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des :

Mots croisés : c'est un jeu de lettres qui a pour but de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les mots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « mots croisés ».

### **I.5.2 Les jeux de créativité**

Les deux concepts, jeux et créativité sont souvent ensemble ; en effet, la créativité se découvre à travers le jeu. **J.P. Cuq** et **I. Gruca** (2008), dans leur ouvrage soulignent que :

Les jeux de créativité, qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques.

Par conséquent, le jeu de créativité est un jeu qui vise à susciter l'intérêt de l'apprenant afin de créer des situations imaginatives en exploitant ses compétences linguistiques et en produisant de nouveaux mots, phrases et énoncés.

**WINNICOTT D. W.** (1971) affirme que : « *c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi* ».

### **I.5.3 Les jeux culturels**

Cette catégorie de jeu de langage utilise les connaissances culturelles de l'apprenant, Déterminé par le dictionnaire du Français Langue Étrangère et Seconde (2003) « *les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* ».

Les apprenants exploitent leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment dans une situation donnée comme dans le jeu du baccalauréat où il faut remplir un tableau en fonction de la première lettre.

Exemple :

<b>Lettre</b>	<b>Pays</b>	<b>Métier</b>
A	Algérie	Architecte

#### **I.5.4 Les jeux dérivés du théâtre**

Ce sont :

Les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...] ». « Ces jeux dramatiques sont basés sur la motivation des apprenants à investir dans les connaissances et à les doter d'une compétence communicationnelle et pragmatique.

Les activités théâtrales varient selon les principes :

a) L'improvisation : Dans ce cas, l'apprenant considérera la situation immédiate selon les instructions ou suggestions de l'enseignant, ce qui est préférable de commencer par une situation simple. Par exemple : le projet de vacances en famille.

b) La directivité : Cette perspective renvoie à la production élaborée par les apprenants sous une soumission aux choix préétablis par l'enseignant.

c) La dramatisation : C'est une technique systématisée qui vise la mise en action du dialogue de la leçon par les apprenants après l'avoir mémorisé, ou l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques. Dans ce type d'activité ils assument le premier rôle en classe et communiquent entre eux. L'enseignant, qui, pédagogiquement doit être au centre des affaires de classe, lors du jeu de dramatisation, observe les apprenants ; il devient alors un observateur mais ce rôle d'observateur lui permet de noter leurs erreurs et leurs défauts. Après la dramatisation, il corrige sous forme d'intervention.

## **I.6 Le rôle des activités ludiques en classe de FLE**

### **I.6.1 Le développement harmonieux de l'apprenant**

D'après De GREAVE (2006) : « *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* ».

Le plaisir devient donc le réflexe de toute action ludique et de découverte du monde. En effet, les activités ludiques aident à créer une atmosphère amicale entre l'enseignant et ses apprenants, car il devient plutôt un ami aîné qui dirige le déroulement de jeu, répond aux questions, ou fournit une aide avec le vocabulaire inconnu aux apprenants. Elles créent donc des liens entre les différents participants à travers des activités de groupes. Alors cela permet et pousse l'apprenant à mesurer ses aptitudes, ses capacités et désire également à progresser pour enrichir les échanges.

### **I.6.2 Développement de la créativité et des compétences langagières**

La créativité et l'interaction est favorisée par le jeu plus encore elle développe l'expression et permet la clarification de la pensée et facilite l'argumentation.

Et c'est ainsi que la créativité est souhaitée et encouragée lorsque les apprenants sont impliqués profondément dans leurs interventions et découragés lorsqu'ils sont dirigés sans règles dans l'indifférence ce qui les réduit à de simples exécutants

Par ailleurs Francis Debyser (1971) pense à ce sujet...



Ces jeux de créativité ont pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de forme de sens, de forme, [...] de libérer pour un temps les élèves de carcan de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles et conformistes.

Donc l'efficacité du jeu peut être considéré comme un moyen qui va permettre aux apprenants d'intervenir dans diverses situations de communications avec la capacité de prise de parole.

C'est donc à travers son imagination, sa créativité et son invention que son réseau synaptique se perfectionne et devient plus performant. Lors de la lecture, ce qui est important pour l'enfant n'est pas le résultat, mais la façon de le compléter : faire semblant d'être quelqu'un d'autre, passer dans la peau d'un artisan, d'un maître, d'un acteur, tel est le point nodal de l'acte éducatif, dans cette auto-construction : le jeu est considéré comme le meilleur atout pour assurer que les adultes de demain équilibrent leur développement intellectuel et psychologique.

## **I.7 Les avantages et les limites du jeu**

### **I.7.1 Les avantages du jeu**

L'introduction du jeu en classe de FLE est d'abord une continuation de la méthode de communication en suggérant un cadre plus intéressant (travail d'équipe, objectifs stimulants, concepts stimulants) et en encourageant la parole et l'interaction.

En salle de classe, le jeu sort d'abord de l'impasse (dans une équipe peu communicative, ou une équipe qui ne se connaît pas), ce qui lui permet d'utiliser ses avantages pour créer une véritable dynamique d'équipe. L'aspect intéressant est qu'il existe à la fois des objectifs clairs, qui sont entièrement répertoriés dans l'ordre de l'éducation et peuvent être atteints.

Il est également possible d'aller au-delà des besoins instrumentaux qui se posent souvent, et pour les apprenants qui composent notre public ou qui ne poursuivent pas toujours des objectifs spécifiques, cela peut s'avérer ne pas être une grande motivation.

Face au Français. De même, les activités de jeu peuvent dépasser ces objectifs purement fonctionnels, libérant ainsi le droit de s'exprimer par le biais de leur décentralisation (par exemple, sur les problèmes émotionnels). Les expressions faciales ou apparence des autres dans la classe.

Au cours du jeu, qu'il soit conscient ou inconscient, l'apprenant est un participant permanent à l'apprentissage, et il en va de même en termes de lancement (parole, feedback) plus que la réception (écoute, feedback). C'est ainsi que le jeu s'adapte naturellement à l'approche actionnelle d'enseignement / apprentissage et d'apprentissage par l'action. L'objectif du cours FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistiques et décontextualisées mais bien « *d'agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère* ». (Weiss, 2002)

C'est aussi le principal intérêt des activités récréatives, cela rapproche la situation de la réalité. S'il est parfois difficile de reproduire toutes les données et la communication réelle dans la salle de classe, le jeu guidera toujours les apprenants à faire semblant de simuler et prétendre qu'ils sont ailleurs ou qu'ils sont quelqu'un d'autre. Dans une telle situation proche de la réalité, en mobilisant les connaissances acquises à l'avance (ou au cours du processus d'apprentissage), les apprenants sont invités à s'exprimer afin de réaliser la communication au plus près d'eux face aux commentaires continus des autres participants ou enseignants et mener des expériences dans un environnement de communication réel.

Nous citons ci-dessous quelques avantages des activités ludiques. Le jeu permet :

- L'amélioration des compétences langagières de communication en traitant des situations fictives dans la vie réelle.
- La modification du rythme d'un cours et de relancer l'intérêt de l'apprenant.
- L'amélioration des compétences de prononciation et de compréhension.
- L'obtention de l'attention de l'ensemble des apprenants.
- La participation spontanée des apprenants les plus timides.
- L'encouragement à la prise de parole et l'interaction.
- La Proposition d'une grande variété de situations motivantes et familières.

Par ailleurs, cette méthode nécessite une bonne organisation de la part de l'enseignant

- Le temps de jeu doit être bien calculé et délimité.
- Le matériel nécessaire au jeu doit être prévu et préparé.
- Les règles de bonne conduite doivent être fixées dès le début.
- Les limites et les objectifs du jeu doivent être clairement définis.

### **I.7.2 Les limites du jeu**

En dépit de ces aspects positifs, il faut bien s'en rendre compte des limites de l'usage du jeu dans l'apprentissage, car il apporte aussi un certain nombre de problèmes pour l'enseignant.

D'abord, l'apprenant doit passer par une phase de compréhension et d'assimilation. Le jeu ne sert que pour améliorer les acquis déjà étudiés et pour réussir l'activité, il devra les mobiliser.

Ensuite, le temps doit être ajusté en fonction de la situation d'enseignement / apprentissage pour améliorer l'efficacité du travail et éviter la lassitude des participants.

En outre, la plupart des jeux nécessitent une préparation et un équipement. Bien que certains plans sont simples, d'autres peuvent exiger beaucoup de temps et d'imagination.

Enfin, le jeu ne saurait être un moment approprié pour évaluer les facteurs émotionnels et les aspects compétitifs de certains jeux qui peuvent changer les comportements des apprenants face à une tâche à accomplir.

### **I.7.3 Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement**

Les enseignants se retrouvent confrontés en classe avec de nombreuses restrictions quant à la pratique des jeux comme moyen d'enseignement à travers la contrainte du temps, dont il faut calculer minutieusement la période de déroulement pour se conformer à l'horaire afin de leur éviter deux principales contraintes " la lassitude et la frustration " la fatigue morale et physique et plus particulièrement risquer de les faire éloigner du désir et du but' et nous permettre d'améliorer l'efficacité du travail.

Lorsque le jeu engage des compétitions ou des défis, les apprenants se retrouvent dans une situation de concurrence, ce qui oblige chacun du groupe à atteindre au moins le

même niveau que les autres apprenants, ce qui provoquera une certaine excitation dans le groupe.

À ce moment-là les apprenants s'impliquent dans un jeu motivant qui les conditionnent à réagir à s'impliquer de plus en plus, ce qui nous oblige à fixer les règles de conduites dès le début pour réguler le bon développement du cours et assurer le fonctionnement correct du jeu.

L'utilisation des jeux en classe non seulement elle est très avantageuse, elle est aussi limitée dans ses objectifs et parfois même contraignante dans son organisation " moyens matériels"

Cependant, à certains moments de l'apprentissage, elle constitue un outil dont on ne peut se dispenser, donc indispensable pour assurer l'efficacité de l'apprentissage par tout ce qui est suscité de comportements positifs comme attraits et implications et de motivations chez les apprenants.

### **Conclusion**

Nous avons passé en revue à travers le présent chapitre l'essentiel des principaux éléments constituant la base pédagogique qui définissent l'apprentissage de la langue en classe de FLE et notamment les moyens didactiques qui permettent et facilitent l'acquisition de cette langue du français.

Nous avons aussi démontré conformément aux recherches établies par d'éminents scientifiques psychologues et pédagogues que construire et développer son savoir et ses connaissances, l'apprenant se doit d'adhérer à des situations didactiques et a une multiplicité de jeux sous forme d'activités ludiques par le biais de supports didactiques déclencheurs plaisants amusants et donnant l'envie et le désir d'apprendre de découvrir et de s'épanouir à l'école.



---

# CHAPITRE II

---

**La prise de parole en classe de FLE**



## **Introduction**

Dans l'enseignement du français langue étrangère, l'apprenant est un pôle très important occupant une position centrale dans le triangle didactique et de toute situation éducative. C'est l'acteur qui doit participer à la construction de son savoir et adopter une attitude positive tout en posant des questions, en menant des débats et des discussions, en d'autres termes, prendre la parole et ne pas être passive.

Dans la communication orale, on trouve la réception d'une part, et d'autre part l'expression qui s'avère être la prise de parole, et c'est elle qui permet l'interaction. En outre elle utilise également l'expression orale et la compréhension orale comme outil d'apprentissage. Dans ce cas, à travers ce chapitre, nous allons essayer d'éclaircir théoriquement les mots clés de la prise de parole.

## **II. Les activités orales utilisées en classe de FLE**

La connaissance d'une nouvelle langue permet indubitablement l'acquisition d'un nouveau savoir-faire pour l'apprenant en lui permettant de communiquer avec maîtrise dans cette langue étrangère conformément aux règles linguistiques et normes d'usages adaptables à toutes les situations de communications. Ceci reste le but essentiel dans l'enseignement/apprentissage.

La compréhension orale est la compétence indispensable dans l'acquisition d'une langue étrangère qui impose une préparation solide et qui s'avère étant une étape élémentaire pour l'apprenant. Ceci dit que cette pratique permettra d'installer, de fixer et de développer les moyens d'expressions et lui permettre d'intervenir dans différentes situations de communications en classe de FLE.

D'après **J.P. CUQ** (2003) « *La compréhension orale est l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute* ».

Selon **Jean Michel Ducrot** (2005) :

La compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement. Il ne s'agit pas d'essayer de tout faire comprendre aux apprenants, qui ont tendance à demander une définition pour chaque mot. L'objectif est exactement inverse. Il est question au contraire de former nos auditeurs à devenir plus sûrs d'eux, plus autonomes progressivement.

En se référant aux deux citations précédentes, la compréhension orale est considérée comme une compétence qui résulte de la participation des processus cognitifs. Il cherche à établir progressivement une méthode d'écoute, de parole et de compréhension du langage chez les apprenants, c'est-à-dire qu'il a pour objectif de permettre aux apprenants d'avoir leurs propres stratégies d'écoute et de reconstituer le sens lors du discours.

### **II.1 L'expression orale**

L'expression orale joue un rôle très important dans la maîtrise de la langue. C'est pourquoi les enseignants doivent organiser des ateliers pour répartir les objectifs communicatifs et linguistiques précises.

L'expression orale, rebaptisée production orale (...), est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative. (Kadi et al.)

« Opération qui consiste à produire un message oral ou écrit, en utilisant les signes sonores ou graphiques ». (Galisson et al, 1976)

« L'expression elle-même peut être considérée (...) sous deux aspects : comme une substance, sonore ou visuelle, selon qu'il s'agit de l'expression orale ou écrite, c'est à-dire comme une masse phonique ou graphique ». (Dubois, J et al, 1973)

Donc, tout simplement, l'expression orale est la compétence de parler et de s'exprimer dans les différentes situations de communication.

## **II.2 La prise de parole en classe de FLE**

### **II.2.1 Quesque la prise de parole**

Selon Larousse, la prise de parole est une « action de commencer à parler, à exposer ses opinions ».

On considère que la prise de parole étant un moyen oral de transmission par excellence permettant de porter un message ou un fait de s'exprimer sur un sujet précis qui touche le porte-parole, le locuteur (destinateur et destinataire). Ce locuteur reste conditionné par certaines règles tel que : la motivation, le lieu, le temps et son état psychique, et c'est ainsi que la prise de parole s'impose par une pratique rigoureuse et plus particulièrement des techniques pour bien la maîtriser.

Dans une classe de FLE la prise de parole est définie par l'enseignant au moment de l'explication de son cours ou en posant des questions d'une part, et par la rétroaction lors de l'intervention de l'apprenant sollicitant des explications relatives à la leçon afin d'élucider des points incompréhensibles d'une autre part. Donc le but de la pratique orale permet certainement d'améliorer et de perfectionner l'apprentissage de la langue et plus particulièrement la prononciation dans sa véritable forme à savoir : L'articulation, L'intonation et Le rythme.

### **II.2.2 La parole**

La parole est une faculté indispensable dans la formation et de l'éducation.

L'apprenant est appelé à contribuer et à intervenir aux différentes interactions entretenues avec l'enseignant ou avec les autres apprenants. De ce fait il apprend par cette



dynamique participative à s'imposer en tant qu'élément actif en toute confiance en classe et en gardant le respect avec les autres apprenants.

Selon le dictionnaire Larousse (2001), elle est définie comme : « *la faculté de parler, propre à l'être humain. L'être humain est un être doté de parole* »

Selon **Kerbrat Orecchioni** (2010) :

Les paroles sont aussi des actions : dire ; c'est sans doute transmettre à autrui certaines informations sur l'objet dont on parle, mais c'est aussi faire, c'est-à-dire tenter d'agir sur son interlocuteur, voir sur le monde environnant, Au lieu d'opposer comme on le fait souvent la parole et l'action, il convient de considérer que la parole elle-même est une forme d'action.

Cela signifie simplement que d'un point de vue pragmatique, nous pouvons traiter la parole comme une action ou comme des actes.

Dans le dictionnaire Larousse et au sens linguistique, le mot « parole » désigne : « *usage concret de la langue par les locuteurs, celle-ci étant conçue comme un système abstrait* »

Alors, la parole est un talent naturel unique à l'humanité, et d'une personne à l'autre, c'est ce qui le rend personnel. C'est un comportement, une action ou un fait de dire quelque chose.

La parole, selon **Jean-Pierre Cuq** (2003), est :

Le concept saussurien qui s'oppose à la langue, comme l'utilisation du système linguistique s'oppose à ce système. En tant que manifestation de la langue individuelle, occasionnelle, et se matérialise sous des formes de taille et de nature très diverses, la parole a longtemps été considérée comme impure et difficilement analysable.

Donc, la parole, d'un point de vue saussurienne est caractérisée par la personnalité, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un fait personnel, qui coule d'une personne à une autre, mais la langue est un fait universel et appartient à tout le monde personnel.

### **II.2.3 Les actes de parole**

La pragmatique est née en 1955 à Harvard, lorsque **John Austin**, un philosophe anglais, y donne les conférences William James sur les actes de langages publiées sous le titre « *how to do things with words* », traduit en français en : quand dire, c'est faire. (1970). D'après lui, il existe trois façons de traiter la parole, correspondants aux trois points de vue énoncés, nous distinguons :

- **Un acte locutoire :**

Qui correspond au fait de dire, dans les sens de produire la parole (en articulant et en combinant des sons et des mots selon les règles de grammaires.

- **Un acte illocutoire :**

L'acte illocutoire est identifié par la fonction qu'il remplit : ordre ou promesse, affirmation ou baptême, etc. Il est fait en disant quelque chose, même s'il excède largement ce qui est dit (l'acte locutoire).

- **Un acte perlocutoire :**

Qui correspond à l'effet produit sur l'interlocuteur par l'acte illocutoire.

En posant une question, je peux m'attendre, au niveau perlocutoire, à toute une série de réactions possible : je peux, par exemple, obtenir la réponse demandée, mais aussi une non-réponse, une contestation de la part de l'interlocuteur sur mon droit de lui poser des questions, etc.

### **II.3 Les difficultés de la prise de parole en classe de FLE**

En classe de FLE, l'enseignant remarque l'insécurité linguistique car la plupart des apprenants ne participent presque jamais aux séances d'expression orale. La prise de parole en classe de langue étrangère pour un apprenant est une opération complexe ou plusieurs paramètres entrelacés sont parfois étroitement liés.

Les obstacles qui contrarient l'expression orale et qui démotivent l'apprenant sont diverses, nous avons pu en distinguer deux niveaux :

### **II.3.1 Les obstacles psychologiques**

En rencontrant des contraintes relationnelles, l'apprenant est bloqué lors de prise de parole se trouve confronté avec ses camarades en classe de même avec l'enseignant. Ce problème psychologique de ne pouvoir s'exprimer ou s'explique par sa timidité et particulièrement l'appréhension de ne pouvoir s'exprimer correctement et de commettre des erreurs de locutions et d'être jugé et critiqué injustement par les autres.

Ce sentiment de culpabilité créer ce blocage et devient par la force des choses un complexe d'infériorité devant les autres à ce moment-là l'apprenant est mal à l'aise et toute intervention de prise de parole devient caduque et le pousse à s'enfermer dans un mutisme total et en gardant le silence il retrouve sa délivrance.

### **II.3.2 Obstacles sociologiques et institutionnelles**

Selon Sorez (1995) : « *Le groupe en effet suscite des idées imaginaires que nous ne contrôlons pas, le groupe fait peur, on craint ses réactions, on a peur de son jugement en tant que groupe* ».

Les conditions de classe ou de groupe peuvent empêcher les apprenants à s'exprimer en face de plusieurs personnes, il est découragé par le nombre de personnes qui le regardent et attendent son discours. Certains apprenants peuvent parler devant une ou deux personnes mais se sentent complètement inhibés face à un groupe.

De plus, l'école se trouve critiquée si on part de l'idée qui circule en milieu social, ou les programmes scolaires ne consacrent à l'oral que peu de temps : trois heures uniquement dans une unité de dix (10) heures, et avec des classes surchargées, l'enseignant se sent impuissant et incapable d'impliquer tous ses apprenants, ce sont presque les mêmes éléments qui s'expriment souvent. Faute de temps, les apprenants les plus faibles ne sont pas sollicités et continuent d'avancer sans être appelés et leurs barrières d'expression augmentent tout au long de l'année scolaire. Cette situation oblige l'enseignant à adopter une attitude moins directive au niveau de l'oral, en particulier pour les apprenants qui éprouvent des difficultés.

Le comportement de l'enseignant joue un rôle décisif dans le déclenchement, l'encouragement ou le ralentissement et la prévention des expressions des apprenants face à un enseignant trop autoritaire et sévère, la classe est souvent trop calme, peu de discussion, les apprenants ne font qu'écouter et répéter sagement le discours de l'enseignant sans aucune création enfantine.

## **II.4 Comment solliciter la prise de parole**

Tous les cours sont dispensés en classe sous la direction de l'enseignant. Que l'apprentissage soit écrit ou parlé, il est nécessaire de repenser à la relation entre les deux partenaires, une atmosphère détendue et sympathique doit être instaurée afin de déclencher librement l'expression linguistique de l'apprenant. En d'autres termes, dans les conditions favorables d'une relation cordiale, lui permettant de s'extérioriser, l'enseignant doit aider l'apprenant à parler et faire ressortir ce qu'il a appris plus tard en classe.

Dans tout apprentissage, l'apprenant a besoin de s'exprimer spontanément lors d'un débat avec ses camarades ou bien avec son enseignant, ou lors de la participation quand il s'agit de répondre aux questions de l'enseignant. De ce fait, il ne peut y avoir un apprentissage sans parole car elle permet d'identifier les problèmes rencontrés par les apprenants et y remédier.

### **II.4.1 La motivation**

Dans le dictionnaire de psychologie (SILLAMY, N, 2003), la motivation est définie comme « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ».

Les définitions des dictionnaires Le Robert et Le Larousse se complètent :

« *Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement* » (sans aucune considération morale) (Le Robert)

« *Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement* » (Larousse)

« La motivation est définie comme le processus par lequel un individu émet son action, en vue d'atteindre un objectif donné ». (Mitchell, 1997)

La motivation concerne tous les facteurs (internes et externes) qui encouragent un apprenant à travailler et à surmonter toutes les difficultés rencontrées lors de son apprentissage et lui permet de faire de son mieux. Par exemple la perception de soi-même et celle de la situation.

Dans le cadre d'apprentissage d'une langue étrangère, en sélectionnant la motivation étant la méthode d'enseignement la plus appropriée afin de stimuler et d'augmenter le plaisir d'apprendre et la volonté de réussir à tous les niveaux.

Le plus grand défi de l'enseignement actuel est la motivation des apprenants, ce qui l'oblige à entreprendre deux tâches. L'une consiste à comprendre ce qui motive les apprenants à s'engager dans une activité, à continuer et à l'interrompre. L'autre, est de créer le désir et de le maintenir. En tout, les jeux permettent à l'enseignant de diversifier sa pédagogie, de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et stimuler l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

#### **II.4.2 L'interaction en classe**

La communication est omniprésente dans toute classe de langue, que ce soit une interaction entre apprenants ou communication entre enseignants Et ses apprenants. La communication dans les cours de langue dit toujours une personne de plus. Par conséquent, face à des difficultés d'apprentissage, il doit y avoir un enseignant pour guider et aider ses apprenants.

Selon la pédagogie nouvelle, les apprenants ont le droit de participer au cours, de discuter, d'argumenter, et de défendre leurs opinions dans le contexte de relation socio-affectif. Pour la réussite d'une situation d'apprentissage dans l'enseignement du français, il est nécessaire de diffuser les connaissances transmises, ce qui nécessite une communication et la prise de parole entre enseignants et apprenants, ou les apprenants entre eux.

#### **II.4.3 L'esprit d'équipe**

La classe doit être formée d'un groupe dynamique et coopératif ou chaque membre est appelé à participer, à être responsable. Les apprenants doivent s'unir et trouver la qualité

du travail d'équipe. C'est une technique qui forme des apprenants actifs, audacieux, armés d'une forte personnalité, bien préparés à la vie et qui cultive aussi l'esprit d'initiative, l'inclusion sociale et la responsabilité dans l'exécution de leur travail. C'est ainsi qu'ils renforcent la confiance et progressent avec enthousiasme envers ses coéquipiers.

## **II.5 Le rôle de l'enseignant**

Denis Girard (1985) a dit : l'enseignant est :

Le facteur déterminant de la réussite ou l'échec avant même le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et d'autres contraintes institutionnelles avant même le style de la méthode et le matériau pédagogique utilisé.

L'enseignant est l'épicentre de l'apprentissage, c'est lui qui facilite, motive, anime et guide les apprenants, il est également le tuteur et le médiateur de l'apprentissage, il doit guider et encourager ses apprenants, il n'y a que comme ça qu'il donne du bon sens à son objectif, on peut dire ici que l'enseignant apprend à l'apprenant à devenir autonome.

On ne peut observer le progrès des cours de langue, en particulier le comportement de l'apprenant et sa prise de parole sans être frappé par la prestation quantitative et qualitative fournis par l'enseignant. Par rapport à l'intervention modérée de l'apprenant, il a l'exclusivité de toutes les interactions, la parole ne représente que la plupart du temps, et très peu de temps est consacré à l'expression, qui dans la plupart des cas ne résident que dans la réponse aux questions posées ou l'enseignant exécute l'ordre. Par conséquent, il est irréaliste de croire que ce cadre rigide peut développer les compétences expressives des apprenants et lui permettre de maîtriser les compétences en communication.

Dans ce cas, parce que le travail d'équipe doit être effectué dans une atmosphère, l'enseignant est amené à renoncer volontairement à sa capacité de commandement, où règne une tolérance, une franchise et une liberté d'expression qui encourage chaque

apprenant à participer selon ses capacités et où les opportunités sont égales pour tous les membres du groupe.

## **II.6 L'impact de l'activité ludique sur l'autonomie de l'apprenant et l'interaction verbale**

L'expression orale est l'un des objectifs fondamentaux de l'enseignement/apprentissage en classe de FLE. En effet, son importance n'est pas très loin de sa difficulté à enseigner. Ceci explique les efforts fournis par les enseignants et les diverses méthodes utilisées pour atteindre leurs objectifs, visant à permettre aux apprenants de s'exprimer et de leur donner suffisamment de vocabulaire et de grammaire, notamment pour sortir de l'impasse et les rendre plus actifs, audacieux et en n'ayant pas peur de communiquer en français en classe ou dehors. Donc elles brisent les barrières qui empêchent l'apprenant à prendre la parole face au public et développent ses compétences d'ordre comportemental en travaillant sur la posture et la gestuelle. De plus, l'interaction verbale des apprenants nécessite de nombreuses conditions pour fournir une bonne ambiance pour l'exécution des tâches orales, telle que la confiance mutuelle entre l'enseignant et ses apprenants. Ce climat de confiance les aide à s'exprimer sans toujours se faire remarquer, corriger ou sanctionner. Ceci est réalisé en stimulant leur motivation, en évitant les activités ennuyeuses et en leur donnant des activités ludiques et surtout de leur donner plus d'autonomie dans leur apprentissage.

## **Conclusion**

Dans la première partie théorique, nous avons essayé de définir quelques concepts qui portent sur les notions clés de notre travail de recherche. Tout en prenant en considération la relation entre activité ludique et la prise de parole. Nous avons senti un rôle primordial au jeu comme moyen d'apprentissage et démontré l'apport de l'activité ludique à

l'amélioration de la pratique du processus l'enseignement/apprentissage tout en montrant son impact sur la motivation et l'interaction verbale en classe de FLE.



---

# **PARTIE PRATIQUE**

---

---

# CHAPITRE III

---

## Questionnaire

## **Introduction**

Dans le chapitre précédent, nous avons tenté de définir le cadre théorique en fournissant plus de détails sur les trois principaux titres de notre recherche (les activités ludiques, l'oral et la prise de parole). Nous avons pu voir leurs différentes définitions, leur rôle et leur impact dans l'enseignement des langues en classe, en particulier l'apprentissage du français comme langue étrangère.

Afin de mieux comprendre la corrélation entre l'activité ludique et la motivation au cycle moyen et approfondir nos connaissances sur la réalité de l'aspect ludique dans le contexte pédagogique algérien, nous avons mené une étude au sein des établissements d'enseignement moyen de la Willaya de Tiaret où un questionnaire a été adressé aux enseignants de français de la deuxième année moyenne. Nous avons aussi procédé à l'observation participante des classes dans le but d'obtenir des données concrètes sur les pratiques ludiques des apprenants de la deuxième année moyenne et de remarquer leurs attitudes pendant ces différentes activités et juger par conséquent ce qui les motive ou démotive dans le processus d'apprentissage.

### **III.1 Présentation de l'enquête et analyse du questionnaire**

#### **III.1.1 Présentation de l'échantillon enquêté**

Le but de notre étude est de rassembler le maximum d'informations concernant le statut et le rôle des activités ludiques en classe de FLE, tout en se basant sur l'expérience des enseignants dans l'enseignement du cycle moyen

Pour cela, on a essayé d'interroger les spécialistes du domaine et solliciter leurs avis sur l'importance de l'image dans l'enseignement / apprentissage du FLE et le processus de compréhension.

On a distribué le questionnaire en question auprès des enseignants de français du cycle moyen dans la ville de Tiaret. Il est composé de dix questions (ouvertes, semi-ouvertes et fermées). Ce questionnaire a été adressé à seize (16) enseignants s'étant porté volontaire de nous aider à répondre honnêtement aux questions posées. En réalité, on a voulu se limiter uniquement aux enseignants de la langue française de l'école choisie. Cependant, le nombre d'enseignants était insuffisant pour réaliser notre enquête si bien qu'on s'est

dirigés vers d'autres écoles se trouvant dans la même wilaya pour faire appel à plus d'enseignants dans le but, d'une part, d'élargir notre échantillon d'investigation et d'autres part, de nous permettre d'avoir une richesse et une variété dans les réponses obtenues.

Nous avons choisi les CEM suivants :

- BEN AMAR
- BACHIR IBRAHIMI
- LES FRERES BEN HENNI
- WASSEL MOSTAPHA

### III.1.1.1 Objectifs visés

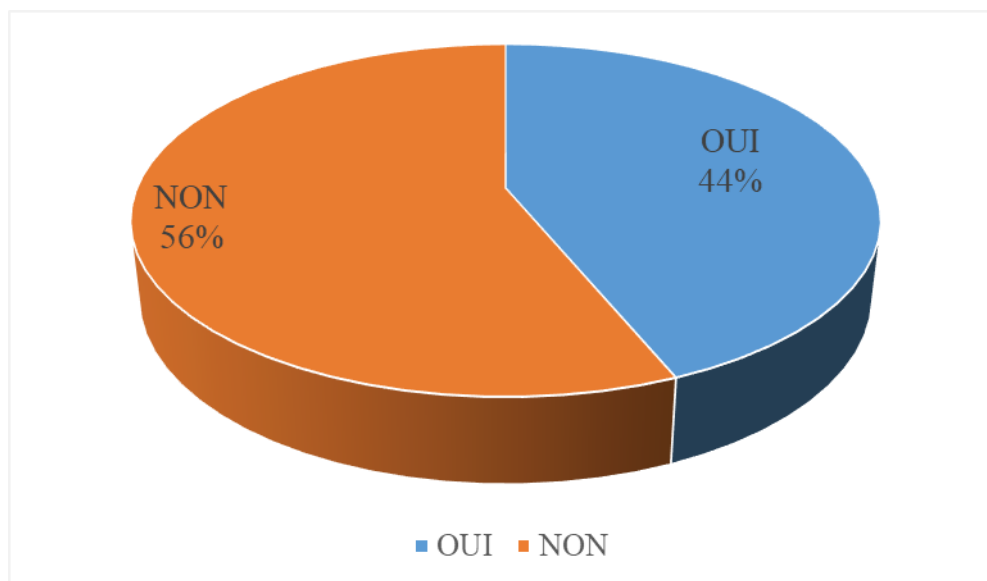
- Vérifier si les enseignants utilisent les activités ludiques en classe de FLE
- Déterminer la pertinence des pratiques ludiques dans l'enseignement /apprentissage
- Etudier l'impact des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole d'un apprenant en classe de français langue étrangère

## III.2 Analyse et interprétation du questionnaire

**Question n°01** : à votre avis les apprenants s'intéressent-ils à la langue française ?

**Tableau n° 01** : l'intérêt des apprenants par la langue française selon les enseignants

OUI	NON
07	09
44 %	56 %



**Figure n° 01 :** Rapport d'intérêt des apprenants à la langue française

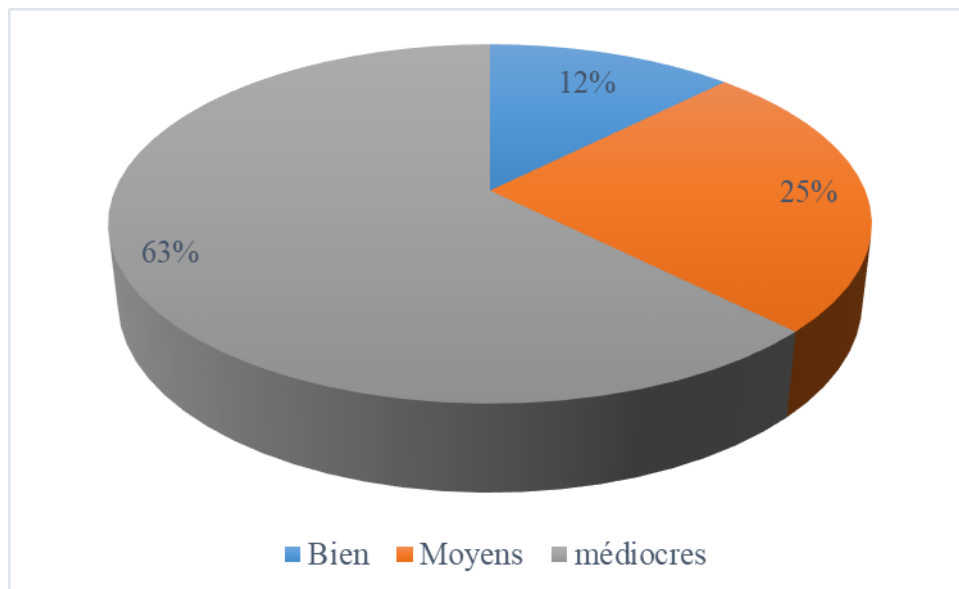
**Commentaire :**

Les réponses recueillies auprès des enseignants démontrent qu'une grande partie des apprenants s'intéressent de moins en moins à la langue française dans ce palier du cycle de l'enseignement du moyen totalisant près de 56% ceci représente l'avis de presque la majorité des enseignants. Par ailleurs, seulement 44% se voit intéressé par l'apprentissage du français. Cette marginalisation du français dans cette zone géographique pourrait s'expliquer soit par le peu de pratique dans les familles à fortes traditions de langue arabes d'une part et aussi l'influence de l'environnement culturel et particulièrement médiatique arabophone qui ne facilite guère l'intérêt de cette langue et loin de la motivation des apprenants de cette région.

**Question n°02 :** à votre avis comment estimez-vous le niveau des apprenants ?

**Tableau n°02 :** niveau de langue française des apprenants.

Niveau	Bien	Moyens	médiocres
Nombre des Enseignants	02	04	10
Représentation en %	15 %	25%	60%



**Figure n°02 :** niveau des apprenants en langue française selon les enseignants

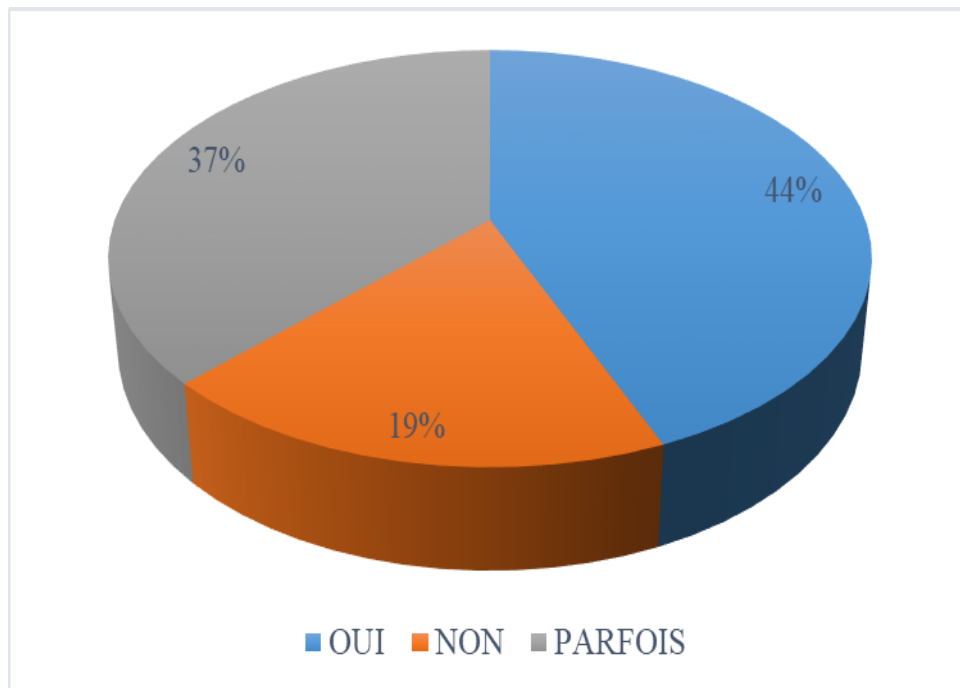
**Commentaire :**

Les enseignants s'accordent que la majorité des apprenants trouvent des difficultés à la locution et l'apprentissage de la langue française. Les moyens existants n'aident guère à faciliter, motiver, suivre ou à les intéresser. Par conséquent, leur niveau peut être médiocre pour la majorité soit 60% et 25% relativement moyen qui s'efforcent de s'intéresser malgré les difficultés de compréhension.

**Question n°03 :** les apprenants participent-ils durant le cours ?

**Tableau n°03 :** Participation des apprenants durant le cours

OUI	NON	PARFOIS
03	07	06
19 %	44 %	37 %



**Figure n°03 :** taux de participation des apprenants durant le cours

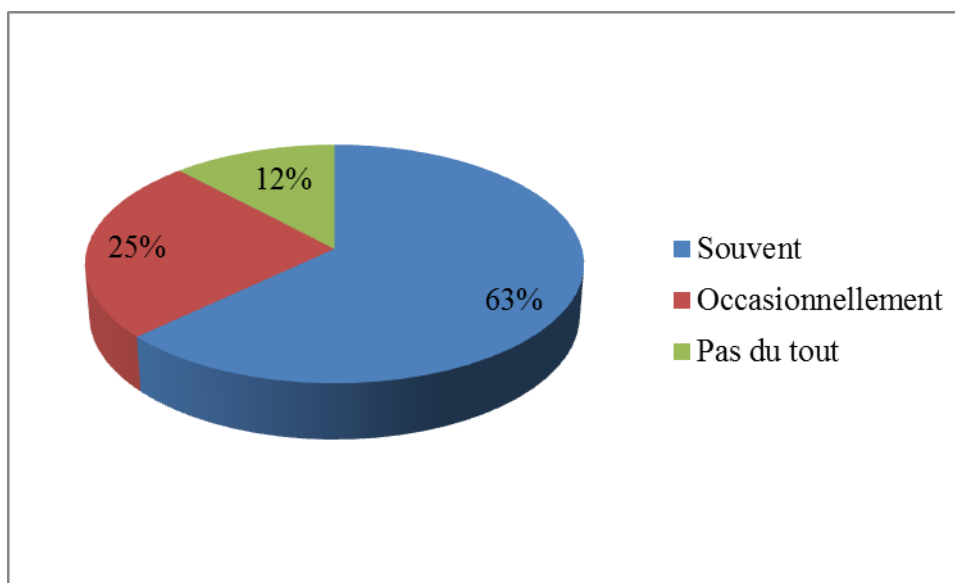
**Commentaire :**

Selon les enseignants la participation des apprenants bien que timide s'identifie par une appréhension apparente de 12% des apprenants et de 25% de façon occasionnelle, avec difficultés et absence de vocabulaire tant bien que mal et le reste quasi total des apprenants estimé à 63% se trouvent en dehors de toute action participative durant les cours ceci démontre une fois encore cette suite logique d'appréhension et de désintéressement à la langue française.

**Question n°04 :** utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

**Tableau n°04 :** Utilisation des activités ludiques en classe

Souvent	Occasionnellement	Pas du tout
10	04	02
63 %	25 %	12%



**Figure n°04 :** Utilisation des activités ludiques en classe

**Commentaire :**

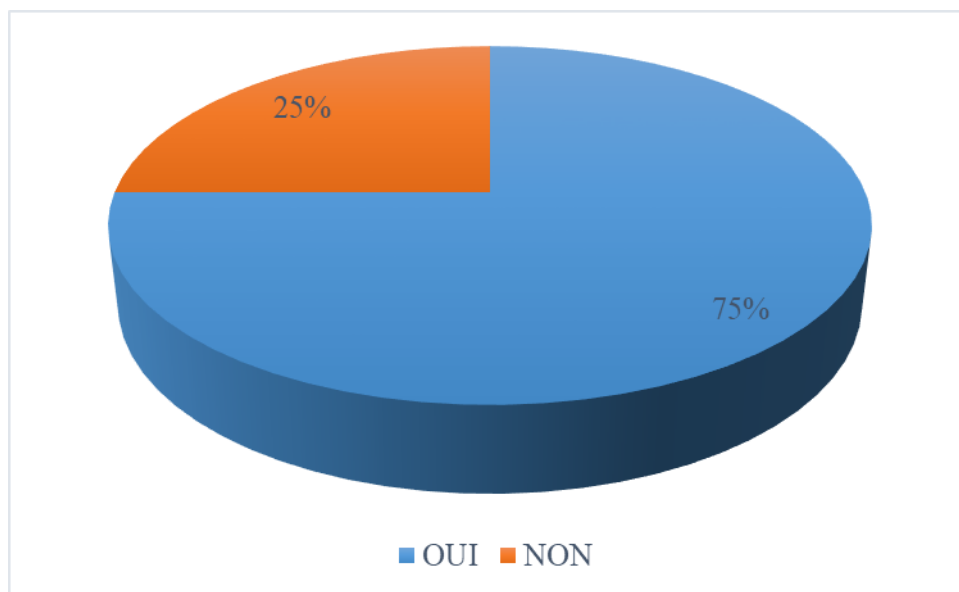
La pratique de l'activité ludique dans l'apprentissage de la langue s'identifie par les enseignants comme suite : 69% utilisent le plus souvent des supports ludiques, sans pour autant considérer que 31% ont recours à ces supports selon leur disponibilité et de manière occasionnelle.

**Question n°05 :** Lorsque vous utilisez des activités dans le cours, avez-vous remarqué des changements ?

Tableau n°05 : l'efficacité des différentes activités chez les apprenants

OUI	NON
12	04
75 %	25 %





**Figure n°05** : l'efficacité des différentes activités chez les apprenants.

**Commentaire :**

Lors de la pratique des activités ludiques, les enseignants remarquent le plus souvent que la majorité des apprenants apportent un intérêt plus accru à l'animation à l'aide des supports des activités ludiques. L'effet positif de cet attrait peut facilement concourir à leur motivation et mieux les intéressés à l'apprentissage de la langue. A titre d'exemple, les apprenants essaient de participer par la prise de parole et la gestuelle par pauvreté de vocabulaire. Par contre les 25 % en moyenne ne trouve pas assez de changements.

**Question n°06** : Citez quelques exemples d'activités ludiques qu'on peut utiliser en classe de FLE

Les enseignants interrogés ont mentionné les activités suivantes :

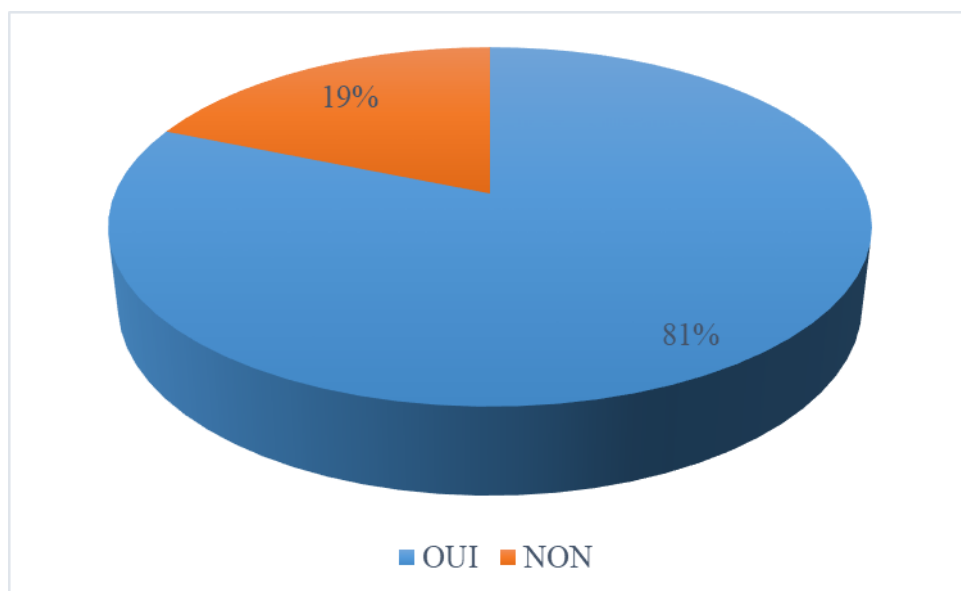
- Les mots clés
- Le dessin mural
- Le dialogue

- Les jeux d'orthographe
- Les chansons
- Jeux de choix
- Les mots croisés
- Le théâtre
- Les jeux de rôles

**Question n°07 :** Selon vous, l'activité ludique permet-elle aux apprenants d'intervenir en prenant la parole et de participer dans ces activités diverses ?

**Tableau n°06 :** présence de participation lors des activités en cours

OUI	NON
13	03
81 %	19 %



**Figure n° 06 :** présence de participation lors des activités en cours selon les enseignants

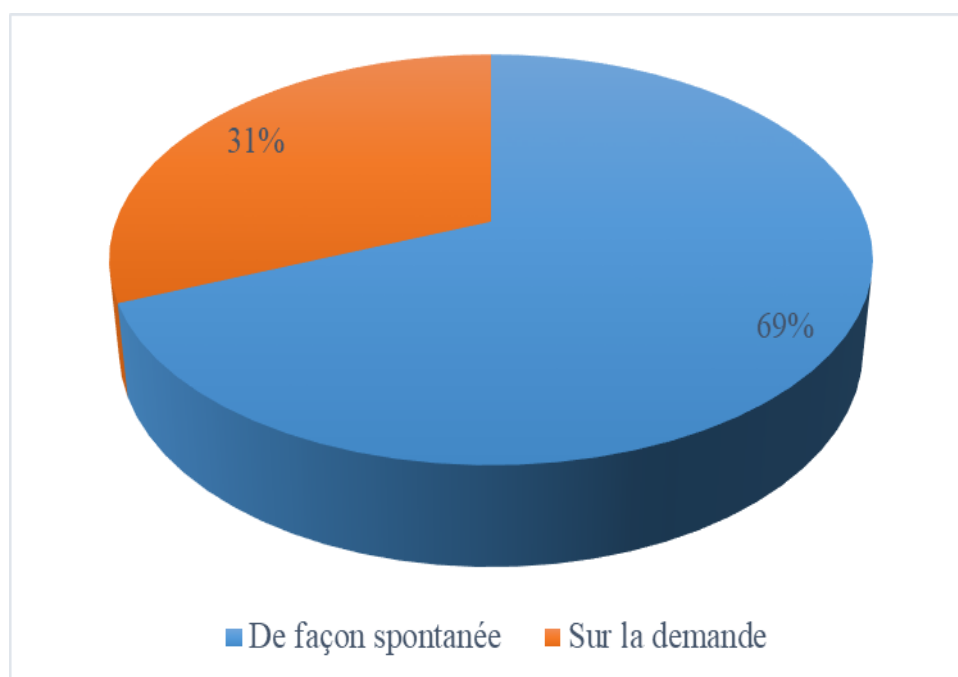
**Commentaire :**

Selon la majorité des enseignants interrogés la pratique des activités ludiques permet de motiver et d'aider les apprenants à intervenir dans la prise de paroles, ce qui est facilité par les diverses thématiques tel que le dialogue, les dessins et particulièrement les chansons, les contes, théâtre et les jeux de rôles.

**Question n°08 :** les apprenants prennent-ils la parole sur votre demande d'une façon spontanée ?

**Tableau n°07 :** La méthode de l'enseignant à faire participer l'apprenant en classe

De façon spontanée	Sur la demande
11	05
69 %	31 %



**Figure n°07 :** La méthode de l'enseignant à faire participer l'apprenant en classe

**Commentaire :**

Le premier cas de figure, 70% des enseignants confirment l'adhésion des apprenants. Le second cas de figure, 30% d'adhésion.

En règle générale la remarque retenue par les enseignants concernant le libre arbitre des apprenants dans leurs participations deux cas de figures se présente :

- a) Sur la demande de l'enseignant dans le cas de l'indisponibilité des supports de l'activité ludique. L'enseignant remarque l'appréhension et le retrait des apprenants durant l'animation. Afin de les motiver il choisit au hasard les plus ou moins assidus. En règle générale l'intervention dans ce cas de figure très timide ou l'on cherche le plus souvent à vulgariser et faciliter les questions par des exemples très rapprochés pour inciter les apprenants à participer.
- b) Le constat démontre que la spontanéité des apprenants peut s'expliquer par l'animation provoquée par les supports de l'activité ludique à travers quoi son climat d'enthousiasme incite cette spontanéité des apprenants. À ce moment-là, le dialogue s'élargit entre les apprenants, la participation devient effectivement plus rentable et prolifique dans la prise de parole et faite par l'apprentissage de la langue française.

Les enseignants remarquent dans ce cas de figure que la communication s'établit avec l'apprenant plus facilement.

**Question n°09 :** Considérez- vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe de FLE ?

100% des enseignants ont données un avis favorable à la question

**Tableau n° 08 :** les activités ludiques avérés facteur de motivation

OUI	NON
16	0
100 %	0 %

**Commentaire :**

Comme nous l'avons constaté précédemment lors des enquêtes établies auprès des enseignants les activités ludiques s'affirment par leurs nécessités indispensables comme moyens pédagogique accessibles à l'apprentissage facile, simple et ouvert à la portée de la

quasi-totalité des apprenants en classe de FLE. Ceci dit, la communication s'établie entre les deux parties (enseignants et apprenant) et devient facteur déterminant permettant l'adhésion et la participation au cours de FLE et l'intégration au groupe et cela est assez positif au climat de l'apprentissage en FLE.

La quasi-totalité est très représentative estimée à 99% et le reste représente les réticents non expressifs.

**Question n°10 :** Selon vous, quelles sont les difficultés que rencontrent les enseignants lors de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE ?

**Commentaire :**

Les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'utilisation des activités ludiques sont :

- Il n'y a pas assez de temps pour pratiquer les activités ludiques
- Les apprenants n'ont pas la volonté d'apprendre le français
- Il n'y a aucune base linguistique ou arrière-plan qui lui permet d'intervenir
- Manque de motivation
- Manque de soutien et de moyens tels que (vidéoprojecteur)
- Les classes sont nombreuses
- Le programme récent est très long

---

# CHAPITRE IV

---

**Les activités ludiques en classe de FLE**

## **IV. Deuxième outil méthodologique : les activités ludiques en classe de FLE**

### **IV.1 Expérimentation des activités ludiques**

Notre tâche consiste en l'observation et la description la plus objective possible des événements en classe. Dans ce cas, mesurer l'impact des modèles d'activités ludiques sur les apprenants en considérant leur degré de motivation.

En effet, grâce à la coopération des deux enseignants du CEM « BENAMAR », nous avons réalisé la tâche ci-dessus en classe de 2ème AM.

Notre choix s'est porté sur ce niveau, vu son importance en tant que base de connaissances. Il s'agit d'une étape d'assimilation maximum des apprenants, tendant à une transition harmonieuse vers les cycles suivants et donner une expérience nouvelle dans la pratique du langage.

### **IV.2 Description / analyse des activités ludiques observées**

#### **IV.2.1 Activité N° 1 : « L'utilisation d'une vidéo »**

L'activité avait duré une heure. Dans l'ordre d'observation, le but de l'enseignant était de mettre les apprenants dans un état d'interaction réelle. Leur permettant d'utiliser leurs connaissances antérieures. Il s'agissait d'une projection vidéo en classe relatant un conte « la vache et le chien ».

Cette activité a été menée avec des apprenants de la « 2M3 ». La raison du choix de cette classe est qu'elle est composée de 30 apprenants issus de milieux socio-économiques hétérogènes. L'enseignant étant certain qu'il est difficile pour eux de comprendre cette langue étrangère et que cela engendrait un désintéressement total aux cours, il fait recours à cette activité. Cela prouve l'intérêt de l'enseignant (y compris l'intérêt pédagogique et psychologique). Cette dernière visait également à :

- Créer le besoin d'apprentissage.
- Encourager l'interaction en classe et développer la compétence orale ;

Cette séance d'activité ludique à laquelle nous avons assisté était la première phase.

Le nouveau programme de français de la 2<sup>ème</sup> année moyenne (2018-2019) (Projet 1 : dire et jouer un conte), nous a permis de créer des situations imaginatives, exploitant par la même les compétences linguistiques. Cette activité n'était pas isolée du contexte d'apprentissage. L'objectif principal de cette unité était de permettre aux apprenants de comprendre un texte oral à travers un conte et de s'exprimer librement.

### **Attitudes des apprenants**

Dès le début de la projection de la vidéo, un lourd et remarquable silence remplit la salle. Si bien que le moindre bruit des battements d'ailes d'une mouche se distingue. C'était une scène étonnante, vu l'attrait qu'exerce le contenu de la vidéo. Donc, force est de constater étonnamment le grand intérêt porté par la quasi-totalité des apprenants à la projection de la vidéo, avec sérénité et attention accrue et inhabituelle, même par les plus désintéressés en classe durant les cours classiques.

Aussi, les plus assidus des apprenants se sont démarqués par leur curiosité et leurs questions abondantes après chaque projection d'une vidéo. Ceci dit, nous avons retenu suite à l'analyse de leurs interventions et intéressements, particulièrement leur attention presque sidéré lors de la projection de la vidéo. Ils étaient loin d'oublier la journée ainsi animée en classe, surtout la compréhension de l'histoire du conte découvert d'une part et les connaissances à travers l'écoute du récit du conte. Ces mêmes apprenants tellement émerveillés par l'histoire, par le dialogue des animaux et par le sens des mots des fables, ils ne cessaient de répéter de parler et d'échanger les autres. À la suite de la projection notre souci n'était pas de les faire intéresser mais beaucoup plus leur faire découvrir les mots et leur faire comprendre le sens et ça c'est l'une des difficultés que l'on cherche à surmonter dans la projection de ce conte. En outre, la problématique des apprenants quel que soit leurs niveaux linguistiques consiste à saisir le sens des mots pour arriver à comprendre le dialogue et l'appréhender avec le sujet du conte et de vivre l'histoire comme s'ils font partie prenante de ce merveilleux conte. Et c'est notre but recherché.



### **IV.2.2 Activité N° 2 : « le travail en groupe »**

Il s'agit de se réunir sous forme de petits cercles constitués de cinq apprenants afin de répondre, simplement, à trois exercices liés aux fonctions langagières. Le premier exercice consiste à transformer des phrases du style direct au style indirect, ou bien, de transformer un récit en un texte théâtral, au discours direct, en faisant toutes les adaptations nécessaires à une représentation sur scène. Le deuxième est de mettre à la forme voulue, les infinitifs entre parenthèses. Le troisième exercice, lui, avait la consigne de remplir les vides en mettant les adverbes et les adjectifs interrogatifs dans les endroits qui conviennent.

Nous sommes toujours dans la même unité didactique et nous continuons à servir les mêmes objectifs spécifiques et intermédiaires, Nous avons remarqué que le but de la séance d'observation participante n'est en aucun cas un objectif d'évaluation, mais met uniquement l'accent sur la motivation et / ou la démotivation pendant cette activité.

#### **Déroulement de la séance**

L'enseignant sous notre recommandation avait demandé aux apprenants de choisir le sous-groupe par eux-mêmes, et nous avons majestueusement tors, un climat de désordre et de pagaille s'est rapidement apparue, cela a attiré notre attention sur les deux éléments Très importants :

- Les apprenants ont montré une atmosphère joyeuse, dès l'écoute de la consigne de leur enseignant, on voyait quasiment tous les visages qui souriaient laissant croire que l'apprenant sait déjà que cette séance allait se dérouler dans une très bonne ambiance.
- Connaissant, mais très légèrement le niveau des apprenants, nous avons remarqué à notre grande surprise que ce ne sont pas les meilleurs éléments qui sont les plus convoités, les apprenants choisissent leurs groupes par le mobile « l'amitié ».

Ensuite, l'enseignant se mit à les diviser à son gré, et selon lui, les sous-groupes ont été obtenus par leurs niveaux, quasi-équivalents.

#### **Attitude des apprenants**

Juste la disposition des apprenants effectuée que l'on assisté à un brouhaha qui remplissait la salle de classe qui s'en suit par un bref mouvement du groupe qui se pencher avec une étonnante curiosité sur la feuille déposée sur la table le plus assidu du groupe s'approche d'un air serein et intéressé tenant un stylo entre ses doigts. Tandis que les autres membres du groupe discutaient et se concertaient certains d'entre eux s'échangent des réponses entre eux à voix basse.

L'application de cette disposition permet de développer des habiletés sociales de participation, d'empathie, d'écoute et de respect. Aussi, elle facilite la prise de parole à chaque apprenant y compris les plus réticents et les plus timides parmi eux qui arrivent à s'intégrer en mieux par petits groupes.

Et d'une manière générale, le déroulement de cette étape collective s'est très bien concrétisée avec un effet largement positif envers l'attitude des apprenants que l'on observé d'où ils se montraient très attentifs et renaient bien les structures grammaticales.

### **Le rôle de L'enseignant**

L'enseignant à ce moment a passait en revue les groupes et avait vérifier les écrits en s'assurant de la compréhension et du respect des consignes, telles qu'énoncées au préalable et en y apportant son aide à la correction de certaines erreurs syntaxiques et phonétiques.

Et au fur et à mesure, l'observation des attitudes continue et que l'on noté les plus remarquées, on entend des gloussements des chuchotements à voix basse des mots et parfois souffler même des réponses toutes entières.

Par ailleurs, on assistait à un climat très particulier de compétition entre groupes que l'on voyait venir entre les apprenants ou chacun se donner avec force et rigueur dans une course effrénée pour terminer en premier avant les autres.

L'enthousiasme régnait entre les apprenants durant toute l'activité et on voyait L'enseignant sollicité le plus souvent sur des éclaircissements sur une phrase, le sens d'un mot ou un exercice et d'autres fois pour essayer avec malice de soutirer une réponse.

En outre, un fait surprenant attire notre attention sur l'attitude de certains considérés comme étant " les moins assidus" du groupe qui se donner à fond en s'impliquant comme s'ils avaient engagé un pari ou leur réputation était en jeu.

Leurs réponses tant attendues sont enfin remises, cependant, ils restaient là très attentifs à la correction.

L'enseignant répète presque toutes les réponses dites par les apprenants dont la majorité est exactes. Cependant, l'intervention de l'enseignant se limitait à de simples rappels qui consistent au respect de la conformité des règles régissant l'intérêt pédagogique du travail en groupe. En premier lieu, sur le moment, notre sentiment se manifeste par une motivation et une stimulation intrinsèque très particulière, une sensation que l'on observait dans les attitudes des apprenants qui cherchaient à travailler et qui voulaient vraiment le faire.

### **IV.2.3 Activité N°3 "les jeux de rôle"**

Une autre forme pratiquée de l'activité ludique qui consiste à animer des scènes interprétées par le même groupe précédent composé cette fois ci par deux apprenants avec l'intention d'initier et de motiver l'ensemble des apprenants de participer et d'adhérer activement à cette animation des scènes d'échanges de rôles en langue étrangère. Cette situation très particulière dans cette forme d'activité ludique qui à partir d'échanges de jeu de rôle conditionne les apprenants à vivre une situation idéale dans l'apprentissage de la langue et de s'imprégner totalement du paysage linguistique et plus particulièrement sur la réflexion de la langue cible. Ceci dit, de par l'observation le suivi de cette pratique à pied de débiter la construction de phrases correctes sans grandes difficultés d'une et surtout leurs faire acquérir des prédispositions instantanées qu'ils soient en mesure d'apprendre à communiquer sans appréhension quel que soit la situation à laquelle ils sont confrontée et leur permettre aussi d'enrichir le vocabulaire conforme à chaque situation avec de nouveaux mots de nouvelles expressions et les formules usuelles pratiquées au quotidien. Cette pratique va permettre de créer un état d'esprit instinctif chez les apprenants à utiliser cette forme de pratique du jeu de rôle facilement et correctement dans leur vie quotidienne.

### **Le déroulement de la séance**

Afin de gérer la séance dans de bonnes conditions, l'enseignant énonce aux apprenants de se préparer en binôme et de préparer avec son aide des scénarios de situations de vie courante tirées de notre quotidien. Chaque apprenant peut choisir le rôle qui lui convient d'interpréter devant l'assistance de ces camarades. Le choix s'est porté sur différentes situations, cependant, à partir de l'observation nous avons constaté la quasi-totalité des garçons penchent plutôt sur des sujets de sport avec une exception particulière sur le foot Ball caractérisée par des discussions à la Ronaldo et Messi. En revanche, les filles préfèrent des rencontres dans l'art du cinéma et les interviews d'actrices et particulièrement des scènes de ménages principalement entre mères et filles.

### **Attitude des apprenants**

Une fois la préparation terminée l'enseignant invite les apprenants à concrétiser l'interprétation des rôles, à vrai dire la réticence des uns de passer en premier et la timidité mêlée à la peur d'entrer en scène devant le public crée une atmosphère de silence sidérant durant les quelques minutes de trac au début et juste après il a suffi qu'un seul ose intervenir et l'ensemble s'y prête à s'acquitter de leurs rôles dans un cadre ambiant et des conditions acceptables.

Des lacunes d'ordres linguistiques des imperfections des anomalies sont relevées et constatées durant leurs interprétations comme par exemple la fausse prononciation.

Le ton le plus souvent inadapté et dans la lenteur du débit des phrases le point positif malgré ces imperfections et cette faiblesse d'interprétation consiste sans nul doute à cette spontanéité et la motivation des apprenants à s'intéresser et d'adhérer au contexte et à l'activité du jeu.

Ce qui est conforté par cette expérience-là prise d'initiatives et le désir d'apprendre et susciter d'avantage cette volonté d'apprendre et de réussir

### **Le rôle de L'enseignant**

Lors de la préparation, l'enseignant à distribuer les rôles aux apprenants, chacun son choix dans la compréhension de la situation de communication visée. Le vocabulaire nécessaire et conforme à chaque thématique relative au rôle de chacun, a été ajouté.

Ensuite, leurs laissant un laps de temps de réflexion, il leur demande d'utiliser tout le vocabulaire, les mots en leur disposition, dans la construction des phrases et dialogues adéquats relatif au rôle de chacun, avec la condition de répéter et à apprendre par cœur.

Dans la phase de l'interprétation nous avons observé l'attitude très encourageante et stimulante de l'enseignant vis à vis des apprenants à vouloir les mettre dans les conditions favorablement motivantes et paisible en les laissant s'activer à l'aise.

Malgré la frustration des uns de n'avoir pu se produire ou de s'affirmer devant leurs camarades, la formule choisie par l'enseignant a bien réussi et bien fonctionnée, pour preuve le climat d'enthousiasme dont baignait l'ensemble durant l'interprétation, voir les fous rires suscités par les uns et par les autres durant des dialogues, affirme cet état d'esprit de leur intérêt porté à ce jeu de rôles et de leurs attitude positive produite par cette activité.

Cette suite logique du jeu de rôle dont l'interaction du langage et l'action à créer une dynamique en classe et entre les apprenants dans un climat jovial reposant, stimulant, motivant ou chacun des apprenants se retrouve avec son rôle décidé, choisi et adapté à son désir et l'accompagnement de l'enseignant leur facilitant la production de la séquence interprétée.

Cette situation leur a permis de se servir de la langue de façon libre et autonome et dans l'ensemble les apprenants retenaient facilement leurs textes, quant au dialogue il faut retenir que relativement dépendant au vocabulaire choisi et les structures grammaticales déjà préparées au préalable et que ça permet de réapproprier ces séquences ultérieurement et dans un contexte défini.

## **Conclusion**

Faisant suite au dépouillement des questionnaires, les informations recueillies nous ont aidés à renforcer l'observation effectuée au niveau de la partie pratique.

Et bien entendu, cela à renforcer encore plus la confirmation de l'intégration du ludique en classe de FLE comme étant un facteur pédagogique déterminant dans l'amélioration de la compétence orale.

Le constat fait valoir aussi que l'activité ludique permet à l'apprenant de sortir de cette monotonie des cours type classique et de ce rythme routinier des études ennuyeux et cela grâce à cette dynamique de l'animation créer par le ludique en améliorant même le climat du travail et d'échanges en classes ou toute l'activité se pratique avec plaisir et enthousiasme où apprenants et enseignants se retrouve dans cette ambiance de partage et d'échanges dans un cadre viable et serein pour tous.

---

# **CONCLUSION GENERALE**

---

Le présent mémoire avait pour objectif de répondre à une problématique concernant un domaine de connaissances ou des questions se sont posées à cette occasion dès le départ de notre engagement. La recherche à consister de déterminer le rôle que peut jouer les activités ludiques comme moyens d'enseignements et d'apprentissage du FLE.

À travers l'analyse de l'ensemble des axes définissant le projet de recherche comprenant les échantillons d'enquêtes, questionnaires, enseignants, apprenants, supports pédagogiques et dans l'ensemble du travail de recherche, nous avons pu comprendre l'importance, l'intérêt des activités ludiques. Elles constituent l'atout majeur, apporté dans l'enseignement et son apport déterminant dans l'ambiance de la classe. Ce sont des éléments entretenant les relations enseignants / apprenants et les apprenants entre eux. Nous avons pu détecter une amélioration lors de la prise de parole. Cela nous a permis ainsi de confirmer deux hypothèses émises durant l'analyse de notre recherche.

D'une part la monotonie des cours classiques et d'autre part la pratique de l'activité qui permet l'animation et favorise la motivation la stimulation des apprenants.

Et une fois encore l'observation nous fait découvrir que certains apprenants plus réticents et déficients faute de connaissances, les jeux leur procurent un moyen d'intégration au groupe en facilitant leur adhésion au cours et leur permettent d'enrichir leur vocabulaire, et du coup leurs connaissances et leur esprit créatif.

Cependant, nous devons reconnaître aussi que cette pratique ludique possède dans une certaine mesure des limites quant à son utilisation dans la mesure où on peut avoir des imperfections dans le mode opératoire des supports pédagogiques que l'on peut toujours améliorer, aussi des difficultés d'introduire certaines activités dans les cours faute de temps accordé.

La solution pour y remédier à ce genre d'imperfections, nous mentionnons que ces défaillances sont en relation beaucoup plus avec une question de planning et de timing avec une mise en œuvre d'un corpus visant à améliorer la thématique de l'activité ludique.

En bref, à travers ce travail de recherche nous avons essayé " d'apporter un peu d'eau de source au moulin" et d'attirer l'attention sur une problématique importante.



## *CONCLUSION GENERALE*

---

A la lumière des résultats obtenus suite aux recherches et enquêtes engagées dans le cadre de notre étude, nous avons pu confirmer deux majeures hypothèses relatives à la problématique objet de cette présente communication à savoir : - H1/Nous avons d'une part les cours classiques caractérisés par une monotonie lassante. H2/ l'utilisation d'autres part des activités animées favorisant la motivation et l'intégration des apprenants Ceci dit, il y a lieu de remarquer que les apprenants dans leurs ensembles présentent des insuffisances en matière de connaissances et pour combler ce manque, la pratique des jeux éducatifs et pédagogiques leurs permettent d'enrichir leur vocabulaire et de développer l'esprit créatif.

*Références*

*Bibliographiques*

## Ouvrages

### A

AUSTIN, J, L. (1970) « Quand dire, c'est faire ». Edition du Seuil.

### C

Conseil de l'Europe : CECRL pour l'apprentissage et l'enseignement des langues, comité de l'éducation, Strasbourg, 1996, Didier, p18.

Catherine KERBRAT-ORECCHIONI. 2010. dire, S'adresser à autrui. Les formes nominales d'adresse en français Chambéry, Éd. De l'université de Savoie, coll. Langages, 380 pages.

CLOUTIER, R et RENAUD, A.1990. Psychologie de l'enfant, Gaëtan Morin, p 208.

CORD-MAUNOURY, B. (2003) : Internet et pédagogie, état des lieux.

CUQ, J-P, GRUCA, I. 2003. Cours de didactiques de français langue étrangère et seconde, ED, Jean Pencreach, Paris.

Cuq, J-P, Gruca, I. Cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458

CUQ, J-P et Gruca, I. 2008. Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, p 457

CUQ, J-P 2003.Cours de didactiques. P 187

### D

DE GRANDMONT, Nicole.1997. Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. De Boeck Supérieur.

De GREAVE, S. 2006. Apprendre par les jeux, outils pour enseigner. De Boeck, p122

DEBYSER, F.1976. Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français. Paris. Hachette, p14

## **G**

Girard D.1985. Enseigner les langues, méthodes et pratiques, Bordas, Paris. P.135

## **M**

MITCHELL, T.R.1997.Faire correspondre les stratégies motivationnelles aux contextes organisationnels

MICHEL, J, Ducrot, L'enseignement de la compréhension orale. Sylla 15 août 2005

## **N**

NICOL De GRANDMONT.1995. « Le jeu ludique, conseils et activités pratiques »  
Québec : logiques, p 170.

## **P**

Piaget, J.1945. La formation de symbole chez l'enfant. DELACHAUX et NIESTLE, paris

## **R**

Robert G. Coste, D. 1976.Dictionnaire de didactique des langues, France, Hachette.

## **S**

SOREZ, H.1995.Prendre la parole, Hatier, Paris. P.18

## **W**

WEISS, F. 2002. Jouer, communiquer, apprendre. Paris : Hachette.

WINNICOTT, D.1971. Jeu et réalité, l'espace potentiel. P.76

## **Dictionnaires**

### **C**

Cuq, J-P. 2003. Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, Ed jean Pen Creach, Paris : Clé international, P.49

### **D**

Dictionnaire Encyclopédique, Larousse, 2001

Dubois, Jean et al.1973. Dictionnaire de linguistique. Paris : librairie Larousse. 516 pages

### **L**

Le nouveau Petit Robert, 1993. P 1470.

Le petit Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237

Le Robert, Dictionnaire de Français.2005. EDIF 2000, Paris

### **R**

Robert, G. Coste, D. 1976.Dictionnaire de didactique des langues, France, Hachette.

### **S**

SILLAMY, N.2003.Dictionnaire de la psychologie, paris. P.175

## **Sitographie**

### **H**

[Http://www.larousse.fr/dictionnaire/français](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français) consulté le 15/05/2020

[Http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-fle.pdf](http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-fle.pdf).

## **Mémoires consultés**

### **A**

Alia Hiba et Manaa Nor El Houda : L'utilisation du jeu comme source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas des apprenants de 3ème année primaire).Memoire de master. Université Larbi Tebessi - Tebessa.2016/217

### **G**

Guitoune Fatima Zohra : Le role de l'activité ludique dans l'enseignement / apprentissage de FLE : Le cas de la 4 ème année primaire (Ecole MOMENE Mohamed à SEBDOU).Memoir de master. Université Abou Bekr Belkaid – Tlemcen.2017/218

### **F**

Frid Nassima Manal et Hadou Nora : Les activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole : Cas de la 3ème année moyenne. Mémoire de master. Université Abou Bakr Belkaid – Tlemcen.2016/2017

### **K**

## *Références bibliographiques*

---

**Kirati Assma et Mechentel Leila** : L'activité ludique comme support pédagogique d'amélioration de l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe de FLE (Cas des apprenants de 2ème AM).Mémor de master. Université Larbi Ben M'Hidi - Oum El Bouaghi.2017/2018

## **S**

**Seghir Iman** : Le jeu dans l'apprentissage du FLE : Cas de la 4ème Année **Primaire**. Mémoire de master. Université Abdelhamid Ibn Badis de Mostaganem.2015/2016

## *Table des matières*

---

<b>LISTE DES ANNEXES</b>	<b>I</b>
<b>LISTE DES FIGURES</b>	<b>II</b>
<b>LISTE DES TABLEAUX</b>	<b>III</b>
<b>INTRODUCTION GÉNÉRALE</b>	<b>1</b>
<b>PARTIE THÉORIQUE ET CONCEPTUELLE</b>	
<b>CHAPITRE I : LES ACTIVITÉS LUDIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE DU FLE</b>	
<b>INTRODUCTION</b>	<b>8</b>
<b>I.</b>	<b>8</b>
I.1	8
I.2	9
I.2.1	10
I.2.2	10
I.2.3	10
I.3	11
<b>I.4</b>	<b>11</b>
I.4.1	12
I.4.2	12
<b>I.5</b>	<b>13</b>
I.5.1	13
I.5.2	14
I.5.3	15
I.5.4	15
<b>I.6</b>	<b>16</b>
I.6.1	16
I.6.2	17
I.7	18
I.7.1	18
I.7.2	19
I.7.3	20
<b>CONCLUSION</b>	<b>21</b>



## **CHAPITRE II : LA PRISE DE PAROLE EN CLASSE DE FLE**

<b>INTRODUCTION</b>	<b>23</b>
<b>II.</b>	<b>22</b>
II.1 L'expression orale	24
<b>II.2</b>	<b>24</b>
II.2.1 Quesque la prise de parole	25
II.2.2 La parole....	25
II.2.3 Les actes de parole	27
II.3 Les difficultés de la prise de parole en classe de FLE	27
II.3.1 Les obstacles psychologiques	28
II.3.2 Obstacles sociologiques et institutionnelles	28
II.4 Comment solliciter la prise de parole	29
II.4.1 La motivation	29
II.4.2 L'interaction en classe	30
II.4.3 L'esprit d'équipe	31
<b>II.5</b>	<b>30</b>
II.6 L'impact de l'activité ludique sur l'autonomie de l'apprenant et l'interaction verbale.....	32
Conclusion.....	33

### **Partie pratique**

## **CHAPITRE III : QUESTIONNAIRE**

<b>INTRODUCTION</b>	<b>36</b>
<b>III.1 Présentation de l'enquete et analyse du questionnaire</b>	<b>36</b>
III.1.1 Présentation de l'échantillon enquêté	36
III.1.1.1 Objectifs visés	37
III.2 Analyse et interprétation du questionnaire	37

## **CHAPITRE IV : LES ACTIVITES LUDIQUES EN CLASSE DE FLE**

<b>IV. Deuxieme outil methodologique : les activites ludiques en classe</b>	<b>48</b>
IV.1 Expérimentation des activités ludiques	48
<b>IV.2 Description / analyse des activites ludiques observées</b>	<b>48</b>
IV.2.1 Activité N° 1 : « L'utilisation d'une vidéo »	48

## *Table des matières*

---

IV.2.2	Activité N° 2 : « le travail en groupe »	50
IV.2.3	Activité N°3 "les jeux de rôle"	52
	Conclusion.	55
	<b>CONCLUSION GENERALE</b>	<b>56</b>
	<b>REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES</b>	/
	<b>ANNEXES</b>	/
	Résumé	

# *Annexe*

A l'attention des enseignants de français de la 2<sup>e</sup> année moyenne.

Le présent questionnaire porte une recherche intitulé « l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole chez les apprenants de la 2<sup>e</sup> année moyenne » réalisé pour l'obtention d'un mémoire master 2 en didactique.

### **Annexe I**

#### **1. Le questionnaire distribué aux enseignants :**

- Genre :

Homme

femme

- Expérience dans le domaine :

< A 3 ans

> A 3 ans

#### **Question N°01 :**

À votre avis les apprenants s'intéressent-ils à la langue française ?

Oui

Non

#### **Question N°02 :**

A votre avis comment estimez-vous le niveau des apprenants ?

Bien

Moyen

Médiocre

#### **Question N°03 :**

Quelles sont les remarques des enseignants en matière de participation durant le cours ?

Oui

Non

Parfois

#### **Question N°04 :**

Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

Souvent

Occasionnellement

## Annexe II : Questionnaire distribué aux enseignants

---

**Question N°05 :**

Lorsque vous utilisez des activités dans le cours, avez-vous remarqué des changements ?

Oui

Non

**Question N°06 :**

Citer quelques exemples d'activités ludiques qu'on peut utiliser en classe de FLE :

.....  
.....  
.....

**Question N°07 :**

Selon vous, l'activité ludique permet-elle aux apprenants d'intervenir en prenant la parole et de participer dans ces activités diverses ?

Oui

Non

**Question N°08 :**

Les apprenants prennent-ils la parole sur votre demande ou d'une façon spontanée ?

Façon spontanée

Sur votre demande

**Question N°09 :**

Considérez- vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe de FLE ?

Oui

Non

**Question N°10 :**

Selon vous, quelles sont les difficultés que rencontrent les enseignants lors de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE ?

.....  
.....  
.....



Au cours de cette année, tu réaliseras avec tes camarades trois projets.

- Chaque projet est organisé en séquences

**Projet 1**

3 séquences

**Projet 2**

2 séquences

**Projet 3**

2 séquences

- Chaque séquence est organisée en rubriques

- **Nous écoutons pour comprendre l'histoire** : tu écouteras des histoires à partir d'un support audio, d'une vidéo ou de la voix de ton professeur. Grâce aux activités de cette rubrique, tu pourras comprendre un texte oral et t'exprimer librement.
- **Nous regardons les images et nous disons** : cette rubrique comporte des images et des activités d'expression orale. A partir d'un support (image, photo, dessin), tu prendras la parole pour l'exprimer.
- **Nous lisons et nous comprenons l'histoire** : grâce aux activités proposées dans cette rubrique, tu connaîtras les stratégies de construction du sens d'un texte écrit. Tu apprendras à comprendre un support écrit.
- **Nous relisons pour comprendre mieux.**  
**Nous nous entraînons à mieux lire** : tu reliras le texte précédent pour chercher plus et comprendre mieux. Avec tes camarades, tu t'entraîneras à la bonne prononciation, à l'intonation correcte et à une lecture plus expressive. Tu seras aussi invité à aller au-delà du texte.
- **Nous découvrons et nous utilisons les mots** : cette rubrique te permettra de découvrir d'autres mots et de nouvelles expressions que tu utiliseras dans tes productions orales et écrites.

## Nous écoutons pour comprendre l'histoire



### Pré-écoute

Nous allons écouter l'histoire de quelqu'un qui se moque des autres.

1. Est-ce que c'est bien de se moquer des gens ? Pourquoi ?
2. Voyons ce qui arrive à ce moqueur.

1. Je lis les questions, j'écoute le conte, puis je réponds.



### 1<sup>ère</sup> écoute

1. Quels sont les personnages de ce conte ?
2. Où et quand s'est déroulée la scène ?

2. J'écoute, je comprends et je réponds aux questions.



### 2<sup>ème</sup> écoute

Choisis la bonne réponse.

1. À la sortie de la ferme, la vache et le chien se sont mis :
  - a) à jouer
  - b) à manger
  - c) à boire
  - d) à discuter.
2. La vache se vanta de pouvoir :
  - a) nager
  - b) voler
  - c) lire
  - d) écrire.

Est-ce que la vache a réussi à s'envoler ? Pourquoi ?



### 3<sup>ème</sup> écoute

1. Qu'est-il arrivé à la vache en tombant ?
2. Qu'a fait le chien en la voyant tomber ?
3. Que s'est-il passé après ?
4. Que dit-on depuis ce jour-là ?



### 4<sup>ème</sup> écoute

Écoute et complète.

1. L'histoire commence par.....
  2. Les personnages de l'histoire sont.....
  3. L'histoire se passe à.....
- Qu'est-ce qui vous plaît dans ce récit ?

3. J'écoute une dernière fois et je complète.

Il était une fois, ... qui se vanta de pouvoir ... Comme elle était ..., elle est retombée à terre et s'est cassé ... . Le chien s'est mis à ... jusqu'à se fendre la ... d'une oreille à l'autre.



## Résumé

### Résumé

Ce travail de recherche porte sur la contribution de l'activité ludique dans le processus d'enseignement / apprentissage du FLE au cycle moyen et son impact sur l'amélioration de la prise de parole chez les apprenants.

L'objectif primordial à atteindre par ce travail de recherche est de vérifier si le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère vise à susciter chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Pour cela, nous avons opté pour plusieurs outils d'investigation : une pratique expérimentale sur terrain, une observation non participante sur un public constitué d'apprenants de la 2ème année moyenne. Et un questionnaire adressé aux enseignants dans des divers établissements de la wilaya de Tiaret.

Les résultats ont confirmé que l'activité ludique représente un support pédagogique efficace et ont un impact positif sur l'amélioration de la compétence orale.

**Les mots clés :** Activité ludique - prise de parole - enseignement – apprentissage

### Abstract

This research focuses on the contribution of play activity in the teaching/learning process of FLE in the intermediate cycle and its impact on the improvement of learners' oral competence.

The basic target which must achieve from during this work research is to verify whether the use of play activity in the teaching/learning of French as a foreign language is intended to arouse an interest in learners which can encourage them to learn and express themselves.

So, we chose exercise field experimental, where we will take a category of students in the second grade of intermediate education and a survey we conducted among teachers in various establishments in the wilaya of Tiaret.

The results are confirmed that activity play represent support educational effective which impact positive on improvement efficiency oral of students.

**Keywords:** play activity - oral ability - education - learning

### الملخص

هذا البحث يركز على مساهمة النشاط الترفيهي في مجال تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في الطور المتوسط وتأثيره على تحسين الكفاءة الشفهية لدى المتعلمين

الهدف الأساسي الذي يجب تحقيقه من خلال هذا العمل البحثي هو التحقق من تطبيق النشاط المرح في تعليم/تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في توليد الاهتمام للمتعلمين وتشجيعهم على التعلم والتعبير

للقيام بذلك، اخترنا ممارسة ميدانية تجريبية، حيث اخترنا عينة من تلاميذ الصف الثاني من التعليم المتوسط الثاني. واستبيان موجه للمدرسين في مختلف مؤسسات ولاية تيارت

أكدت النتائج أن نشاط اللعب يمثل دعمًا تربويًا فعالًا ويؤثر إيجابًا على تحسين الكفاءة الشفهية للتلاميذ

الكلمات المفتاحية نشاط اللعب. القدرة الشفهية. التعليم. التعلم