

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUE
FRANCAISE

N° :



DOMAINE : DEDACTIQUE DES LANGUES
ETRANGERES.

FILIERE : *DEDACTIQUE DES LANGUES*

OPTION : *DEDACTIQUE*

Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique

Par : Zaidi bouchra

Intitulé:

Le rôle des activités ludiques dans
l'enseignement/apprentissage de l'expression orale
chez les élèves du 5Ap

Soutenu devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Qualité	Établissement
Pr. Faid Saleh	Président	Université de Msila
Dr. MENNADI AbdelWahid	Rapporteur	Université de Msila
Dr. Bendaoued Mohamed Lamine	Examineur	Université de Msila

Année universitaire : 2021/2022



Remerciement

Tout d'abord je dois remercier "Allah "qui m'a donné la patience, le courage et la volonté d'accomplir ce travail.


Je tiens à exprimer tout ma reconnaissance à mon directeur de mémoire Monsieur **MENNadi Wahid**, je le remercie de m'avoir encadré, orienté et conseillé.

Je remercie le membre de jury de mon mémoire.

Un grand merci également à **ZEGHLACHE Lina** et **BENYAHIA Tarek** de m'avoir aidé

A ma très chère famille pour son soutien, ses encouragements, son amour et sa confiance.

Enfin je remercie tous mes enseignants depuis la première année universitaire jusqu'à cette année, pour leur soutien et leur savoir.



Dédicace

Je dédié cette recherche

A ma maman djadela que dieu l'accueil dans son paradis amen 🍷.

A mes chers frères, Ismaïl, Tayeb, Halim, Youssef, pour leur appui et leur encouragement.

A mes sœurs Tawous, Hayzia et mon coeur et mon âme Fatiha.

A mes nièces Sirrin , djana, Ghofran, Iness, Nessrin ,Nour, doua ,aya.et Adam, Houssin, rayan

A mon neveu Anas

Pour tous ceux qui m'ont encouragé et motivé pour terminer ce travail . Tous que j'aime et je respecte.

Table du matière

Remerciement.....	I
Dédicace	II
Table du matière	III
Listes des tableaux.....	IV
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	1

CHAPITRE 1: LA PLACE DE L'ORACLE DANS L'ENSEIGNEMENT DU FLE

Éléments définitoires :	5
1. Définition de l'oral:.....	5
2. La place de l'orale dans les diverses méthodes d'enseignement.....	5
2.1 La méthode traditionnelle.....	5
2.2 La méthode directe	6
2.3 La méthode audio-orale.....	6
2.4 La méthode audio-visuelle (SGAV).....	7
2.5 L'approche communicative :	7
2.6 L'approche par compétence	8
3. L'enseignement	9
4. L'apprentissage	9
5. les difficultés liées à l'enseignement de l'oral.....	11
Conclusion.....	12

CHAPITRE 2: LE LUDIQUE EN CLASSE DE FLE

Introduction	14
1-Définition du jeu ludique	15
2- Le jeu éducatif.....	16
3- Le jeu pédagogique	17
II. 1 Comment exploiter les activités ludiques en classe du français langue étrangère ?.....	18
II.2 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	19
II.3 Le jeu en classe de FLE	19
3.1 Le jeu, source de motivation	20
3.2 Le jeu aide à acquérir des compétences	21
3.3 Le jeu, facteur d'acquisition.....	22
II.4 Pour quoi l'enfant joue-t-il ?	23
Conclusion.....	24

PARTIE PRATIQUE

CHAPITRE 3: PRÉSENTATION ET L'ANALYSE DE QUESTIONNAIRE

Introduction	26
1.présentation de l'échantillon	26
2.Le lieu de l'enquête	26
3.Le choix du corpus	26
4.L'analyse du questionnaire :	27
Conclusion	47
Conclusion générale	49
Référence bibliographiques	51
ANNEXES	50

LISTES DES TABLEAUX

Tableau 1 :	27
Tableau 2 :	28
Tableau 3 :	29
Tableau 4 :	31
Tableau 5 :	32
Tableau 6 :	33
Tableau 7	34
Tableau 8 :	35
Tableau 9 :	36
Tableau 10 :	38



INTRODUCTION GÉNÉRALE

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du français langues étrangères à l'école primaire est au coeur des préoccupations de tous les acteurs du système éducatif.

L'enseignement du français langue étrangère a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer .pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves <<les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit >>.Noutons que la priorité est donnée à la langue orale et à la communication .Le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne.

Apprendre à s'exprimer à l'oral est une compétence qui n'est pas facile à faire acquérir à l'école par les enseignants de la langue étrangère, surtout, si l'apprenant ne possède pas des pré -acquis nécessaires lui permettant de s'exprimer et de communiquer .Pour ce la, plusieurs linguiste et didacticiens considèrent la compétence orale dans les établissements scolaires comme une base nécessaire dans l'enseignement, mais la majorité des élèves rencontrent beaucoup de difficultés à communiquer oralement avec cette langue étrangère .

Suite aux observations menées dans le cadre pré -enquête,nous avons noté une relative absence de médiation entre l'apprenant et la langue .

Quand nous avons fait un stage au cycle primaire, nous avons remarqué que les élèves de primaire peuvent apprendre mieux en faisant des activités ludiques, qui les aident à développer leurs compétences orales dans la classe, ainsi le jeu est considéré comme un moyen de motivation qui aide les élèves à apprendre la langue étrangère sans obstacle.

Donc le jeu est <<assurément un outil primaire d'ouverture au monde car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions positives>>. L'enseignant utilise le jeu comme outil pédagogique qui motive les apprenants à acquérir la langue française naturellement et sans obligation et avec plaisir, et il les encouragé à travailler collectivement en partageant leurs idées et leurs pensées d'une manière libre.

Dans le stage que nous avons réalisé pour savoir comment enseigner au niveau du cycle primaire, nous avons observé qu'il y a des enseignants qui introduisent parfois des activités ludiques dans la classe, par contre il y a d'autres qui se basent seulement sur le manuel scolaire et nous avons remarqué aussi que les élèves s'intéressent beaucoup plus au cours lorsqu'il contient ce type d'activités. Ce constat nous a poussés à poser la problématique suivante :

1/Est ce que nous pouvons motiver les élèves de 5ème année primaire dans la production orale à travers les activités ludiques ?

2/Est ce que les activités ludiques peuvent faciliter l'enseignement de la production orale ?

Pour répondre à cette problématique nous avons proposé deux hypothèses :

- Notre première hypothèse est que l'activité ludique peut participer à l'enrichissement du vocabulaire de l'élève et lui aider à mieux apprendre la langue étrangère.
- Notre deuxième hypothèse est que les activités ludiques peuvent améliorer la compétence de communiquer chez l'élève, et aussi faciliter l'enseignement de la production orale.

Notre objectif dans cette recherche est :

De montrer l'efficacité des activités ludiques dans l'enseignement de la production orale chez les élèves de 5^{ème} année primaire et de prouver que les élèves de primaire apprennent mieux en jouant.

Notre champ d'étude s'inscrit dans le cadre didactique de l'orale du FLE.

Pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire et d'une expérimentation : le questionnaire, destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la willaya de M'sila, et l'expérimentation élaborée avec des élèves d'une classe de 5^{ème} année primaire de l'école Boubaker alhadj, située à boussada.

Les informations collectées vont nous permettre de valider ou de corriger nos idées et nos hypothèses quant à l'utilisation du jeu et donc des activités ludiques en classe de langue.

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de trois chapitres :

Le premier chapitre est consacré à un balisage conceptuel et ou un cadre théorique qui contient deux chapitre : Dans le premier chapitre nous nous y intéressons d'abord aux notions enseignement/apprentissage, nous allons aborder tout ce qui concerne l'orale dans l'enseignement du FIE, nous allons parler aussi de la définition de l'orale avec sa place dans les diverses méthodes d'enseignement du FIE, enfin nous allons évoquer d'une part, les problèmes que les élèves rencontrent en communiquant oralement et, d'autre part, les difficultés liées à l'enseignement de l'oral.

Le deuxième chapitre, port sur l'activité ludique en temps que support didactique, avec premier lieu les différentes définitions données quant à ce type d'activités.

Deuxièmement, la partie pratique qui contient deux chapitres dans lequel son propose l'exploration des activités ludiques en situation d'enseignement /apprentissage du FIE. Notre échantillon d'étude sera les élèves de 5^{ème} année primaire, nous avons choisi ce niveau parce qu'il est considéré comme une phase finale du cycle primaire où les élèves trouvent des difficultés dans la communication enFIE, dans ce niveau les élèves sont plus jeunes et attirés par le jeux, il est estimé comme une étape de préparation de l'élève au cycle moyen et donc il faut passera ce dernier avec une base excellente dans la production orale .

Pour réaliser cette enquête nous avons choisi l'observation comme une méthode expérimentale qui sera fondé sur le comportement des apprenants avant et après l'application des jeux. Dans cette partie nous allons faire une analyse comparative entre les séances qui contiennent des activités ludiques et d'autre qui ne contiennent pas ces activités. Donc pour renforcer notre enquête, nous avons élaboré un questionnaire destiné aux enseignants de 5^{ème} année primaire.

À partir de l'analyse du corpus, nous allons vérifier nos hypothèses suscitées.



CHAPITRE 1:
LA PLACE DE L'ORACLE DANS
L'ENSEIGNEMENT DU FLE



Éléments définitoires :

1. Définition de l'oral:

L'oral est défini selon le dictionnaire Larousse comme un « *adjectif qui concerne la bouche, en tant qu'organe* »¹

À partir de cette définition du mot « *Oral* » nous disons que ce dernier concerne la parole, la bouche, et la voix, et on peut formuler ces paroles à travers l'écrit.

Ainsi, L'oral est défini selon Halte. Jet Rispaill. M comme suit :

*L'oral à été depuis longtemps considéré comme un nom objet, ni didactique, ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement. Cependant, l'oral est aujourd'hui un domaine pas clairement identifié ou l'on emmène avec soi ses préoccupations et que l'on a du mal à comprendre*²

Cela veut dire que, depuis longtemps l'oral n'existe plus dans les méthodes d'enseignement, précisément dans l'enseignement du français comme une langue étrangère, comme la méthode traditionnelle qui a été basée sur l'écrit, en ignorant l'oral. Mais l'oral occupe aujourd'hui une place très importante dans les méthodes d'enseignement après les critiques des autres méthodes telles que la méthode audio-visuel, audio-orales et directes.

Selon Jean. P, l'oral est: « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduit à partir de texte sonore si possible authentique* »³

Donc on trouve que, d'une part l'oral est considéré comme une base essentielle dans l'enseignement de la langue française et d'autre part il est considéré comme est un outil de communication entre les gens. Ce dernier est utilisé par l'enseignant pour faciliter la compréhension à ses apprenants et pour développer la compétence communicative chez eux.

2. La place de l'orale dans les diverses méthodes d'enseignement

2.1 La méthode traditionnelle

La méthode traditionnelle est une approche conventionnelle qui porte sur l'enseignement des langues mortes, elle est basée sur l'écrit et l'éducation de la grammaire. De plus, pour enseigner la langue étrangère avec cette méthode, l'enseignant utilise la répétition des règles, des normes, des exercices dans ses cours pour les mémoriser sans les expliquer oralement.

¹ Www.Larousse.FR.

² Halte. J& Rispaill_ M:«l'oral dans la classe (compétence _enseignant _activité), Paris 12

³ Jean _P:«Dictionnaire pratique de didactique du FIE >>, ophrys,2002, p:120.



Alors le maître explique la langue avec l'utilisation de la langue maternelle mot à mot dans les cours difficiles à expliquer, C'est pour quoi l'orale occupe une place secondaire dans cette approche et aussi l'enseignant néglige carrément la compétence orale dans sa classe et avec ses apprenants. Ainsi, cette méthode démotive l'apprenant dans son apprentissage puisqu'il ne peut pas participer avec son savoir, comme il ne peut pas améliorer sa compétence de communication.

2.2 La méthode directe

Cette méthode a vu le jour au début de XIXème siècle : « *la méthode directe refuse la traduction, plonge l'élève dans un bain de langue et met l'accent sur l'expression orale* ».

La méthode directe s'oppose à l'approche traditionnelle parce qu'elle donne la priorité à l'oral. Son but essentiel c'est de développer la compétence communicative chez l'apprenant et le rendre plus autonome. L'enseignant explique ses cours en langue étrangère sans retour à la langue maternelle mais il utilise dans son explication, les images, les gestes, les illustrations, ainsi que les objets dans leurs contextes c'est à dire qu'il faut mettre l'apprenant dans le bain linguistique. Cette approche néglige l'écrit et elle donne beaucoup d'importance à l'orale. Dans ce cas, l'enseignant doit choisir des activités qui motivent l'apprenant à exprimer oralement sa réflexion, réagir et donner son opinion par exemple, les exercices de conversation et les questions réponses qui sont posées par le maître. D'une part l'apprenant doit répondre à ces questions et d'autre part l'enseignant doit corriger leurs erreurs. De plus, le maître est censé donner la chance à ces apprenants pour participer en utilisant leurs savoirs d'une façon explicite ou implicite pour les rendre plus autonomes.

2.3 La méthode audio-orale

La méthode audio-orale est née au cours de la deuxième guerre mondiale pour répondre aux besoins de l'armée américaine de former rapidement des gens parlant d'autres langues que l'anglais on a alors fait appel au linguiste Bloom Field qui va créer « *la méthode de l'armée* ». Cette méthode a provoqué un grand intérêt dans le milieu scolaire.

Claudette. C et Claude. G disent que : « *les bases théoriques de l'approche reposent sur le modèle structuraliste de Bloom field associés aux théories behavioristes sur le conditionnement* ».

Donc cette approche s'appuie sur le modèle Bloom field. Dans la méthode (MAO), on distingue trois facteurs importants : En première lieu, les linguistes se basent sur l'observation pour développer une attention particulière du langage oral. En d'autre lieu, les psychologues insistent sur la répétition et le renforcement positif et négatif. En troisième lieu, cette approche s'intéresse aux exercices structuraux.

Exemple de conditionnement : l'apprenant comme Skinner a expliqué dans son expérience qui est basée sur le conditionnement de stimulus-réponse ça veut dire à force de la répétition de la chose jusqu'à la mémorisation.

Le but de la MAO est de communiquer en langue étrangère, en apprenant les quatre habiletés afin de communiquer dans la vie de tous les jours, Donc l'oral occupe une place très importante dans cette approche.

2.4 La méthode audio-visuelle (SGAV)

La méthode SGAV (structures globale audio-visuelle) est une méthode d'enseignement apprentissage élaborée à partir des années 50 avec le professeur Guberina P, qui donne la priorité à la langue parlée « *développer chez l'apprenant une compétence de communication à partir d'une situation présentée au moyen d'un support audio-visuel.* »

Le dialogue est associé à des images représentant l'échange verbal>>

Autrement dit, à partir des images, des mimiques des personnages ou des objets, l'apprenant peut développer sa compétence communicative. Nous avons constaté que l'intérêt est donné au contexte.

Tout d'abord, cette approche est basée sur la grammaire inductive avec les exercices de réemploi, après l'enseignant enseigne les règles grammaticales d'une manière implicite en utilisant de nouvelles unités lexicales en langue étrangère sans faire la traduction en langue maternelle ; puis l'apprenant doit écouter, apprendre, répéter et mémoriser les exercices structuraux. Cette méthode occupe une place très importante dans plusieurs pays, et surtout dans la France avec Credif qui a créé le français fondamental de 1er degré. Donc la méthode audio-visuelle travaille beaucoup plus sur l'oral pour développer la compétence chez l'apprenant.⁴

2.5 L'approche communicative :

« *Tout communication vise une transformation de la réalité* ».

Quand on parle pour persuader, pour imposer son point de vue pour éduquer, pour protester, il y'a toujours un enjeu à gagner. L'enseignant dans cette approche repose sur le développement de la compétence communicative chez l'apprenant dans des situations réelles.

L'approche communicative est venue pendant les années 70 et elle s'est développée en France avec des didacticiens, des psychologues, des sociologues et pédagogues. Ses objectifs consacraient pour répondre aux besoins des apprenants. Dans ce cas, l'enseignant doit connaître les points faibles et les points forts des ses apprenants avant de commencer

⁴ Claudette .c& Claud. G_<<la compétence orale>>, clé international p;16.

l'enseignement de la langue étrangère pour les remédier. Dans l'approche communicative, il ne s'agit pas d'apprendre les règles grammaticales par cœur, mais avant tout, il faut développer la compétence communicative chez l'apprenant à travers les documents d'une source authentique comme supports d'enseignement par-exemple les pièces théâtrales et les activités de systématisations aussi pour améliorer la communication chez l'apprenant. On peut citer les objectifs de cette approche dans ce qui suit :

- Enseigner le savoir-faire d'une manière implicite: l'apprenant acquiert les règles grammaticales spontanément et les utilise dans différentes situations de communication.
- Rendre l'apprenant plus autonome dans son acquisition.
- Enrichir l'esprit de l'apprenant avec l'acquisition d'un nouveau vocabulaire dans différentes situations de communication à travers les activités authentiques utilisées par l'enseignant, comme les jeux de rôle et finalement l'approche communicative améliorer la compétence communicative chez l'apprenant.

Cette approche est basée sur deux partenaires qui sont l'enseignant et l'apprenant et tous les deux travaillent ensemble d'une manière explicite ou implicite. L'oral occupe une place primordiale dans cette approche sans négliger l'écrit.⁵

2.6 L'approche par compétence

Elle a vu le jour dans les années 90, Jean. P définit la compétence « *comme la mobilisation ou l'activation de plusieurs savoirs dans une situation et un contexte donné* ». Donc la compétence c'est la capacité reconnue dans plusieurs savoir-faire et savoir-être dans différentes situations, elle prépare l'apprenant à la vie réelle. Cette approche se caractérise par la concrétisation du savoir et de mettre l'apprenant dans une situation problème. D'une part, l'enseignant dans cette approche guide seulement ses apprenants et d'autre part, l'apprenant participe utilise son savoir dans des situations problèmes proposées par le maître. L'apprenant ici doit trouver des solutions à ces problèmes. Le but principal de cette approche c'est de rendre l'apprenant actif, capable d'améliorer sa capacité de communication et aussi de lui rendre plus autonome.

L'approche par compétence joue un rôle très important dans le cadre pédagogique, parce qu'elle développe les capacités de l'apprenant, d'une manière efficace dans l'apprentissage de la langue étrangère ; ainsi qu'elle donne la priorité à la compétence communicative, et elle

⁵ Guberina. p:<<la parole dans méthode structuro globale audiovisuel in français dans le monde>>, Hommage à G. Guggenheim, p:52



s'intéresse à l'oral. Donc cette approche cherche à développer la compétence communicative chez l'apprenant à agir et réagir dans une situation d'intégration proposée par l'enseignant.⁶

3. L'enseignement

L'enseignement représente en fait la manière d'enseigner, de transmettre les connaissances à des apprenants et leur inculquer un savoir. En se référant au dictionnaire de la didactique, nous trouvons la définition suivante : « *le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du 18^{ème} siècle, action de transmettre des connaissances* ». Pour Cuq. J P et dans leur ouvrage donnent une définition reliant entre enseignement et apprentissage: « *l'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* ».

L'enseignement est donc une opération de transmission qui peut emprunter un bon nombre de moyens didactiques afin de véhiculer un savoir.

Nous pouvons citer plusieurs objectifs de l'enseignant :

- Il a pour but de transmettre des connaissances et des méthodes de travail.
- permet aux apprenants d'apprendre à apprendre.
- cerner les difficultés rencontrées par les apprenants et tente d'y remédier.
- Fournir un appui au travail personnel des apprenants en le suivant.
- contribuer à l'interaction enseignement/apprentissage.⁷

4. L'apprentissage

Il y a plusieurs définitions accordées au terme « *apprentissage* » données par des auteurs ou par des dictionnaires. Le dictionnaire de la didactique définit l'apprentissage comme étant la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation des savoirs et des connaissances. Ce dernier est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donnés. « *Les choses qu'il faut apprendre pour les faire, c'est en les faisant que nous les apprenons* » (ARRISTOT).

C'est pourquoi, la notion « *apprentissage* » recouvre des domaines si divers et des phénomènes si variés, d'où l'intérêt qui à été accordé à cette notion. Plusieurs regards et interrogations ont été portés sur « *apprentissage* » et dont l'objectif est de définir la nature de ce processus, ainsi que d'essayer de définir, l'expliquer et d'élucider son fonctionnement. Nous allons tenter d'exposer quelques définitions qui ont été données et essayer de voir si un

⁶ Jean. P <<Dictionnaire pratique de didactique du FLE >> ophry, P :12

⁷ Dictionnaire de la didactique de français, Ed, clé international, Paris, 2003, P 83.



consensus existe ou non sur la notion d'apprentissage. En effet, l'apprentissage est souvent défini comme un processus de changement et de modification durable du comportement adaptatif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure.

C'est ainsi que l'apprentissage consiste en premier lieu, à modifier et à changer certains comportements ou attitudes en réaction à une situation nouvelle.

La notion d'apprentissage implique également « *l'idée d'un changement qui résulte d'un exercice ou d'une expérience vécue, et on peut parler d'apprentissage uniquement si ces changements sont dus à des exemples ou expériences* ». Autrement dit, le changement résulte soit d'un exercice où à chaque répétition ou un essai de la situation amène à une amélioration des performances ou bien d'un contact d'une expérience antérieure avec la situation en question. Mais le fait que l'individu peut assimiler de nouvelles connaissances grâce à celles déjà acquises, prouve que son apprentissage commence bien avant qu'il entraîne son cursus scolaire. En effet, on nous entend dire: « *X est entré en première année, il commence à apprendre beaucoup de choses nouvelle* » alors qu'il a derrière lui six ans d'expérience de vie passée avec des voisins, des amis et les membres de sa famille. Cela ne peut être qu'en complémentarité avec ce qui va suivre.

C'est pourquoi, d'autres chercheurs dans le domaine de l'apprentissage préfèrent le définir comme une forme d'adaptation aux différentes variations de l'environnement comme le montre R.B.KoZman; dans ce qui suit:

L'apprentissage peut être vu comme un processus actif et constructif au travers duquel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l'information de l'environnement et en l'intégrant dans sa structure informationnelle déjà présente en mémoire.

Selon C. HELOT: « *l'apprentissage est la capacité de modifier de façon plus au moins stable le comportement sur la base de l'expérience .C'est l'aspect le plus plastique de l'adaptation de l'organisme humain aux variations du milieu*». Helot considère l'apprentissage non seulement comme un processus adaptatif qui se manifeste par des changements de comportements, mais aussi comme une réaction aux différentes variations de l'environnement.

Tout ces définitions s'accordent à dire que l'apprenant est au centre de l'apprentissage, il construit donc ses connaissances et il se construit par lui-même.⁸

⁸ Cuq, JP; Gruca I:cours de didactique du Français langue étrangère et seconde, Ed pug, Grenoble, 2002_P 117.



5. les difficultés liées à l'enseignement de l'oral

En dépit de certains didacticiens qui disent qu'on n'a pas besoin d'enseigner l'oral aux apprenants parce qu'il vient naturellement et d'une manière spontanée, l'enseignement de la langue étrangère donne beaucoup d'importance à l'oral plus qu'à l'écrit, c'est à dire pour enseigner toute langue on doit passer d'abord par beaucoup de difficultés dans l'enseignement /apprentissage de l'oral. Certains didacticiens disent que pour enseigner l'oral, l'enseignant doit choisir des méthodes qui travaillent l'oral, mais malheureusement beaucoup d'enseignants utilisent la méthode traditionnelle dans leurs enseignements à l'école primaire, alors que nous savons tous que cette méthode néglige l'oral et elle se base sur la traduction en langue maternelle; donc l'apprenant ne communique plus dans la classe en langue étrangère, ce qui pose une grande difficulté dans le développement de sa compétence communicative. Dans le but de régler ce problème tout d'abord, l'enseignant doit pratiquer une méthode qui donne la priorité à l'oral, telle que l'approche communicative parce que son but c'est de rendre l'apprenant capable de participer dans son savoir et exprimer ses idées et sa réflexion oralement à l'aide de son maître. Ensuite, l'apprenant doit pratiquer sa langue étrangère plus que possible, parce que cette approche cherche à développer la compétence communicative d'une manière explicite ou implicite chez l'apprenant.⁹

Puis, on a un autre problème que rencontre l'enseignant, c'est que le temps pour terminer le programme de l'enseignement est très limité, il a peur de ne pas donner l'occasion à tous les apprenants à participer dans les exercices donnés parce que cela demande énormément de temps. L'approche communicative est considérée comme une stratégie efficace dans l'enseignement de l'oral à l'école primaire car elle motive l'apprenant à participer dans la construction de son savoir et développer sa compétence communicative; et l'enseignant doit choisir une méthode efficace pour évaluer l'oral de l'apprenant. Ainsi, nous avons observé que la grande difficulté de l'enseignement de l'orale, c'est que l'enseignant travaille la structure et le fond du message au même temps, c'est-à-dire il insiste sur la compréhension du sens et de la forme des cours par les apprenants simultanément, cela veut dire que le maître ne précise pas des séance séparées pour enseigner le sens après la forme ou le contraire, mais il les enseigne au même temps.¹⁰

⁹ Idem

¹⁰ R. B. KozMan: <<Éduquer, enseigner, former ...et apprendre !>> Résonance n°88 Mars 2006 P 1.

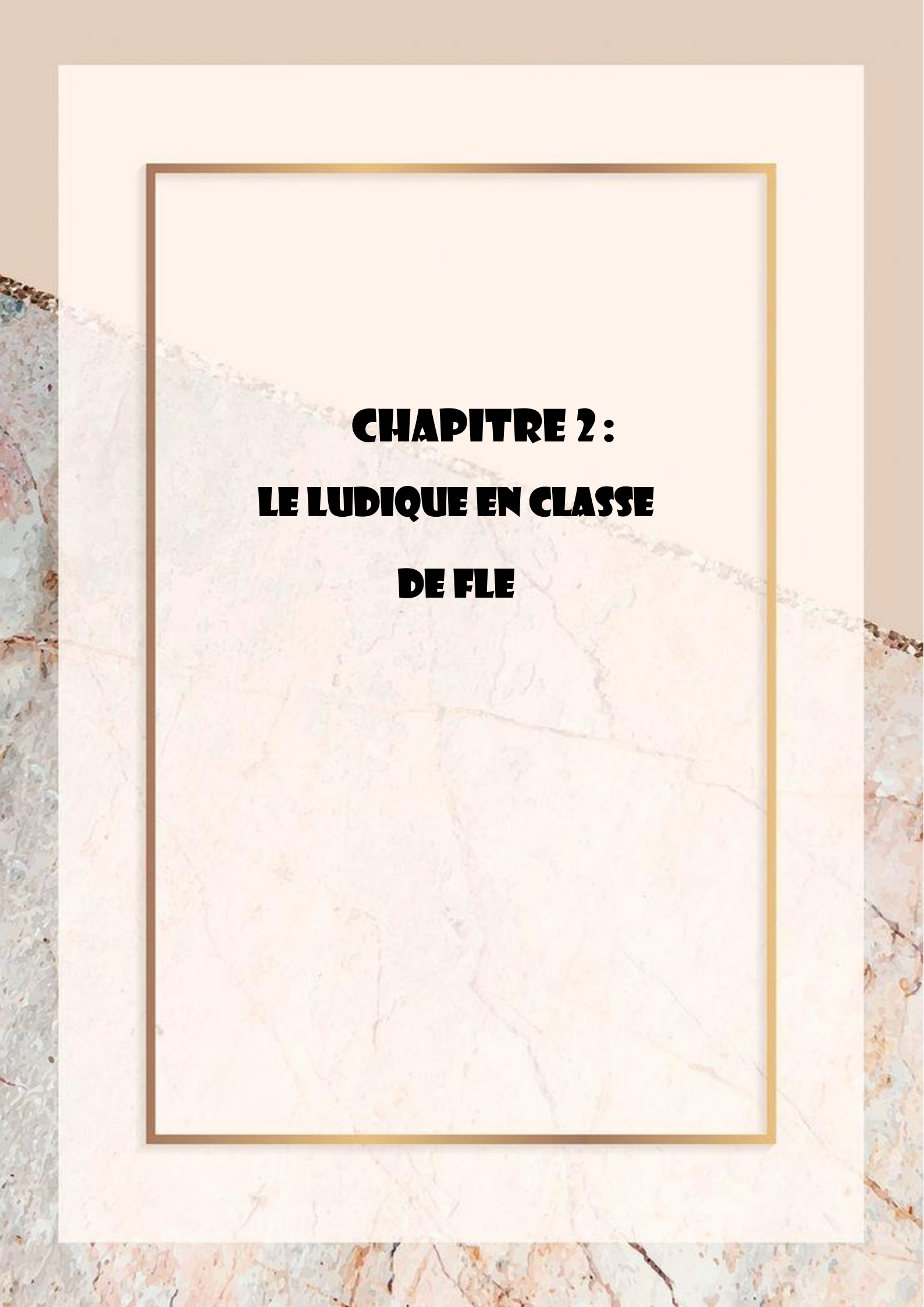


Conclusion

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous dirons qu'il nous a permis de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre travail.

Nous avons présenté la notion d'enseignement/apprentissage et la place de l'oral dans les diverses méthodes d'enseignement du FLE adoptées par les enseignants afin de guider l'apprenant et de l'accompagner dans son parcours d'apprentissage.

Nous avons aussi mis le point sur les problèmes des élèves et les difficultés liées à l'enseignement de l'oral.



CHAPITRE 2:
LE LUDIQUÉ EN CLASSE
DE FLE



Introduction

Le recours au jeu dans le processus enseignement/apprentissage existe depuis la nuit des temps, mais il a connu son apogée en classe qu'en 20ème siècle. Il est devenu un allié au maître, un moyen privilégié pour développer les connaissances des enfants. Autrement dit, l'activité ludique en tant que jeu pédagogique marque sa présence en classe de langue et elle joue un rôle déterminant dans les processus d'apprentissage. Toutefois, il est à noter que l'utilité des activités ludiques ne fait pas l'unanimité, car il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y a d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour compenser le temps libre. A cet égard, Jérôme Brunet souligne l'importance du jeu, il trouve en lui un lieu d'une assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction communicationnelle d'où surgit la nomination et le langage.¹¹

Prenant conscience de son intérêt, l'activité ludique a repris une place centrale dans le système éducatif algérien. Nous y trouvons ainsi des jeux de mots, des saynètes, des théâtres, et d'autres actes qui visent principalement à mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage en lui permettant d'acquérir des connaissances en jouant.

Pour faire le tour du sujet, nous commencerons tout d'abord par donner une définition au concept *jeu ludique*, son rôle, ses types et particulièrement son importance dans l'enseignement /apprentissage. Tout cela fera l'objet d'une analyse succincte dans ce chapitre premier.

¹¹ Jérôme Bruner, comment les enfants apprennent à parler, collection : éducation, culture ,2000



1- Définition du jeu ludique

Selon le petit Robert, (1991:P 1064): Le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « *badinage, plaisanterie* » ou en latin plus courant « *amusent, divertissement* ». Quant au mot ludique, c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.

Littéralement parlant, le jeu est défini dans le dictionnaire du petit Robert comme étant une « *activité physique ou morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* ». Les notions de plaisir, liberté et gratuité sont les mots clés de cette définition qui paraît proche au jeu de l'enfant en ce qu'il a de plus récréatif. Pour Royer Caillois, l'idée de liberté est pesante. Ceci est bien noté dans son ouvrage *Les jeux et les hommes* (1958) où il considère que : « *Le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui, où il peut construire le monde, le défaire et le reconstruire à sa guise, sans autres contraintes que celle qu'il veut bien se donner* ». Il ajoute également que le jeu ludique est une activité libre et créatrice par excellence. « *Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant, c'est son travail à lui, sa préoccupation; il représente un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie, de développement, de découverte des autres...* »

À son tour, l'historien Néerlandais, a tenté de donner une définition au jeu dans son livre *Homo ludens*. Selon lui, le jeu serait

Une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pauvre d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être "autrement" que dans la vie courante.

Dans la même logique, Jean Claude Arfouillox précise que le jeu chez l'adulte est souvent vu comme une distraction ou un divertissement, mais chez l'enfant, c'est « *une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit* ». Cette activité à la fois physique et intellectuelle est donc considérée comme le travail de l'enfant, il représente un moyen et au même temps une fin en soi.

Après avoir vu ces quelques définitions proposées pour le jeu, nous pouvons dire qu'il n'est pas facile d'opter pour une définition précise.

Dans son ouvrage, *Pédagogie du jeu*. N de Grand Mont va plus loin dans sa réflexion sur ce sujet en parlant d'une progression dans le jeu et le processus de modification de l'action du jeu jusqu'à sa transformation en jeu pédagogique. Il cite par ailleurs les étapes par lesquels passe cette progression : il y a tout d'abord le jeu ludique, jeu éducatif et le jeu pédagogique.



Nicole de Grandmont quant à elle, précise dans son livre « pédagogie du jeu » que « le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisé par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu ». Elle souligne également l'importance des notions de plaisir, de gratuité et de créativité en estimant que : « le jeu ludique, fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité Elle ajoute que : « *Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace* ». ¹²

Cette idée permet de montrer que c'est le joueur qui décide de l'utilisation du jeu, ce qui renforce le caractère « libre » du jeu évoqué par R. Caillois. Ainsi, le jeu ludique représente une composante essentielle de la vie de l'homme. C'est un moyen d'exploration qui s'avère très important pour le développement de l'individu. Il permet également, selon Grandmont « d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur » ¹³ Cela nous renvoie encore une fois à la définition du jeu, avancée par Jean château qui voit dans le jeu un moyen de représenter le monde extérieur et d'appréhender la réalité. A. Rabaly, aussi, trouve que l'activité ludique est un territoire essentielle des apprentissages de l'enfant et où s'actualisent les potentialités personnelles de créativité et de création. Donc, il y a une motivation intrinsèque dans le jeu ludique qui consiste à réaliser une activité essentiellement pour le plaisir et la satisfaction qu'on en retire.

Dans cet ordre d'idées N. Grandmont considère que le ludique permet à l'individu, particulièrement à l'apprenant de vivre un certain degré de créativité et de liberté en fonction bien entendu aux caractéristiques génétiques et sociales de celui-ci. Elle note aussi que : « L'histoire du jeu permet à tout sujet de comprendre et d'apprivoiser le monde dans lequel il vit, et selon ses propres perception ». ¹⁴

2- Le jeu éducatif

Lorsque le jeu est employé comme une activité libre et gratuite n'ayant ni raison d'être ni but, diminue au fur et à mesure la valeur du jeu éducatif dans le processus enseignement apprentissage. Il peut paraître bien contradictoire si nous tenterons de l'associer à un quelconque apprentissage. D'ailleurs, certains didacticiens estiment que : « *les mots jeu éducation renferment au départ une contradiction dans les termes. En effet, à partir du moment où il devient éducatif, le jeu, activité gratuite par excellence sans autre but qu'elle -*

¹² Nicole de Grandmont, pédagogie du jeu : jouer pour apprendre, Ed Boeck Université 1997.P47_48.

¹³ Idem.

¹⁴ Rabaly A. Cité par N. De. Grandmont.

même et que le divertissement qu'elle entraîne cesse en réalité d'être en jeu. » (Rabecq-Maillard).¹⁵

Le jeu éducatif n'est pas donc intrinsèquement différent du jeu ludique, il présente quelques caractéristiques que N. De Grandmont qualifie comme une activité spécifique. En premier lieu, le jeu éducatif représenterait « Le premier pas vers la structure » (Grandmont). Cette réflexion rejoint celle de Freinet (1960) qui décrivait le jeu en tant qu'une activité imposée possédant quelques aspects d'un travail à caractère contraignant.

Pourtant, des études récentes contredisent cette dévalorisation du jeu éducatif en considérant que celui-ci a beaucoup d'avantages. Il permettrait tout d'abord de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves. (Grandmont). En seconde lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances (Grandmont 1997:66). Dans son contexte éducatif, le jeu aura comme rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure spécifique au jeu, aux prérequis.

Le jeu éducatif est associé aux connaissances, aux comportements et au plaisir. Il permet de développer d'abord et avant tout de nouvelles connaissances par des jeux qui démystifier un peu l'effort d'apprendre, non pas que l'effort soit absent, pas du tout, il est tout simplement moins perçu par l'apprenant

En troisième lieu, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu, en gardant évidemment son caractère « distrayant » et sans « contraintes », car le rôle fondamental du jeu est de « créer un climat de plaisir » (Grandmont, 1997:64). Sur ce point, N. De Grandmont semble en communion d'idée avec le point de vue de Vial. Ce dernier insiste sur le fait que la valeur éducative du jeu doit rester une valeur de surcroît » (Vial, 1981, cité par Grandmont, 1997:64). Elle semble s'accorder également avec ce qui est avancé par Ferran laborieuse tout en apprenant et en formant l'enfant « Ferran et Al, 1978, cité par de Grandmont, 1997:65)

3- Le jeu pédagogique

Compte tenu de ce qui précède, il n'est pas faux de dire que le jeu pédagogique a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages comme le souligne N. De Grandmont (p70).

Dans un autre ordre d'idée, on signale que le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre. Et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifié de « *pédagogie de jeu* ». Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir n'a absolument pas un rôle dominant, mais il marque son existence, car cette sensation n'est plus intrinsèquement liée à l'acte du jeu. Cependant, il faut

¹⁵ Rabecq-Maillard, 1999, cité par N. De Grandmont.

noter que cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'apprenant, de sorte que le plaisir devient travail. La logique dans le jeu pédagogique est établie sur l'idée que le plaisir de jouer s'accroît au fur et à mesure qu'il y a apprentissage et elle est fondée sur deux sortes de pédagogie : l'une indirecte, où l'intervention de l'enseignant n'est pas sentie par l'apprenant (l'apprenant prend les changements de règles, par exemple, comme une technique pour fuir la routine ou l'ennui, quand à l'enseignant, il recourt à ce changement afin d'introduire de nouvelles acquisitions). L'autre, directe, qui nécessite pas intervention l'accompagnement et l'intervention de l'enseignement. Elle consiste à laisser l'apprenant face au jeu à partir duquel, il va construire son apprentissage. Il passerait peu à peu du jeu ludique au jeu éducatif après avoir acquis les règles qui lui permettrait de réussir. Autrement dit, lorsque l'apprenant est prêt, le jeu pédagogique interviendra pour l'aider à vérifier ses connaissances et les réintégrer par la suite, afin de résoudre d'autres problèmes.

II. 1 Comment exploiter les activités ludiques en classe du français langue étrangère ?

D'abord, le jeu ludique est considéré comme une étape très importante pour l'enfant. Il s'agit d'une manière ou d'une autre d'un outil qui lui permettrait de développer ses compétences langagières, mais aussi de résoudre les situations problèmes données.

En effet, quand le maître pratique une activité ludique dans sa classe, l'enfant pose plusieurs questions sur ce genre d'activités parce que sont nouvelles pour lui et l'enseignant va répondre. En fait, les activités ludiques sont différentes pour chaque individu parce que l'enseignant applique ce genre d'activité selon les besoins, les niveaux, et l'âge de l'élève. En plus, chaque activité a un objectif spécifique à atteindre à la fin.

Au vu de ce qui a été dit, on peut associer au terme « jeu » quatre mot essentiels: la liberté, spontanéité, gratuité et le plaisir, ce sont des principes qui aident l'élève dans le développement de sa compétence langagière, sa personnalité et aussi dans l'apprentissage de la langue étrangère.

Cependant, il faut noter que parfois, il est très important pour les concepteurs de ces activités de différencier les façons de la pratique des activités ludiques, pour garantir la réussite de cette séance.

Pour conclure, on peut dire que l'activité ludique peut améliorer chez l'élève la confiance en soi même et le rendre capable de s'exprimer oralement et de résoudre les différentes situations problèmes.



II.2 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Pour répondre à cette question nous avons consulté trois définitions différentes des didacticiens et des spécialistes en pédagogie du jeu. Cuq J .P souligne par exemple, que

*Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décision...) orientée vers un objectif d'apprentissage .Elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créativité l'ensemble de leurs ressources verbales et communication.*¹⁶

La deuxième définition qu'on a consulté c'est celle de Brigitte. C.M qui le considère comme un ensemble d'« Activités qui relèvent du jeu c'est à dire qui sont organisées de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte »¹⁷.

Après avoir comparé ces définitions, il ressort que l'activité ludique est considérée comme un ensemble de jeux soumis à des règles bien organisées. Celles-ci aident l'apprenant à apprendre une langue étrangère en s'amusant. Elle est par conséquent considérée comme un stimulus d'apprentissage.

En bref, on peut définir l'activité ludique comme un moyen efficace permettant non seulement de motiver les apprenants à apprendre la langue étrangère facilement, mais aussi de jouer un rôle majeur dans le développement du comportement de l'apprenant. Elle favorise également l'enrichissement de son esprit avec l'acquisition d'un nouveau lexique, et par conséquent contribuer à l'amélioration de ses compétences communicatives.

II.3 Le jeu en classe de FLE

Pour beaucoup de personnes, le jeu est perçu comme un simple divertissement et qui s'oppose catégoriquement à la notion du travail. Mais chez l'enfant, le jeu est un travail réel. C'est son « laboratoire » dans lequel, il peut d'un côté comprendre comment fonctionnent certaines choses, et d'autre côté, apprendre comment doit-il réagir face à différentes situations.

Le jeu peut mener en effet, au travail, car il y a une interaction entre le jeu et le travail. Dans ce sens, Patrick Faugère, un psychologue de l'éducation précise dans la revue *Les langues modernes* (1994) que « l'enfant, lui, prend les activités très aux sérieux et les considère même comme plus fructueux et enrichissantes que nombres d'exercices traditionnels ». Il a ajouté aussi que « le jeu n'est pas le travail .Il même au travail [...] Il

¹⁶ Cuq .JP :<<Dictionnaire de Français langue étrangère et seconde >>OPrys, P :160

¹⁷ Brigitte .C.M .2002, (en ligne)



demande effort, discipline .le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par là aider à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer ».

A la lumière de ces réflexions, on peut dire que nous pourrions tirer profit de la situation du jeu et exploiter le bonheur ressenti par l'enfant afin de la mettre au service de l'apprentissage. C'est à l'enseignant de créer un climat favorable à cette fin en proposant des activités ludique en classe, pour encourager l'apprenant à mobiliser à la fois l'intelligence, l'émotion, le bagage cognitif et les capacités communicationnelle tout en créant une situation plus authentique et naturelles.

Il convient de noter aussi que Roger Caillois trouve également que :

Le jeu e pédagogie a pour objet premier d'instruire. Il devient à ce point structuré qu'on y contact une quasi-absence de surprise et d'incertitude, de même qu'une présence importante de sollicitations et de réponses prédéterminées qui ne peuvent se concilier avec l'esprit du jeu.

En un mot, et pour conclure, les réflexions faites sur ce sujet confirment que le jeu devient synonyme de travail.

3.1 Le jeu, source de motivation

Comme nous l'avons déjà mentionné, le jeu procure avant tout du plaisir et cela constitue l'une des composantes les plus puissantes et les plus importantes de la motivation à apprendre .Il suffit d'observer la réaction des élèves lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits jeux.

Avoir recours à l'activité ludique aide beaucoup les enseignants à favoriser la motivation des élèves, qui à leur tour trouvent un certain plaisir à apprendre en jouant. Le jeu ne peut qu' aiguiser leur curiosité, car plus les enfants sont motivé, plus l'apprentissage sera facile. C'est-à-dire, lorsqu'on joue, on travail sans en avoir l'impression d'être sous le contrôle rigoureux du prof.

La théoricienne Susan Halliwell parle d'un « apprentissage indirect » en notant que :

Les jeux sont bien davantage qu'un à côté divertissement. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu .ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considère juste comme des bouches, en fin de cours ou comme une récompense après un "vrai travail ". Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. (Halliwell, 1995,6).¹⁸

¹⁸ Susan Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire. Longman, P :5,6.

Il ressort de cette réflexion qu'il est important de se rendre compte qu'en classe de langue et surtout au moment des premiers apprentissages, tout est complètement nouveau et différent pour l'apprenant.

Dans un autre registre, nous tenons à mentionner que si les jeux sont puérils ou ennuyeux dans la langue maternelle, ils ne le seront pas forcément dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Ils pourront même valoriser l'élève qui réussit moins bien, en ajoutant un contenu langagier différent à des règles déjà acquises. Comme nous l'avons déjà dit, le jeu va aider et encourager l'apprenant dans son apprentissage d'une langue étrangère en renforçant et maintenant la motivation. En d'autres termes, il contribue à dédramatiser les situations d'apprentissage.

A la lumière de ce qui précède, nous ne pouvons, dans ce cas, dissocier les deux éléments, le plaisir et le travail car ils sont étroitement liés l'un à l'autre d'un point de vue pédagogique. La dimension ludique de l'apprentissage d'une langue étrangère auquel l'enfant participe activement doit être pris en considération par ceux qui sont concernés par l'enseignement des langues étrangères. Cela implique entre autres que les « règles du jeu » sont acquises et respectées par les élèves et les objectifs à atteindre doivent être clairs et bien définis, car le jeu devient ici un support d'apprentissage.

3.2 Le jeu aide à acquérir des compétences

On sait déjà que lorsque l'enfant joue, il s'engage complètement et sans hésitation. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive à surmonter ses problèmes de langue. Il ose parler, essayer, se tromper, réessayer. Toutes les barrières communicatives artificielles et injustifiées entre les individus disparaissent. C'est ainsi que la communication s'établit dans un esprit de coopération ou de compétition entre les membres d'un groupe qui peut interagir dans un climat de confiance et de sécurité.

En effet, le plaisir de parler naît, chez l'élève, à partir des situations de communication variées et ludiques. La chercheuse Susan Halliwell précise d'une certaine façon que l'élève doit avoir une véritable raison qui le pousse à communiquer en illustrant à l'aide de cet exemple. « *Cela s'intéresse personne de raconter à quel qu'un ce qu'il sait déjà : « she's wearing a red dress » (elle porte une robe rouge) n'a aucun intérêt si l'enseignant et l'enfant le voient sur la même image* ». Donc, l'acte de l'enseignement ne consiste pas uniquement à transmettre un certain savoir, mais il est utile de créer des situations authentiques qui mènent l'enfant à communiquer.

Quant à Martine Kervran, elle insiste sur ce point en soulignant que :



Le jeu une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précise en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre .les acquis linguistiques sont présentés fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle.¹⁹

Il serait donc impossible de ne pas travailler sur l'oral ou l'écrit sans l'activité communicationnelle ludique, puisque la fonction primordiale d'une langue et de pouvoir communiquer. Il faut par conséquent être capable de comprendre et de se faire comprendre, et le jeu pourrait être dans ce cas un excellent moyen pour y parvenir, parce que le fait de faire associer les mots aux actions et aux gestes correspondants permet de bien retenir les notions étudiées.

Dans son ouvrage *Les enfants et l'enseignement des langues étrangères* Charmian O'Neil explique le pourquoi de ce recours à ce type d'activité en disant : « *on a souvent en l'occasion d'insister sur les liens entre l'activité et l'acquisition linguistique chez les enfants (...). Dans certains matériaux pour enfant on note Kinésiques de l'apprentissage, sur la nécessité de l'implication physique dans toute activité en langue étrangère* »²⁰ Donc une telle activité représente un outil pour atteindre un but qui est lié à l'apprentissage d'une langue étrangère.

3.3 Le jeu, facteur d'acquisition

A la fois une source de motivation et de communication, le jeu est aussi un facteur d'acquisition. Dans ce sens, Décuré n'hésite pas à mettre l'accent sur son importance dans l'acquisition de la langue. « *S'il sert rarement à la présentation, il peut servir constamment pour la pratique et le renforcement (l'acquisition des structures et du vocabulaire, création d'automatisme)* ». « *Pour améliorer l'aisance dans le maniement de la langue* »²¹ (Décuré, 1994, p16). Il ajoute qu'il existe un lien entre « jeu » et « mémorisation » : « *l'expérience se personnalise et donc se mémorise mieux car la personne est impliquée* » (Décuré, 1994.p21). Pour Weiss (1983.p8), les jeux et les exercices de créativité permettant aux apprenants

d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours des leçon en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont appris. Cette utilisation nouvelle et personnelle constitue un palier capitale dans tout apprentissage, palier qu'il est souvent difficile d'atteindre à l'aide des exercices courants proposés par les différentes méthodes.

¹⁹ Martine kervan, Enseigner avec facilité, éd : Bordas :2002.

²⁰ Charmiaïn O'Neil, les enfants et l'enseignement des langues étrangères, DiDier,1993, P239.

²¹ Décuré, Nicole, Française FRAGER EliZabet All. Help! Exercice et jeux pour la classe d'anglais .Toulouse :CRDP.1985.

Somme toute, il convient de mentionner qu'à travers l'action, l'apprenant arrive à mémoriser mieux ; il s'implique profondément dans ses expériences; il joue, échoue et rejoue de nouveau, cela lui permet de fixer l'information et l'exploiter dans une situation réelle.

II.4 Pour quoi l'enfant joue-t-il ?

D'un point de vue psychologique l'enfant favorise le jeu, et il semble inapproprié de comparer cette activité physique ou mentale à une belle exploration ou à une partie de carte ou d'échec. Par sa nature, le jeu permet à l'enfant de se développer harmonieusement. Lorsqu'il joue, l'enfant découvre le monde qui lui convient et il intègre dans celui-ci ses expériences les plus précoces. Il apprend à acquérir des connaissances ; il teste qu'il peut faire et ce qu'il ne peut pas faire. Par surcroît, à travers le plaisir éprouvé dans le jeu, l'enfant apprend à maîtriser ses angoisses, à accroître son expérience, à établir des contacts sociaux. Il découvre par le jeu, ses différences par rapport aux autres. Il ressent leurs réactions, ses propres qualités et ses propres défauts et difficultés.

Il est important de répéter que les enfants aiment jouer, c'est leur nature, ils s'amuse et ils sont heureux lorsqu'ils peuvent saborder sans problème dans leurs jeux. Les situations ludiques lui donnent l'occasion de sentir cette sensation ou émotion agréable. C'est ainsi qu'il peut dédramatiser et banaliser une situation d'apprentissage. Cela lui aide à parler et à répéter avec plaisir, le mot ou la phrase jusqu'à les maîtriser. Bref, Le jeu prend un part important dans l'évolution du langage.

En dernière analyse, il convient de noter que le jeu représente un moyen d'échange entre l'enfant et son milieu, puisqu'il l'aide à mieux comprendre la réalité de de saisir les règles de ce milieu. Il contribue également à faire interagir les différents acteurs de la scène pédagogique. En fait, les contacts créés pendant le jeu aident l'enfant à confronter ses problèmes et à apprendre en groupe, en renonçant progressivement à son égoïsme et sa subjectivité. Il commence donc à accepter l'autre, avec sa différence et par la suite affirme son identité.

Conclusion

Selon cet angle d'analyse, il est possible de dire que cette partie nous a été utile dans la mesure où elle nous a permis de survoler d'une part, les différentes définitions de l'activité ludique sous toutes ses formes et d'autre part, elle nous a aidée à mieux cerner l'utilité de l'apprentissage du FLE par les activités ludiques.

PARTIE PRATIQUE

CHAPITRE 3

PRÉSENTATION ET L'ANALYSE DE QUESTIONNAIRE



Introduction

Pour réaliser notre travail de recherche, qui traite le rôle de l'activité ludique dans la production orale chez les élèves de 5ème année primaire ; tout d'abord .Dans la partie précédente, nous avons essayé de définir le cadre théorique en présentant l'utilité et l'importance de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage.Nous avons avoir leurs différentes définitions et leurs impacts en situations d'enseignement et apprentissage en classe de langues de FIE.

Dans ce chapitre nous avons commencé par l'analyse du questionnaire que nous avons distribué aux enseignants de 5ème année primaire pour affirmer nos hypothèses.

1.présentation de l'échantillon

A fin de concrétiser notre expérience, nous avons choisi les apprenants de 5ème année primaire, qui étudient dans l'école Boubaker Alhadj à la wilaya de Msila (boussada)avec l'aide de leur enseignant Madame Ben afou sarra qui nous avons en la chance de faire notre expérimentation avec lui.

2.Le lieu de l'enquête

Notre enquête est réalisée à la willaya de Ms'ila, dans une école primaire qui s'appelle Boubaker Alhadj au Boussada, le nombre des élèves est de 30 apprenants, de sexe différents, 16 filles et 14 garçons, cette classe est composé de trois rangé contient 5 tables et chaque table contient deux apprenants.

3.Le choix du corpus

Le jeu est considéré comme un bon utilisé d'enseignement de la langue étrangère, car le jeu avant tout apporte la joie et le plaisir chez l'apprenant et aussi le jeu est moyen de motivation qui rend l'apprenant plus compétant et autonome. Nous pensons que l'enseignement par l'activité ludique est outil efficace qui facilite l'apprentissage de la langue étrangère chez l'apprenant de 5ème année primaire, parce qu'à cet âge l'apprenant peut mieux apprendre en jouant.

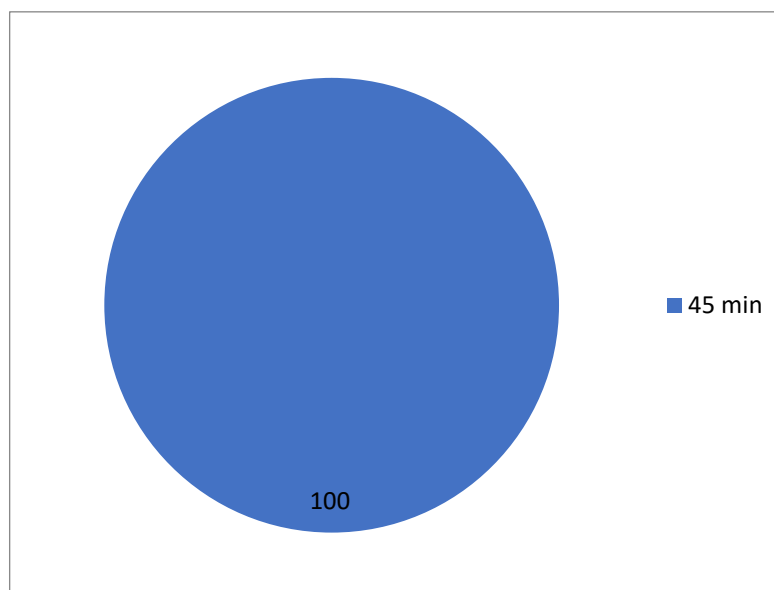
4.L'analyse du questionnaire :

Question n°:01 Quel est le volume horaire de l'enseignement de la production orale ?

Tableau 1 :

Réponses	Masculin	Féminin	Nombre	Pourcentage
45minutes	06	14	20	100%

Diagramme no: 01 Le volume d'horaire de la production orale



L'analyse des résultats

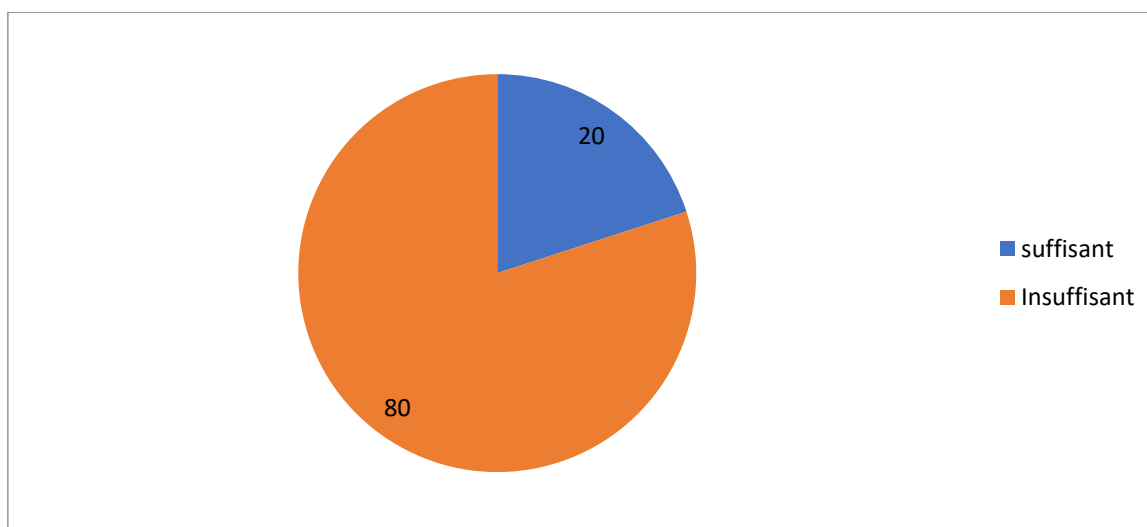
D'après les résultats obtenus nous avons constaté que tous les enseignants (100%) ont répondu la même réponse, c'est que la production orale est programmée en 45 minutes dans une seule séance, puis cette dernière est programmée deux fois par semaine donc 2h30min et le reste du temps est consacré pour l'écrit. Donc nous avons remarqué qu'il y a une certaine inégalité dans le temps programmé, cela veut dire que, l'activité orale est presque négligée dans le cycle primaire et l'enseignant donne beaucoup d'importance à l'écrit plus que l'orale.

Question n°:02 Est-ce que ce volume horaire est suffisant ou insuffisant? Et pourquoi ?

Tableau 2 :

Réponses	Masculin	Féminin	Nombre	Pourcentage
suffisant	00	04	04	20%
Insuffisant	06	10	16	80%

Diagramme no :02 La suffisance et l'insuffisance du temps pour la séance de la production orale



Présentation des résultats

16 enseignants (80%) trouvent que le volume horaire programmé pour l'enseignement de la production orale est insuffisant, alors que 04 enseignants seulement pour un 20% disent que le temps programmé est suffisant.

Analyse des résultats

Nous remarquons que la majorité des enseignants confirment que le temps programmé pour l'activité de la production orale est insuffisant, parce que la langue française est une langue étrangère pour l'apprenant, et il doit apprendre à parler et à s'exprimer oralement et d'une manière libre avec cette langue. Ensuite pour développer l'écrit chez l'apprenant, il doit baser dans l'enseignement de la langue étrangère sur l'orale d'abord car avec cette dernière l'apprenant va produire des énoncés et il va utiliser ses prés requis, et aussi le niveau de l'apprenant est faible et il est difficile pour lui à comprendre la langue française qui est étrangère, car le temps programmé pour cette activité est insuffisant.

Tandis que, quatre enseignants disent que le temps programmé pour la séance de la production orale est suffisant car l'orale est toujours utilisé pas seulement dans cette activité et même pendant l'écrit.

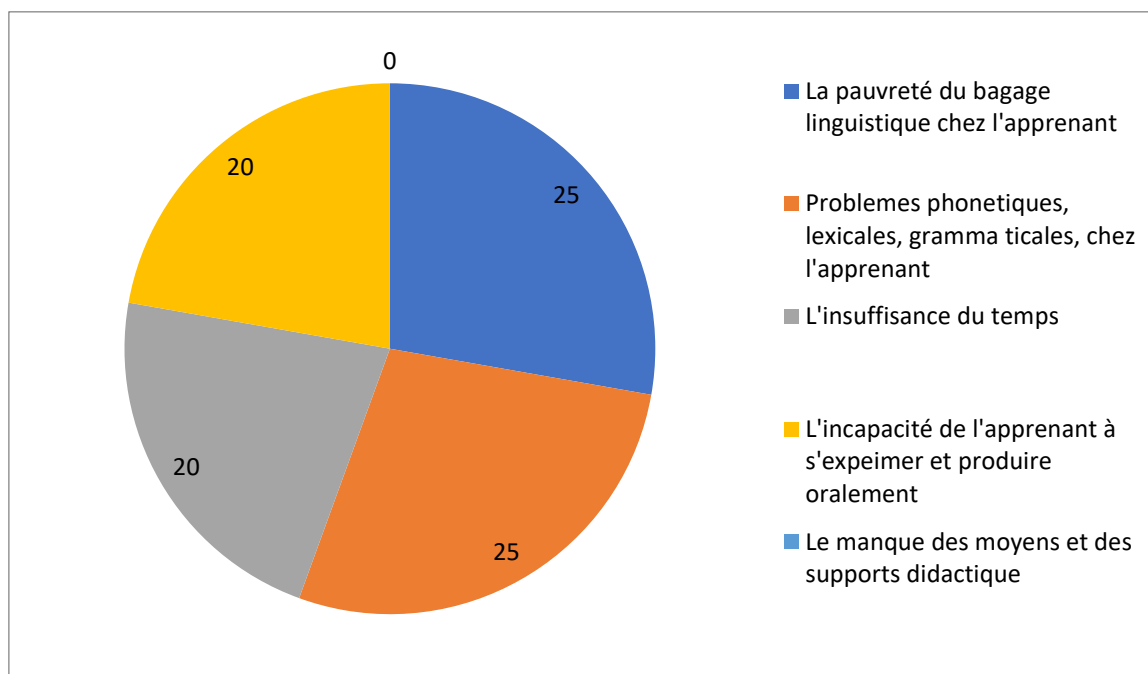


Question n: 03:

Tableau 3 :

Réponses	Masculin	Féminin	Nombre	Pourcentage
La pauvreté du bagage linguistique chez l'apprenant				25%
Problemes phonetiques, lexicales, grammaticales, chez l'apprenant				25%
L'insuffisance du temps				20%
L'incapacité de l'apprenant à s'exprimer et produire oralement				20%
Le manque des moyens et des supports didactique				0

Diagramme no: 03 Les difficultés rencontrées dans l'enseignement de la production orale.



L'interprétation des résultats

Les résultats obtenus pour cette question font remarquer qu'il y a beaucoup de difficultés que rencontre l'enseignement de la production orale, et donc à travers les réponses des enseignants nous avons essayé de classer ces difficultés en quatre types. On a 5 enseignants (25%) qui ont répondu que le grand problème qui rencontre la séance de la production orale c'est la pauvreté du bagage linguistique, et il y a aussi 5 enseignants (25%) qui ont répondu que l'activité de la production orale rencontre des problèmes phonétique, lexicales, grammaticales, vocabulaire. Et 04 enseignants (20%) qui ont trouvé que l'insuffisance du temps dans la leçon de la production orale est une principale difficulté, tandis que on a quatre enseignants (20%) qui disent que pendant la séance de la production orale l'apprenant n'arrive pas à produire et à s'exprimer oralement et d'une manière libre. Pour le

reste des enseignants (10%) ont répondu que le manque des supports et des moyens didactiques sont la cause des autres problèmes dans cette activité.

L'analyse des résultats

Nous constatons donc d'après les réponses des enseignants, que les difficultés qu'ils rencontrent dans cette séance se distinguent d'un enseignant à un autre, d'un apprenant à un autre, d'une classe à une autre, mais tous ces obstacles compliquent l'apprentissage de la langue étrangère chez l'apprenant, et ils le démotivent à communiquer et à produire même des mots simples.

Les enseignants affirment que l'enseignement de la production orale rencontre plusieurs difficultés et parmi ces dernières la pauvreté du lexique chez l'apprenant et dans ce niveau les apprenants n'ont pas encore des idées en langue française pour les employées dans des phrases.

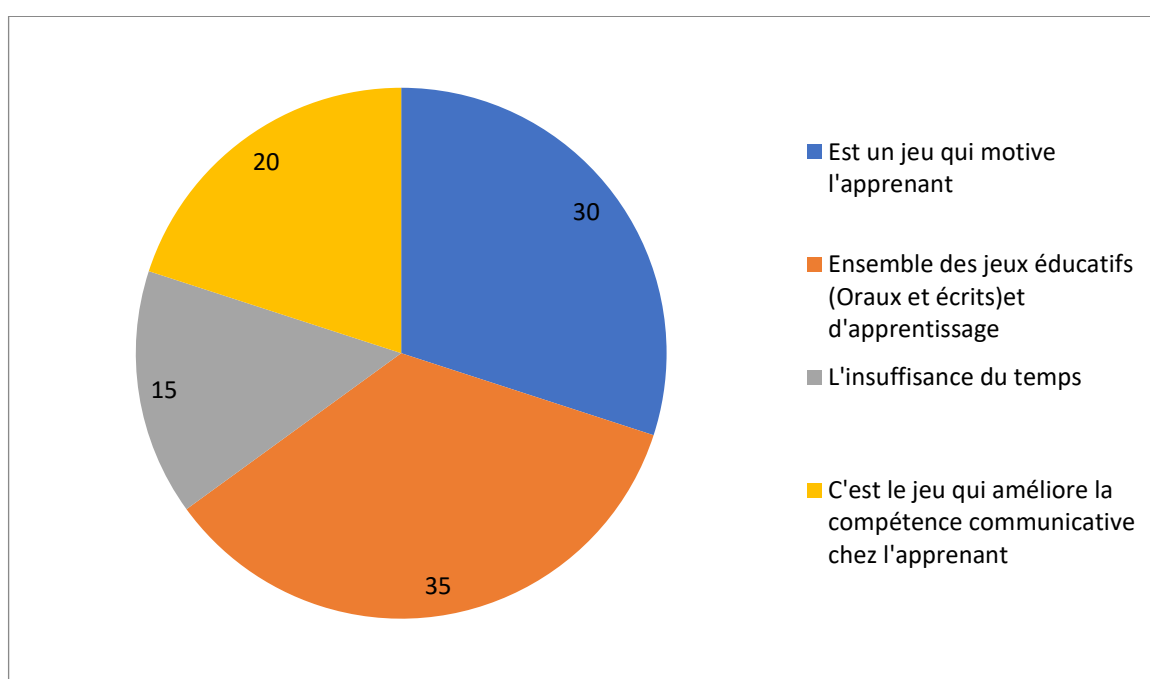
Par ailleurs le grand problème qui rencontre cette séance c'est le manque du temps qui doit être plus de deux séances par semaine parce que cette activité demande beaucoup de temps pour rendre l'apprenant capable d'améliorer ses compétences linguistiques et communicatives. Mais d'autres enseignants trouvent que le principal problème est l'absence des moyens et supports didactiques qui motivent l'apprenant à apprendre à parler et s'exprimer d'une manière spontanée et lui rendre capable de produire des phrases correctes sans complexités.

Question n° :04 Comment définissez-vous l'activité ludique ?

Tableau 4 :

Réponses	Masculin	Féminin	Nombre	Pourcentage
Est un jeu qui motive l'apprenant	01	05	06	30%
Ensemble des jeux éducatifs (Oraux et écrits) et d'apprentissage	02	05	07	35%
C'est le jeu qui améliore la compétence communicative chez l'apprenant	01	02	03	15%
C'est une activité de loisir	02	02	04	20%

Diagramme no: 04 La définition de l'activité ludique



L'interprétation des résultats

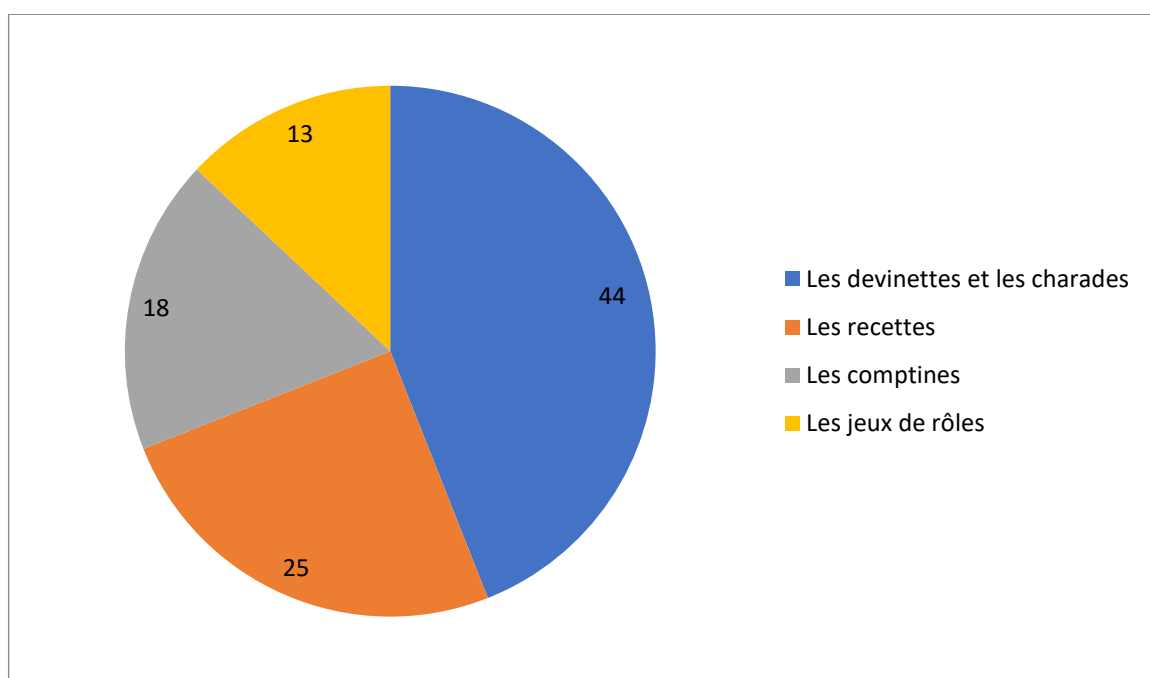
D'abord nous observons qu'on a 06 enseignants (30%), qui présentent l'activité ludique comme un jeu qui motive l'apprenant, et il y a 07 enseignants (35%) ont dit que l'activité ludique c'est l'ensemble des jeux éducatifs (oraux et écrits), alors que 03 enseignants (15%) ont répondu que l'activité ludique est un jeu qui améliore la compétence communicative chez l'apprenant, mais les 04 autres enseignants (20%) voient que cette activité est un moyen de loisir

L'analyse des résultats

D'après les résultats obtenus on peut définir l'activité ludique comme un jeu qui rend l'apprenant plus motivé et compétent dans toutes les activités, ainsi que cette activité cherche à développer les compétences communicatives chez l'apprenant d'une manière spontanée et libre.

Question n: 05:**Tableau 5 :**

Réponses	Masculin	Féminin	Nombre	Pourcentage
Les devinettes et les charades	04	03	07	44%
Les recettes	02	02	04	25%
Les comptines	00	03	03	18%
Les jeux de rôles	00	02	02	13%

Diagramme n° :05 Les activités ludiques proposées dans le manuel**L'interprétation des résultats**

Dans cette question, nous avons demandé aux enseignants, de citer les activités ludiques proposées dans le manuel, nous avons 07 enseignants (44%) ont répondu que les activités programmées dans le manuel se sont les devinettes et les charades, alors que 04 enseignants (25%) disent que les activités proposées dans le manuel se sont les recettes, tandis que 03 enseignants (18%) ont dit que ce sont les comptines, puis les 02 enseignants (13%) qui restent appliquent les jeux de rôle dans leurs classes. Nous avons aussi, trois enseignants qui n'ont pas répondu à cette question et une seule enseignante qui a dit qu'il n'y a pas des activités ludiques dans le programme de 5ème année primaire.

Analyse des résultats

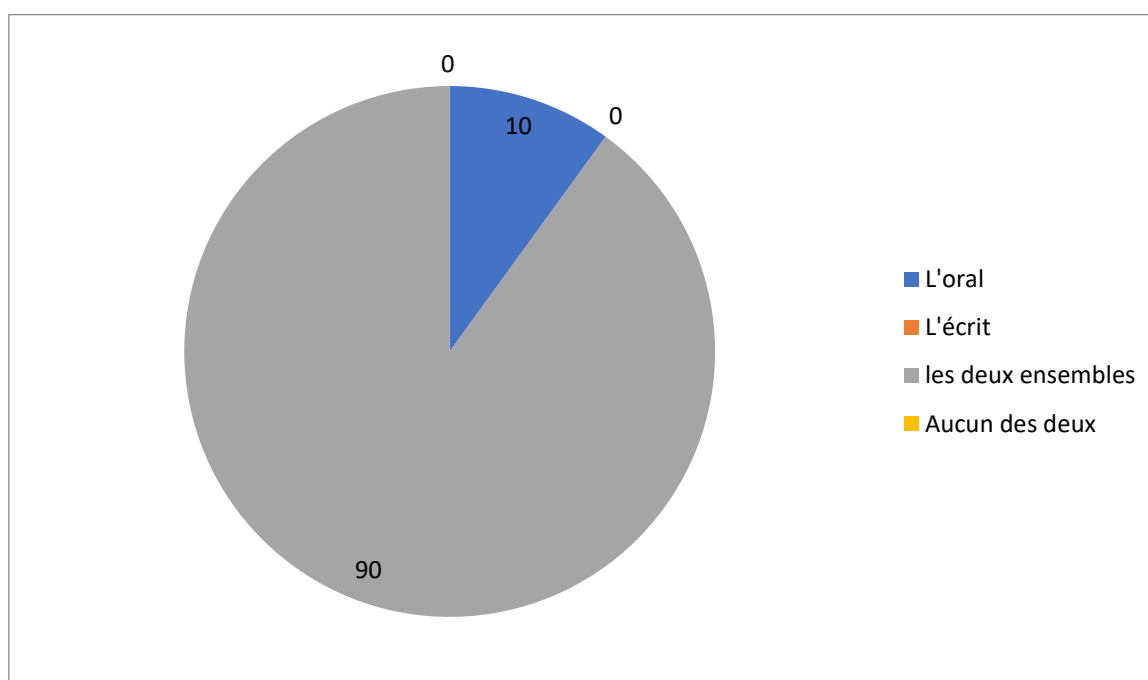
Les résultats obtenus confirment que le manuel scolaire a plusieurs types d'activités qui présentent l'aspect ludique, parmi ces types il y a les comptines, devinettes et les charades, les recettes comme les caques à fabriquer et les jeux de rôle, cela indique que l'activité ludique joue un rôle très intéressant dans l'enseignement de la langue étrangère chez les apprenants de primaire.

Question no :06 Est-ce que les activités ludiques travaillent ?

Tableau 6 :

Réponses	Masculin	Féminin	Nombre	Pourcentage
L'oral	01	01	02	10%
L'écrit	00	00	00	00%
les deux ensembles	05	13	18	90%
Aucun des deux	00	00	00	00%

Diagramme no :06 l'orale ou l'écrit travaille l'activité ludique



L'interprétation des résultats

18 enseignants (90%) affirment que l'activité ludique travaille l'oral et l'écrit en même temps, tandis que 02 enseignants (10%) ont dit que l'activité ludique travaille l'oral seulement.

Analyse des résultats

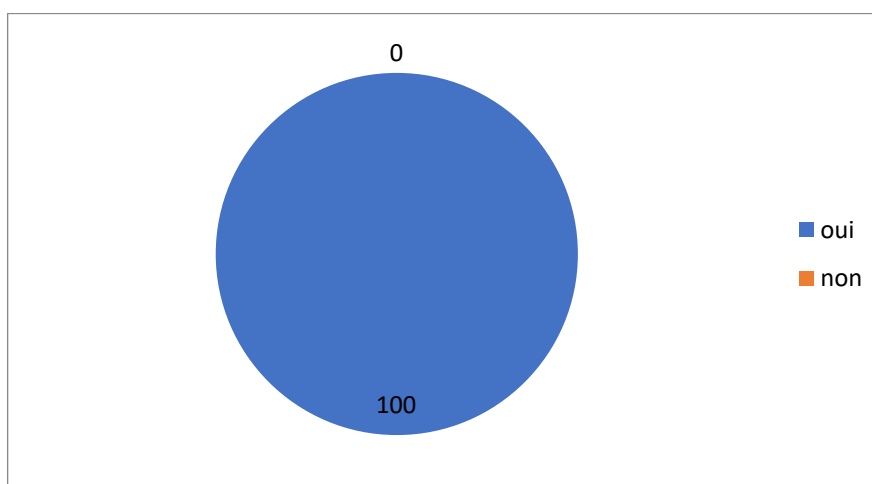
Nous constatons donc que la majorité des enseignants pensent que l'activité ludique améliore les capacités chez l'apprenant, et cela indique que cette activité joue un rôle primordial dans l'enseignement de la langue étrangère dans le cycle primaire, et elle motive l'apprenant à apprendre cette langue pour améliorer ses compétences communicatives.

Question no: 07 Selon vous les activités ludiques améliorent les compétences communicatives chez les élèves

Tableau 7

Réponses	Masculin	Féminin	Nombre	Pourcentage
oui	06	14	20	100%
non	00	00	00	00%

Diagramme no: 07 L'activité ludique joue un rôle très important dans le développement de la compétence communicative



L'interprétation des résultats

Dans cette question tous les enseignants (100%) pensent que l'activité ludique améliore les compétences communicatives chez les apprenants.

Analyse des résultats

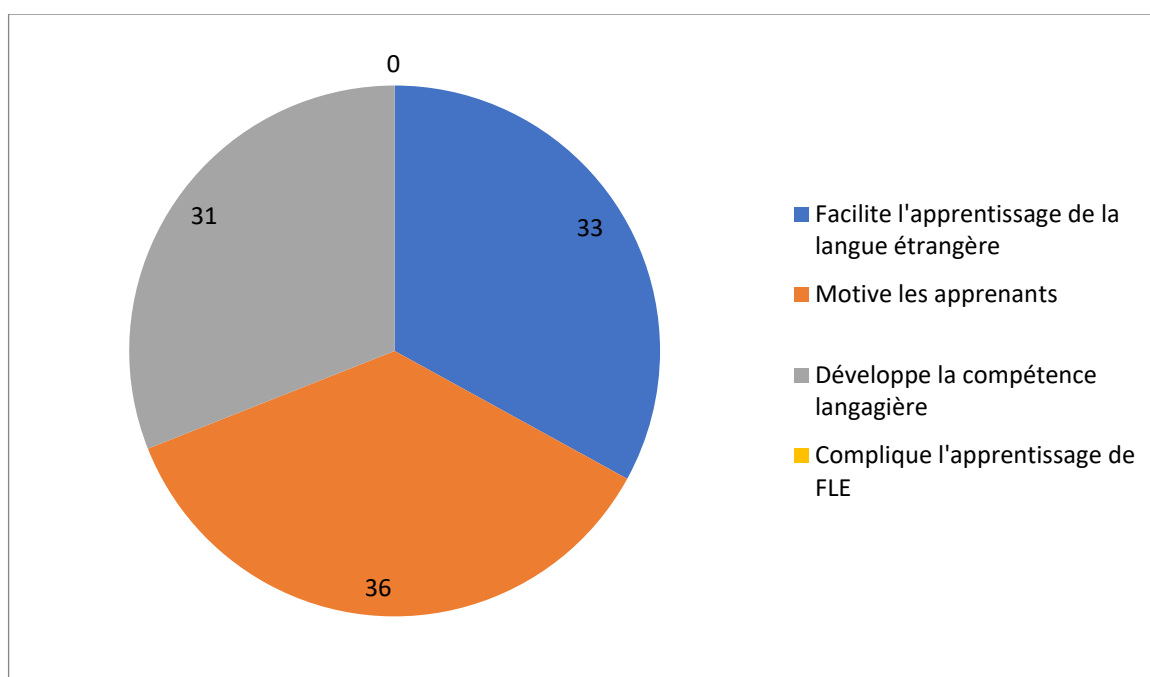
Tous les enseignants voient que les activités ludiques jouent un rôle très important dans le développement de l'aspect communicatif chez les apprenants et à travers ces activités l'apprenant va apprendre comment s'exprimer oralement, et il va développer sa personnalité avec le travail collaboratif avec ses amis et sa famille.

Question N° : 08 Selon vous l'activité ludique est un moyen qui:

Tableau 8 :

Réponse	Nombre	Pourcentage
Facilite l'apprentissage de la langue étrangère	17	33%
Motive les apprenants	19	36%
Développe la compétence langagière	16	31%
Complique l'apprentissage de FLE	00	00%

Diagramme no: 08 Le rôle de l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE



L'interprétation des résultats

D'après le tableau no:08 nous avons remarqué qu'il y a plusieurs enseignants qui ont donné plusieurs réponses en même temps et pour faire notre analyser nous avons compté le nombre de réponses comme nous avons faits déjà dans les questions précédentes.

Dans le tableau no:16, 17 enseignants (33%) disent que l'activité ludique facilite l'apprentissage du FLE, alors que, la majorité des enseignants (19 enseignants (36%)) voient que cette activité motive les apprenants à apprendre la langue française, et 16 enseignants (31%) trouvent que l'activité ludique améliorent la compétence langagière chez l'apprenant, et nous avons remarqué qu'il ny a aucune réponse dans le quatrième choix cela veut dire que l'activité ludique reste un support qui facilite l'enseignement/apprentissage de la langue étrangère.

Analyse des résultats

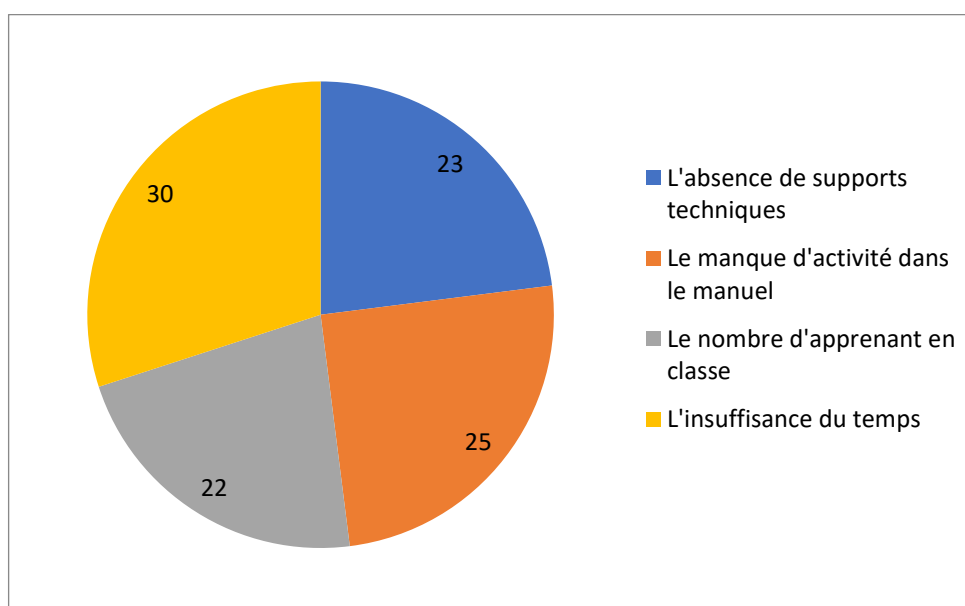
A partir des résultats obtenus nous constatons que l'activité ludique garantit un meilleur apprentissage de la langue étrangère, car elle permet à l'apprenant de développer ses compétences communicatives et langagières et à mieux comprendre, et cela est un point positif pour lui par ce qu'elle l'aide à apprendre la langue française en jouant et avec plaisir.

Question no :09 Quels sont les obstacles que vous rencontrez lors de la pratique de l'activité ludique ?

Tableau 9 :

Réponse	Nombre	Pourcentage
L'absence de supports techniques	13	23%
Le manque d'activité dans le manuel	14	25%
Le nombre d'apprenant en classe	12	22%
L'insuffisance du temps	17	30%

Diagramme no: 09 Les obstacles qui rencontrent l'enseignant dans les séances qui portent les activités ludiques



L'interprétation des résultats

D'après les résultats obtenus dans cette question nous avons trouvé qu'il y a plusieurs enseignants qui ont choisi plusieurs réponses, c'est pour cette raison que nous avons compte seulement le nombre des réponses comme nous avons vu dans les questions précédentes.

Dans le tableau no:18 nous voyons que l'utilisation de l'activité ludique rencontre plusieurs difficultés, parmi ces obstacles nous constatons que la majorité des enseignants (30%) disent que l'insuffisance du temps reste une grande difficulté dans la pratique de

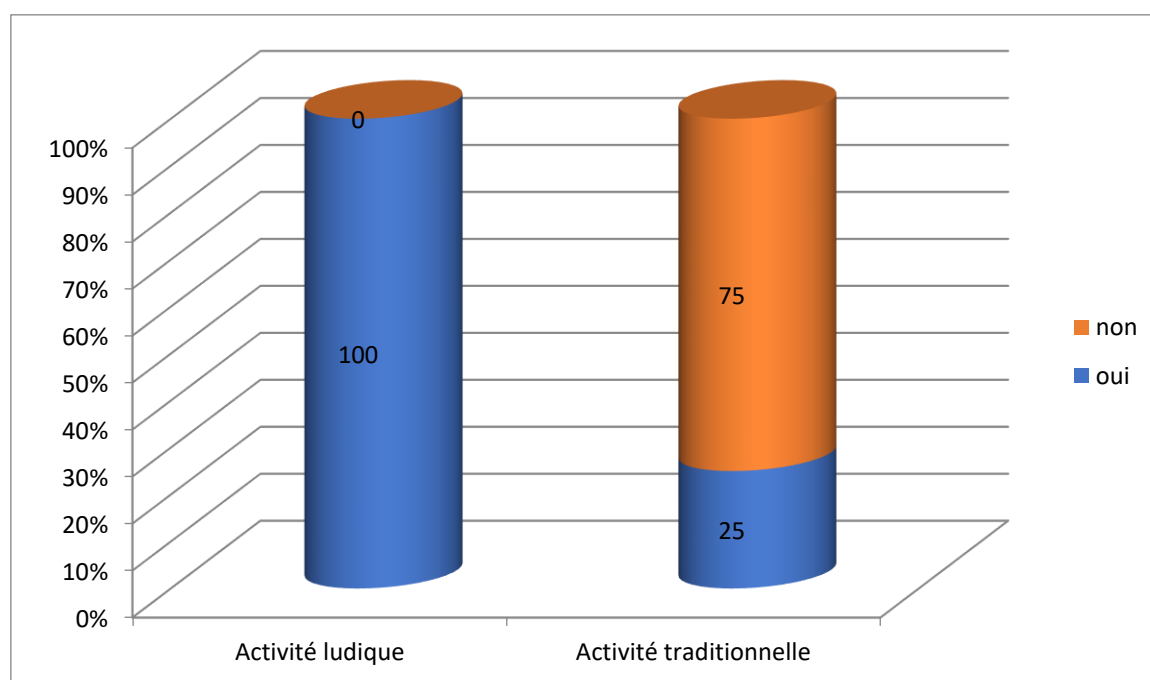
l'activité ludique, alors que 23% des enseignants trouvent que l'absence de supports techniques complique l'application de cette activité, et 25% des enseignants voient que le manuel ne propose pas des activités ludiques d'une manière suffisante, tandis que les autres enseignants (22%) pensent que le nombre des apprenants dans la classe est plus élevé.

Analyse des résultats

Nous remarquons que tous les enseignants affirmant que l'application de l'activité ludique rencontre plusieurs difficultés qui rendent cette application plus difficile, nous constatons que la plus part des enseignants ont répondu que l'insuffisance du temps est considéré comme un facteur primordial qui rend l'activité ludique presque impossible à pratiquer, tandis que les autres enseignants affirment qu'il y a un manque des activités ludiques dans le manuel, mais les enseignants voient que l'activité ludique demande beaucoup de temps et beaucoup d'efforts, et il est impossible d'appliquer ce genre d'activités avec toute la classe et avec tous les apprenants. compte tenu du nombre élevé de ces derniers.

Question no :10

Diagramme no: 10 Résultats comparatifs entre l'activité traditionnelle et la première activité ludique (JACQUE a dit)



L'interprétation des résultats vous devez mettre Oui et Non entre guillemets

A partir des résultats donnés nous remarquons que l'activité ludique a un pourcentage très élevé dans les trois critères d'évaluations 100%, par contre l'activité traditionnelle a un 75% pour le critère Oui et 25% pour Non c'est-à-dire Oui pour la présence des marques d'évaluation et Non pour l'absence de ces marques.



Analyse des résultats

Nous remarquons que les apprenants dans l'activité ludique sont plus motivés à apprendre la parole, tandis que dans l'activité traditionnelle on trouve quelques apprenants qui veulent répondre aux questions données et participer activement, mais les autres trouvent l'activité traditionnelle comme activité démotivante et une chose ordinaire, et ils se sont habitués à cette activité, mais dans l'activité ludique (JACQUE a dit) que nous avons choisi d'appliquer avec les apprenants de 5ème année primaire, pendant l'application de cette activité nous avons remarqué que les apprenants participent d'une manière active et avec plaisir et ils sont très heureux dans cette activité par ce qu'elle encourage l'apprenant à partager ses idées et ses connaissances avec son enseignant et ses camarade d'une manière libre et sans timidité. Dans cette activité l'enseignant profite l'occasion pour corriger les erreurs de ses apprenants, au niveau de la prononciation des mots, du vocabulaire ou de la grammaire.

A partir de ces corrections l'apprenant peut enrichir son esprit par l'acquisition d'un nouveau lexique.

Donc cette activité joue un rôle très important dans l'apprentissage de la langue française.

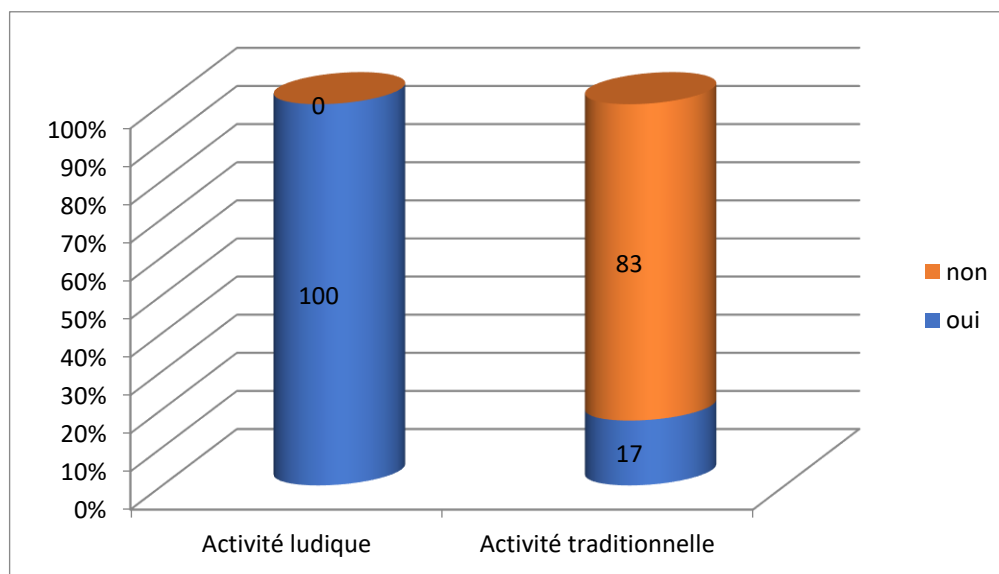
Question no : 11

La comparaison entre l'activité traditionnelle et la deuxième activité ludique « JACQUE a dit »

Tableau 10 :

Les marques d'évaluation	Activité traditionnelle		Activités les devinettes et les charades	
	Oui	Non	Oui	Non
L'apprenant a extériorisé ses pensées Oui d'une manière libre	Oui		Oui	
	Non		Non	
L'apprenant a partagé ses connaissances Oui avec ses camarades	Oui		Oui	
	Non		Non	
L'apprenant a pris des initiatives	Oui		Oui	
	Non		Non	
L'apprenant a participé dans son savoir lui	Oui		Oui	
	non		Non	

Diagramme no :11 Les résultats comparatifs entre La deuxième activité ludique « les devinettes et les charades >>



L'interprétation des résultats

Nous avons remarqué les mêmes constats, pour l'activité ludique de devinettes et charades ; c'est à dire on trouve que toutes les marques d'évaluation sont présentes dans cette activité ludique (100%), par contre dans l'activité traditionnelle on remarque que la majorité des critères d'évaluation sont absents dans cette activité (83%), avec la présence de quelques marques d'évaluation (17%).

Analyse des résultats

Comme nous avons déjà cité dans la partie théorique, l'activité ludique est considérée comme un jeu qui motive l'apprenant à apprendre la langue étrangère d'une manière facile, et elle rend l'apprenant capable de maîtriser la langue française d'une manière libre.

Dans cette activité, l'enseignant propose des devinettes qui motivent l'apprenant à trouver les solutions de ces devinettes, nous remarquons que l'enseignant a divisé les apprenants en deux groupes filles et garçons pour rendre les apprenants plus rivalisés entre eux.

Donc, cette activité ludique améliore les compétences langagières des apprenants et elle aide l'apprenant à extérioriser ses idées et ses pensées et les partager avec ses camarades.

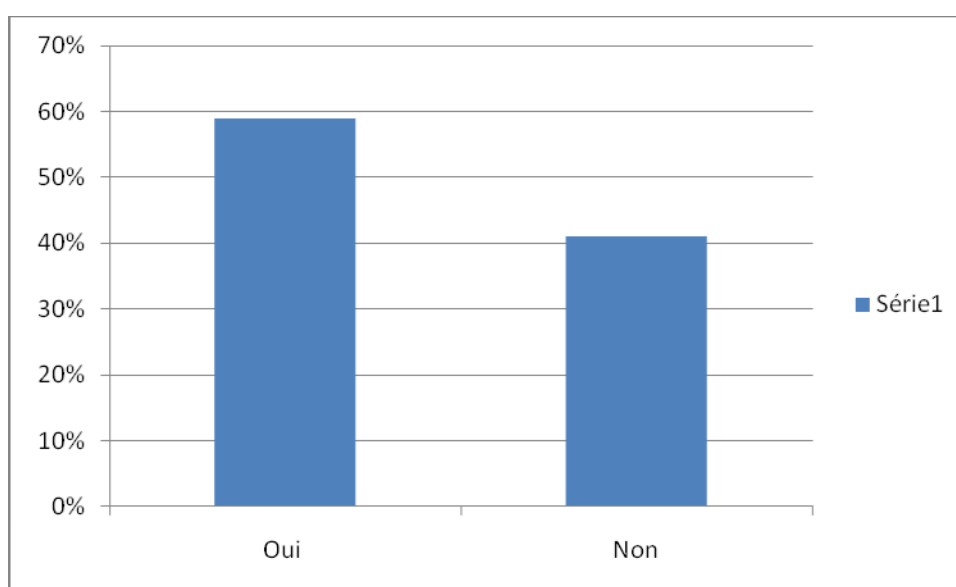
Synthèse générale des résultats

A travers les résultats obtenus de notre expérience, nous trouvons que l'activité ludique facilite l'apprentissage de la langue étrangère chez les apprenants de 5ème année primaire, parce qu'elle rend l'apprenant plus compétant et plus motivant, et elle améliore la production orale de l'apprenant avec l'enrichissement de son esprit avec de nouveau lexique, et elle

progresses son imagination. L'activité ludique rend ainsi l'apprenant plus autonome, actif, attentif. A partir de cette comparaison entre l'apprentissage de la langue étrangère à travers l'activité traditionnelle et à travers l'activité ludique, nous constatons que ces activités ludiques améliorent la socialisation chez l'apprenant, et elles sont considérées comme un support pédagogique très efficace qui aide à apprendre une langue étrangère en s'amusant. Donc ces résultats confirment nos hypothèses.

Question n° 12: pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française?

Oui	59%
Non	41%



a- Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 59% optent pour un « oui », et 41% trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

b- Interprétation des résultats :

Suite aux résultats obtenus pour cette deuxième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important d'élèves qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui dénote une situation alarmante à laquelle nous devons y remédier.

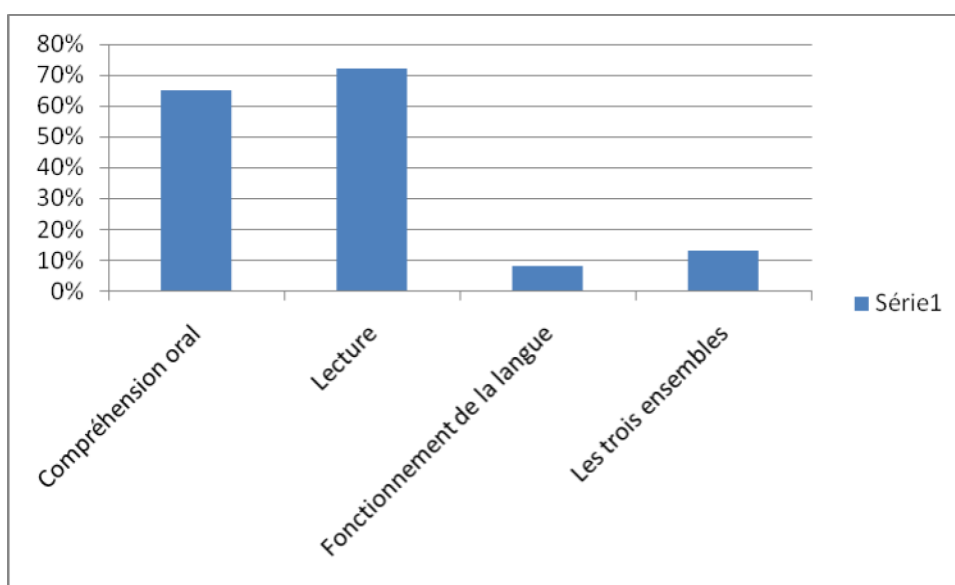
Les apprenants doivent s'intéresser à la langue française, qui occupe un statut important dans leur cursus scolaire ainsi que dans leur quotidien. Ce qui nous induit à proposer de nouvelles approches, ici, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

L'enseignant a pour rôle de susciter l'intérêt des apprenants et de les inviter à l'apprentissage du FLE.

Question n° 13 : trouvent-ils des difficultés dans :

- La compréhension orale
- La lecture
- Le fonctionnement de la langue

Compréhension oral	65%
Lecture	72%
Fonctionnement de la langue	08%
Les trois ensembles	13%



a- présentation des résultats :

Il ressort la aussi, que des difficultés résident au niveau de la compréhension orale et la lecture, aspect qui est constatée par la majorité des enseignants : 65% pour la compréhension orale, 72% pour la lecture

b- analyse des résultats :

Les résultats issus de cette question nous portent à croire qu'il y a des défaillances chez les apprenants, l'insuffisance se situe particulièrement sur les deux niveaux, de compréhension et de lecture, c'est à-dire, au moment où l'apprenant est confronté à un discours qu'il doit comprendre.

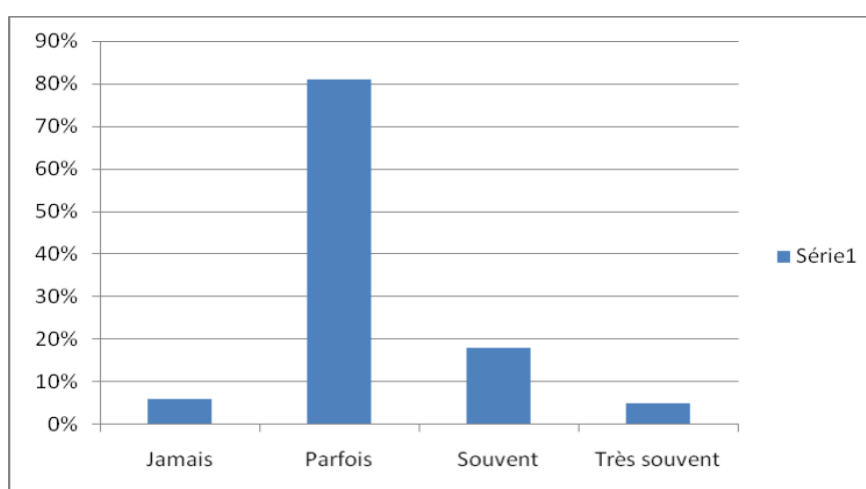
A notre avis, l'apprenant se désintéresse d'une activité lorsqu'il n'arrive pas à la cerner et dont la compréhension reste difficile. Le jeune apprenant se voit démotivé et de la sorte, il dévie son intérêt vers d'autres choses que l'activité en question.



Ceci suppose que la compréhension de mots est très importante pour l'apprenant car c'est le biais par lequel il accède au sens et ainsi à la compréhension globale.

Question n° 14 : Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

Jamais	06%
Parfois	81%
Souvent	18%
Très souvent	05%



a- présentation des résultats:

Nous ne manquerons pas de faire remarquer que 6% des enseignants n'ont jamais eu recours à l'activité ludique. Mais d'un autre côté 94% des enseignants ont déjà utilisé les méthodes ludiques avec leurs apprenants et de manière différente, 81% l'utilisent occasionnellement, 18% l'utilisent souvent et 05% les pratiquent très souvent dans leurs classes.

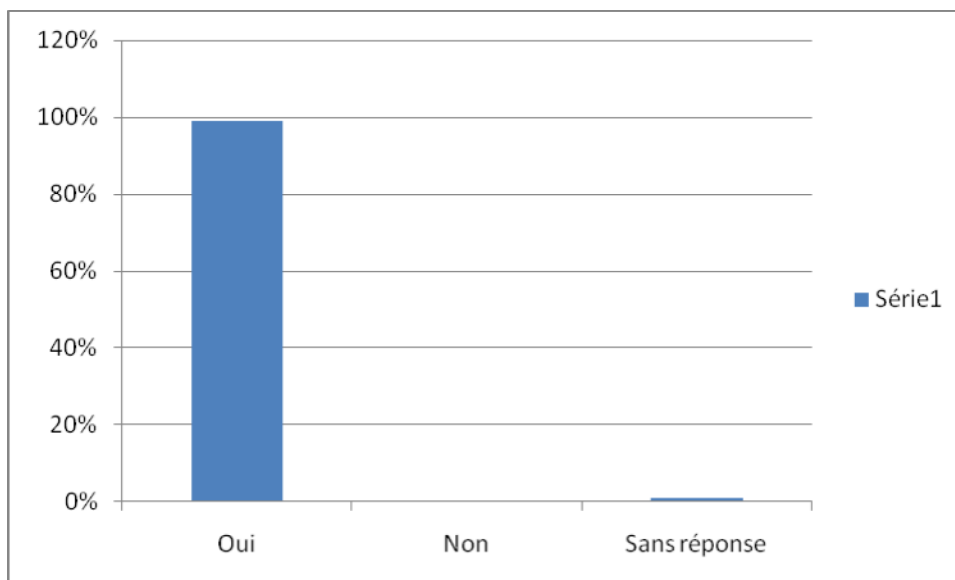
b- Analyse des résultats :

Sur l'ensemble des enseignants sondé, nous relevons que la majorité d'entre eux ont déjà traité des activités ludiques avec leurs élèves, ce qui confirme notre constat fait d'après les réponses données concernant la question précédente.

Nous noterons de ce fait que l'utilisation du support ludique quelque soit la manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présent sur le terrain. Il serait intéressant de voir-ici la différence qui peut surgir suite à une utilisation intensive ou occasionnelle des activités ludiques en classe. C'est ce qui nous essayeront de voir par l'expérience que nous allons entreprendre avec les jeunes apprenant.

Question n° 15 : Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui	99%
Non	00%
Sans réponse	01%



a- Observation des résultats :

A l'exception d'une seule personne qui n'a pas donné de réponse, nous avons obtenu un « oui » sur tout l'ensemble, voire 100%.

b- Analyse des résultats :

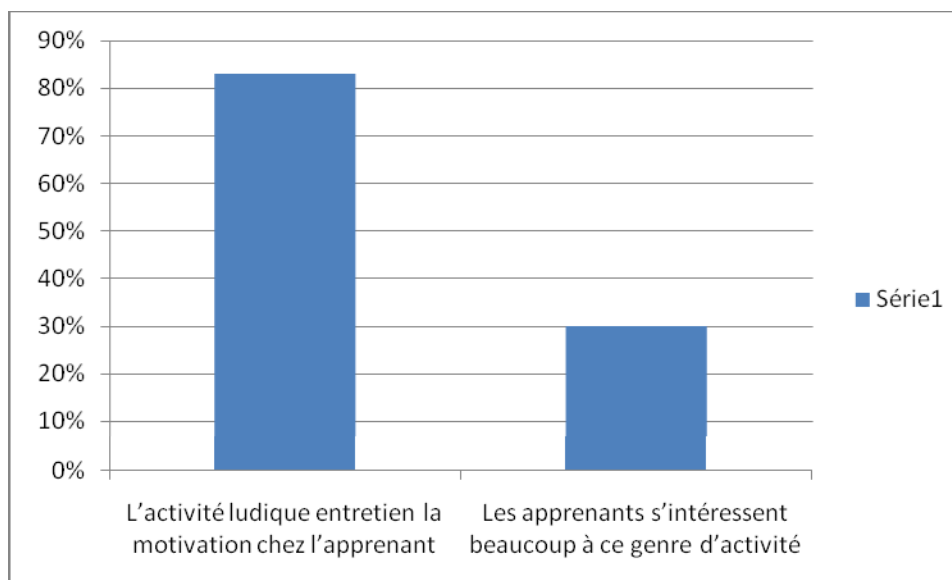
Affirmation total pour cette question, ce qui nous permet de dire que l'apprenant est toujours attiré par l'activité ludique, même en classe, elle influence son comportement de façon permanente par son caractère ludique qui favorise une certaine liberté, du plaisir et de motivation et qui représentent à leur tour un bon stimulant pour l'apprentissage. Cette motivation ludique permet à l'apprenant de s'impliquer encore plus dans son apprentissage.

L'utilisation des activités ludiques est donc bénéfique dans la mesure où elle éveille l'intérêt et la curiosité chez l'apprenant.

Question n° 16 : comment perçoivent-ils l'activité ludique ?

Les réponses à cette question font ressortir deux points importants :

L'activité ludique entretient la motivation chez l'apprenant	83%
Les apprenants s'intéressent beaucoup à ce genre d'activité	30%



Analyse des résultats :

D'après ces résultats, nous pouvons juger que l'activité ludique a une influence positive sur les jeunes apprenants. C'est un support qui attire leur attention et éveille en eux le désir d'apprendre d'une manière qui leur convient.

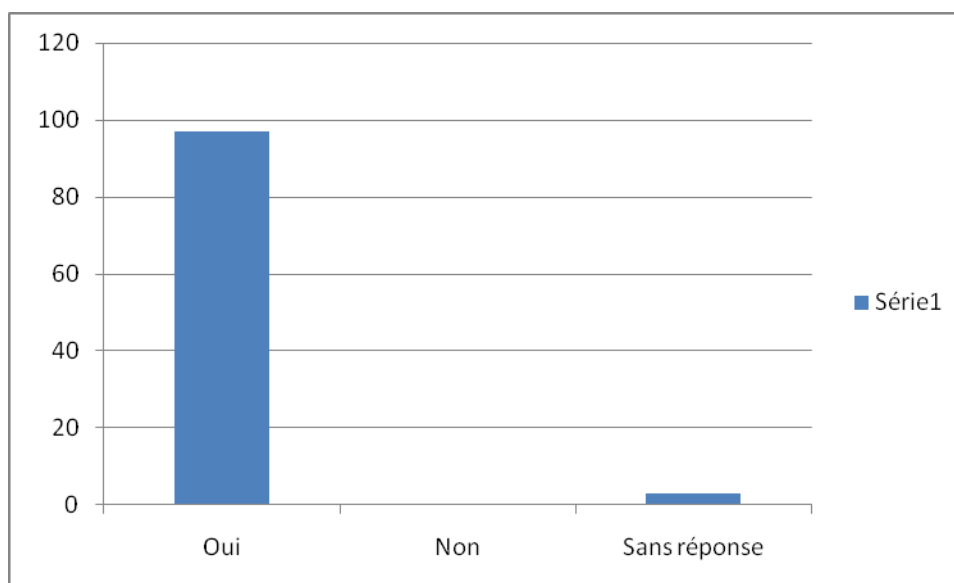
Nous pouvons dire que c'est une méthode motivante pour s'approprier les langues, elle consiste à amener le jeune élève à sortir d'une situation ordinaire pour apprendre inconsciemment d'une autre manière.

L'activité ludique est donc capable de stimuler l'intérêt des apprenants lors de l'apprentissage. L'élève devient acteur de son propre apprentissage et il éprouve le désir d'accomplir ses activités avec succès.



Question n° 17 : Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?

Oui	97
Non	00
Sans réponse	03



a- présentation des résultats :

De l'ensemble des enseignants questionnés, 3 n'ont pas donné de réponse (ils n'utilisent pas l'activité ludique).

Sur les 97 enseignants restants, nous avons obtenu un accord unanime.

b- Analyse des résultats :

Nous avons démontré dans la deuxième partie de notre travail que l'activité ludique est un facteur motivant dans l'apprentissage. Ce genre d'activité aide le jeune élève à intégrer des apprentissages nouveaux, elle est utilisée par l'enseignant afin de susciter chez les apprenants

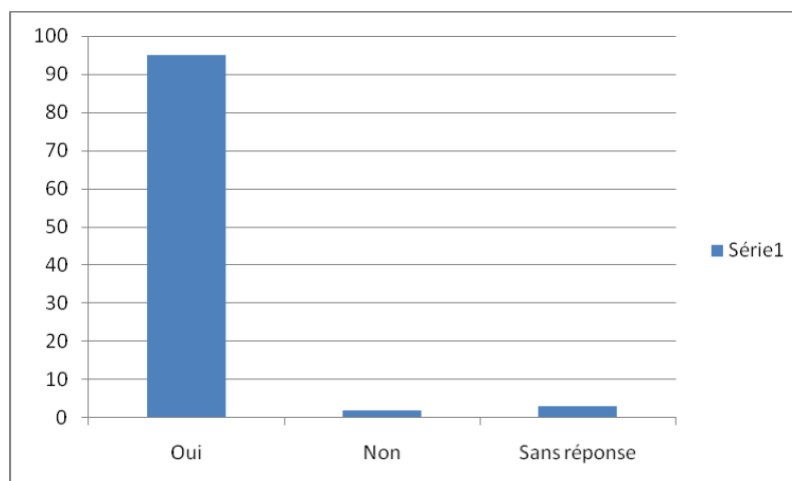
l'envie d'apprendre et de découvrir le monde à travers des expériences. C'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression de réellement apprendre.

L'activité ludique procure du plaisir qui génère une grande motivation (important moteur de tout apprentissage) qui facilite l'apprentissage dans la mesure où l'apprenant ne refuse jamais une situation qui se qualifie de ludique. Il s'investit pleinement par l'acte de jouer.

Les situations ludiques brisent la rigidité existante en classe, ressentie habituellement chez les apprenants, par le biais de la motivation, en même temps, elle convertit l'attention portée sur le contenu des leçons en tâche ludique que l'apprenant est mené à la réaliser, ceci le rend plus actif.

Question n°18: Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un apprenant?

Oui	95
Non	02
Sans réponse	03



a- présentation des résultats :

De 100 enseignants, nous avons 2 qui ne remarquent aucun changement dans la pratique des activités ludiques, tandis que 95 voient qu'elle à une influence positive sur les jeunes apprenants.

b-Analyse des résultats :

Le constat parle de lui-même, les réponses affirmatives obtenues confirment que l'activité ludique à effectivement un impact positif sur leurs apprenants en classe de français langue étrangère. La motivation engendrée par les situations ludiques accroche l'attention de l'apprenant, l'implique rapidement et de manière efficace dans l'apprentissage, le plaisir qu'elle suscite se révèle très utile.

L'enseignement ludique libère l'imagination de l'apprenant, lui accorde la possibilité d'exploiter les différentes pistes pouvant le conduire à son apprentissage, ce qui l'aidera à accroître son expérience.



Conclusion

A partir de notre analyse questions de recherche qui est destiné aux enseignants de 5ème année primaire, nous observons que les enseignants ont répondu aux questionnaires, selon leurs expériences professionnelles dans l'enseignement de langue étrangère.

Donc, nous remarquons à la fin de notre analyse que leurs réponses confirment nos hypothèses qui suscitent que les activités ludiques jouent un rôle très important dans la production orale chez les élèves de 5ème année primaire, et aussi le jeu est considéré comme un moyen pédagogique très bénéfique qui développe les compétences communicatives chez l'apprenant, et il participe dans l'enrichissement de son vocabulaire et lexique, enfin il permet à l'apprenant d'apprendre une nouvelle langue tout simplement et d'améliorer ses interactions avec les autres.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Conclusion générale

Notre mémoire de recherche montre le rôle de l'activité ludique dans la production orale chez les élèves de 5ème année primaire.

Selon notre recherche, l'activité ludique peut développer les compétences langagières de l'apprenant, aussi la maîtrise de la langue étrangère d'une manière facile, puis elle rend l'apprenant plus actif et autonome.

Par ailleurs, pour affirmer nos hypothèses suscitées nous avons choisie de répartir notre étude en deux chapitres : le premier concernant la partie théorique qui traite tous les concepts de l'orale et l'activité ludique, puis la deuxième partie, qui confirme nos hypothèses, nous avons basé dans cette partie sur l'analyse du questionnaire que nous avons distribué aux enseignants de 5ème année primaire,

Ludiques en classe du FIE.

Enfin, les résultats obtenus de notre étude montrent que l'activité ludique joue un rôle très primordial dans l'apprentissage du FIE. Durant les activités ludiques les élèves sont répartis en groupe les incitant ainsi à développer un esprit d'équipe et une coopération entre chaque membre à l'aide d'échanges et d'interaction.

Nous espérons à la fin de notre étude que les enseignants de cycle primaire donnent plus d'importance à l'activité ludique en classe de FIE, afin d'aider les apprenants à réussir et à apprendre facilement et les rendent plus attentifs et motivés.

RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUES

Référence bibliographiques

Ouvrages :

1. Brunet Jérôme, comment les enfants apprennent à parler, collection: éducation, culture, 2000.
2. Château. J. L'enfant et le jeu. Paris : Scarabée. 1954.
3. Claudette. C & Claude. G((la compréhension orale)), clé international, P:16.
4. Cuq J .P .<<Dictionnaire de didactique de Français >>.Ed. CIE International, Paris, 2003.P83.
5. Cuq, J.P, Dictionnaire de didactique du Français langue étrangère et seconde, Paris: Clé International, 2003.
6. Cuq. J. P. Gruca. I, <<cours de didactique du Français langue Étrangère et seconde >>,Grenoble ,presses Universitaires de Grenoble, 2002.
7. Dictionnaire
8. Dictionnaire en cyclopédique, Paris : Larousse ,2001.
9. Freinet,C ,l'éducation du travail ,Paris :Delachaux et Niestle,1960.
10. Guberina . P:<<La parole dans la méthode structuro globale -audiovisuelle in Français dans le monde >>, Hommage à G. Guggen heim, P :52.
11. Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p5, 6.
12. Halte.J& Rispaill. M.<<l'oral dans la classe (compétence_enseignant_activité),Paris 12.
13. Huiznga. J. Homo ludense, essai sur la fonction social du jeu, Gallimard, 1995(1er Ed, 1938).
14. Jean _P:<<Dictionnaire pratique de didactique du FIE >>, Ophrys, 2002, P:120
15. Jean. Claude. Ar Fouilloux <<l'entretien avec l'apprenant, l'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, privat,1975.
16. Jean.P <<Dictionnaire pratique de didactique du FIE >>. Ophrys, P:12.
17. Le nouveau petit Robert, Paris : Larousse ,1993.
18. Nicole de Grandmont, pédagogie du jeu: jouer pour apprendre, Ed Boeck Université 1997. P47_48.
19. R. B. KOZMAN: <<Éduquer, enseigner, former...et apprendre !>>Résonance n°88 Mars 2006. P1.
20. Rabecq_Maillard, 1999, cité par N. De .Grandmont.
21. RAbly A. cité par N. De. Grandmont .
22. Roger Caillois, Les jeux et les hommes (1958).
23. Www.LAROUSSE.FR>dictionnaire<Français.

Sitographie

1. Renard. C. Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir disponible sur
[http://ot .des.sipr .ucl.ac.be/cps/ucl/d'oc/adri/documents/Le jeu en classe de FIE.pdf](http://ot.des.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/d'oc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FIE.pdf)



ANNEXES



Questionnaire destiné aux enseignants des écoles primaires(5^{ème} A.P).

Dans le cadre de recherche scientifique du fin d'étude qui traite : « Le rôle des activités ludiques dans la motivation de la production orale chez les élèves de 5^{ème} A.P ».Nous vous serons gré de bien vouloir répondre aux questions ci-dessus avec tous nos remerciements.

Sujet :	N°	
Sexe :	F :	M :
Expérience professionnelle	+10ans	-10ANS
Age :		

Question n°1 : Pourquoi vous avez choisi l'enseignement du français comme métier?

.....

Question n°2 : Est-ce que vous utilisez la langue maternelle dans vos explications ?

a- Oui

b- Non

Si, vous avez dit « non » pourquoi ?

.....

Question n°3:A quelle activité vous accordez plus de temps?

a-l'oral

b- l'écrit

Pourquoi ?

.....

Question n°4 : Quel est le volume horaire de l'enseignement de la production orale?



Question n°5 : Est-ce que ce volume horaire est

a-Suffisant

b-Insuffisant

pourquoi ?

.....
.....

Question n°6 : Quelle sont les difficultés qui vous rencontrez dans l’enseignement de la production orale à ce niveau ?

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

Question n° 7 : Comment définissez-vous l’activité ludique ?

.....
.....

Question n°8 : Est-ce que vous utilisez les activités ludiques pour enseigner la production orale ?

a- Oui

b- Non

Si, vous avez dit « non » pourquoi ?

.....
.....

Question n°9 : Quelle sont les activités ludiques proposées dans le manuel ?

.....
.....



Question n°10 : Vos élèves sont-ils plus motivés dans les cours qui portent des activités ludiques ? a- Oui b- Non

Si, vous avez dit « non » pourquoi ?

.....
.....

Question n°11: Quel est votre rôle principale ?

a- Médiateur

b- Observateur

c- Organisateur

Question n°12 : Est-ce que les activités ludiques travaillent ?

a- L’oral

b- L’écrit

c- Les deux ensembles

d- Aucun des deux

Question n°13: Quelle est l’activité que vous avez déjà travaillée avec vos élèves ?

a- les jeux de rôles

b- les comptines

c- les mots croisés

d- d’autres activités



.....
.....

Question n°14 : A votre avis est ce que l'intégration des activités ludiques pour les élèves de primaire est un aspect :

a- positif

b- négatif

Et comment ?

.....
.....

Question n°15 : Selon vous les activités ludiques améliorent les compétences communicatives chez les élèves :

a- Oui

b- Non

Si, vous avez dit « non » pourquoi ?

.....
.....

Question n° 16: Selon vous l'activité ludique est un moyen qui : a-

facilite l'apprentissage de la langue étrangère

b- motive les apprenants

c- développe la compétence langagière

d- complique l'apprentissage de FLE



Question n°17 : Comment organisez-vous ces activités ludiques ?

- a- En mini groupe
- b- b-De manière individuelle
- c- c- classe entière

Question n°18 : Quelle sont les obstacles qui vous rencontrez lors de la pratique de l'activité ludique ?

- a- l'absence de support technique
- b- le manque d'activités dans le manuel
- c- le nombre d'apprenants en classe
- d- l'insuffisance du temps

Question n°19 : Comment éviter ces obstacles ?

.....

.....

.....

.....

Merci pour votre collaboration

Résumé:

Dans cette étude nous nous proposons d'illustrer l'intérêt d'une approche ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère.

En tenant compte de la nécessité de trouver les meilleures méthodes qui peuvent aider et accompagner les apprenants et les enseignants dans leur enseignement / apprentissage en classe de français langue étrangère.

Nous avons proposé de mettre à la disposition des apprenants un outil médiateur qui peut faciliter la production orale, il s'agit ici de l'activité ludique. Cet outil attractif a pour rôle d'organiser la rencontre de l'apprenant et la langue étrangère en rendant l'apprentissage motivant.

L'activité ludique met l'apprenant dans un bain linguistique qui le rend plus compétent et motivé, elle améliore l'aspect communicatif et oral de l'apprenant. L'objectif principal est de montrer la nécessité de l'intégration de l'activité ludique dans la classe du FLE dans le cycle primaire à fin de motiver les apprenants à produire oralement leurs idées et améliorer leurs imaginations

Mots clés : approche ludique _l'activité ludique _français langue étrangère _production orale _les apprenants _cycle de primaire.