

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Mohamed Kheider – Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département des langues étrangères

Filière de français

Systeme LMD



**L'AMÉLIORATION DE LA PRISE DE
PAROLE À TRAVERS LES ACTIVITÉS
LUDIQUES**

**Cas des apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école
«des frères Osmani » à Féliache BISKRA**

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de MASTER

Option : **FLE ET DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES**

Sous la direction de :

Dr : FEMMAM Chafika

Présentée par :

M^{me} GUERNI Sabrina

Année universitaire

2011-2012

Remerciements

Je remercie Dr : FEMMAM Chafika qui a bien voulu assurer la direction de cette recherche et sans lequel ce modeste travail n'aurait pu être achevé.

Je remercie également mes enseignants qui m'ont accompagné durant mon parcours universitaire.

Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui ont accepté de lire ce modeste travail de recherche et de l'évaluer.

Je remercie tous mes amis pour leur patience, conseil et encouragement quand fatigue et désespoir m'ont prise au piège.

Merci également à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche

Dédicace

Je dédie ce mémoire :

Aux deux personnes les plus chères au monde pour moi :

Ma mère et mon cher père.

Que dieu me les garde.

A ma grand – mère

A mon adorable frère Sofiane

A mon mari Mourad

A ma bel mère et mon beau père

A mes beaux frères et belles sœurs

A mes tantes et mes oncles

A mes copines : Mhania, Hada, Hanane et Warda avec

lesquelles

j'ai passé de beaux moments

Tables des matières

Introduction générale	07
------------------------------------	----

PARTIE THÉORIQUE

Premier chapitre : les jeux ludiques et apprentissage du FLE

1-Le cadre conceptuel des activités ludiques.....	13
1-1-La définition des jeux.....	13
1-2-La progression du concept « jeu » en pédagogie.....	14
1-2-1-Le jeu ludique	14
1-2-2-Le jeu éducatif.....	15
1-2-3-Le jeu pédagogique.....	15
2-Activité ludique et situation d'enseignement/apprentissage.....	16
3-La variété des activités ludiques.....	18
3-1-Les jeux linguistiques.....	18
3-2-Les jeux de créativité.....	19
3-3-Les jeux culturels.....	20
3-4-Les jeux dérivés du théâtre.....	20
4-Les jeux en classe de FLE.....	22
4-1 Comment concevoir des activités ludiques en classe de FLE ?.....	23
4-2 jouer pour communiquer en classe de FLE.....	24

Deuxième chapitre : *La prise de parole en classe de FLE*

1-Que signifie l'expression orale.....	28
2-L'historique de la notion « oral ».....	29
3-Obstacles de la prise de parole.....	31
3-1- Les obstacles psychologiques.....	31

3-2-Les obstacles institutionnels.....	32
3-3-Les obstacles culturels.....	33
4-Comment déclencher la prise de parole de l'apprenant ?.....	34
4-1-la motivation.....	35
4-2-la communication.....	35
4-3-L'esprit d'équipe.....	36
5-Rôle de l'enseignant.....	37
6-La réalité de l'oral à l'école primaire en Algérie.....	39

PARTIE PRATIQUE

Premier chapitre : *Méthodologie*

1-Lieu d'expérimentation.....	43
2-Choix d'expérimentation.....	43
2-1-Choix du corpus.....	44
2-2-Le groupe expérimental.....	44
3-La démarche de l'expérimentation.....	45
3-1-L'observation du classe	45
3-2-Les méthodes analytique et comparatives.....	46
4-Etapes de l'expérimentation.....	47
5-Les activités.....	48
5-1-La leçon de l'oral.....	48
5-2-Les activités ludiques critère du choix.....	48
6-Présentation des activités.....	50

Deuxième chapitre : Analyses et commentaires

1-Grille d'observation.....	51
1-2-Le commentaire.....	57
2-Grille d'observation.....	59
2-1-Le commentaire.....	62
3-Analyse des réponses.....	64
3-1-Séance de la leçon de l'oral.....	64

3-2-Séances des activités ludiques.....	65
3-2-1-Analyse des réponses les jeux de métier.....	66
3-2-2-Analyse des réponses le poème.....	69
3-2-3-Analyse des réponses la BD.....	70
4-Les résultats obtenus.....	73
Conclusion générale.....	75
Bibliographie.....	78
Annexe	81

Introduction générale

C'est avec l'avènement des nouvelles méthodes dans l'enseignement apprentissage du français langue étrangère, principalement avec l'approche communicative ,qu' apparut la notion communicative de la langue : une notion qui conçoit la langue comme un outil de communication ,ainsi cette méthode se fixe comme objectif d'installer l'habilité chez l'apprenant d'utiliser la langue dans différentes situations de communication , cette didactique vise à délaisser la centration sur l'aspect linguistique et systémique s'inspirant du Béhaviorisme, et à prendre en considération l'aspect communicationnel de la langue , ainsi l'intérêt d'éveiller chez l'apprenant le plaisir et l'envie d'apprendre, dans cette perspective, la motivation peut être améliorée grâce à une motivation qui mène à un apprentissage actif dont l'élève participe à la construction de son propre savoir à l'aide de son guide, qui était autrefois appelé « maître », il s'agit de l'enseignant facilitateur et passeur des savoirs et des cultures , de ce principe. Après une observation et une expérience vécue, nous avons constaté une faible interaction des élèves en classe de FLE, ce qui est dû du fait que l'apprenant rencontre des difficultés pour prendre la parole, ou répondre à une simple question posée par son enseignant, en langue française. D'où vient l'intérêt de réfléchir sur la manière d'introduire des activités à caractère ludique dans une situation pédagogique, dont le but est de susciter chez l'apprenant l'envie d'apprendre et de se débarrasser de la monotonie et la rigidité d'une leçon classique de grammaire ou de vocabulaire. De même, notre étude se base sur une amélioration de la prise de parole des apprenants de l'école primaire par le biais des activités ludiques.

L'objectif primordial de cette étude est d'introduire des activités linguistiques et communicatives à caractère ludique dans une classe de FLE, nous tentons de mesurer leur efficacité et leur bénéfices dans le

processus pédagogique, en particulier : comment ces activités contribuent à l'amélioration de la prise de parole des élèves, nous partons du postulat suivant : que les jeux linguistiques et communicatifs pourraient favoriser la motivation et inciter l'élève à libérer ses propos dans des situations d'apprentissage les plus authentiques possible. Donc à l'aide de cette recherche nous essayerons d'analyser l'apport de ce type d'activité en classe de français langue étrangère.

Quant à nos raisons scientifiques, nous essayons de décrire et d'analyser le rôle des exercices ludiques dans l'amélioration de la prise de parole et de comparer entre ces derniers et les exercices systémiques.

De ce qui précède nous formulons la problématique de cette recherche comme suit : est ce que nous pouvons améliorer la participation des élèves par le biais des jeux éducatifs ? Comment nous pouvons pousser certains élèves faibles à s'impliquer d'avantage ? Est ce que les activités ludiques apportent un plus pour l'enseignement de l'oral ?

A travers cette étude nous vérifions les hypothèses suivantes :

- les activités ludiques favorisent la motivation des apprenants et peuvent détendre l'atmosphère pédagogique.
- les jeux linguistiques et communicatifs participent à l'enrichissement du vocabulaire des élèves et les aident à mieux apprendre la langue française.
- les exercices à caractères ludiques diversifient les situations d'apprentissage et concourent à développer l'esprit créatif de l'élève.

Afin de réaliser cette expérimentation, nous recourons à la méthode expérimentale qui consiste en l'observation de classe, nous procéderons à des séances observées, par la suite nous analysons les données recueillies

concernant un cours utilisant les activités systémiques et classiques , et les tâches ludiques évoquées dans notre présente recherche.

Pour cela nous avons choisi un public jeune et plus sensible aux jeux , il s'agit des apprenants débutants âgé entre 11 et 14 ans les élèves de la cinquième année primaire en, variés entre 14 filles et 08 garçons dont l'établissement se situe dans une cité populaire manifestant une hétérogénéité des couches sociales, le travail se porte sur le rôle de ce type d'activités dans enseignement / apprentissage de la langue française et quels sont leurs apports dans le déroulement de la séance, et leur impact sur le comportement des élèves.

Pour ce faire, nous avons organisé notre recherche en deux parties, une partie théorique réservée au traitement des notions théoriques en relation avec notre thème, la partie pratique sera consacrée à l'enquête réalisée, cette partie sera divisée en deux chapitres, le premier chapitre exposera l'intégration des activités à caractère ludique dans une classe de primaire ,en particulier leurs définitions, leurs types et la motivation, le deuxième chapitre sera réservé aux notions théoriques de la didactique de l'oral et les concepts fondamentaux comme la définition de la prise de parole, les nouvelles approches didactiques, enfin la dernière partie qui représente l'aspect pratique de notre étude, concernera l'enquête menée à l'école primaire choisie LES FRÈRES OSMANI FELIACHE, et nous tentons d'analyser les résultats obtenus lors de cette enquête.

PARTIE
THEORIQUE

PREMIER

CHAPITRE :

*Les jeux ludiques en situation
d'enseignement /apprentissage de FLE*

Dans ce présent chapitre, nous approcherons l'un des concepts clefs de notre travail de recherche : le jeu et , en particulier le jeu en situation d'apprentissage en procédant la définition de ce concept , sa progression en pédagogie, ces variétés et en fin nous essayons de proposer des méthodes afin de concevoir des activités en situation d'E/A du FLE .

1-le cadre conceptuel des activités ludiques

1-1- La définition des jeux

Commençons d'abord par la conception théorique du terme jeu, selon le dictionnaire le petit robert, qui décrit le jeu comme « *activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure [...] activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte* ». De ces éclaircissements nous pouvons dire que le jeu s'articule en deux éléments :

D'une part le jeu est considéré comme une activité, en effet un effort physique, et une réactivité ou effort mental de la sorte une reconstruction de l'acte proposé sans contrainte de temps ou de l'espace.

D'autre part, le jeu est conçu comme une situation régie par des règles manipulées et accomplies par l'individu qui l'exerce.

A cette définition d'ordre général s'ajoute une autre, celle de l'un des didacticiens connu par ses travaux dans l'application du jeu en pédagogie **Nicole De Gradmont**, cette dernière définit « *le jeu imbue de joie et de plaisir [...]. Le jeu, évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu n'est soumis à aucune*

contrainte de temps ou d'espace »¹. Cette spécialiste clarifie le jeu de caractère spontané, libre et qui ne le soumet à aucune règle sauf l'instinctif, le plaisir et la joie du joueur, de même tout jeu se déroule en dehors d'un cadre spatio-temporel prédéfini.

1-2-La progression du concept « jeu » en pédagogie :

D'après **Jean- Laurent Pluies** le jeu est exprimé en trois niveaux essentiels et complémentaires dans l'action pédagogique, dont elle avance : *« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...]*"² de cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

1-2-1-Le jeu ludique :

Selon **Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-La-Neuve** : Le jeu est une activité libre *« qui répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »*³ la formatrice attribue aux jeux ludiques certaines qualités comme : servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et

¹ Grandmont, Nicole., *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Université De Boeck : Edition Bruxelles. 1997, p 19

² In mémoire de magistère *HARKOU Lilia, la mise en place et le développement des compétences langagières orale chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu* , 112 pages, Didactique, Constantine ,2008

³ Christine Renard, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir* .disponible sur http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

extérieur, favoriser le développement intellectuel et affectif, à noter que le jeu ludique a comme caractère principal la liberté et le plaisir.

Dans une situation pédagogique, les jeux ludiques favorisent une motivation et permettent d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.

1-2-2-Le jeu éducatif :

*« Si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sans contraintes perceptibles »*¹ déclare **Nicole De Gramont**, de même le jeu permet à l'apprenant une acquisition et une systématisation des connaissances et l'apprentissage de la règle et devrait être un moment de plaisir et de divertissement, sans axé sur les apprentissages.

En outre, nous signalons qu'il ne faut pas confondre entre des (jeux-exercices) et des (jeux-éducatifs) car la qualité essentielle des jeux éducatifs est l'ambiguïté, en d'autres termes : le jeu éducatif n'est pas synonyme d'exercice de répétition ou de lassitude, il est un moment d'apprendre en jouant et en s'amusant, sans pour autant déclarer le but de l'activité.

1-2-3-Le jeu pédagogique :

Cette notion est définie par **Nicole De Gramont** comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. En effet la différenciation entre jeu éducatif et jeu pédagogique réside dans le fait que le jeu pédagogique désigne un moyen de vérification et de renforcement des compétences, et favorise un apprentissage précis qui porte sur des buts ou des compétences à instaurer,

¹ Grandmont, Nicole, Op, cit p.66

alors que le but et l'intention envisagée par les jeux éducatifs sont moins déclarés.

2-Activités ludiques et situation d'enseignement/apprentissage :

Tout d'abord, nous essayons d'éclairer la notion d'activités ludiques, un en pédagogie qui désigne, le **Dictionnaire du français langue étrangère et seconde** la définit comme « *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure* »¹. À la lumière de cette explication, nous pouvons déduire que la notion d'activité renvoie à une situation d'apprentissage, en d'autres termes l'activité est inscrite dans cadre d'enseignement apprentissage et elle est régie par les règles et les lois pédagogiques, de même le concept ludique est une situation impliquant le jeu, favorisant l'imagination et l'imaginaire, elle peut être une situation d'énigmes, de surprises, de défis, de recherches, de devinettes, d'intrigues ...etc.

C'est avec la pédagogie des jeux ou la pédagogie ludique, qu'est une nouvelle perceptive en didactique favorisant l'intégration des jeux en situation d'apprentissage est née en principe « *les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre* »². Dans ce cas les activités à caractère ludique sont considérées comme un outil de classe, une conduite de transmission des savoirs par le biais d'intervention ludique, de distraction et de plaisir, dont l'apprenant développe ses propres conduites à l'aide de son collaborateur pédagogique à savoir l'enseignant.

¹ Cuq, Jean.Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed,Jean Penceac'h, Paris, 2003, p.160

² Cuq, Jean.Pierre, Gruca, Isabelle, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, éd presse universitaire de Grenoble, Grenoble, p 416

De plus, l'utilisation des activités à caractère ludique en classe favorise, d'après les didacticiens **Jean Pierre Cuq** et **Isabelle Gruca** :

La progression des enseignements à savoir (lettres, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte...etc.), d'approcher les multiples points de langue en principe (la grammaire, le lexique, etc.) et surtout de procurer une dimension de plaisir et de détente en matière d'apprentissage, voir même d'enseignement. En outre le caractère ludique des activités pédagogiques dépasse tout aspect « rébarbatif » et de sanction que peut avoir les pratiques classiques et offre une motivation dans le fait que l'enseignant peut intéresser ces apprenant et camoufler la qualité « *astreignante* » de certaines matières par des stratégies amusantes afin de réussir et d'atteindre les objectifs préétablis.

Aussi **Christine Renard**, dans son article les activités ludiques en classe de français langue étrangère, annonce quelques avantages de l'intégration de ces activités en classe de langue, dont elle mit l'accent sur la valeur des jeux collectifs de fait qu'elle « *soudent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] Elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants* »¹. Ce climat de convivialité, d'échange et de d'interaction noue des relations entre les apprenants, enrichit leurs connaissances linguistiques voir même culturelles et pragmatiques, engendre une confiance en leurs acquis et favorise une ambiance de tolérance et de respect envers eux même, aussi elle est une voie vers la citoyenneté.

¹Christine Renard, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. disponible sur http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

3-La variété des activités ludiques :

Le jeu en pédagogie est une conduite originelle et efficace dans l'acquisition des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles, dont le but est de créer une ambiance de distraction et de motivation.

La classification et la typologie des activités dites ludiques sont différentes et nombreuses, elles se varient selon le domaine (la sociologie, la didactique ou la pédagogie) aussi selon les théoriciens, nous décidons d'en retenir celle de **Jean Pierre Cuq** et **Isabelle Gruca** qui spécifient quatre grandes catégories :

3-1-Les jeux linguistiques :

Dans cette catégorie nous pouvons dresser tous les jeux qui portent sur la manipulation de la langue, c'est une sorte de maniement formel et purement linguistique, même si l'apprenant est en face d'un jeu, il s'agit dans ce cas des activités langagières qui portent sur les multiples composantes de la langue, en particulier « *les jeux grammaticaux, morphologiques, syntaxiques, lexicaux, phonétique et orthographique* »¹. Dans ce cas, l'apprenant va mobiliser toutes ses connaissances linguistiques, ce qui engendre un apprentissage de la langue et non un simple divertissement ou une recherche de plaisir et d'air de détente. Et afin d'atteindre le but de ces outils pédagogiques et pour solliciter cette jonglerie linguistique, l'enseignant devra adopter le contenu des activités selon les attentes, les besoins et le niveau de son public. À ce propos nous pouvons citer et expliquer un exemple des jeux linguistiques, celui des

Mots croisés : ce type de jeu porte essentiellement sur les lettres et les définitions des mots, il est demandé de récupérer les mots déjà

¹ Cuq, Jean.Pierre, Gruca, Isabelle, Op cit, p 417

définis dans une annexe, et de les dresser dans une grille de lignes (mots horizontaux) et de colonnes (mots écrits verticalement), les lignes et les colonnes s'entrecroisent d'où vient l'appellation des mots croisés.

3-2-Les jeux de créativité :

La notion de créativité, est pour la majorité des didacticiens, associée à la situation de jeu à savoir les travaux de **Debyser** qui sont incontournables. En ce qui concerne la notion de créativité et son lien avec le jeu en situation pédagogique, le théoricien consacre tout un chapitre dans son ouvrage « *Jeu, langage et créativité* », intitulé justement « Créativité », dont il attribue, dans l'article écrit par **Haydée Silva**, aux « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récits originaux, insolites, cocasses, poétiques, etc.,* »¹. De ce fait, les jeux de créativité consistent à exploiter les connaissances langagières des apprenants d'une manière originale et inédite. La fonction sollicitée dans ce type d'activité est dite poétique ou l'apprenant fait abstraction à son imaginaire et prévoit des solutions insolites, citons dans cette catégorie : les charades et les anagrammes.

Les charades : c'est un jeu qui consiste à créer des mots à partir des syllabes définies, l'expression de l'activité est traditionnellement comme suit : « mon premier est ..., mon second est ..., et mon dernier est ... » proposons comme illustration : Mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux, et mon dernier est un fruit délicieux.

La réponse : Or + Ange = Orange.

¹Haydée Silva, *La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère*, disponible sur <http://www.franccparler.org/dossiers/silva2005.htm>

Cocasses : qui renvoie à la comique et le mimes

3-3-Les jeux culturels :

Cette grande partie des jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants en les intégrant dans une situation de teste de bagage linguistique à savoir le vocabulaire et la grammaire, comme les détermine le **Dictionnaire du français langue étrangère et seconde** « *les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »¹ , afin d'illustrer cette catégories nous présentons l'exemple des jeux du **Baccalauréat** :

Ce jeu, dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases, la forme du tableau est comme suit :

pays	Ville	musicien	Plat typique
France	franconville	J.Ferrat	Fois Gras

3-4-Les jeux dérivés du théâtre :

Sont « *Les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] directivité, [...] la dramatisation* »². Ces jeux à caractère théâtral ont comme fondement la stimulation des apprenants ou la reconstitution d'un univers fictif et le plus authentique possible afin d'investir les connaissances des apprenants et de les doter d'une compétence communicative et pragmatique. Les activités du théâtre varient selon les principes suivants :

¹Cuq, Jean.Piérre, Gruca, Isabelle, Op cit, p 418

² Ibid, p 418

L'improvisation : dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition de son enseignant. En effet la situation n'est pas élaborée au préalable, à noter qu'il est préférable de commencer par des situations banales par exemple le projet de vacances en famille

De directivité : ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur maître)

De dramatisation : c'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques. Nous évoquons comme exemple de ces jeux:

Les jeux de rôles :

« *Un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique* »¹. Dans cette interaction fictive et stimulée, l'apprenant doit mobiliser tous les moyens expressifs de la langue en corrélation avec le verbal et le gestuel, la phonétique et la mimique où il doit se comporter et communiquer comme dans une situation authentique. En d'autres termes, l'apprenant est impliqué dans l'échange linguistique, sociolinguistique et même pragmatique, il est en face d'une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

¹Cuq, Jean.Pierre, Gruca, Isabelle, Op cit, p 221

4-Les jeux en classe de FLE

Le jeu intégré en classe de langue en principe en classe de français langue étrangère renvoi à la notion du travail ; comme l'indique **Jean Château** qui relie le jeu au travail, pour lui la notion du travail est liée au sérieux et au rentabilité, bien que le jeu se rapproche du travail, **J.Chateau** n'encourage pas à fonder toute une pédagogie sur ce dernier, et situe le travail scolaire à mi-chemin entre le jeu et le travail.

Nelly Pasquier¹ s'appuyant sur l'analyse de **J.Chateau**, explique que l'enfant qui joue a besoin de règles et d'ordre, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe et se trouve intégré à un groupe social. Le rôle du maître est essentiel : il fait confiance à l'élève, lui apporte les règles du jeu, recueille ses réactions et en tient compte dans sa pédagogie. **Célestin Freinet** quant à lui, banni le jeu en tant qu'activité pédagogique dans sa pédagogie novatrice: « *Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations* »².

Freinet distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu ». Sa pédagogie repose sur le « travail-jeu » ; un travail qui apporte beaucoup de satisfaction que le jeu. Il lui oppose le « jeu-travail » ou jeu dit éducatif, élaboré par l'adulte.

Toutefois, les approches actuelles considèrent la distinction entre « travail-jeu » et « jeu-travail » bien mince et prennent en considération toutes les qualités inhérentes au jeu. Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement

¹ Nelly Pasquier, « *le jeu en classe* », Thém@doc, [en ligne], 2003, disponible sur http://www.crdplimousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes1.html

² Célestin Freinet, « *le jeu en classe* », Thém@doc, [en ligne], 2003, disponible sur http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes1.html

des langues étrangères à l'école primaire, et précisément en classe de FLE, se trouve donc doublement justifié :

- Par les orientations méthodologiques et pédagogiques données par les instructions officielles.
- Par la connaissance de l'intérêt du jeu pour l'enfant en classe.

En effet, l'utilisation des activités ludiques en classe peut constituer une situation de communication plus authentique, modifie le rythme d'un cours ordinaire et relance l'intérêt des élèves ; en leur apportant un moment de détente où ils s'approprient l'action, répètent et réutilisent de façon naturelle des structures du vocabulaire.

En outre, améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation ; de faire participer les élèves timides, passifs ou en difficultés, ce qui met en place une communication d'élève à élève et rompt le dialogue élève- professeur ou classe- professeur.

4-1 Comment concevoir des activités ludiques en classe de FLE ? :

Les jeux ludiques constituent un outil pédagogique et un auxiliaire efficace dans l'enseignement des langues, en particulier le français langue étrangère, pour cette raison nous essayons de dresser les modalités et les niveaux composant un jeu « activité ludique » conçue dans son état pédagogique .

Haydée Silva, dans son article en ligne « *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE* » y répond dont elle propose certaines exigences, afin de concevoir une activité ludique en classe de FLE.

La **première** condition consiste à aborder le jeu de manière rigoureuse, car il existe des centaines d'ouvrages qui touchent de près ou de loin au jeu pédagogique, ce pendant très peu de livres qui exposent de manière claire et accessible les critères de base pour une utilisation adéquate du jeu en classe de FLE.

La deuxième condition consiste à établir un lien exact entre les trois niveaux du fait pédagogique : bases théoriques relatives autant au jeu qu'à l'enseignement/apprentissage des langues, outils pédagogiques et pratiques réelles de la classe. Car c'est de l'incohérence entre ces différents niveaux que naissent en général les difficultés d'exploitation pédagogique du jeu.

Finalement, **la troisième** condition consiste à ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais à y voir simplement l'occasion d'enrichir sa boîte à outils.

Autrement dit, le jeu n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière que lorsque les enseignants deviennent de véritables acteurs de leur pratique, et non de simples exécutants.

4-2 jouer pour communiquer en classe de FLE :

Si l'objectif primordial de l'approche communicative est l'appropriation d'une compétence de communication qui permet à l'apprenant d'intervenir dans différentes situations, dans ce cas il est nécessaire de placer l'apprenant dans un contexte favorable et de le confronter à un entraînement valable et motivant pour communiquer et mobiliser de façon personnelle les moyens linguistiques, notant que cet apprenant a déjà acquis des connaissances multiples et variées dans des situations d'apprentissages préalables, d'une façon différente, nouvelle et créative, dont *«Les activités ludiques présentent peut-être la situation la*

plus (authentique) d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage »¹ , dans ce cadre ces activités déroulent dans une méthode préconisée, et ce ne sont nullement des exercices structuraux de compétitivité dans lesquels un résultat précis, unique est attendu, ni d'exercices qui seront évalués individuellement, en réalité ces activités sont plutôt dans la plupart des cas, des travaux collectifs qui répartissent le groupe classe en petits groupes.

Afin de favoriser une interaction où chaque apprenant prend place, il convient d'instaurer dans la classe un climat de confiance, de tolérance, de franchise et de non compétitivité, l'apprenant est appelé à se laisser guider par son imagination et sa créativité, puisqu'il est amené à fabriquer des dialogues, à puiser dans son vocabulaire pour résoudre des problèmes de façon spontanée, il est appelé à s'impliquer davantage à faire ressortir ses opinions, ses sentiments, ses besoins, à prendre position dans certaines situations, bref on attend de lui à interagir et à s'affirmer dans une véritable interaction dans un climat artificiel. Guidé par l'animation du travail en classe, lorsque l'apprenant prend l'initiative de parler, l'enseignant doit exiger des interactions en langue étrangère, les apprenants s'engageront dans une sorte de pacte à ne parler qu'en français, que l'enseignant est censé leur rappeler à chaque moment.

Dans une situation stimulée les apprenants sont amenés à parler librement comme dans une conversation réelle, en faite stimuler la parole de ces apprenants est de les rapprocher à des situations le plus authentique

¹ WEISS , François, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue.* , Hachette , Paris, 1983, p 9

possible, où la classe est censée être un milieu artificiel dans laquelle : « *Les apprenants font semblant d'être français, de parler et d'agir comme des français dans un cadre français imaginaire, car l'introduction des (réalités françaises) dans une salle de classe reste limitée* »¹

Grâce aux données développées dans ce chapitre, on a pu appréhender l'apport de ces activités ludiques, d'une part au niveau de l'enseignement, d'autre part, au niveau de l'enfant en tant qu'apprenant. Nous avons pu réfléchir sur le rôle du jeu et plus particulièrement des activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire, « *Il s'agirait, dès lors, d'apprendre en se distrayant et de se distraire en apprenant* »²

¹ WEISS , François, Op Cit , p 11

² Gaussot Ludovic, « *Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité* », 2002/4 no 24, p. 39-51. DOI : 10.3917/spi.024.0039 disponible sur <http://www.cairn.info/revue-spirale-2002-4-page-39.htm>

DEUXIEME

CHAPITRE

La prise de parole en classe
de FLE

Depuis longtemps, en didactique des langues étrangères l'accent a été mis sur la lecture pour aboutir à l'écrit ; cet écrit a servi pendant plus d'un siècle de point de repère pour étalonner les réalisations de l'école. Heureusement qu'aujourd'hui et avec l'avènement de l'approche communicative nous assistons à une révolution didactique qui place l'oral sur le devant de la scène scolaire, c'est la raison pour laquelle nous avons consacré tout un chapitre pour la notion « oral » en situation d'enseignement/apprentissage du FLE, sa définition, l'historique du concept, les obstacles de la prise de parole et enfin proposer des pistes pour déclencher la participation des élèves

1-Que signifie l'expression orale :

Avant tout nous tentons de définir le concept « oral », d'après le dictionnaire Larousse *Oral : se dit de ce qui est exprimé de vive voix, de ce qui est transmis par la voix (par opposition à écrit) : Examen oral, Promesse orale (synonyme : VERBAL; contraire : ECRIT).* ». Cette définition explore trois aspects de la notion « oral » à savoir ce qui est transmis ou exprimé par la voix, par opposition à écrit, ce qui a rapport à la bouche : Soigner par voix orale, et la phonétique qui se dit d'un phonème produit par la résonance de la voix dans la cavité buccale, par opposition à "nasal".

Par ailleurs, la conception de l'expression orale en didactique a connu plusieurs interprétations et déterminations présentées par des spécialistes dans le domaine, nous décidons d'en retenir deux :

En premier celle de **D. Coste et E.Galisson**, ces didacticiens l'ont définis comme étant une « *opération qui consiste à produire un message*

oral [...] en utilisant les signes sonores »¹. L'expression de la langue envisagée dans son volet oral, prévoit une mobilisation des connaissances linguistiques de l'apprenant dont le résultat est un produit oral, ou une émission sonore, en effet parler, dans le but ultime de communiquer, ce processus linguistique et cognitif présente une capacité, une habileté d'utiliser la langue dans des situations de communication déterminées.

En second lieu **Jean-Pierre Cuq**, celui-ci accorde à l'expression orale une fonction didactique, et conçoit cette expression comme un but ou une fin d'enseignement, ou la didactique des langues s'intéresse à cette forme de libération comme une finalité d'enseignement, et pour y faire, la didactique s'encharge d'intégrer des activités afin d'instaurer cette habileté, et de favoriser le développement d'une expression linguistique visant les deux fonctions linguistiques émotive et expressive à ce propos, il écrit: « *L'expression sous sa forme orale [...] constitue avec la compréhension orale [...] un objectif fondamental de l'enseignement des langues, Les activités de la classe de langue qui développent la compétence d'expression visent tous les types de production langagière et incluent, sans toutefois s'y limiter, le développement de la fonction émotive/expressive du langage* »²

2-L'historique de la notion « oral » :

L'oral a toujours fait parti des préoccupations de la didactique des langues vivantes. En effet le but principal de l'enseignement des langues étrangères est d'apprendre à les parler et à les écrire.

¹GALISSON, Robert, COSTE, Daniel *Dictionnaire de didactique des langues*, Edition Hachette, Paris 1976, p 20

² CUQ, Jean.Piérre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed,Jean Penceac'h, Paris, 2003. P 99

Au début des années cinquante il est avancé que les objectifs de la didactique des langues sont d'apprendre aux élèves à « parler, lire et écrire ». Mais les traditions influencent les pratiques de l'enseignement des langues, ainsi que les outils disponibles comme les livres sont indispensables. « *L'exercice de l'explication de texte aboutit à un type d'expression orale qui ne favorise pas l'échange et développe chez les élèves des ressources linguistiques limitées* »¹

La situation se modifie au début des années soixante, où l'on voit apparaître les méthodes dites audiovisuelles intégrées comme *Passport to English*, de Capelle et Girard, ou *Die Deutschen* de Martin et Zehnacker. Prenant en compte les nouvelles technologies de l'époque, elles allaient, avec l'introduction de l'image et surtout du son grâce au magnétophone, qui va modifier radicalement et de façon continue l'enseignement des langues vivantes.

Actuellement, les programmes de 1995 pour le collège et les documents qui les accompagnent mettent tous en avant la nécessité de développer la capacité de compréhension de l'oral. Bien que présenté comme un « entraînement particulier », consiste pour l'essentiel à écouter un texte lu par le professeur ou enregistré. Les caractères spécifiques de la langue orale semblent gommés et l'activité se limite à la compréhension globale d'un document ; aucun sort n'est fait aux autres types de compréhension.

Ces attentes s'articulent autour d'une prise en compte toujours mieux affirmée au fil du temps de la compétence de compréhension de l'oral et de

¹ « *La place de l'oral dans les enseignements : de l'école primaire au lycée* », parue en 2000 dans le *Rapport de l'inspection générale de l'éducation nationale* pp. 88-115, La Documentation française – ISBN : 2-11-004577-9).

la détermination à favoriser le développement chez l'élève de sa capacité à communiquer en langue étrangère.

3- Obstacles de la prise de parole

La prise de parole en classe de langue étrangère pour un apprenant débutant est une opération complexe où s'entremêlent plusieurs paramètres parfois étroitement interdépendants, les obstacles qui contrarient l'expression orale et qui démotivent l'apprenant sont diverses et nous décidons d'en retenir les obstacles liés à la psychologie de l'apprenant (dits psychologiques), et d'autres qui ont trait avec la particularité des situations institutionnelles (dits obstacles institutionnels), et certaines sont liées à notre propre vision de nous-même et à celle que l'on se fait en face de la culture de l'Autre (dits culturels)

3-1 Les obstacles psychologiques

L'attitude envers soi-même, l'image que l'on se fait de soi-même conditionne notre expression, elle peut freiner celle-ci, si on nourrit un manque de confiance en nous mêmes traduit par une timidité exagérée qui nous paralyse à nous impliquer dans une conversation et nous empêche à parler. Certaines causes des difficultés d'expression sont attribuées à l'image que l'on se fait des autres, on a l'impression d'être peu considéré par autrui, envahi par un sentiment de peur, de la façon dont on est apprécié par les autres. Dans de telles situations, on a l'impression d'être jugé et critiqué par les autres puisqu'on sent que ce qu'on avance ne suscite pas leur intérêt, que leur statut est supérieur et que nous n'apportons aucun nouveau avec ce qu'on dit car on se sent inférieur à de nouveaux visages et devant l'inconnu qu'ils représentent.

3-2-Les obstacles institutionnels:

La classe ou la situation de groupe peut constituer un blocage à l'apprenant 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. A ce sujet, Sorez affirme que : « *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* »¹ D'autant plus qu'on se sent parfois freiné par les membres du groupe, on sent de l'antipathie pour les assistants, on attend notre tour mais tout le monde parle dans le brouhaha.

Sans oublier le sujet de la discussion qui peut réveiller de mauvais souvenirs à l'apprenant ou qui ne suscite pas son intérêt, il peut s'agir aussi d'un sujet qui dépasse l'âge de l'enfant, parlant d'un domaine qu'il ignore et sur lequel il a l'impression de manquer de compétences, ou d'un thème qui peut paraître éloigné des réalités de la vie.

En outre, 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 démuni et n'arrive pas à faire participer tous ses apprenants, ce sont presque les mêmes éléments qui s'expriment souvent, l'élite de la classe.

Faute de temps, les élèves les plus faibles ne sont pas sollicités et avancent avec un handicap d'expression qui s'accroît tout au long de l'année scolaire. De telles situations obligent l'enseignant à adopter une

¹ SOREZ, H. *prendre la parole*, Hatier, Paris 1995, p,18

attitude moins directive au niveau de l'oral, surtout vis-à-vis les apprenants qui éprouvent des difficultés.

Le comportement de l'enseignant est décisif pour déclencher, encourager ou freiner, bloquer l'expression de l'apprenant. 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.

3-3 Les obstacles culturels

Des statistiques au profit de la revue *le français dans le monde* ont démontré que l'utilisation du français langue étrangère qualifie l'Algérie de premier pays francophone après la France. En dépit de cela, cette langue véhicule des difficultés langagières, due d'un côté à l'étrangeté phonétique, grammaticale et syntaxique.

Malgré les efforts perpétués par une didactique communicative qui tend à minimaliser les erreurs, l'apprenant est en général conscient de ces obstacles, ces données ne permettent pas aux apprenants de développer leurs compétences discursives mais soulèvent progressivement une barrière psychique qui les bloque au niveau de l'oral même si, dans la plupart des cas on connaît la réponse à la question posée par l'enseignant.

Les apprenants ne peuvent pas parler tout le temps et sur les sujets qu'ils aiment, il y a souvent des normes qu'ils doivent respecter, l'enseignant est le seul décideur, c'est lui qui autorise à l'apprenant de parler, il choisit les interlocuteurs, il anime le débat, Il s'agit d'un échange qui lie les deux partenaires du processus d'apprentissage :enseignant/enseigné - sans

encouragement des interactions entre apprenants où on exige de l'apprenant à parler correctement et convenablement sans faute de grammaire.

Ce processus se trouve bien éclairé par Richteriche qui déclare qu' : « *Un tel enseignement n'est pas sans problème, et il risque de se trouver dans une impasse s'il ne donne pas des pratiques pédagogiques, qui lui soient propres et si l'analyse des besoins langagiers et la détermination des objectifs continuent à se servir qu'à fixer d'avance des contenus en terme de composante de la communication que les apprenants ingurgitent tels quels* »¹

4-Comment déclencher la prise de parole de l'apprenant ? :

C'est dans la classe et sous la direction de l'enseignant que vont se dérouler tous les apprentissages que ce soit à l'écrit ou à l'oral, d'où la nécessité de repenser à réhabiliter cette relation qui lie les deux partenaires du parcours pédagogique, celle-ci doit instaurer un climat de détente, de sympathie afin de déclencher librement l'expression langagière de l'apprenant. En d'autres termes, l'enseignant doit aider l'apprenant à libérer et à faire ressortir ce qu'il a ultérieurement acquis en classe, dans une situation favorable où le rapport est cordial, détendu, et lui permettant ainsi d'extérioriser sans crainte ses difficultés, à parler sur tout ce qui l'entoure. C'est dans des conditions pareilles que: « *L'enfant restera spontané et il règnera dans la classe une atmosphère propice au plein épanouissement de chacun* »²

¹ Cette citation est prise de l'article de Rabéa Benamar., « *Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE* » disponible sur <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Algerie8/rabea.pdf>

² SEMENADISSE, B ; BUONOMO, C. *activités de communication et d'expression* . Nathan, Paris,1998, p 07 cité par SILVA, Haydé. *Apprendre le français par le jeu*.Revue de Franc parler disponible sur <http://www.francparler.org/parcours/jeux.htm>.

Ces données sont le socle sur lequel repose le principe de base des méthodes actives, or l'échange entre apprenant et enseignant qui sont, d'après la méthode active les deux faces d'une même médaille, ces méthodes prennent appui sur trois piliers qu'il est nécessaire d'analyser.

4-1-la motivation :

C'est ce sens de créer, d'éveiller des réactions susceptibles, de favoriser l'apprentissage que recouvre le verbe motiver. L'enfant n'apprend que ce qui suscite son intérêt et affecte ses organes de sens, il n'acquiert réellement et de façon féconde que ce qu'il a choisi de faire.

A ce moment là, l'enseignant n'est pas censé intervenir afin de ne pas freiner l'initiative du jeune apprenant, mais ceci n'implique pas qu'il est abandonné ; ces méthodes tendent avant tout de prôner l'autodiscipline et l'effort volontaire et en aucun cas à un individualisme anarchique comme l'affirme Piaget : *« L'intérêt n'exclut en rien l'effort, au contraire, et une éducation préparant à la vie ne consiste pas à remplacer les efforts spontanés par les corvées, car si la vie comporte une part non négligeable de travaux imposés à côté d'initiatives plus libres, les disciplines nécessaires demeurent plus efficaces lorsqu'elles sont librement acceptées que sans cet accord intérieur »*¹

4-2-la communication

La classe de langue est le lieu privilégié des communications entre l'enseignant et les élèves. Une interaction qui se déroule sous la forme d'échanges langagiers entre d'une part, l'enseignant et les élèves et d'autre

¹ SEMENADISSE, B ,BUONOMO, C, Op Cit., p07, cité par cité par SILVA, Haydé. *Apprendre le français par le jeu*. Revue de Franc parler disponible sur <http://www.francparler.org/parcours/jeux.htm>

part les élèves entre eux), « *En classe de langue, il y a nécessairement une asymétrie c'est-à-dire qu'un locuteur est compétent face à un ou des locuteurs qui sont là pour apprendre* »¹, la communication en classe de langue est qualifiée par leur caractère institutionnalisé et le caractère asymétrique, en d'autres termes les échanges verbaux s'articulent autour de cette asymétrie, Cette notion d'asymétrie qui permet à l'enseignant de venir en aide à l'élève en difficulté, ce dernier se trouvant dans une position inférieure, et l'enseignant a toujours été considéré comme un pôle du triangle didactique . Cette situation est radicalement changée avec l'école contemporaine qu'elle consiste en l'instauration d'un climat et la réunion des conditions propices pour déclencher un véritable dialogue où chaque membre saura écouter l'autre.

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 vivre la solidarité et découvrir les qualités 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 développe aussi l'esprit d'initiative, d'insertion sociale et de responsabilité dans l'exécution des travaux. C'est ainsi qu'ils développent leur confiance en eux-mêmes et avancent avec enthousiasme et engagement à l'égard de leurs co-équipiers. Selon l'ouvrage *Pédagogie : Dictionnaire des concepts clés*, il y a travail en groupe lorsque l'enseignant fait« varier ses

¹ Cette citation est prise de l'article de Rabéa Benamar., « *Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE* » disponible sur <http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Algerie8/rabea.pdf>

techniques d'animation en faisant éclater le groupe - classe en petits groupes de travail »¹

5-Rôle de l'enseignant

On ne peut observer le déroulement d'une classe de langue , en particulier la conduite de l'apprenant et sa prise de parole sans être frappé par la prestation quantitative et qualitative qu'exerce l'enseignant.

Il a l'exclusivité de toutes les interactions, son temps de parole, a la part du lion comparée aux modestes interventions des apprenants peu de temps est consacré a leurs expressions, qui ne consistent dans la plupart des cas qu'à répondre aux questions posées par l'enseignant, ou à exécuter les ordres qu'il leur dicte. De ce fait, il est illusoire de croire que ce cadre rigide peut développer l'expressivité de l'apprenant et lui faire acquérir une compétence de communication.

Dans le but de libérer les apprenants de l'austérité qu'engendre la structure rigide de la classe, et de leur permettre de communiquer, il est préférable de répartir le groupe classe en petit groupe qui leur donnent l'impression de vivre une véritable interaction sociale. Une telle situation d'apprentissage exige un inversement de rôle de la part des deux axes nodaux du processus d'apprentissage.

Dans ce cas, l'enseignant est amené à se démunir volontairement de ses pouvoirs de chef d'orchestre, puisque le travail d'équipe doit se dérouler dans un climat où règne une tolérance, une franchise et une liberté

¹ Cette citation est prise d'un extrait du livre de RAYNAL, Fr., RIEUNIER, A., *Pédagogie Dictionnaire des concepts clés*, ESF,p. 159 disponible sur livre. Fnac. com

d'expression qui encourage chaque apprenant à participer selon ses capacités et où les chances sont égales pour tous les membres du groupe.

Dans ce contexte, François WEISSE affirme qu' « *Il est certain que l'approche ludique peut enrichir de façon significative la pratique pédagogique, elle implique cependant de la part de l'enseignant un changement de rôle et d'attitudes, il sera avant tout un animateur, quelquefois un arbitre, souvent une personne ressource, une espèce de dictionnaire ambulante que les élèves peuvent consulter au cours de ces activités et exercices* »¹

De plus que, la participation de l'adulte au jeu doit être discrète et émane d'une initiative de la part des apprenants, il est souhaitable dans ces cas de laisser aux enfants leur tranquillité. Cela ne signifie en aucun cas que l'enfant est abandonné dans le brouhaha, mais l'enseignant est appelé à faire vivre par sa personnalité, une ambiance, où l'enfant apprend avec plaisir et enthousiasme, Ces conditions sont déterminantes pour la réussite du jeu.

Un enseignant qui aborde ses apprenants avec souplesse, stimule chez eux des attitudes positives tandis qu'un enseignant ferme suscite chez eux des comportements catégoriques et agressifs ; la valeur de l'adulte ne se situe pas dans l'acquisition par la technique mais plutôt dans le reflet de son équilibre personnel, de son épanouissement, de l'amour qu'il éprouve à la vie et aux autres. Sur le plan didactique, la tâche de l'adulte réside en l'organisation de l'espace, du temps et des groupes avec souplesse. Nous illustrons nos propos par ce qui avance **B.SEMANDISSE, C.BUONOMO** « *Le maître est celui qui libère, qui organise et qui observe, c'est par une*

¹ WEISS, François, Op Cit , p 8

compréhension fondée sur l'encouragement, la motivation, l'activité, la confiance amicale, sans reléguer l'usage correct et aisé du langage élaboré, que pourra être mise en pratique une meilleure communication »¹

6-La réalité de l'oral à l'école primaire en Algérie :

Le premier critère pour l'évaluation de l'efficacité de l'école est celui de la compétence à s'exprimer à ceux qu'elle a formé, parce que le propre de l'homme est cette faculté qui lui est spécifique de communiquer, celle-ci lui confère une insertion sociale, en affirmant que : l'intelligence ne se limite pas, au savoir et à la science, mais elle est avant tous communication.

Malgré les réformes qui se sont succédées au fil des dernières années, nos écoles souffrent d'un déficit de communication interprété par l'échec de nos apprenants à prendre la parole et à communiquer en langue étrangère, ce déficit est dû d'une part aux méthodes désuètes employées étant défini par rapport au triptyque : enseigné, enseignant, message, ces dernières se sont centrées sur le discours écartant ainsi l'apprenant qui est censé percevoir, comprendre et répéter le message, ce même contenu sera utilisé à l'écrit ,donc le contenu du cours est construit sans la participation de l'apprenant et parfois même de l'enseignant, comme l'affirme : Tahar, KACI : « *Ainsi le manuel, le photocopié vont devenir l'essentiel dans la situation d'enseignement au détriment de l'activité pédagogique et de processus actifs d'apprentissage et de construction des savoirs »²*

¹SEMENADISSE, B ; BUONOMO, C. *activités de communication et d'expression* . Nathan, Paris ,1998. p 09 cité par cité SILVA, Haydé. *Apprendre le français par le jeu*. Revue de Franc parler disponible sur <http://www.francparler.org/parcours/jeux.htm>

² KACI, Tahar, *Réflexions sur le système éducatif*, Casbah éditions ,Alger, 2003, p 13

Cette situation confère à l'évaluation une prise en considération du degré de fidélité au discours scolaire, qu'à l'estimation des habiletés et capacités réelles des apprenants, le progrès pédagogique qu'entraînent l'essai et l'erreur est anéanti par le fait de soupçonner l'erreur et la peur de l'échec, comme le rajoute Tahar Kaci en affirmant que : « *Le droit à l'erreur qui est le corollaire du droit à la parole reconnu à l'élève par la pédagogie moderne se transforme en délit de faute, c'est l'essence même de ce que l'on peut appeler un enseignement répressif, ainsi il existe aussi une violence pédagogique* »¹

Tout au long de ce chapitre, nous avons essayé de soulever certaines aspects de la prise de parole ces causes et ses difficultés sont différentes elles sont psychologiques, institutionnelles ou culturelles.

En guise de médiation de favoriser un inter échange et une dynamique de parole dans la classe; les travaux de groupes, la simulation et les activités de créativité et de libération de la parole.

¹ KACI, Tahar, Op Cit, p 13

PARTIE
PRATIQUE

***PREMIER
CHAPITRE***

Méthodologie

Dans cette partie d'expérimentation nous allons proposer l'exploration des activités ludiques en situation d'enseignement/apprentissage du FLE, en particulier, une classe de cinquième année primaire, afin de mesurer l'apport de ce type d'activité dans la parole des apprenants .

1-Lieu d'expérimentation

La présente enquête a eu lieu dans un établissement primaire au niveau de la wilaya de BISKRA, cette école primaire se situe dans le coté ouest de l'Oued SIDI ZARZOUR, en principe dans la cité FÉLIACHE, cet établissement s'appelle **LES FRÈRES OSMANI, BISKRA.**

2-Choix d'expérimentation

Après une longue réflexion sur le lieu de la présente enquête, notre choix s'est porté sur l'école primaire **LES FRÈRES OSMNI FELIACHE BISKRA**, sachant qu'il n'est pas facile pour nous de faire un choix sur le lieu de notre travail pratique, puisque, d'une part la wilaya de Biskra comporte un nombre important d'écoles primaires, d'autre part le niveau de élèves semble le plus possible proche. Donc nous avons ciblé l'école déjà citée, pour la simple raison qu'elle se situe dans un lieu rural dont les élèves sont issues d'un milieu socioculturel défavorable, et qui prouvent des difficultés au niveau de la maîtrise de la langue française, en particulier la prise de parole quand il s'agit d'une réponse à une simple question de cours.

Comme tous les établissements scolaires étatiques, l'école primaire **LES FRÈRES OSMNI** applique les programmes et les horaires du Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement National .

2-1-Choix du corpus

Pour recueillir des informations susceptibles de nous aider dans notre recherche, nous estimons que les apprenants de la cinquième année primaire constituent le meilleur corpus pour la réalisation de notre enquête, afin d'atteindre nos objectifs et de satisfaire nos hypothèses .

De plus, comme nous l'avons avancé dans le cadre théorique, les activités ludiques dans une classe de langue étrangère doivent être structurées par niveau et doivent être adaptées et ajustées selon le public cible . De ce fait, nous avons décidé de réaliser notre travail d'expérimentation avec les apprenants de la cinquième année primaire, parce qu'ils constituent un public jeune et sensible aux jeux.

2-2-Le groupe expérimental

Avant d'amorcer notre champ expérimental et de soulever le voile sur les objectifs que nous projetons atteindre, il s'avère pertinent de décrire le groupe classe avec lequel nous avons travaillé et qui nous a servi comme moyen de collecte des données.

Le groupe sélectionné sera représentatif des élèves de 5AP de l'école : **LES FRÈRES OSMNI** qui se situe dans un quartier défavorisé de la wilaya de BISKRA, avec des apprenants de niveau que nous avons jugé moyen et hétérogène et dont la majorité, pour ne pas dire la totalité provient d'un milieu socioculturel défavorisé comme on l'a déjà mentionné.

Le groupe sélectionné pour l'expérimentation se compose de 22 apprenants de 08 garçons et 14 filles.

Cette population a été scindée (2) groupes homogènes comprenant (11) apprenants pour chaque groupe lors des travaux de groupes. La moyenne d'âge des apprenants du groupe expérimental varie de onze à quatorze ans :

-11 apprenants de 11 ans.

-8 apprenants de 12 ans.

-2 apprenants de 13 ans.

- 1 apprenant de 14 ans.

3-La démarche de l'expérimentation

Pour mener à bien notre enquête, nous avons sélectionné les méthodes qui peuvent nous aider et qui nous facilitent le déroulement de notre recherche, en particulier notre travail pratique. Ces méthodes doivent être en adéquation avec la nature du sujet étudié.

Pour réaliser l'enquête de la présente recherche, nous avons opté pour les méthodes suivantes : la technique d'observation de classe, la méthode analytique et comparative, et finalement nous interprétons les résultats et nous présentons des commentaires.

3-1-L'observation de classe :

Parmi les méthodes choisies pour la réalisation de notre enquête figure la technique d'observation de classe.

Nous avons opté pour cette technique qui nous permettra de recueillir des observations concernant : l'organisation de la classe, les activités

proposées aux apprenants, l'attitude des apprenants, le type de la participation et les interactions entre les apprenants. . . etc. .

Pour ce qui est de notre présente recherche, cette technique nous a offert la possibilité d'observer et de suivre le déroulement d'un cours de FLE dans la classe étudié, dans deux situations, selon deux aspects, **d'une part** la participation et la prise de parole des élèves lors d'une leçon de l'oral programmée par la tutelle et imposée par le manuel scolaire de la cinquième année primaire.

D'autre part, l'observation nous permettra de recueillir des informations lors de la réalisation des activités ludique

La nécessité de recourir aux activités ludiques considérées comme meilleur moyen de motivation à cet âge (nous rappelons que l'âge de ses élèves pris en compte dans cette étude varie entre 11 et 14 ans . Au départ nous avons pensé que le fait de programmer une activité sous forme de jeu suffisait à elle seule de déclencher l'expressivité de l'enfant, de ressortir ses pré requis mais le résultat était que tous les apprenants était excités et voulaient tous parler dans le brouhaha ; un grand vacarme régna dans la classe parfois juste pour participer d'où la nécessité de repenser à préparer avec attention et beaucoup de réflexion ce qui va être réaliser comme activités ludiques dans le but d'atteindre les objectifs de notre recherche tracés au préalable.

3-2-Les méthodes analytiques et comparatives :

Egalement, nous avons opté pour deux autres méthodes : la méthode analytique et la méthode comparative.

D'une part, la méthode analytique sera destinée pour faire une étude comparative entre les deux grilles d'observation élaborées lors de la présentation d'un cours de l'oral tiré du manuel, et pendant la réalisation des activités ludiques.

De même, nous avons opté pour la méthode comparative pour établir des comparaisons entre le taux de participation, en situation de cours dit traditionnel et un cours en intégrant des activités ludiques, où seront exploitées trois types.

-l'expression orale.

-La comptine.

-l'exploitation d'un support visuel.

4-Etapes de l'expérimentation

Une phase de discussion :

Elle a pour but de motiver et d'impliquer les apprenants en les interrogeant sur le type d'activités qu'ils aimeraient avoir et la démarche de travail qu'ils préféreraient et qui les motiveraient à apprendre.

Une phase de planification :

Cette phase a pour objectif d'expliquer les trois activités, les objectifs à atteindre, la démarche à suivre, le rôle assigné aux apprenants, ce qu'on attend d'eux dans un premier jet.

Elle comprend aussi la constitution des groupes et l'aménagement de la classe.

Une phase de réalisation :

Responsabiliser les apprenants sur leur rôle ; ces apprenants sont censés s'exprimer en français et s'entraider pour réaliser un travail de groupe.

L'enseignant veillera aussi à leur servir de dictionnaire ambulant qu'ils n'hésiteront pas à consulter à n'importe quel moment.

5-Les activités

5-1-La leçon de l'oral

La leçon proposée est prise dans le manuel scolaire de la cinquième année primaire, p 132 cette leçon correspond à l'E/A de l'oral, elle fait partie du projet quatre (projet n : 04) intitulé : « *écrire un texte prescriptif* », figurant dans la troisième séquence dont le titre est « *identifier une recette* », la leçon a comme titre la « *citronnade* ».

5-2-Les activités ludiques : critère de choix

Le jeu procure avant tout du plaisir chez l'enfant, en plus, le français, chez la majorité des apprenants, demeure une discipline nouvelle qu'ils vont acquérir et cette nouveauté suscite l'intérêt de ces derniers. De là, l'exploration d'une nouvelle langue avec des supports originaux et inhabituels ne fait qu'accroître leur enthousiasme et leur curiosité.

Pour ce faire, nous pensons que les activités ludiques sont des moyens susceptibles de réaliser de tels objectifs et surtout celui d'apprendre en

éprouvant du plaisir. En effet, l'apprentissage et la motivation vont de paire, plus les apprenants sont motivés, plus l'apprentissage est aisé. Le plaisir sous tend tout apprentissage.

Nous pouvons énumérer les activités ludiques qui seront traitées dans ce modeste travail de recherche :

Le jeu des métiers.

L'objectif de cette activité est de déclencher une communication authentique et impliquant les apprenants dans une situation à résoudre un problème. L'apprenant est appelé à mobiliser ses compétences langagières pour ressortir les noms des différents métiers qu'il connaît dans un premier temps puis à l'aide de quelques images représentant des outils, matériaux, instruments,...Il est sollicité à identifier le métier et le matériel adéquat pour donner une phrase cohérente.

Exemple : le médecin utilise le stéthoscope pour examiner les malades.

Le poème

Créer un poème collectif où chaque apprenant donne une phrase qui contient un nom propre (le sien ou celui d'un camarade, de quelqu'un qu'il connaît), puis indique une action qu'il fait en respectant la rime et la musicalité.

L'exploitation de la chanson et du poème en classe de langue ouvre une parenthèse dans l'enseignement/apprentissage du FLE et ne fait qu'accroître l'intérêt des apprenants.

La BD

Ce travail consiste à compléter les bulles d'une bande dessinée muette et à faire parler deux personnages familiers aux apprenants (maman et bébé Pingouin « frisket »).

Ce support fournit aux apprenants d'une part l'accès au sens grâce aux illustrations et vignettes et d'autre part une motivation qui atteint son paroxysme, suscitée par les illustrations comiques, les onomatopées et les couleurs qu'elle contient.

6-Présentations des activités

Fiche pédagogique 01 :

NOM DE L'ACTIVITÉ	Les jeux de métier
CLASSE (NIVEAU)	Des apprenants de la cinquième année primaire
SUPPORT	Images représentant des outils, matériaux, instruments
TEMPS ACCORDÉ	Une (01) heure
OBJECTIF PÉDAGOGIQUE	Les apprenants doivent connaître le nom de quelques métiers et instruments
OBJECTIF SPÉCIFIQUE	<ul style="list-style-type: none"> -Fabriquer des phrases à partir de stimulus visuels et réagir de façon spontanée. -Participer à une véritable interaction dans la salle de classe -impliquer les apprenants dans un échange. - Prendre appui sur image pour extérioriser une pensée
DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	<ul style="list-style-type: none"> -On demande aux élèves de proposer les noms des métiers qu'ils connaissent sous forme de remue-méninges. -Inscrire la liste des métiers proposés au tableau -On va expliquer aux apprenants que pour chaque métier, on utilise un instrument,

	-Inciter les apprenants à identifier et associer le matériel affiché au métier adéquat.
--	---

Fiche pédagogique 02 :

NOM DE L'ACTIVITÉ	La BD
CLASSE (NIVEAU)	Des apprenants de la cinquième année primaire
SUPPORT	Images représentant une histoire (BD)
TEMPS ACCORDÉ	Une (01) heure
OBJECTIF PÉDAGOGIQUE	Les apprenants doivent connaître la structure de la BD (les vignettes, les bulles, les onomatopées, les personnages...etc.)
OBJECTIF SPÉCIFIQUE	<ul style="list-style-type: none"> -Compléter les bulles d'une BD muette. -Repérer dans la BD, les vignettes correspondantes à chacune des étapes du schéma narratif. -Identifier les indices qui expriment les sentiments (typographie, dessin, indices, spécifiques). -Faire parler des personnages. -Lire et jouer la BD.
DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	<ul style="list-style-type: none"> -Eveil de l'intérêt -Exploitation de la BD -Jeux de la BD par les membres du groupe, en quelque sorte imaginer un dialogue entre la maman et son petit

Fiche pédagogique 03 :

NOM DE L'ACTIVITÉ	Le poème
CLASSE (NIVEAU)	Des apprenants de la cinquième année primaire
SUPPORT	d'un appareil audio (écouter une comptine)
TEMPS ACCORDÉ	Deux (02) heures
OBJECTIF PÉDAGOGIQUE	Les apprenants doivent connaître la structure d'un poème (la musicalité et la rime)
OBJECTIF SPÉCIFIQUE	<ul style="list-style-type: none">-Enrichir le vocabulaire de l'apprenant (acquérir des mots nouveaux).-Cultiver la mémoire auditive de l'apprenant-Corriger les erreurs de prononciation à l'oral.
DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	<ul style="list-style-type: none">-Utilisation d'un appareil audio pour écouter la comptine ; « <i>Il était un petit navire</i> » chantée par des enfants pour éveiller leur curiosité, ils n'attendaient qu'une chose : écouter ce qu'on allait leur proposer.-Faire écouter la chanson plusieurs fois et demander aux apprenants de noter les mots qu'ils ont entendus.-Afin de mobiliser le vocabulaire des apprenants et d'éveiller leur intérêt de parler ; on leur a proposé de composer ensemble une petite comptine analogue.

DEUXIÈME

CHAPITRE :

Analyses et commentaires

1-Grille d'observation :

Nous avons recueilli les observations suivantes lors de la réalisation de la leçon de l'oral en classe de la cinquième année primaire

Remarques sur :	Observation
L'organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none">- la classe est d'une dimension moyenne.- les murs de la classe sont peints en bleu, décorés par quelques images.- La classe comporte sept petites fenêtres.- La classe est organisée en trois rangées, chaque rangée comporte sept à huit tables disposées l'une derrière l'autre.- Un tableau blanc est collé contre le mur , il est composé de trois parties.- Le bureau de l'enseignant(e) se situe dans la partie gauche de la classe.- La classe est bien éclairée- La classe comporte une estrade en bois.

<p>Déroulement de la séance</p>	<p>-Tout d'abord, l'enseignante demande aux élèves d'ouvrir le livre à la page 132, puis leur demande de faire une lecture silencieuse, après avoir faire une lecture magistrale, puis elle commence à poser des questions sur la compréhension du texte, ces questions sont proposées par le manuel en principe dans la même page. Les élèves répondent presque sans comprendre, ou ils cherchent le mot prononcé par l'enseignante dans le texte, puis ils avancent la phrase du mot prononcé, l'enseignante explique et paraphrase ce qui n'est pas claire pour les apprenants, enfin elle leur propose d'autres questions concernant le texte.</p>
<p>Attitude et motivation des apprenants</p>	<p>-Le comportement des bons élèves, reflète une certaine motivation.</p> <p>-Cependant, certains apprenants souvent les plus faibles étaient démotivés, désintéressés et inattentifs.</p> <p>-Globalement, l'atmosphère de la classe était peu dynamique, ou les apprenants désireux travaillaient se compte sur les doigts.</p> <p>- Les apprenants prennent des initiatives pour</p>

<p>La participation des apprenants</p>	<p>participer en classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début de la séance, un apprenant volontaire a demandé à l'enseignante de passer au tableau écrire la date du jour. - Au fil de la séance, en particulier, durant la réponses aux questions du texte, neuf (09) apprenants ont levé le doigt dont cinq (05) apprenants qui avaient la bonne réponse. - De plus, pour chaque question, les apprenants passent au tableau mené de leurs livres pour écrire la bonne réponse : plusieurs apprenants ont levé le doigt pour passer au tableau, mais à chaque fois, l'enseignante désigne un seul apprenant.
<p>Le rôle de l'enseignante</p>	<p>L'enseignante essaye de jouer le rôle d'un guide, mais en réalité, c'est elle qui monopolise la parole, elle pose des questions, et attendait les réponses, elle expliquait et réexpliquait parfois.</p>

1-2-Le commentaire :

Les observations présentées dans la grille d'observation sont recueillies lors de la réalisation d'une leçon de l'expression orale des apprenants de la cinquième année primaire constituant le corpus de notre travail pratique.

Il convient de noter que la leçon proposée par l'enseignante est prise dans le manuel scolaire de la cinquième année primaire, en principe du quatrième projet, et ils font partis des leçons de la troisième séquence se trouvant à la page 132.

Pendant l'observation du cours réalisé par l'enseignante, et lors du recueil des observations susceptibles de nous aider dans la présente enquête, nous avons remarqué que :

- D'abord, du côté des apprenants, seuls quelques élèves étaient motivés et intéressés par la leçon. Cependant, il avait d'autres apprenants inattentifs et désintéressés.

- Que les bons élèves prenaient des initiatives pour participer, et fournissaient des efforts durant la réalisation du cours.

- Les élèves intéressés échangeaient les informations entre eux. Ils discutaient sur la possibilité des réponses aux questions posées par l'enseignante.

-La minorité des apprenants essayaient de répondre avec enthousiasme et ambition. Cela traduisait le fait que la motivation n'était pas présente que chez les quelques élèves de niveau satisfaisant.

-En cas d'insuffisance de connaissance ou de difficulté, les apprenants motivés demandent l'aide de leurs enseignante par le moyen de la parole.

- Nous précisons que la leçon proposée aux apprenants, elle a été présentée d'une manière traditionnelle, et peu motivante pour susciter la prise de parole chez les apprenants et attirer l'attention de tous les apprenants.

- De plus, du fait qu'elle a été dispensée directement sans susciter la réflexion chez les apprenants, ces derniers sont habitués aux mêmes types de question et par conséquent, ils y répandaient machinalement.

- Concernant le rôle de l'enseignante, elle a essayé de bien répartir le temps pour bien gérer la classe. Elle a tenté de favoriser les interactions entre les apprenants, afin de provoquer leurs prise de parole, elle cherche de ne c'accapare pas seule la parole.

-En somme, nous remarquons à travers ces observations, que les comportements de quelques apprenants reflètent une certaine motivation bien que la leçon n'était pas suffisamment motivante car elle a été présentée sous la forme traditionnelle.

2-Grille d'observation :

Ces observations sont recueillies lors de la réalisation des activités ludiques en classe de la présente enquête, durant la présentation des 03 activités à savoir (les jeux de métier, le poème, la BD).

Remarques sur :	Observation
L'organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none">- la classe est d'une dimension moyenne.- les murs de la classe sont peints en bleu, décorés par quelques images.- La classe comporte sept petites fenêtres.- La classe est organisée en trois rangées, chaque rangée comporte sept à huit tables disposées l'une derrière l'autre.- Un tableau de feutre blanc est collé contre le mur. Le tableau est composé de trois parties.- Le bureau de l'enseignant(e) se situe dans la partie gauche de la classe.- La classe est bien éclairée- La classe comporte une estrade en bois.

<p>Déroulement de la séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Chaque séance est commencée par un éveil de l'intérêt, l'enseignante évoque un thème de leurs quotidien et qui renvoie au sujet de l'exercice. - d'abord l'enseignante présente le support utilisé pour chaque activité, dont elle annonce l'utilité. -Ensuite, elle explique aux apprenants la consigne de chaque jeu. - Puis l'enseignante dévoile le sens des mots nouveaux pour les élèves. - Enfin c'est aux élèves de prendre l'initiative de suivre les directions pour formuler des phrases relativement correctes.
---------------------------------	--

<p>Attitude et motivation des apprenants</p> <p>La participation des apprenants</p>	<p>-Les comportements des élèves indiquent qu'ils sont motivés.</p> <p>- Tout les apprenants sont intéressés et attentifs.</p> <p>-L'atmosphère de la classe était dynamique, tous les apprenants travaillaient avec plaisir, avec ambition et enthousiasme.</p> <p>- Les activités ludiques ont motivé les apprenants</p> <p>- Au début de la séance, un apprenant volontaire a demandé à l'enseignante de passer au tableau pour écrire la date du jour.</p> <p>- Au cours de la séance, durant les séances des activités ludiques, environ dix huit à vingt (18 à 20) apprenants sur vingt deux (22) apprenants ont levé le doigt dont sept (07) apprenants qui avaient la bonne réponse.</p> <p>- De plus, dans chaque activité, la majorité des apprenants prenaient l'initiative de parler pour produire un phrase ou un mot.</p>
<p>Le rôle de l'enseignante</p>	<p>L'enseignante a joué le rôle d'un guide, d'un facilitateur, ou moment de la réalisation des activités</p>

	ludiques, elle facilitait la tâche aux apprenants en expliquant les consignes.
--	--

2-1-Le commentaire

Les observations présentées dans la deuxième grille, sont recueillies lors de la réalisation des activités ludiques (les jeux de métier, le poème, la BD), constituent le corpus de notre travail pratique.

Lors de la réalisation de ces jeux par les apprenants, nous avons recueilli les observations suivantes :

D'abord, concernant les attitudes et la motivation des apprenants, ceux-ci apprenants étaient motivés, cette motivation se manifestait dans leurs comportements.

Aussi les apprenants ont fourni des efforts lors de la réalisation des activités, cet effort se manifestait dans leurs productions et la fréquence de la prise de parole.

De plus les activités ludiques étaient présentées de manière innovante : l'enseignante a éveillé l'intérêt des apprenants, elle a utilisé des supports variés pour chaque activité, ce qui a encouragé les élèves à participer.

A cela s'ajoute le fait que les couleurs et les images des supports utilisés ont fascinés les élèves et ont accaparé leur attention.

Enfin, concernant le rôle de l'enseignante, elle s'est contentée de guider et d'orienter les apprenants en leur expliquant les instructions des

activités. Elle a su gérer le temps de la réalisation de l'activité en profitant du temps de travail de groupe pour expliquer, corriger et aider les plus faibles.

En somme, nous avons observé que les activités ludiques ont attiré l'attention et elles ont d'avantages motivés les apprenants.

Nous avons remarqué aussi que les apprenants ont acquis une certaine autonomie dans la réalisation des activités, les apprenants au sein de la classe s'aidaient, et ils partageaient ensemble les idées et les connaissances.

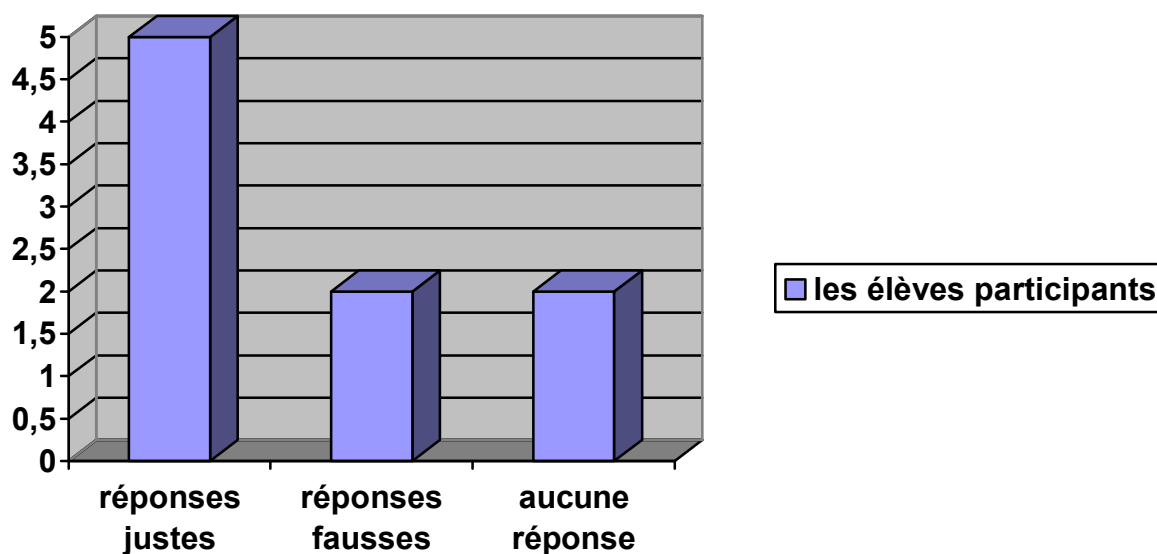
Durant les activités ludiques, la totalité des apprenants étaient impliqués, ils ont contribué activement à la réalisation des exercices.

3-Analyse des réponses :

3-1-Séances de la leçon de l'oral

Tableau représentatif du taux de participation

	Réponses justes	Réponses fausses	Aucune réponse
Les élèves participants	05	02	02

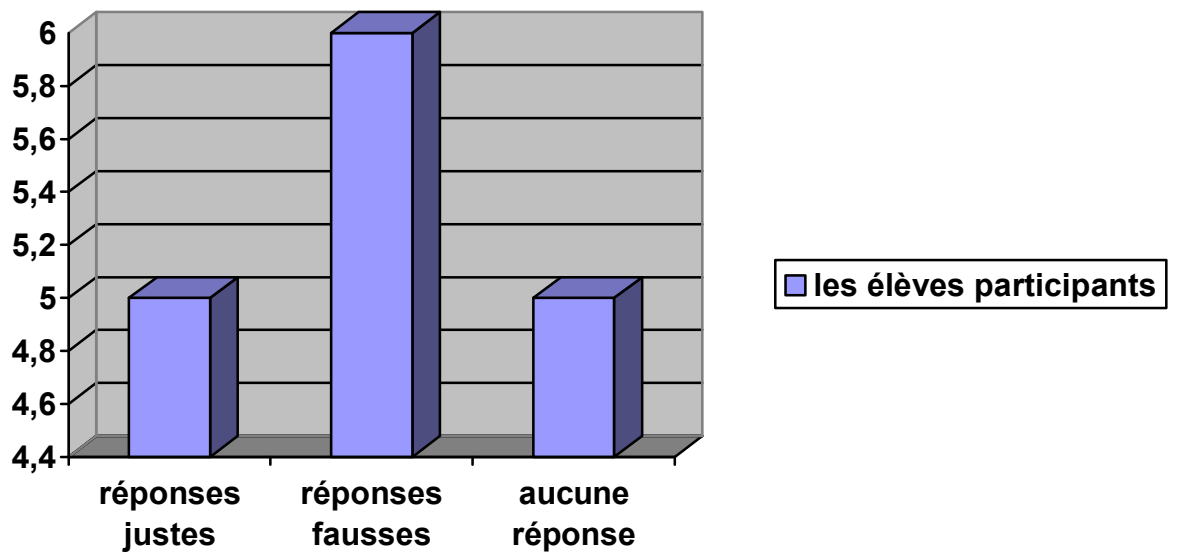


Selon les données représentées dans ce tableau et la dans graphie, et après l'analyse des observations recueillies durant le cours de l'oral, nous avons trouvé que le nombre des participations est faible par rapport à l'effectif des élèves 22 élèves, ainsi que leurs pré acquis en langue françaises, en effet c'est leurs troisième année de scolarisation en langue étrangère.

3-2-Séances des activités ludiques

Tableau représentatif du taux de participation :

	Réponses justes	Réponses fausses	Aucune réponse
Les élèves participants	5	6	5

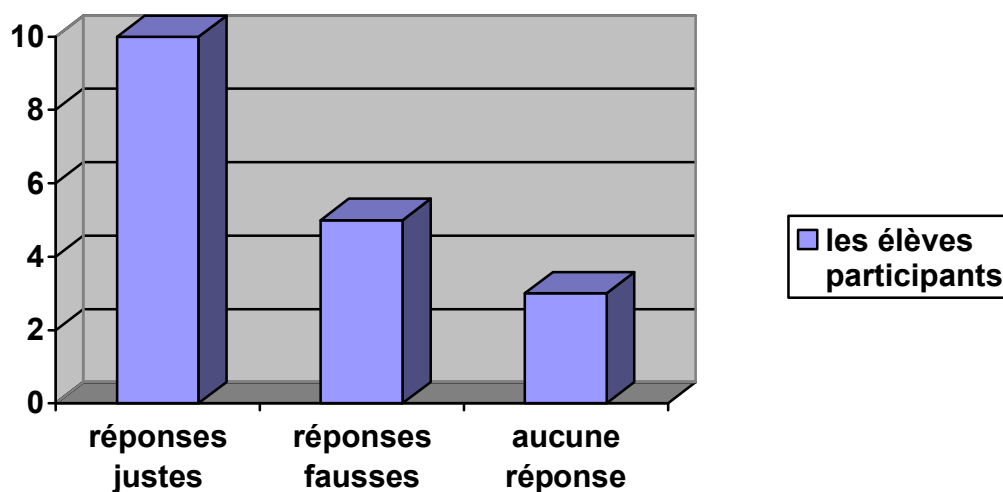


Selon les données représentés dans ce tableau et la dans graphie, et après l'analyse des observations recueillies lors de la réalisation des activités ludiques, nous avons trouvé que le nombre des participation est augmenté par rapport au cours de l'oral, ainsi les activités à cratères ludique ont favorisé une certaine motivation, et il ont provoqué l'expression orale des élèves, de plus ces jeux offrent une motivation aux apprenants et une dynamique à la classe.

3-2-1-Analyse des réponses de la première activité

Les jeux de métiers

	Réponses justes	Réponses fausses	Aucune réponse
effectifs	10	5	3



La première remarque à évoquer est que la langue française était prédominante dans le discours des apprenants, sans oublier de citer les quelques interventions en arabe lorsque les apprenants ne trouvaient pas le mot en français. Ceci dénote l'insuffisance du stock lexical des jeunes apprenants que l'enseignant est censé combler en mobilisant les mots qui leur manquent.

La deuxième remarque consiste en l'éveil de l'intérêt suscité par les images qui ont fait d'une pierre deux coups, d'un côté elles ont motivées les apprenants par les couleurs, les formes et de l'autre, elles leur ont facilité l'accès au sens.

La troisième remarque a trait au fait de faire appel à un apprenant en fin de séance pour remplacer la maîtresse et interroger ses camarades à impliquer les apprenants davantage et a permis de focaliser l'attention de toute la classe sur ce qui se passait au tableau car n'importe quel élève aurait pu être à sa place.

Grâce à cette activité, non seulement les apprenants ont réinvesti leur pré requis en évoquant des métiers déjà rencontrés en classe, comme le maître, la maîtresse, le médecin, le pompier, le jardinier, le fermier et l'infirmier mais, ils ont pris des initiatives et nous ont étonné par le nouveau vocabulaire qu'ils ont employé en citant des métiers qu'ils n'ont pas vus tels : le biologiste, le monsieur qui s'occupe du cyber , le caméraman, le douanier.

En outre le travail sur les métiers a enrichit le potentiel langagier des apprenants en ajoutant à la liste des métiers déjà acquis les outils nécessaires pour chacun et l'action réalisée.

Exemples :

-Le matériel : Le rabot, la scie, l'appareil photo, la caméra, la machine à coudre,...

-les verbes: tailler, réparer, monter, couper, examiner, dessiner, jouer, fabriquer,....

La quatrième remarque concerne cette motivation dont nous venons de parler et autour de laquelle s'articule notre travail, elle a stimulée les apprenants qui ont vivement participé, ils se sont mutuellement corrigés les erreurs commises. Parmi ces erreurs nous citons :

-Des erreurs d'ordre phonétique : les apprenants prononcent mal certains phonèmes inexistant dans leur langue maternelle comme manuisier, polonger, esplique, bolicier.

Nous ajoutons des erreurs d'ordre grammatical dû d'un coté à la difficulté des accords, de l'autre à la délimitation du genre, comme :

- pour explique.
- pour chante les poèmes.
- le métier de le soudeur.
- le tronçonneuse.
- le ingénieur.

On cite aussi certaines interférences que les apprenants ont rencontrées et qui sont dues aux difficultés linguistiques des apprenants qui ne maîtrisent pas suffisamment le français, comme :

Taillor, matriel, tournefis.

On a jugé utile d'énumérer certains énoncés qui prouvent que les apprenants se sont mutuellement corrigés :

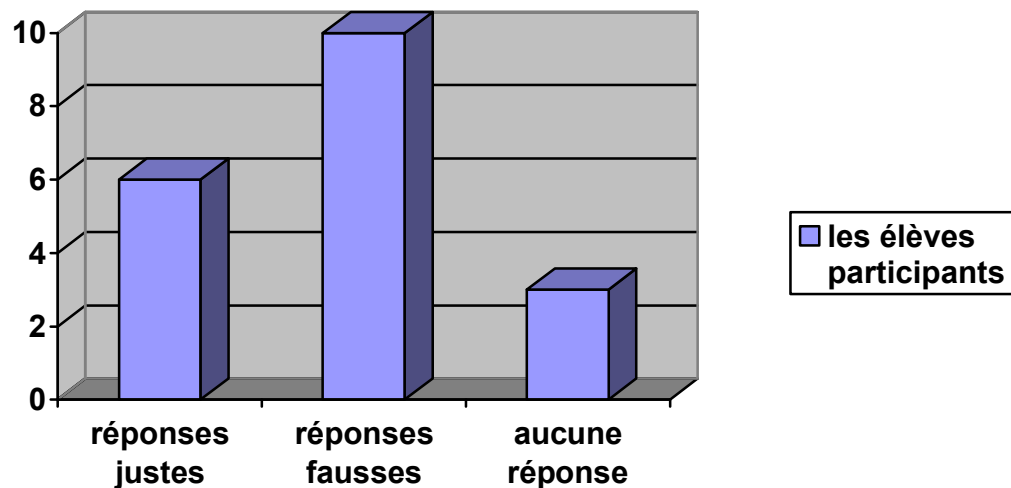
Sonia dit :dicteur Ahmed la corrige :on dit docteur.

Ahmed dit :fabrica . Sif eddine lui corrige : fabriquer.

Chaima dit :bolicier dhikra intervient :le policier.

3-2-2-le poème

	Réponses justes	Réponses fausses	Aucune réponse
effectifs	06	10	03



Le choix de la comptine pour travailler l'oral n'est pas au hasard, celle-ci constitue un moment privilégié dans un cours de langue qu'il ne faut pas assécher par des exercices de systématisation.

Tout au long de cette expérience nous avons constaté que les apprenants aiment travailler avec des supports variés qu'ils soient iconographiques, sonores ou vidéos.

La première remarque que nous avons dégagée est que la radio cd a pleinement éveillé l'intérêt et la curiosité des apprenants qui attendaient avec impatience ce qu'ils allaient écouter.

La deuxième remarque concerne la comptine, elle a aussi d'autres vertus, elle permet de travailler plusieurs capacités en même temps, l'expression corporelle, l'oreille interne, la production de sons.

La troisième remarque a trait au rythme et à la mélodie qui aide à développer la compétence de mémorisation ; on acquiert de nouvelles composantes linguistiques surtout au niveau de la phonétique et de la phonologie.

La quatrième remarque réside dans le fait de chanter la comptine à la fin du cours et qui a permis aux apprenants timides une insertion au sein de leur groupe classe, du moment que tout le groupe doit réciter sans crainte du regard d'autrui. Ainsi, même les apprenants qui se sentent inférieurs se solidarisent avec leurs camarades dans le souci de réussir un travail commun.

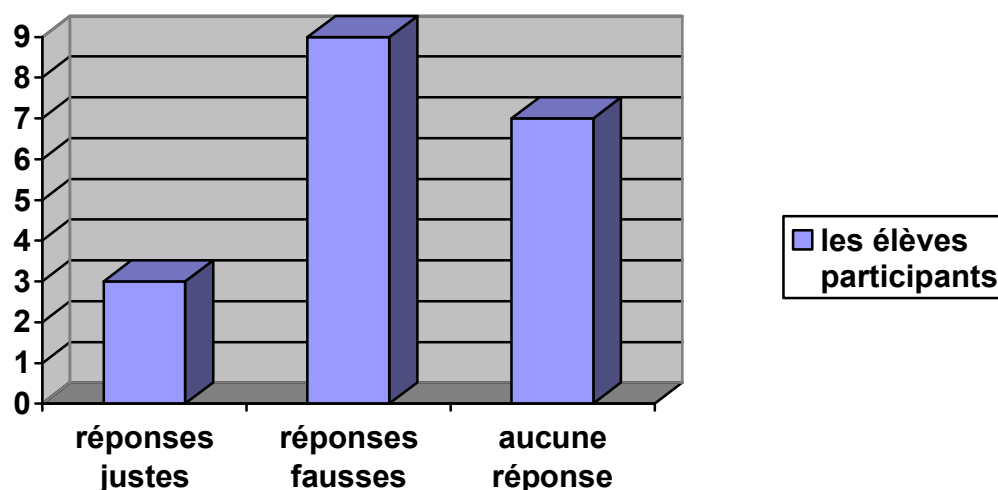
La cinquième remarque concerne la collaboration des apprenants à rédiger une petite comptine à leur tour et à développer les notions de coopération, d'entraide, de correction mutuelle, les apprenants se sont entraidés en se corrigeant les uns les autres et en ajoutant d'autres mots pour proposer des phrases plus correctes et plus pertinentes.

Exemples :

- Chaima dit : Chaima a un petit chat.
- Ghafour ajoute :Chaima dort avec son petit chat.
- Mohammed propose :Abdesselem mange la crème.
- Dhikra rajoute :Abdesselem mange trois cornets de crème.
- Romeisa dit : Dalila va à la villa.
- Sif eddine propose : Dalila habite une grande villa.

3-2-3-La bande dessinée: « Bébé et maman pingouin »

	Réponses justes	Réponses fausses	Aucune réponse
effectifs	03	09	07



Le choix de la bande dessinée s'est fait pour la simple raison que les apprenants connaissent les héros de celle-ci et on sait à quel point les enfants aiment s'identifier à leurs personnages préférés.

On peut dire que cela s'est ressenti pendant la séance ; les apprenants ont fait preuve d'une grande motivation qui s'est traduite par leur dynamisme, leur participation et leur sourire. On a eu parfois des difficultés à les maîtriser, ils voulaient tous parler en même temps.

Nous avons déduit que la bande dessinée s'ajoute aux activités ludiques qui peuvent être exploitées au service de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et qui constitue une

source de motivation indiscutable grâce aux illustrations, couleurs, onomatopées, personnages comiques.

En effet, ce support a suscité l'interaction de la majorité des apprenants qui se sont réellement investis à notre avis pour faire parler des personnages dans le souci de réussir une tâche commune. Nous avons aussi constaté que les apprenants ont coopéré, se sontentraîdés puisque c'est l'objectif majeur du travail de groupe, ils ont proposé des phrases globalement compréhensibles qui contiennent certainement des erreurs puisqu'il s'agit d'apprenants novice.

Exemple :

-Merci maman, le cache-nez, il est doux !

-Oh !attention ton le cache-nez tombe.

-viens, est l'attacher.

Les apprenants ont fait appel à leur mémoire, ils ont exploité des connaissances préalables et les ont investies lors des travaux de groupe, ils ont employé des onomatopées pour exprimer les sentiments des personnages et ont employé les signes de ponctuation adéquats.

Exemple :

-ddd ! Maman j'ai froid !

-Waw, merci maman, le cache –nez est si doux !

-Merci maman,lalalal !

4-Résultats obtenus :

Compte tenu des réponses proposées par les apprenants sur les activités proposées, et suite aux observations recueillies pendant la réalisation des activités par les apprenants, nous retiendrons les résultats suivants :

- 1- Les activités proposées sous un aspect ludique ont motivé les apprenants à la différence du cours, ou les apprenants n'étaient pas suffisamment motivés.
- 2- Les activités ludiques ont attiré l'attention de tous les apprenants, ces derniers étaient intéressés, attentifs et plus impliqués.
- 3- Les jeux peuvent aider l'apprenant à améliorer ses apprentissages et de les perfectionner manière considérable.
- 4- Les activités ludiques permettent de créer un contexte plus favorable à travers une atmosphère détendue.
- 5- Lors des activités ludiques, les apprenants développent une attitude positive vis-à-vis de leur apprentissage, ils apprennent avec plaisir donc, l'introduction des supports pédagogiques ludiques pourraient contribuer à diminuer la peur et l'insécurité des apprenants face à une langue étrangère.

A l'issue de cette expérience nous affirmons les apports pédagogiques de l'intégration des activités ludiques en classe de FLE. Les activités ludiques contribuent positivement dans les

apprentissages et permettent à l'apprenant d'apprendre, d'améliorer et de renforcer ses apprentissages optimisant sa participation et sa prise de parole en classe.

Conclusion générale

Tout au long de ce travail de recherche, nous avons essayé de démontrer l'efficacité et le rôle primordial des activités ludiques, qui peuvent être proposées aux apprenants pour des fins d'apprentissage du français langue étrangère.

Au terme de la présente recherche qui était destinée à l'intégration des jeux ludiques en classe de FLE et l'étude de cette nouvelle situation pédagogique, nous avons pu constater que ce type constitue un facteur suscitant la motivation chez l'apprenant et se sentant en sécurité, celui-ci peut libérer ces propos et s'impliquer davantage dans la réalisation des tâches demandées.

De plus, il ressort de cette étude que le jeu contribue d'une manière positive dans le processus d'apprentissage. Les résultats de notre étude sur les activités ludiques montrent que ces dernières peuvent être considérées comme des supports précieux pour faciliter l'appropriation de la langue dans un contexte favorable et motivant.

En effet, nous avons pu identifier les apports pédagogiques des supports utilisés qui avaient un impact positif sur la motivation des apprenants, ces derniers ont contribué activement dans la réalisation des activités proposées.

Dans l'ensemble, nous évaluons positivement les effets des activités ludiques sur la motivation des apprenants et sur les améliorations qui peuvent être apportées en matière de prise de parole.

Donc, voire les résultats obtenus, et compte tenu des informations recueillis, nous sommes parvenue à confirmer nos hypothèses de départ.

-les activités ludiques favorisent une motivation des apprenants et peuvent étendre l'atmosphère pédagogique.

- les jeux linguistiques et communicatifs participent à l'enrichissement du vocabulaire des élèves et les aident à mieux apprendre la langue française.

-les exercices à caractères ludiques diversifient les situations d'apprentissage et concourent à développer l'esprit créatif de l'élève.

Enfin, l'enseignant doit créer un climat favorisant l'apprentissage de la langue à l'apprenant, il doit s'interroger sur les activités qui permettent à l'apprenant d'apprendre avec plaisir.

De plus, les activités ludiques sont de bons moyens favorisant la centration sur l'apprenant et lui accordant une autonomie dans processus d'apprentissage.

Compte tenu des limites de cette étude, nous n'avons pas pu analyser avec exhaustivité ce sujet très vaste. Cependant, il nous semblerait intéressant, dans l'avenir, d'explorer d'autres pistes de recherche, en se penchant sur le collaborateur pédagogique celui de l'enseignant et d'insister sur son rôle dans l'application de ces activités ludiques dans le palier primaire.

Bibliographie

Bibliographie :

1-Cuq, Jean.Pi rre, *Dictionnaire de didactique du fran ais langue  trang re et seconde*, Ed,Jean Penceac'h, Paris, 2003

2-Cuq, Jean.Pi rre, Gruca , Isabelle, *Cours de didactique de fran ais langue  trang re et seconde*,  d presse universitaire de Grenoble, Grenoble, 2003

3-GALISSON, Robert, COSTE, Daniel *Dictionnaire de didactique des langues*, , Edition Hachette , Paris, 1976

4-Grandmont, Nicole, *La p dagogique du jeu : Jouer pour apprendre*, Edition Bruxelles, Universit  De Boeck, 1997

5-SOREZ, H. *prendre la parole*,  d Hatier, Paris ,1995

6-KACI, Tahar, *R flexions sur le syst me  ducatif*, Casbah  ditions, Alger, 2003

7-WEISS , Fran ois, *Jeux et activit s communicatives dans la classe de langue.* , Hachette , Paris, 1983

M moires consult s

1-HARKOU, Lilia, *la mise en place et le d veloppement des comp tences langagi res orale chez des enfants de 7   8 ans par le jeu* , 112 pages, Didactique, Constantine ,2008

Sitographie

1-livre. Fnac. Com

2-<http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/>

3-<http://www.franparler.org/dossiers/silva2005.htm>

4-http://www.crdplimousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes1tm

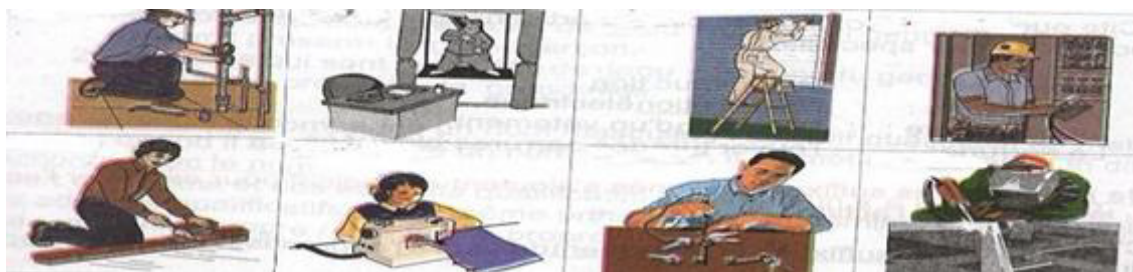
5-http://www.crdplimousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/reperes1.html

6-<http://en.alliance-française.or>

7-<http://ressources-cla.univ-fcomte.fr/gerflint/Algerie8/rabea.pdf>

ANNEXE

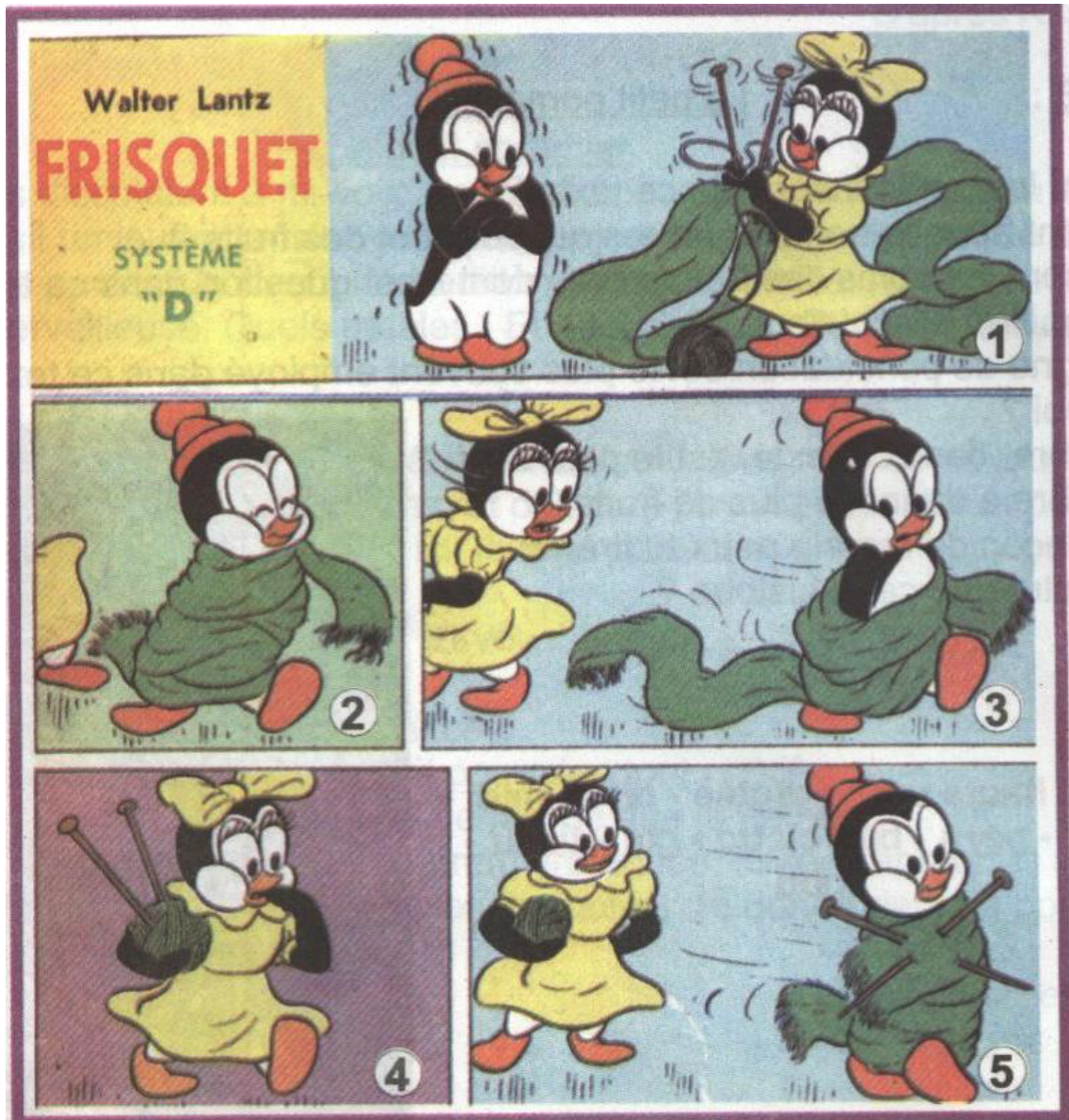
Images utilisées pour l'activité des jeux de métiers



Phrases proposées par les apprenants (après correction) :

1. Le mécanicien utilise les clefs pour régler le moteur.
2. Le docteur utilise son stéthoscope pour examiner ses malades.
3. le menuisier utilise la scie pour couper le bois.
- 4 .Le cameramen utilise l'appareil photo pour prendre des souvenirs.
5. le soudeur utilise l'acier pour fabriquer un garage.
6. La couturière utilise la machine à coudre pour coudre les robes de soirée.
7. le tailleur utilise la machine pour coudre les vêtements de sport.
8. L'ingénieur utilise le crayon et la règle pour dessiner le plan de l'école.
9. L'artiste utilise le piano pour jouer la musique.
10. La maîtresse utilise la craie pour écrire au tableau.

La BD :



La comptine :

Il était un petit navire

Il était un petit navire *(bis)*
Qui n'avait ja-ja-jamais navigué *(bis)*
Ohé ! Ohé !

Refrain :
Ohé ! Ohé !
Matelot navigue sur les flots.
Ohé ! Ohé !
Matelot navigue sur les flots.

Il partit pour un long voyage *(bis)*
Sur la mer Mé-Mé-Méditerranée, *(bis)*
Ohé ! Ohé !

Refrain

Au bout de cinq à six semaines, *(bis)*
Les vivres vin-vin-vinrent à manquer, *(bis)*
Ohé ! Ohé !

Refrain

On tira-z-à la courte paille, *(bis)*
Pour savoir qui-qui-qui serait mangé, *(bis)*
Ohé ! Ohé !

Refrain

Le sort tomba sur le plus jeune, *(bis)*
C'est donc lui qui-qui-qui sera mangé, *(bis)*
Ohé ! Ohé !

Sais-tu qu'autrefois les voyages des marins duraient parfois plusieurs années ? Ils tombaient souvent gravement malades parce qu'ils manquaient de vitamines.