

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 : LETTRES ET LANGUE
ETRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANCAISE
OPTION : DIDACTIQUE DU FLE ET
INTERCULTURALITE

Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique

Par: GHERABI Loubna

Intitulé :

Le jeu de rôles comme activité motivante dans l'oral
en classe du FLE

Cas des élèves de la 4^{ème} année primaire

Ecole RAHMANI Belkacem- Berhoum

Soutenu devant le jury composé de:

.....	Université de M'sila	Président
Même LAADJEL Kharkhache Souhila	Université de M'sila	Rapporteur
.....	Université de M'sila	Examineur

Année universitaire : 2018/2019

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 : LETTRES ET LANGUE
ETRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANCAISE

OPTION : DIDACTIQUE DU FLE ET
INTERCULTURALITE

Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique

Par: GHERABI Loubna

Intitulé :

Le jeu de rôles comme activité motivante dans l'oral
en classe du FLE

Cas des élèves de la 4^{ème} année primaire

Ecole RAHMANI Belkacem- Berhoum

Soutenu devant le jury composé de:

Année universitaire : 2018/2019

Remerciement

Avec les belles expressions de respect, j'adresse mes remerciements les plus sincères à ma directrice de recherche Mme Laâdjel Kharkhache Souhila qui m'a mis sur la bonne voie par ses précieux conseils et son aide.

Je m'adresse aussi mes vifs remerciements aux enseignants du département de français et en particulier à monsieur Slitan Kamel.

J'exprime mes profonds remerciements à monsieur Hemmak Allaoua pour m'avoir encouragés pendant l'accomplissement de ce travail.

Je tiens également à remercier les membres de jury pour avoir accepté d'évaluer mon travail.

Enfin, je remercie toutes les personnes qui m'aidées, de près ou de loin, à la réalisation de ce travail.

DIDICACE

Je dédie ce travail à la femme la plus généreuse , ma source de tendresse et de la bonneté ma mère.

A mon père, personne la plus chère dans ma vie, je vous dis que je suis fière d'être votre fille et j'ai la chance d'avoir les meilleurs parents dans le monde, que dieu vous garde pour moi.

A mes chers frères Majed, Sami et Djemei.

A toute la famille Gherabi et Rahmani, mes tantes, mes oncles, mes cousins et mes cousines.

Et à tous mes amies surtout ma chère Soumia.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE	02
CHAPITRE I: LE JEU EN CLASSE DU FLE	
Introduction	06
1. Qu'est-ce que le ludique ?	06
1.1 Définition générale du jeu	06
1.2 Définition du jeu ludique	06
1.3 Fonctions du jeu	07
2. la création d'une activité ludique	09
2.1. Concevoir un jeu	09
3. l'introduction du ludique en classe	12
3.1. Questions à se poser	12
3.2. Déroulement du jeu	12
3.3. Les écueils	13
4. Les jeux de rôles	14
4.1 Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	14
4.2 Les jeux de rôle dans la classe du FLE	15
5.L'amélioration de la production orale chez les apprenants	16
5.1. Les interactions en classe du FLE	16
5.2.Le travail en groupe (coopératif)	18
6. les paramètres pédagogiques des jeux de rôles	18
7. La mise en place d'un jeu de rôles	18
7.1.La phase de préparation	19
7.2. L'animation du jeu : en tenant compte d'un certain nombre de critères	19
7.3. Après la phase d'animation (phase d'analyse)	19

8. Les techniques d'animation d'un jeu de rôles	20
9. Les limites du jeu	20
9.1. La gestion de groupe et des équipes :	20
9.2. La gestion du temps :	21
9.3. Le choix des thèmes de jeux de rôles	21
10. Le rôle de l'enseignant dans la classe	21
Conclusion	22
<i>CHAPITRE II: MOTIVATION DANS LA CLASSE DU FLE</i>	
Introduction	24
1. Qu'est-ce que la motivation ?	24
2. Les types de motivation	25
2.1. La motivation extrinsèque	25
2.2. La motivation intrinsèque	25
3. L'origine de la démotivation	26
3 .1. Qu'est-ce qu'un apprenant démotivé ?	27
3 .2. Qu'est-ce qu'un apprenant amotivé ?	27
4. La motivation scolaire en classe du FLE	27
4.1 Les facteurs de la motivation scolaire	27
5. La motivation scolaire et le soutien social	28
5.1 Le rôle des parents	28
5.2 Le rôle de l'enseignant	29
6. Mémoire et motivation	29
7. Motivation et apprentissage	30
7.1- Récompense et punition	30

7.2-Représentation mentales et anticipation du renforcement	30
Conclusion	31
<i>CHAPITRE III:DESCRIPTION DU MANUEL SCOLAIRE</i>	
Introduction	33
1. Description du manuel	33
2. L'utilisation du jeu de rôle dans les activités scolaires	40
<i>CHAPITRE IV: L'ANALYSE</i>	
1.Analyse des questionnaires et présentation de l'expérimentation	45
2. Techniques de mise en œuvre pour le déroulement de l'enquête	46
3. Enquête auprès des enseignants du FLE au cycle primaire	47
3.1 Analyse et interprétation des données	47
4.l'expérimentation	75
4.1.Le groupe expérimental	75
4.2.Le choix du jeu de rôles	75
4.3.les objectifs visés s'établissent ainsi	75
Conclusion	78
Conclusion générale	80
Références bibliographiques	83
Annexes	

INTRODUCTION GENERALE

INTRODUCTION GENERALE

*«Maitriser une langue en tant qu'instrument de communication, c'est acquérir la compétence communicative de cette langue».*¹

L'enseignement d'une langue étrangère, signifie la nécessité de développer chez l'apprenant l'habileté à communiquer. Cet enseignement doit être bien élaboré afin d'avoir des apprenants qui communiquent correctement dans cette langue.

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère au primaire a pour objectif d'installer chez les apprenants une compétence langagière adaptée à leurs développements. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit faire apprendre aux élèves *«les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral , écrit , s'exprimer à l'oral et à l'écrit »*²

C'est pour cela que l'enseignant doit centrer ces efforts sur les besoins de ses apprenants ;il se doit identifier son public, les attentes et motivations du public auquel son cours est destiné

Le sujet le plus fréquent aujourd'hui est: comment peut-on motiver les apprenants et leur pousser à aimer apprendre?

Notre travail a pour ambition de vérifier l'importance et le rôle des jeux de rôles dans la motivation des élèves dans l'enseignement c'est-à-dire nous tenterons d'affirmer l'importance des jeux de rôles dans l'apprentissage d'une langue étrangère, en mettant l'accent sur sa pratique en classe du FLE comme une source de motivation pour développer chez les apprenants la compétence de la production orale pour ce faire, la composante orale doit être bien valoriser en classe pour que nos apprenants soient capables de maitriser cette langue, car on ne peut pas vraiment connaître une langue si l'on exclut les usages parlés. En même temps on ne peut pas parler de l'enseignement sans parler de la motivation scolaire qui est l'un des concepts primordiaux de l'apprentissage et son absence rend ce dernier impossible. *«si cet individu n'apprend pas c'est parce qu'il n'est pas motivé.»*³

¹ ABDUL,Nadine,la pédagogie de l'enseignement des langues secondes,éd,ANRI, Paris,1992,p38.

² Christelle-DAY,la compréhension de l'oral au collège,1989,CNDP,P:56.

³ Julien CHANAL, la motivation en contexte d'apprentissage disponible sur le site: <http://www.staps-univ-avignon.fr/S6/UE1/Psychologie-sociale/Motivation-20/03/2018> à 15h.

La motivation des apprenants est la responsabilité de tous les intervenants au contexte scolaire et surtout l'enseignant qui a un rôle essentiel c'est la relation direct entre lui et l'apprenant.

L'amour que j'éprouve à la langue française depuis mon jeune âge me pousse à travailler sur ce thème surtout avec la motivation d'être enseignante de cette langue au future, aussi l'expérience professionnelle que j'ai vécu avec les élèves du primaire et l'énergie que j'ai touché chez les apprenants à apprendre la langue me donne encore plus de raison à travailler sur ce thème. Je m'intéresse donc aux facteurs motivants dans la classe de quatrième année primaire et notamment une activité susceptible de stimuler et favoriser la motivation c'est ce qu'on appelle le jeu de rôles ,aussi on peut ajouter que ce dernier est un ajout très intéressant dans le livre de la quatrième année primaire cette année. c'est pour cela il faut mettre la lumière sur ce thème qui apparait très important apparemment.

Aujourd'hui de nombreuses recherches effectuées par des spécialistes(pédagogues, linguistes, psychologues) apprécient et préconisent l'importance des jeux dans l'enseignement/apprentissage de la langue et considèrent que ceux-ci répondent d'une manière agréable au besoins des apprenants, et grâce auxquels ils acquièrent à la fois d'éventuelles satisfactions de joies et une meilleure maitrise de leurs compétences langagières.

En se basant sur ces recherches, nous proposons les jeux de rôles comme une activité à caractère ludique et motivante en classe du FLE.

Nous avons constaté que nos apprenants du primaire éprouvent d'énormes difficultés au moment de l'expression orale. Nous avons remarqué également que ces apprenants manquent de motivation, élément important qui leur procurerait le plaisir d'apprendre cette langue. Pour bien préciser notre thème de recherche, nous choisissons une problématique qui implique la question suivante: comment les jeux de rôles devient-elle une source et moyen efficace et motivant dans la production orale?

Afin de répondre à cette question, nous formulons les hypothèses suivantes:

Nous pensons que la pratique des jeux de rôles pourrait être un moyen efficace de motivation chez l'apprenant.

Les jeux de rôles serait une façon de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant.

La méthode que nous allons adopter pour mener cette recherche est la méthode analytique pour les questionnaires qui sont destinés à la fois aux enseignants et aux apprenants et expérimentale où nous proposons un jeu de rôles, contrôlons la situation en classe.

Notre présent travail de recherche est divisé en deux parties , la première constitue le cadre théorique, elle comporte deux chapitres:

- le premier s'intitule « le jeu en classe du FLE » dans lequel nous aborderons la définition du ludique, comment créer une activité ludique, nous montrons comment introduire le ludique en classe puis nous parlons sur le jeu de rôles , en mettons l'accent à comment améliorer la production orale chez les apprenants, les paramètres pédagogiques des jeux de rôles, la mise en place d'un jeu de rôle aussi ses techniques d'animation ,ses limites et le rôle de l'enseignant dans la classe.

-le deuxième chapitre: s'intitule: «motivation dans la classe du FLE» dans ce chapitre nous procédons en premier lieu par la définition de la motivation, l'origine de la démotivation, la motivation scolaire en classe du FLE. En deuxième lieu nous mettons l'accent sur la motivation scolaire et le soutien social puis la relation étroite entre la mémoire et la motivation et cette dernière avec l'apprentissage.

-La deuxième partie intitulée « présentation et analyse des résultats » est réservée pour la pratique de notre travail, divisée en deux chapitres :

- le premier chapitre a été consacré à la description du manuel de la 4 AP.
- le deuxième chapitre a cerné l'analyse des résultats de notre corpus, les questionnaires et notre expérimentation, pour aboutir vers la fin aux résultats.

CHAPITRE I

LE JEU EN CLASSE DU FLE

Introduction

Le jeu est connu chez les êtres humains depuis très longtemps et sa présence peut remonter jusqu'à l'Antiquité, par contre il a été reconnu dans la pédagogie qu'au courant du XXIème siècle, le jeu devient selon H. Silva un «argument de promotion» et commence à apparaître dans les textes pédagogiques et didactiques. Ces derniers tentent de l'intégrer dans les classes car le jeu constitue par ailleurs l'une des activités éducatives essentielles et il mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire, bien au-delà de l'école maternelle où il est trop souvent confiné. Le jeu offre en effet au pédagogue à la fois le moyen d'une meilleure connaissance de l'enfant et celui d'un renouvellement des méthodes pédagogiques.

1. Qu'est-ce que le ludique ?

1.1 Définition générale du jeu

Le Trésor de la langue française définit le jeu de la façon suivante : « activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives ». Pour Brougère, le jeu a cinq caractéristiques. La première est le second degré puisque c'est une activité qui est fondée sur le « faire semblant », sur quelque chose qui n'est pas sérieux.

La deuxième composante du jeu est la décision car elle est au cœur de tout jeu et c'est elle qui fait avancer l'activité ludique. Puis, la règle est le troisième élément de caractérisation du jeu parce que tous les jeux sont régis par des règles à respecter et qui organisent les décisions dans le jeu. S'y ajoute la frivolité puisque le jeu est une activité récréative où les décisions prises n'ont aucune conséquence. Enfin, la dernière caractéristique du jeu est l'incertitude car on ne peut pas prédire comment le jeu va se terminer.

1.2 Définition du jeu ludique

Courau (2011) distingue trois catégories du jeu : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique. Nous allons nous intéresser plus particulièrement au jeu ludique car c'est ce type du jeu qui est au cœur de notre objet d'étude. Nicole de Grandmont, dans son ouvrage «pédagogie du jeu» affirme que le «vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu». Elle insiste sur certaines notions telles que plaisir, de gratuité et de créativité

d'où l'explication qu'elle propose: «le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, aux merveilles et favorise la créativité», en outre, elle ajoute que «dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace». Dans cette définition nous constatons le caractère «libre» qui a été argué par Caillois et J. Huizinga ce qui veut que c'est le joueur qui décide l'utilisation du jeu. En fait, le jeu ludique représente une composante importante de la vie de l'humanité. C'est un moyen qui aide dans le développement de l'individu, il permet selon Grandmont «d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur», cette définition ressemble à celle avancée par Jean Château que le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source et les caractéristiques génétiques et sociales de l'individu. Cette dernière nous montre que «l'Histoire du jeu nous fait voir que, par son activité ludique, le jeu permet à tout sujet de comprendre et d'apprivoiser le monde dans lequel il vit et selon ses propres perceptions». Grandmont propose une synthèse ou elle présente les qualités du jeu ludique:

- activité libre et gratuité.
- Essentielle au plaisir.
- Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané.
- Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles).
- Nécessaire au développement de tout individu.

1.3 Fonctions du jeu

D'après Silva ,le jeu en classe de langue a cinq fonctions : la socialisation, l'interaction authentique, la mise en œuvre de stratégies, le développement langagier et cognitif et la motivation.

1.3.1. Socialisation

Le jeu en classe de langue est une pratique sociale qui permet aux apprenants de communiquer entre eux dans la langue cible dans le but de réaliser une tâche. Il permet une « prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le savoir jouer/savoir-vivre ensemble » (Vanthier, 29, p. 57). À travers le jeu, l'élève va être amené à des situations dans lesquelles il va devoir apprendre à vivre en communauté. Par exemple, il va devoir être capable de partager, d'attendre son tour et discuter des stratégies à mettre en place pour réaliser une tâche. Selon Vauthier ,le jeu contribue au perfectionnement du langage de l'apprenant en le conduisant à s'exprimer, clarifier sa pensée, à justifier ses décisions et à argumenter. De plus, il donne l'opportunité aux

apprenants de multiplier aussi bien leur temps de parole individuelle et personnalisée que leur temps de réflexion et du travail en autonomie (Silva)

1.3.2. Interaction authentique

D'après Silva ,un des points positifs du jeu est qu'il va amener les apprenants à utiliser le langage comme moyen d'interaction authentique dans la classe. En effet, ils vont s'exprimer dans la langue cible car ils ont une finalité bien précise et explicite qui est l'accomplissement d'une tâche.

1.3.3. Mise en œuvre de stratégies

Pendant le jeu, l'apprenant va mettre en œuvre différents types de stratégies. En effet, dans un premier temps, pour effectuer la tâche, l'apprenant va utiliser des stratégies du jeu en prenant des décisions tout en respectant les règles du jeu. Il va donc devoir réfléchir aux moyens qu'il va mettre en œuvre pour atteindre ses objectifs. Pendant le jeu, certains apprenants vont avoir l'occasion de montrer des talents insoupçonnés. Dans un deuxième temps, l'élève va mettre en œuvre des stratégies d'apprentissage. Comme le souligne Vauthier (28, p. 57), « le jeu sollicite l'attention, la concentration et l'activité de l'élève », ce qui va favoriser son apprentissage de la langue étrangère. De plus, il va être amené à non seulement « choisir l'objet de son travail, mais aussi à s'activer selon son propre rythme et selon ses besoins intrinsèques » (De Grandmont, 1995, pp. 88-89).

1.3.4. Développement langagier et cognitif

Dans le cadre du jeu, l'apprenant va perfectionner son langage dans la perspective de l'action : il va parler pour agir. D'après Silva ,le ludique permet le déploiement de nombreux mécanismes tels que l'intelligence, l'observation, l'esprit critique, la faculté d'analyse et de synthèse. Il va aussi permettre à l'apprenant d'investir ses connaissances et d'avoir une meilleure estime de lui-même. De plus, il sera amené à être actif notamment en occupant la fonction de partenaire auprès de son équipe et en mobilisant ses efforts pour aider son groupe à gagner (Vauthier). Il est possible d'ailleurs qu'il prenne plaisir à partager et à échanger et, de ce fait, il fera preuve d'une attitude positive.

2. la création d'une activité ludique

2.1. Concevoir un jeu

Silva , recense trois étapes dans la conception d'un jeu.

2.1.1. Création d'un projet ludique

En premier lieu, l'enseignant a besoin d'une source d'inspiration pour se lancer. Il essaye d'utiliser son sens de la créativité pour trouver une idée de projet ludique. Pour cela, il a la possibilité de trouver un support ou une règle du jeu à partir duquel il va construire une activité. Une autre possibilité est de prendre comme point de départ un besoin spécifique des apprenants et ensuite concevoir une activité qui répond à ce besoin.

2.1.2. Analyse ingénierique et choix méthodologiques

Comme pour tout type d'activité, il convient de procéder à une analyse ingénierique afin de pouvoir proposer des activités adaptées aux apprenants. Il s'agit entre autre de collecter des informations sur le public et de définir les objectifs de la formation. Cette analyse va permettre au concepteur de faire des choix méthodologiques en fonction des données récoltées.

2.1.2.1. Caractéristiques des apprenants

Une formation s'adresse à un public d'apprenants. Hourst (2014) recommande de récolter des informations sur les apprenants dès le début de la formation afin d'avoir une idée générale du public auquel il va faire face. Il s'agit de récolter des informations sur l'âge des apprenants, leur niveau, leurs besoins, leurs intérêts et éventuellement sur leur répertoire verbal ainsi que leur culture éducative. Il pourrait aussi être intéressant de connaître leur style d'apprentissage afin de leur proposer des activités et des supports qui favoriseront leur acquisition de la langue étrangère. Les élèves ont-ils une mémoire visuelle, auditive ou kinesthésique ? Il faudrait également se demander pourquoi ils suivent la formation. Sont-ils des apprenants « captifs », c'est-à-dire que l'apprentissage de la langue leur est imposé ou suivent-ils la formation par choix et seraient donc des apprenants « non-captifs » ?

2.1.2.2. Objectifs

Le jeu en classe de langue ne se résume pas à l'amusement : « le jeu n'est pas une activité distrayante à part, il fait partie intégrante de l'apprendre et ne remplit sa fonction pédagogique que s'il se pratique à des moments bien définis dans la progression des

apprentissages » (Vanthier, 29, p. 58). Chaque jeu fait en classe doit avoir un ou plusieurs objectifs. Définir les objectifs permet au concepteur d'avoir une idée générale de la formation : c'est le fil conducteur de la formation. Il va créer du matériel pédagogique de sorte à ce qu'à la fin de la formation, les objectifs fixés soient atteints. On distingue deux types d'objectifs : les objectifs généraux et les objectifs pédagogiques. Un objectif général consiste en « un énoncé d'intention pédagogique décrivant en termes de capacités de l'apprenant l'un des résultats escomptés d'une séquence d'apprentissage » (Holec, 1992, cité par Cuq, 2013, p. 140). L'objectif général est donc une définition plutôt large de ce que la formation va apporter à l'apprenant. Un objectif pédagogique est quant à lui plus précis. Il cible des compétences spécifiques et « décrit ce que le STAGIAIRE EST CENSÉ RÉALISER CONCRÈTEMENT (et non ce qu'il est censé savoir), à l'issue de son apprentissage » (Beau, 25, p. 25). Toujours d'après Beau, l'objectif pédagogique sert à guider aussi bien l'enseignant que les apprenants dans l'apprentissage et permet de savoir ce qu'ils seront capables de faire en fin de formation. Ensuite, il vérifie si les objectifs fixés en début de formation sont atteints. Enfin, il permet de choisir les méthodes à adopter.

2.1.2.3. Approche communicative :

Au fil des années, de nombreuses approches méthodologiques ont émergé. Il y a donc un choix varié de méthodes à adopter. Nous abordons aborder que l'approche communicative car c'est l'approche utilisée par l'enseignante du FLE de l'établissement d'accueil. L'approche communicative est née dans les années 1970. Elle part de l'hypothèse qu'on apprendrait la langue en communiquant. Les cours suivant cette approche sont construits autour d'objectifs communicatifs, d'actes de paroles. Les objectifs grammaticaux et lexicaux émaneront des actes de parole. L'apprenant est au cœur de l'apprentissage. L'enseignant prend en compte ses intérêts et ses besoins langagiers. On essaye de proposer aux apprenants des situations qui se rapprochent de celles auxquelles ils pourront être amenés à faire face dans leur quotidien, c'est pour cela que l'utilisation de documents authentiques et des activités de jeux de rôle ou simulations est préconisée (Cuq & Gruca, 2013). Dans cette méthode, l'enseignant encourage l'élève à s'exprimer. L'important est de faire passer un message. L'accent est plus mis sur le fond que la forme.

2.1.3. Typologies des jeux

Cuq & Gruca (2013) distinguent quatre catégories du jeu : les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre.

2.1.3.1. Jeux linguistiques

Les jeux linguistiques comprennent les jeux lexicaux, grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, phonétiques et orthographiques. Ces jeux permettent de découvrir des structures, de manier certaines règles de la langue ou encore d'intégrer et de mémoriser les règles. On trouve une infinité de jeux linguistiques, aussi bien oraux qu'écrits. Il y a notamment le pendu qui permet de travailler l'orthographe, le *pictionnary* pour s'entraîner sur le lexique, les vire langues pour la phonétiques, etc.

2.1.3.2. Jeux de créativité

Les jeux de créativité requièrent de la réflexion plus personnelle de la part des apprenants. Dans ce genre du jeu, l'apprenant implique sa personne en se laissant porter par son imagination et son côté créatif. Tout comme les jeux linguistiques, les jeux de créativité peuvent se faire à l'oral ou à l'écrit. Ce type d'activité met en valeur le potentiel langagier des apprenants. Comme jeux de créativité, on recense beaucoup d'activités d'écriture créative telles que les acrostiches, les anagrammes, les calligrammes, etc. Il y a aussi le jeu de « 4 images, 1 histoire » qui peut se faire aussi bien à l'oral qu'à l'écrit. Les apprenants ont quatre images qui n'ont aucun lien entre elles et ils doivent créer à partir de ces images une petite histoire.

2.1.3.3. Jeux culturels

Les jeux culturels mobilisent la culture générale et les connaissances des apprenants. Ces jeux peuvent aussi avoir une dimension interculturelle. Il s'agit de jeux comme le « Trivial Pursuit », « Questions pour un champion », le baccalauréat, etc.

2.1.3.4. Jeux dérivés du théâtre

L'intérêt des jeux dérivés du théâtre est qu'ils permettent de travailler l'expression orale et de développer par la même occasion la créativité des apprenants. Comme exemple de ce type de jeux, on trouve les jeux de rôles et les simulations globales. Ces jeux sont parfaits pour travailler la communication : « les jeux de rôles et les simulations apparaissent comme des techniques pédagogiques particulièrement adaptées pour faire expérimenter à l'apprenant des situations de communication » (Caré & Debyser, 1978, p. 69). Il convient de préciser qu'il est possible que ces typologies du jeu se croisent. En effet, un jeu peut être à la fois linguistique et culturel, créatif et théâtral et ainsi de suite. Par exemple, le jeu de rôle est un jeu aussi bien théâtral, que créatif et linguistique car

l'apprenant mobilise ses compétences linguistiques pour s'exprimer à l'oral et sa créativité pour inventer ses répliques.

2.1.4. Élaboration du matériel pédagogique

Dans un premier temps, l'enseignant va réaliser la matrice de son activité, c'est-à-dire formuler les règles et choisir le but du jeu, sélectionner les supports à utiliser et définir les modalités du gain ou de perte. Le choix des supports se fait selon plusieurs critères. Il est impératif que le thème du support corresponde au thème de la séquence. Il faut aussi qu'il corresponde à l'âge, aux intérêts et au niveau des apprenants et qu'il réponde aux objectifs fixés par l'enseignant. Dans un deuxième temps, il choisira quels mécanismes les apprenants auront besoin de mobiliser durant l'activité. Par exemple, l'enseignant peut décider s'il s'agit d'un jeu où les apprenants devront faire preuve d'adresse, d'observation, s'ils devront utiliser leur mémoire ou s'ils devront bluffer. Après avoir réalisé sa maquette, c'est-à-dire du matériel tel que des cartes, un plateau, etc., l'enseignant peut éventuellement créer des documents d'accompagnement.

3. l'introduction du ludique en classe :

3.1. Questions à se poser

Avant de mettre en place l'activité, l'enseignant va devoir choisir à quel moment du cours il est préférable de faire l'activité. Ensuite, il devra élaborer des consignes et des règles pour éviter les débordements. Puis, il faut comme pour toute activité définir la durée et les modalités de travail. S'il choisit de faire des équipes, il faut décider le nombre d'équipes à former, le nombre de membres par équipe et constituer celles-ci. Pour finir, l'enseignant devra voir s'il est nécessaire d'aménager la salle.

3.2. Déroulement du jeu

Avant de mettre en place le jeu, il est important de créer une atmosphère favorable au ludique. Pour que l'activité soit réussie, l'enseignant a besoin de prendre en compte l'état psychologique et physique des apprenants et adapter le contenu et les modalités en fonction de ces derniers. Par exemple, s'ils ont suivi un cours de sport avant de venir au cours de langue et qu'ils sont fatigués, il vaudrait mieux éviter un jeu qui requiert des efforts physiques. Avant de commencer l'activité, l'enseignant présente le jeu en évoquant d'abord le nom du jeu, puis toujours selon Silva, il explique les règles et le but du jeu. Il importe d'expliquer l'intérêt pédagogique de l'activité afin que les apprenants aient

conscience qu'ils apprennent la langue à travers le jeu. L'enseignant va ensuite animer le jeu en constituant les équipes, en attribuant les rôles et en lançant le jeu. À la fin du jeu, il convient de faire un bilan des objectifs pédagogiques notamment en réexpliquant des notions si besoin mais aussi en faisant un retour sur le travail des élèves.

3.2.1. Rôle de l'enseignant

L'enseignant est responsable de créer ce que De Graeve appelle un « climat pédagogique », c'est-à-dire une ambiance détendue où il fait bon de jouer et apprendre. Il est important qu'il définisse son rôle dans l'activité avant de commencer l'activité. En d'autres termes, il décide s'il va jouer le rôle d'arbitre, de *coach* ou même de participant. Il peut aussi avoir un rôle plutôt extérieur au jeu et agir comme observateur. Dans ce cas-là, il laisse les apprenants faire l'activité en autonomie et n'intervient que s'ils ont besoin d'aide.

3.2.2. Compétition

Selon les jeux effectués en classe, l'enseignant a la possibilité de mettre en compétition les apprenants. Il est difficile de prévoir les effets de la compétition sur les apprenants. En fonction des personnes, elle peut avoir une influence soit positive soit négative. En effet, certaines personnes se sentent stimulées par la compétition. Elles veulent se dépasser ou faire mieux que les autres, ce qui entraîne une hausse des performances. D'un autre côté, la compétition peut avoir l'effet contraire en créant des disputes entre les apprenants, ce qui entraînerait ici une chute des performances. Elle est donc à utiliser avec précaution.

3.3. Les écueils

Plusieurs difficultés peuvent être rencontrées lors de la mise en place du jeu. Tout d'abord, il est possible que les élèves ne retiennent rien de l'activité ludique car ils n'ont pas cerné la raison de l'usage du jeu. Vanthier, souligne le fait que bien jouer en classe ne garantit pas forcément le bon apprentissage. Il arrive que parfois les apprenants se contentent de prendre plaisir au jeu et ne se rendent pas compte des enjeux pédagogiques. Il revient à l'enseignant de leur expliquer les buts de l'activité ludique. Un autre écueil possible est que l'enseignant ne voit que la fonction linguistique du jeu. Cependant, bien que qu'il existe une grande variété de jeux axés sur la langue, le jeu a d'abord une fonction sociale. En jouant avec autrui, l'individu va être amené à communiquer. Ainsi, l'enseignant a la possibilité de trouver des jeux et/ou les adapter pour correspondre à des objectifs pédagogiques qui ne sont pas forcément linguistiques. Enfin, le jeu ne peut pas plaire à tout

le monde et certains refusent de jouer pour des raisons personnelles. Dans ces cas-là, il peut essayer de varier les jeux ainsi que les modalités de travail et les objectifs pédagogiques, et de mettre les apprenants à l'aise autant que possible. Le jeu apparaît donc comme un outil pédagogique à part entière et qui a sa place en classe du FLE. Les avantages sont multiples autant au niveau personnel (développement des qualités comme la confiance en soi, sens du partage, socialisation) que pédagogique en permettant de travailler sur toutes les activités langagières et en favorisant la motivation. Lors de la conception de séquences didactiques, et afin que le jeu soit efficace au niveau pédagogique, il est important de mettre en place l'activité ludique à un moment propice à l'apprentissage.

4. Les jeux de rôles :

4.1 Qu'est-ce qu'un jeu de rôles ?

Selon le Petit Robert, le jeu : est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. Selon J-P CUQ« *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève*». D'après ces deux définitions, nous pouvons dire que le jeu est une source de plaisir et un outil de communication. C'est un médiateur des interactions entre l'enseignant et ses apprenants. F. Debyser(1996/97:2) propose la définition suivante du jeu de rôle :Un jeu de rôles, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétences de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique. Cet événement de communication peut être préparé par les apprenants, mais doit laisser une marge à l'improvisation, sans lequel le jeu de rôle ne serait pas formateur et ne permettrait pas de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu. A l'instar de la dramatisation, le jeu de rôle invite ainsi les apprenants à endosser le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire, dans des situations fictives préétablies. Ces situations peuvent être réalistes et ambitionner de reproduire de manière (authentique) des scènes de la vie quotidienne ;elle peuvent également s'apparenter à des sketches, dans lesquels les traits physiques et psychologiques des personnages sont

volontairement grossis, sous forme de caricature ; elles peuvent encore être fantaisistes ou absurdes (Debyser,1976).

Donc le jeu de rôle est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique, la composante pragmatique.

4.2 Les jeux de rôles dans la classe du FLE

La classe est considérée comme un contexte propice au déroulement de ce type de jeu. Ceux-ci permettent de libérer la parole par laquelle l'apprenant agit dans un contexte sécurisé et contrôlé. Dans ce cas, ils lui donnent l'occasion d'extérioriser ses sentiments, d'exprimer ses idées et d'être actif en classe. La pratique des jeux de rôles en classe offre également un climat de confiance, exige un travail collectif et une interaction entre les apprenants et l'enseignant.

4.2.1. Le jeu de rôles Un climat de confiance

Les apprenants se sentent mis en danger lorsque, devant la classe, ils doivent s'exprimer. Le jeu permet à l'apprenant de se sentir à l'aise dans la communication. Il faut, au sein de la classe, lui donner la possibilité d'exercer ses talents, de s'exprimer dans des situations qui se rapprochent le plus possible des situations naturelles d'échanges, non seulement avec l'enseignant, mais également avec ses pairs. Il faut lui donner l'occasion de « *tester ses compétences linguistiques, sociolinguistiques et pragmatiques pour qu'il puisse découvrir les clefs d'une communication réussite dans la langue qu'il aborde. Le jeu offre ce champ d'expérience* »¹. Donc, le jeu de rôles est une bonne occasion d'inventer des dialogues, de s'amuser, et d'apprendre en faisant peu d'efforts.

4.2.2. Le jeu de rôles : un travail coopératif :

Un autre grand avantage du jeu de rôles, est qu'il soude le groupe, et qu'il instaure un climat de confiance, de coopération, de respect entre les apprenants et leurs enseignants. Il crée même des liens entre les différents participants grâce aux activités de groupe.

4.2.3. Le jeu de rôles permet de travailler l'oral :

Le travail sur l'oral ne peut être simplement scolaire, mais doit être mis en œuvre dans des situations de communications réelles, dont le but est de permettre aux apprenants

¹Disponible sur : [https:// www. Uclouvain.be/cps/ucl/doc/.../ le-jeu- en- classe- de- FLE](https://www.Uclouvain.be/cps/ucl/doc/.../le-jeu-en-classe-de-FLE). Consulté le 20- 03- 2018 à 13 :30

d'investir une place discursive réelle. Pour remplir ces objectifs, les jeux de rôles peuvent présenter des pistes pédagogiquement et didactiquement intéressantes. La pratique de ces jeux de rôles est une occasion de mettre à l'épreuve, entre autre, la capacité des apprenants à entrer en communication dans des situations de communications professionnelles simulées, et le développement de leurs compétences orales pour être capables de communiquer facilement en langue française. Nous pouvons observer l'efficacité de cette activité à travers l'amélioration des compétences de la prononciation, l'enrichissement du vocabulaire et la participation des apprenants timides en les mettant dans une réelle situation de communication par la pratique de ce type du jeu. Donc, le jeu de rôles est une pratique qui suscite chez l'apprenant :

- *La mémorisation* : il facilite la mémorisation et l'intégration des structures et du lexique chez l'apprenant car il est en situation où il doit réinvestir ses connaissances et ses pré-requis. Il permet aussi l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celles qui sont déjà acquises. - *la création* : à travers le jeu l'élève va être capable de créer, d'agir, de s'exprimer : *«Le jeu est conçu comme la seule occasion de se montrer créatif»*¹. Donc il y a un lien explicite entre le contexte ludique de ce jeu et l'émergence de la créativité.

- *La motivation* : où il représente à la fois une source de motivation et de plaisir, *«le jeu constitue toujours une expérience garante, tant sur le plan de la motivation que celui des apprenants. Par conséquent, il s'agit d'un moyen à privilégier quel que soit l'âge des élèves»*².

Cette activité est donc une conduite originale et efficace dans l'acquisition des connaissances linguistiques, communicatives et culturelles dont le but est de créer une ambiance de distraction et de motivation³.

5.L'amélioration de la production orale chez les apprenants :

5.1. Les interactions en classe du FLE :

« En terme pédagogique, il est valide de dire qu'une des premières conditions pour acquérir la compétence communicative est de bien cerner l'inscription des échanges

¹www. Ressources- cla- univ-feomte. Fr/gerflint/Europe4 /Silva., Consulté le 18/02/2018 à 13 :30 .

²QUELLET, Lissette, Op.cit. P. 24

³QUELLET Lissette, *un enseignement bien outillé, des élèves motivés*, Chenelière, 2010, Paris, P.02

*communicatifs dans les lieux qui les caractérisent »*¹. Donc, la communication interpersonnelle dans un cours de langue est considérée comme un travail conscient et systématique sur l'emploi de la langue, qui développe chez l'apprenant le fonctionnement de la communication pour en tenir compte dans ses échanges quotidiens. Les interactions aident à déclencher facilement la parole chez l'apprenant, ces dernières se déroulent sous la forme d'échanges langagiers entre, d'une part l'enseignant et ses élèves, et d'autre part entre les élèves eux-mêmes.²

5.1.1 . L'interaction enseignant/apprenant :

La classe est un espace de travail qui réunit un groupe d'élèves et un enseignant. La relation entre les deux partenaires doit être une relation cordiale. Selon BARTHELEMY : *«l'apprenant est l'instrument de son propre apprentissage et l'enseignant est l'autre instrument qui, combiné avec le premier, permet un apprentissage accompli»*³ L'enseignant doit créer un espace d'échange entre lui et ses apprenants pour construire un climat de respect et de confiance, et développer l'acquisition de la langue chez eux, *«une bonne communication est essentielle à la relation entre les élèves, ainsi qu'entre l'enseignant et les élèves »*. Il doit aussi faire sortir l'apprenant de sa timidité, il est important de provoquer la parole de ceux qui semblent absents au moment des échanges oraux.

5.1.2.L'interaction apprenant/apprenant :

Les interactions entre les apprenants peuvent apporter un bénéfice cognitif, des fois quelques minutes d'interactions entre eux ont plus de bénéfice qu'une interaction avec l'enseignant. Dans ce cas, l'apprenant communique, argumente, justifie... en utilisant la parole entre eux, *« les échanges, pour résumer, permettent de mieux se connaître soi-même, de découvrir l'autre, de se découvrir grâce à l'autre »*⁴. Alors, ce type d'interaction va les aider à améliorer leurs expressions, leurs compétences, ainsi que de prendre conscience de ce qu'ils viennent d'apprendre.

¹18-BARTHELEMY Fabrice, Op.cit. P.22

²GALISSON Robert, *d'autres voies pour la didactique de langue*, éd, Crédif Hâtier, Paris, 1992, P.82

³BARTHELEMY Fabric, P.1914- QUELLET Lisette, op.cit, P.13815 –BARTHEMLELY Fabrice, Op.cit, P .65

⁴17 -DENIS Gérard, *Enseigner les langues méthodes et pratiques*, Bordas, Paris, 1985, P.80

5.2. Le travail en groupe (coopératif):

Les apprenants aiment travailler ensemble *«les enfants aiment de manière naturelle, parler et travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez les élèves, un engagement plus actif dans leur apprentissage»*.¹Cet apprentissage vise essentiellement une participation active de l'apprenant à son apprentissage où il peut accomplir la tâche mais avec l'apport des autres éléments du groupe.

5.2.1 Les objectifs de cette pratique :

Le travail en groupe favorise l'acquisition des habiletés coopératives et sociales, car l'apprenant communique, écoute, interagit avec les autres. Ce travail favorise aussi l'autonomie de l'apprenant et le met en situation d'être un acteur autonome pour qu'il arrive à réagir et à résoudre le problème de communication.

6. les paramètres pédagogiques des jeux de rôles :

Cette activité change la routine de la classe, et permet aux apprenants de quitter leur statut scolaire et de vivre des situations de communication dans des contextes différents de ceux dans lesquelles ils évoluent habituellement *«le jeu est un remède contre l'ennui ou contre la fatigue»*²Pour les enseignants, le jeu de rôle provoque des situations de communications observables et analysables, sur lesquelles ils prennent appui pour ancrer les concepts du programme, en complémentarité avec d'autres moyens.

7. La mise en place d'un jeu de rôles :

Le jeu de rôle doit être un exercice gratuit n'entraînant pas d'évaluation pour que les apprenants se prêtent sans crainte, il est essentiellement une occasion d'entraînement à la communication qui vise l'enrichissement des compétences langagières. Il est préférable que l'enseignant propose des sujets motivants selon les intérêts de ses apprenants (le rôle du policier et du voleur, le médecin et le patient...). L'enseignant peut mettre en place un décor correspondant aux événements du jeu. Chaque joueur doit produire différentes expressions qui sont en relation avec celles de son camarade pour qu'il puisse interagir facilement et réagir avec le jeu.

¹16 -GIASSON Jacqueline, op.cit, P.32

²5 -RENARD Raymond, *Apprentissage d'une langue étrangère et seconde*, BOECK Université, Bruxelles, 22, P. 94

7.1. La phase de préparation :

La préparation du jeu par l'enseignant est très importante pour que l'improvisation soit convenablement cadrée, donc il est nécessaire, avant de lancer un jeu de rôle, de préparer les acteurs en définissant la situation de communication, le contexte, et décrire clairement les rôles, définir les conditions de l'activité, détailler la consigne, la durée et la manière d'opérer.

Le jeu est donc un vecteur de détente et une solution pour éviter la lassitude en classe. Elle permet aussi l'entraînement à la communication orale dans des contextes diversifiés.

7.2. L'animation du jeu : en tenant compte d'un certain nombre de critères

L'enseignant met les acteurs en situation de communication, ce qui constitue un entraînement et présente déjà un intérêt. Il doit leur rappeler que le jeu doit respecter la vraisemblance de la situation, c'est pourquoi, il intervient et arrête un instant le jeu en cas de dérapage langagier, ou de déviation par rapport aux consignes données.

- Le jeu doit être bref : il n'est pas important donc que l'échange soit long pour présenter un intérêt en vue d'une analyse ultérieure, parfois quelques interactions suffisent, *«en effet, le risque de dérapage psychologique individuel ou de comportements collectifs imprévus existent, surtout, si la simulation est très longue»*.¹

- Le jeu doit être simple, clair et adapté à leur niveau pour que les règles soient comprises rapidement.

- Le jeu doit pouvoir s'intégrer facilement dans le programme : il est préférable qu'il soit lié au sujet traité dans la séquence d'enseignement en cours car il permet une plus grande motivation pour l'apprentissage qui suivra.

7.3. Après la phase d'animation (phase d'analyse)

L'objectif principal de cette activité est d'utiliser le jeu de rôle comme un support d'observation. L'analyse des phénomènes observés est donc indispensable après le jeu. Il est nécessaire donc que l'enseignant trace un schéma ou une grille d'observation pour analyser les résultats. Là, il ne s'agit pas d'un jugement porté en termes de «bons» ou «mauvais» comportements mais bien d'un repérage de phénomènes de communication et

¹ CUQ, J-P, Op. cit, P.459

de difficultés rencontrées (grammaire, conjugaison, prononciation...) chez les apprenants lors de leurs expressions pour qu'il puissent y remédier par la suite.

8. Les techniques d'animation d'un jeu de rôle

- Un jeu de rôle est une courte mise en scène où l'apprenant se met dans la peau d'un personnage.
- L'animation de la scène doit être réalisée par des acteurs qui vont créer des personnages plus spontanés, plus fantastiques, plus caricaturaux que dans les situations sans canevas prédéterminés.
- La présentation de la scène doit être sans documentation ni préparation à l'avance ; l'enseignant ne doit donner aux apprenants que la consigne nécessaire du jeu comme un point de départ.

- Il est préférable de partir d'une situation de la vie courante, en leur exposant brièvement la situation, et en leur laissant le temps de réfléchir individuellement avant de commencer le jeu. L'enseignant peut distribuer les rôles à chaque acteur, comme il peut laisser le choix des rôles aux apprenants.

Remarque : le jeu de rôle n'est pas la récitation d'un dialogue mémorisé, mais une expression orale improvisée selon un scénario auquel les apprenants ont brièvement pensé.

9. Les limites du jeu :

Le jeu de rôle est un outil pédagogique qui présente de nombreux avantages. Cependant, l'animation d'un jeu de rôles et sa mise en œuvre dans le cadre institutionnel de l'école peuvent poser un certain nombre de problèmes : la gestion de groupe, du temps...

9.1. La gestion de groupe et des équipes :

En effet, gérer un groupe de 30 apprenants ou un groupe de 15 apprenants ne présente pas les mêmes difficultés. De plus, compte tenu de l'ambiance du jeu qui règne nécessairement dans la classe, comment s'assurer que tous les apprenants participent effectivement ? Le fait d'être dans une ambiance de jeu crée une agitation qui peut limiter la concentration de certains apprenants et peut même en perturber d'autres. Dans ce cas, le jeu peut déboucher sur la pagaille, la désorganisation du groupe. Des fois, la compétition active peut aussi déformer tout le jeu en induisant des comportements non voulus (conflits entre les apprenants, tricherie ...)

9.2. La gestion du temps :

L'enseignant doit prendre conscience du temps, car l'évaluation de la durée d'une séance de jeu peut paraître assez difficile. Par exemple *« un même jeu avec des apprenants de niveau intellectuel différent peut présenter des variations de temps de réalisation »*

La motivation des apprenants et leur état d'agitation peuvent également influencer le temps passé sur une séance de jeu. Il est donc nécessaire pour l'enseignant de prendre en compte tous les paramètres pouvant influencer sur la mise en place d'une séance de jeu pour que celle-ci ne perde pas sa valeur éducative et pédagogique.

9.3. Le choix des thèmes de jeux de rôles

Le bon choix des sujets de jeux de rôles est important. De ce fait il faut être attentifs aux situations de communications des différents jeux de rôles, de même qu'il faut absolument varier les situations d'apprentissage, les supports, le décor, la salle...etc. Les élèves apprécient les jeux de rôles et s'y investissent en général avec enthousiasme. Ils constituent donc un outil d'enseignement et d'apprentissage performant, mais il faut toujours que l'enseignant soit conscient de ces facteurs pour que le jeu ne perde pas sa valeur.

10. Le rôle de l'enseignant dans la classe

L'enseignant est la pièce maîtresse dans tout système éducatif, il constitue selon DENIS Girard *« le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant le programme, l'horaire, l'objectif de la classe et d'autres contraintes institutionnelle avant même le type de méthodes et des matériaux pédagogiques utilisés »*. L'enseignant dans la classe joue plusieurs rôles, il est à la fois animateur, facilitateur, motivateur, tuteur, *« le rôle de l'enseignant tend d'avantage vers celui de médiateur, d'accompagnateur, de tuteur »*. Comment se manifestent ces rôles ?

Animateur : L'enseignant exerce une fonction d'animation pour gérer la communication entre les apprenants en classe, notamment l'orientation et les décisions à prendre dans l'action collective en classe, en créant un réseau de relations interpersonnelles entre les apprenants *« les professeurs ont la lourde tâche d'appliquer les programmes et de suivre*

*les instructions en vigueur, tout en essayant de répondre aux intérêts et aux goûts des élèves qui leur sont confiés ».*¹

L'enseignant animateur gère les interactions entre les acteurs de groupe en aidant l'apprenant à développer son savoir.

Facilitateur : La tâche de l'enseignant consiste à faciliter l'apprentissage et à motiver ses apprenants à apprendre en utilisant des pratiques facilitatrices qui structurent l'interaction entre eux, il doit créer des situations d'apprentissage par le biais de pratiques adaptées au vécu de l'apprenant, *«l'enseignant a un rôle très important en tant que facilitateur d'apprentissage»*.

Motivateur : L'enseignant doit être capable de donner confiance à ses apprenants, de les encourager, *«l'enseignant n'est plus uniquement celui qui prescrit et proscriit mais il s'efforce d'être à l'occasion un animateur culturel pour motiver les jeunes lectures à répondre du plaisir à apprendre.»*²

L'enseignant doit montrer à ses élèves leur capacité à faire des choses, pour les motiver davantage et pour qu'ils osent toujours davantage à prendre la parole en classe.

Tuteur : Selon Danielle CHINI *«l'enseignant dépasse alors largement sa fonction basique d'enseignant pour devenir un tuteur ambitieux pour des apprenants, titreur qui leur facilite dans un premier temps l'accès à la connaissance mais qui par la suite, réduira progressivement guidance»* L'enseignant en classe a pour mission d'enseigner ses apprenants, de leurs transmettre des savoirs, et de suivre leurs apprentissages. Il doit marquer sa présence, être éclectique et conscient de tout acte fait par lui.

Conclusion

De nombreux enseignants sont encore sceptiques quant à l'utilisation du jeu en classe de langue. En effet, certains ne voient pas ce que cela pourrait apporter aux apprenants et d'autres pensent que cela baisserait la crédibilité de l'enseignant. À l'ère de l'éclectisme, le jeu fait encore débat. Il peut présenter de réels avantages en classe de langue mais pour qu'il soit efficace, il est indispensable l'enseignant en cerne les enjeux.

¹GALISSON Reber, Op.cit, P.58. 20-VIENNEAU Raymond, Op.cit, P.60.

²GIASSON Jacqueline, op.cit, P.121.

CHAPITRE II

MOTIVATION DANS LA CLASSE DU FLE

Introduction

Parmi les mots qu'on entend souvent dans le domaine de l'enseignement – apprentissage le mot motivation. Dans différentes situations, on entend souvent dire cet élève est motivé ou cet élève n'est pas motivé. Ces situations démontrent une certaine conscience à ce que le terme vaut. Dans le processus d'apprentissage. Or, la plupart d'acteurs et praticiens du secteur scolaire ignorent le vrai sens du mot.

1. Qu'est-ce que la motivation ?

« L'étymologie du mot " motivation" vient du Latin " Movère" qui signifie se déplacer¹, confirme sa vertu première : début et source de tout mouvement. Contrairement à la compétence qui correspond à ce que l'on sait faire, la motivation correspond à ce que l'on veut faire. Les définitions des dictionnaires Le Robert et Le Larousse se complètent : "Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement » (sans aucune considération morale) (Le Robert). "Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement » (Le Larousse). Dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : " un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but "².

Pour **C. Prévost** « la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets », il continue en disant que « pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle). » La motivation a été perçue longtemps comme l'ensemble de forces qui impulsent notre activité : besoin, instinct, envie, passion, désir, intérêt, curiosité, volonté, projet, but, etc....

Ce sont des conceptions qui portaient de l'instinct déterminé génétiquement à la volonté où l'homme garde son libre arbitre. Le courant Béhavioriste a tenté de synthétiser et de définir la motivation comme : « L'ensemble des mécanismes biologiques et

¹SILLAMY considère la motivation comme un « ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu »

²En d'autres termes, le même auteur affirme que « la motivation est le premier élément chronologique de la conduite; c'est celle qui met en mouvement l'organisme, mais elle persiste jusqu'à la réduction de la tension.»

psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action dans son orientation, intensité et persistance »¹. Pour Racle « la motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu comme bon, désirable, agréable, de nature à satisfaire des besoins de l'individu. »² La motivation n'est donc pas un état inné du récepteur... elle n'est pas non plus une réaction volontaire, abstraite, au commandement « Motivez-vous! ». Quant à Nuttinelle désigne « l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance. »³ Sa définition est semblable à celle du courant béhavioriste. Nuttin affirme aussi que « la motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle elle serait devenue satisfaisante. »⁴. Nuttin comme d'autres auteurs psychologues d'ailleurs, distingue deux grands types de motivation : motivation dite intrinsèque, motivation dite extrinsèque.⁵

2. Les types de motivation:

2.1. La motivation extrinsèque

Pour définir ces deux notions nous avons été inspirés par un remarquable travail d'une enseignante à Saint-Gilles.⁶ La motivation extrinsèque est la situation où un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation. Il n'agit pas pour le plaisir ou pour le désir d'apprendre.

2.2. La motivation intrinsèque

La motivation intrinsèque est la situation où un apprenant pratique l'activité pour l'intérêt et non pas pour la contrepartie que ce travail va lui procurer, il exerce cette activité pour le plaisir et pour la satisfaction personnelle qu'il ressent.⁷

¹ LIEURY, et FENOUILLET, 1997 www.psychotheque.ch/cours/Motivation.pdf (Consulté le 21-02-2018)
SILLAMY, Trésor de la langue française: Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999 p.173.

² Gabriel RACLE, anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/motivation.pdf

³ www.madeinmental.com/telecharger.php?fichier=motivation-intrinseque

⁴ Fédération internationale des professeurs de français, Le Français dans le monde, Numéros 331 à 336, Librairies Hachette et Larousse, 2004, p.39

⁵ Ibid.

⁶ http://www.stus.be/_docs%20pdf/circulaires2008/LA_MOTIVATION.pdf (consulté le 22/2/2018)

⁷ Julien Vernet, Pratique d'autoformation et d'auto direction, Édition le manuscrit 2005, p.96.

3. L'origine de la démotivation

On entend souvent les enseignants dire que la famille est la raison principale de la démotivation de l'apprenant. Et en ce qui concerne certains parents « un mauvais prof = mauvais élèves ». Ce qui nous pousse d'aller plus loin dans la recherche des causes de démotivation. En générale les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'ils n'ont pas de **bagage linguistique** pour s'exprimer, ils se taisent et montrent une démotivation.

La timidité constitue un vrai handicap pour les élèves. Certains apprenants questionnés sur le motif de non-participation nous répondent par cette phrase: « j'ai honte de parler devant mes camarades de peur d'être ridiculisé ».

Une mauvaise image de soi développée par la faible compétence perçue par l'apprenant, nous entendons souvent cette affirmation chez quelques apprenants: « je suis nulle en français pourquoi dois-je faire un effort dans cette matière, Je préfère en faire dans d'autres matières pour gagner des points ».

L'ennui aussi est un déclencheur de démotivation. D'autres apprenants affirment: « Les disciplines mathématiques, physiques,..... impliquent action, observation ou manipulation. C'est ce qui fait qu'on ne s'ennuie pas en classe ». L'apprenant qui ne porte aucun intérêt dans ses apprentissages risquera de ne plus aimer apprendre et c'est à ce moment qu'il s'avance vers l'incompréhension de l'école et donc vers l'échec scolaire.

La relation entre l'enseignant et ses apprenants : « La relation maître-élève est l'une des plus belles qui soient. Aucun ordinateur ne pourra s'y substituer. Le professeur est le témoin de la meilleure partie de nous-mêmes. Il nous transmet le goût de la connaissance et celui de la critique. (...) Une bonne relation maître-élève peut susciter des carrières entières.»¹En effet, Il est évident que l'enseignant et les apprenants sont en interaction dans laquelle l'enseignant invite ses apprenants à accomplir avec lui et grâce à lui un effort semblable. Il s'agit donc d'une complicité plutôt que d'une confrontation. Le goût des études ou la façon de les acquérir, l'affectif et l'attitude ont une place importante dans la motivation de l'enfant.

¹L'Express, Partie 1 © 1993 Palmarini, Éd. Odile Jacob, p.25

3.1. Qu'est-ce qu'un apprenant démotivé ?

Contrairement à un apprenant motivé qui a un élan d'énergie pour effectuer une tâche et qui met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs, un apprenant démotivé manque d'envie de faire ses devoirs.

3.2. Qu'est-ce qu'un apprenant amotivé ?

C'est un apprenant en difficulté, qui a du mal à apprendre, qui a enduré de nombreux échecs ce qui le pousse à abandonner et se dire que quoi qu'il fasse le succès n'est pas à sa portée. Et que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative.

4. La motivation scolaire en classe du FLE :

Lorsqu' il s'agit d'apprendre une langue étrangère, beaucoup de facteurs entrent en jeu, en effet, s'il est admis que la motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite. On ne peut pas prétendre motiver un apprenant en classe du FLE en lui disant par exemple : « La langue française est très importante à étudier alors il faudrait s'y intéresser » Il faudrait créer un lien d'amour entre cet apprenant et la langue française en lui présentant sa beauté, ses débouchées, son prestige...etc. Les enseignants savent que la motivation joue un rôle de premier plan dans l'apprentissage, mais même si tous les enseignants le savent la plupart méconnaissent souvent la façon de susciter le désir d'apprendre chez leurs apprenants. La présence d'un enseignant expérimenté conduit progressivement l'apprenant vers une motivation intrinsèque voir même la recherche de sens des apprentissages. Pour passer de la motivation extrinsèque à la motivation intrinsèque dans la plus part des cas, la médiation du maître est nécessaire.

4.1 Les facteurs de la motivation scolaire :

Plusieurs travaux sur la motivation scolaire ont montré qu'un apprenant motivé est un apprenant qui s'engage, participe et qui persiste dans une activité d'apprentissage. Cette motivation est déterminée par : Les conceptions qu'il a de l'école, des études. Les perceptions qu'il a de lui-même (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue) de l'autre (les élèves, le professeur), de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise). Le plaisir que l'activité lui procure.

5. La motivation scolaire et le soutien social :

Il est évident que l'environnement social de l'apprenant (les parents, les enseignants et l'administration scolaire) affecte par plusieurs façons la motivation des apprenants, car non seulement ils peuvent les encourager à faire des choix autonomes, mais aussi ils peuvent aussi chercher à contrôler leurs comportements. Selon Vansteenkiste, Lens et Deci « les personnes ont des comportements intrinsèquement motivés et autodéterminés quand les circonstances le permettent. »¹ Si l'on admet qu'on peut définir la motivation comme un ensemble de croyances et d'émotions inter-reliées qui influencent le comportement, on peut prétendre aussi que les relations interpersonnelles des élèves influencent leur motivation en intervenant directement sur les croyances qui la constituent.

5.1 Le rôle des parents

Plusieurs comportement et pratiques parentales influence la motivation des apprenants ; leur l'implication dans la vie scolaire de l'enfant, leur style parental), leurs attentes à l'égard du cheminement scolaire de leur enfant et aussi leurs attitudes face à l'école. Les styles parentaux sont d'excellents indicateurs de la réussite scolaire. Les études de Baurnrind² indiquent un lien très fort entre les pratiques parentales démocratiques et un meilleur fonctionnement scolaire. Baumrind a comparé des enfants qui ont confiance en eux-mêmes, qui affichent un contrôle de soi et qui explorent le monde autour d'eux à des enfants qui avaient une estime de soi faible (peu de curiosité, peu d'activités exploratoires et peu de confiance en eux-mêmes). Les enfants qui exprimaient le plus haut degré d'estime de soi, d'activités exploratoires et de confiance en eux-mêmes avaient également des parents qui possédaient un ensemble de comportement *démocratique*, qui se distingue par rapport au comportement parental *permissif* (Comprenant peu de contrôle et peu d'exigences), et au comportement parental *autoritaire* (comportant un degré plus élevé de contrôle avec moins de chaleur affective). Lorsque le style parental était démocratique ferme et que le style des enseignants était chaleureux, les apprenants réussissaient mieux sur le plan scolaire. Au contraire, lorsque les apprenants avaient la perception que leurs parents étaient contrôlant, leurs résultats s'avéraient plus faibles.

¹Vansteenkiste, Lens et Decialain.battandier.free.fr > Management d'équipes (consulté 16-3-2018)

²Baurnrind 1991 www.encyclopedia.com/topic/Diana_Baumrind.aspx (consulte le 16-03-2018)

5.2 Le rôle de l'enseignant :

«Pour susciter l'envie d'apprendre, ne faut-il pas que les élèves sentent leurs professeurs désireux à leurs tour, qu'ils les voient passionnés par leurs métier, sachent se questionner, imaginer, créer chercher en permanence .sans doute la seule "chose " que le professeur doit continuer à transmettre, c'est ce désir : celui d'apprendre !» Pour amplifier ce désir d'apprendre chez les apprenants il faut amplifier le désir d'enseigner chez les enseignants autrement dit, l'enseignant lui-même doit d'être motivé afin d'arriver à motiver ses apprenants. Car le manque de motivation de l'enseignant peut complètement tuer la motivation des apprenants ici le meurtre est collectif : *" comment peut-on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui bâille ne rit jamais regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ?"*. Ces élèves souhaitent avoir un enseignant qui soit compétent dans la matière qu'il enseigne car il est la seule figure "d'apprenant" que l'apprenant est en mesure d'observer. Certaines limites subsistent : on ne peut pas être motivé à la place des apprenants mais on doit néanmoins les aider.

6. Mémoire et motivation :

Un élève motivé va-t-il davantage mémoriser ses cours ? Depuis le début des recherches sur la motivation, celle-ci a toujours été liée à l'apprentissage. C'est dû au fait que la motivation ne se mesure pas directement, mais qu'il faut la mesurer indirectement par l'évolution de la performance, ce qui se révèle bien dans l'apprentissage .la motivation améliore-t-elle la mémoire de la même façon que n'importe quelle autre activité ou a-t-elle en plus certains effets spécifiques? En effet, on peut penser que non seulement la motivation augmente le niveau d'activité générale, mais aussi qu'elle entraîne des changements particuliers permettant de mieux mémoriser. Les deux catégories de mécanismes semblent se produire. On sait par exemple que l'émotion produit des changements hormonaux et le déclenchement de structures biologiques, qui accroît les processus neurobiologiques de la mémoire en renforçant l'événement centrale mais en supprimant les événements périphériques. Si un élève reçoit une claque ou un coup de règle sur les doigts pour avoir fait une mauvaise carte de géographie, il se rappellera du service et non de la carte. Sans en arriver aux effets d'une motivation intense qui va rejoindre l'émotion, l'augmentation du niveau d'activité par la motivation, autrement dit l'effort, s'observera également au niveau de la persistance du comportement. Un élève

voulant obtenir une bonne note à l'examen va passer plus de temps que les autres à apprendre ses cours.

7. Motivation et apprentissage:

Jean jacques Rousseau a dit «donnez à l'enfant le désir d'apprendre et toute méthode lui sera bonne» (Rousseau,1762) cité par (Vianin,2007). Cette citation indique l'importance que revêt la motivation dans les processus d'apprentissage depuis le siècle des lumières (17^{ème} siècle). Il n'est pas donc étrange si la question «comment motiver l'apprenant ? » domine les travaux des théoriciens, notamment, depuis l'avènement de la psychologie, à la fin du XIX^{ème} siècle. Dans ce qui suit nous allons prendre deux exemples de la motivation dans deux courants psychologiques, le behaviorisme et le cognitivisme.

7.1- Récompense et punition

Ce modèle adopte le principe des comportements conditionnés (théorie de John Watson). Clark Hull, l'inventeur de la loi de renforcement, pense que pour une bonne performance, il faut créer un besoin et le satisfaire par un renforcement. Comme exemple pertinent de cette loi, utilisé dans le domaine au commerce, les vendeurs ont un faible salaire (besoin) mais des primes (renforcement) pour chaque vente (Lieury,2010,p.162).

Dans cette loi, il y a le renforcement positif et le renforcement négatif. Il s'agit d'un renforcement positif s'il y a récompensé et d'un renforcement négatif s'il y a punition. L'expérience suivante explique comment s'exercent ces deux types de renforcement en classe. Enfin, contrairement à l'idée reçue qu'il faut parfois «secouer» les élèves, les punitions sont à manier avec précaution car elles génèrent la peur et le stress (Lieury, 2010, p.163).

7.2-Représentation mentales et anticipation du renforcement

Les recherches récentes ont démontré que l'être humain peut lui-même créer un renforcement et cela par rapport aux représentations mentales des choses. Dans la société d'aujourd'hui, de nombreux besoins naissent de l'expérience, ce qui fait naître de différentes motivations. Titre d'exemple, un enfant en regardant un film policier (qui présente des scènes de violence), il va avoir l'idée que si on veut une chose on l'obtient

avec de la violence. En anticipant le résultat, cet enfant va à la hâte exercer les mêmes actions violentes dans son milieu, en vue d'obtenir la chose désirée.

Conclusion

Les recherches en psychologie ont toujours mis en exergue la notion de motivation qui est étroitement liée à la réussite et à l'échec scolaire. Aujourd'hui, de nombreuses ressources documentaires se mettent devant chaque praticien pour lui servir de référence à la compréhension des notions clés de son domaine. A ce propos, et à partir de quelque lecture, nous avons recueilli quelques informations sur la motivation ,qui offrent une base théorique considérable à chaque enseignant afin de comprendre quelques comportements d'élèves dans la classe ou afin d'adapter l'action pédagogique et motiver mieux les apprenants. .

CHAPITRE III

DESCRIPTION DU MANUEL SCOLAIRE

« L'enfant ne sait que vivre son enfance, la connaître appartient à l'adulte »

Introduction

Dans le troisième chapitre, nous verrons une vue descriptive du manuel de la 4^e année primaire, le manuel est un outil pédagogique qui permet aux apprenants à comprendre le programme. Il contient des activités que nous allons présenter dans ce chapitre qui aident l'enseignant à présenter ses cours facilement et d'une manière motivante. Parmi ces activités celles de l'oral c'est-à-dire le jeu de rôles et cela au début de chaque séquence.

Ce manuel développe la capacité d'apprendre à apprendre parce que les contenus du manuel s'appuient sur l'approche communicative et place ainsi l'apprenant au centre de son apprentissage, autrement dit qu'il va apprendre à communiquer en réalisant des actes de parole qui lui permettront d'agir en classe et en dehors de la classe.

1. Description du manuel

Titre du manuel : Français

Auteurs : Leila Medjahed (Maitre de conférence)

Amer Cerbah (Inspecteur de l'enseignement primaire)

Hamid Tagmount (Inspecteur de l'enseignement moyen)

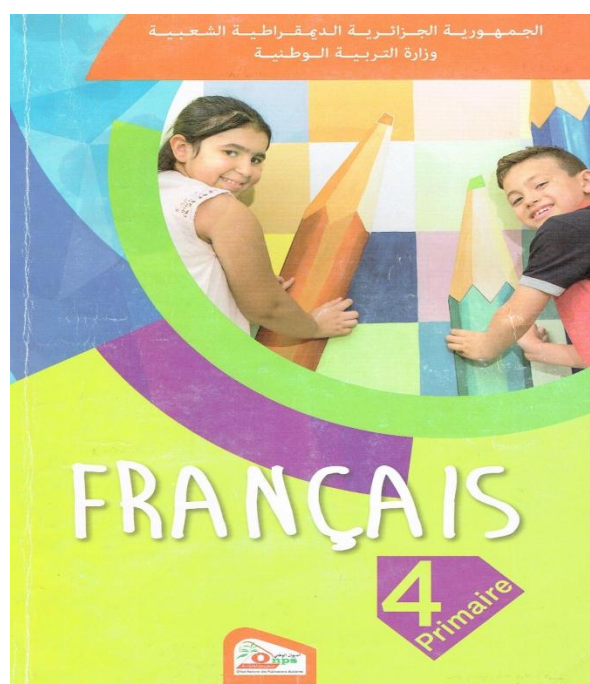
Mohamed Bendahmane (Professeur de l'enseignement primaire)

Illustrations et couverture: L'Hocine Louisa

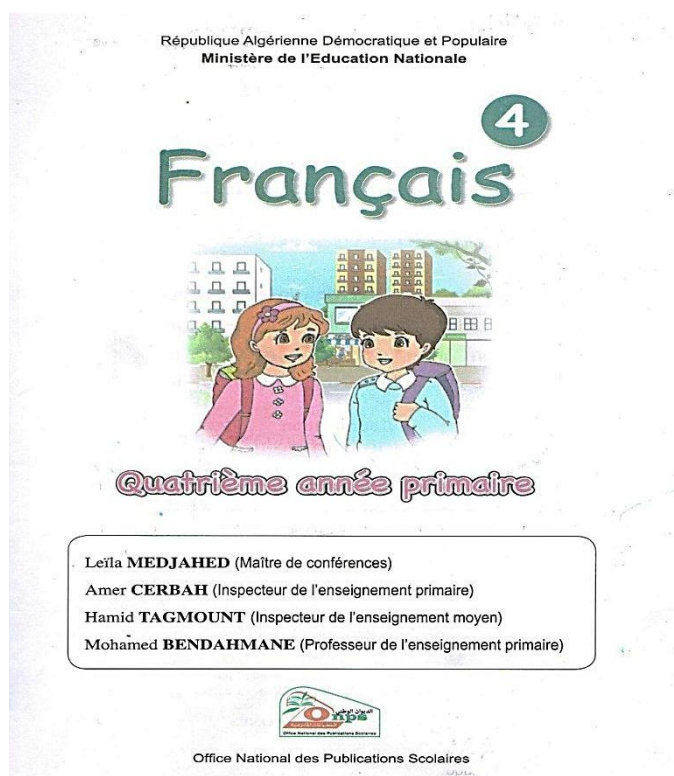
Montage et conception de la maquette: :Hamina El Hocine

Editeur : ONPS (Office national de presse scolaire) 2017/2018

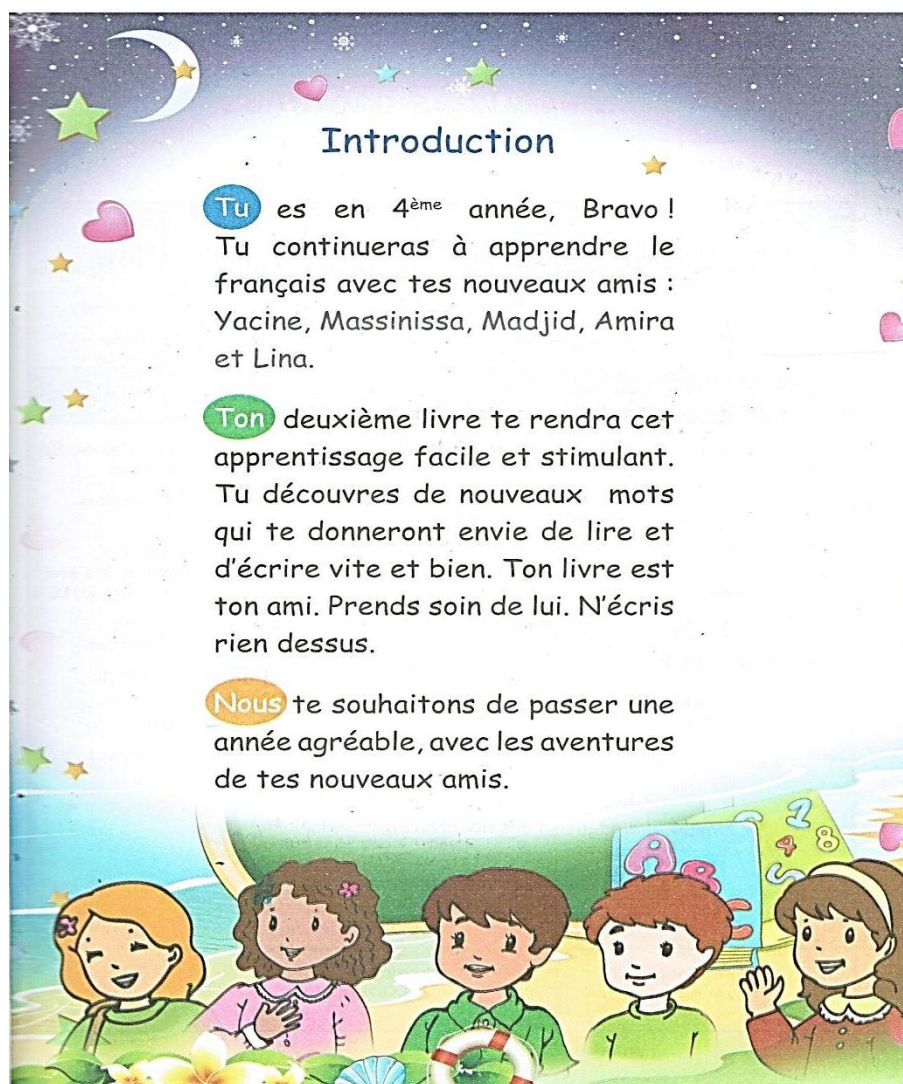
Le manuel de l'apprenant de 4^e AP est de grand format, 20 centimètres sur 28. Il compte 103 pages. La couverture comporte la dénomination « République Algérienne démocratique et populaire » suivie de celle du « Ministère de l'éducation ». Les deux écrites en langue arabe, en bas une image qui représente une fille et un garçon touchant des crayons de couleurs. En plus bas on peut lire en caractères gras et en grand format « français » et en dessous « 4^e Année Primaire ».



En deuxième page ils ont mentionné République Algérienne Démocratique et Populaire aussi Ministère de l'Education Nationale. Le titre de ce manuel « Français» écrit en gras et en vert. Au milieu, une image qui représente une fille et un garçon qui sont dans l'école. Le niveau quatrième année primaire. Dans un cadre, on a les noms des concepteurs qui ont élaborés ce manuel, juste en bas on a le logo de l'ONPS.



En troisième page, en gros plan, on trouve une introduction signée par les auteurs. Dans cette introduction les auteurs présentent des personnages qui accompagneront l'apprenant durant tout le programme (Yacine, Massinissa, Madjid, Amira et Lina) et aussi ce que va faire l'apprenant durant toute l'année.



Sur la page suivante, on trouve le tableau des contenus, là, est mentionné chaque projet avec les numéros de pages .

Tableau des contenus

Projet 01 : C'est notre quartier !

Produit final :

Nous allons réaliser un imagier du quartier de rêve.

LA SEQUENCE	LEXIQUE - CONJUGAISON GRAMMAIRE - ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
Séquence 1 Tu habites où ? P. 13	Dire les mots de salutation, se présenter. Les présentatifs : c'est, voici pour présenter une personne. Dire et demander où on habite. Reconnaître et dire la couleur d'un objet. Les articles définis et indéfinis (un / une - le / la). Les pronoms de conjugaison. Le verbe « être » au présent de l'indicatif. La phrase déclarative. La ponctuation : le point. Le nom commun / le nom propre. Le féminin des noms en : e. Les homophones : et / est. Ecoute et discrimination phonique et graphique : [wa] [oin] [io]. Dictée.	Acte de parole : Saluer/ Se présenter/ Présenter. Dialogue : « Tu habites où ? » « L'immeuble blanc », extrait du roman de Maïssa Bey, Bleu, blanc vert, 2010. Poème : « La petite graine », Alain Bosquet. Comptine : « Je te dis bonjour ». Tâche 1 Dessine où tu habites !

LA SEQUENCE	LEXIQUE - CONJUGAISON GRAMMAIRE - ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TÂCHES
Séquence 2 Je vais chez Madjid P. 23	Dire ce qu'il y a, ce qu'il n'y a pas. Le lexique de la localisation. Noms d'agents : ler / eur. Mots de la même famille : noms de métiers. Verbe « avoir » au présent de l'indicatif. Les articles : le / la / les - un / une / des. Le substitut grammatical « il » : (il / nom propre). Les possessifs au singulier. La phrase interrogative. Les homophones : a / à. Le féminin des noms en : eur/ teur/ ler. Ecoute et discrimination phonique et graphique : [s] - [z]. Dictée.	Acte de parole : Demander une information pour localiser un lieu. Dialogue : « Je vais chez Madjid ». « Jasmin », extrait du roman de Kamal Zemourj, <i>Le jardin de l'intrus</i> , 1985. « La balançoire », extrait du livre de Rachid Boudjerra, <i>La vie quotidienne en Algérie</i> , 1971. Comptine 1 : « A la salade ». Comptine 2 : « Pirouette, Cacahouète ». Tâche 2 Fabriquons l'imagier de notre quartier !
Séquence 3 Au magasin. P. 32	Présenter un lieu à partir d'un plan de quartier. Demander/ donner des repères pour localiser et orienter. Les synonymes. Nommer quelques vêtements quotidiens. Les verbes à l'écrit : « être/ avoir » au présent. Les indicateurs de lieu. Le substitut grammatical: (Elle / Nom propre). Les possessifs au pluriel. La phrase interrogative. Le pluriel des noms en « s ». Les homophones : sont - son. Ecoute et discrimination phonique et graphique : [X] . Dictée.	Acte de parole : Demander son chemin / un itinéraire. Dialogue : « Au magasin ! ». Extrait « Les oiseaux », Rachid Boudjedra, <i>Figuiers de Barbarie</i> , 2010. Poème-slam : « Vie de quartier », <i>Slamophonie</i> 2009. Le petit singe, Omar Dib, <i>le petit singe</i> , 2015. Tâche finale Dessignons l'imagier du quartier de rêve !

Projet 02 : C'est la fête !

Produit final :
Nous allons réaliser une affiche
pour annoncer l'anniversaire des élèves de la classe.

LA SEQUENCE	LEXIQUE - CONJUGAISON GRAMMAIRE - ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TÂCHES
Séquence 1 Bonne année ! P. 43	Souhaiter une bonne année. Ecrire des vœux pour une fête traditionnelle : Yennayer et Mouloud. Nommer les saisons. Noms d'action : Le suffixe « age ». Verbe à l'oral : « faire » au présent. Verbe à l'écrit : « aimer » au présent. La phrase simple : le sujet. L'adjectif qualificatif. Les démonstratifs. Le substitut grammatical : (Il / G.N). La phrase exclamative. La ponctuation : le point d'exclamation. Le féminin de l'adjectif qualificatif : en « e ». Ecoute et discrimination phonique et graphique: [k] [g]. Dictée.	Acte de parole : Souhaiter un vœu. Dialogue : « Bonne année ! ». Extrait « La fête du Mouloud », Taos Amrouche, <i>Rue des tambourins</i> , 1960. Extrait « L'olivier de la colline », Mouloud Feraoun, <i>la Terre et le sang</i> , 1953. Comptine 1 : « Voici le jour de l'an ». Comptine 2 : pour la fête, Jacqueline Pierre, 1984. <i>La pluie</i> , Gigi Bigot, 2016. Tâche 1 Dessignons des cartes de vœux !

LA SEQUENCE	LEXIQUE - CONJUGAISON GRAMMAIRE - ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
Séquence 2 Aujourd'hui, c'est l'Aïd ! P. 53	Souhaiter une bonne fête. Ecrire des vœux pour une fête traditionnelle : l'Aïd. Préfixe de négation : « dé ». Les antonymes. Il faut + verbe à l'infinitif. La phrase simple : le verbe. Les indicateurs de temps. Le substitut grammatical : Elle / G.N. La phrase impérative. La ponctuation : les deux points, la virgule. Verbe à l'oral « pouvoir » au présent. Verbe à l'oral : « chanter » au présent. Féminin de l'adjectif qualificatif : eux / euse - f / ve. Ecoute et discrimination phonique et graphique: [f] [v] - ph. Dictée.	Acte de parole : Se situer dans le temps (le jour). Dialogue : « Aujourd'hui, c'est l'Aïd ! ». Extrait : « Un jour de fête », Mohamed Cherif Khelil, <i>Mon âme est la vôtre</i>, ENAL, 1984. Comptine : « Bateau sur l'eau ». Comptine : « Les animaux en fête ». Tâche 2 Fabriquons le décor de la fête !
Séquence 3 Joyeux anniversaire ! P. 62	Souhaiter un bon anniversaire. Ecrire des vœux pour une fête collective : l'anniversaire des élèves de la classe. Nommer les mois. Les antonymes. Dire et écrire les chiffres : (0-20). Verbe à l'oral : « venir » au présent. Verbe à l'oral : « inviter » au présent. Les indicateurs de temps (présent/ futur). Les substituts grammaticaux (Ils / noms propres). Le complément d'objet direct. L'accord Nom/Adjectif au pluriel : en « s ». La ponctuation : les tirets et les guillemets. Ecoute et discrimination phonique et graphique : [j] [ch]. Dictée.	Acte de parole : Se situer dans le temps (le mois). Dialogue : « Joyeux anniversaire ! ». Extrait : <i>Au gala</i>, Azouz Begag, <i>Béni ou le paradis privé</i>, 1989. Comptine : « Bon anniversaire ! ». Tâche finale Fabriquons une affiche pour annoncer l'anniversaire des élèves de la classe.

Projet 03 : A la mer !

Produit final :

Nous réaliserons un présentoir des dessins de nos histoires.

LA SEQUENCE	LEXIQUE - CONJUGAISON GRAMMAIRE - ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
Séquence 1 Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ? P. 71	Lexique thématique de l'eau. Préfixe de négation : « in/im ». Verbe à l'oral : « devoir » au présent. Verbe à l'écrit : « chanter » au futur simple. Le complément d'objet indirect. Phrase affirmative / Phrase négative : (ne...pas). Les substituts grammaticaux : « Ils – Elles / G.N ». Pluriel des noms en « x » (noms en « eu », « eau », « ou »). Ecrire m devant : m, b, p. Ecoute et discrimination phonique et graphique : phonétique : an/am, on/om. La dictée.	Acte de parole : Evoquer des actions vécues. Dialogue : Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ? L'histoire de la petite goutte d'eau, Fatéma Bakhai, Alpha, 2016. Comptine 1 : Je suis un pirate. Comptine 2 : Mon beau bateau. Tâche 1 Dessinons les histoires racontées.

LA SEQUENCE	LEXIQUE - CONJUGAISON GRAMMAIRE - ORTHOGRAPHE	RESSOURCES ET TACHES
Séquence 2 A la piscine ! P. 83	Identifier les éléments de la chronologie : d'abord, ensuite, puis, enfin. Les homographes. Noms d'action : le suffixe « ment ». Verbe à l'écrit : « aimer » au futur simple. Le complément de temps. La double négation : ni...ni. L'accord Sujet/Verbe (au singulier). Le pluriel des noms en « ail ». Ecoute et discrimination phonique et graphique : [n] [Ê] [p]. La dictée.	Acte de parole : Repérer des éléments d'un récit. Dialogue : A la piscine ! La petite tortue de mer, Masson Antonin, <i>Mille ans de contes de la mer</i>, Milan, 2008. Les cigognes, Malek Haddad, <i>La dernière impression</i>, Bouchène, 1989. Le pêcheur et le poisson magique. Poème : La mer s'est retirée. Comptine : A la piscine. Tâche 2 Jouons la saynète !
Séquence 3 « Que s'est-il passé ? » P. 94	Nommer les animaux de la mer du nord. Les homographes. Préfixe de répétition : « re ». Les verbes (à l'écrit) : avoir et être au futur simple. Accord Sujet/verbe (au pluriel). Le complément de lieu. Le pluriel des noms en « al ». Écoute et discrimination phonique et graphique : [j] La dictée.	Acte de parole : Situer un événement dans le temps et dans l'espace. Dialogue : Que s'est-il passé ? La petite Sophie et les animaux de la glace, Maïte Carranza, <i>Sophie le petit phoque</i>, Epigones, 1991. Comptine : Les poissons dans l'eau. BD : Chien méchant. Tâche finale Fabriquons le présentoir des dessins d'histoires de la classe.

Dans le Manuel, IL existe trois projets, chacun de ces projet comporte trois séquences, nous avons pris l'initiative de les citer en détail:

Projet 1:C'est notre quartier.

Séquences du projet 1:

- Tu habites ou?
- Je vais chez Madjid
- Au magasin.

Projet 2:C'est la fête.

Séquences du projet 2:

- Bonne année!
- Aujourd'hui, c'est l'Aid!
- Joyeux anniversaire!

Projet 3:A la mer

Séquences du projet 3:

- Tu connais l' aventure de la petite goutte d'eau?
- A la piscine!
- Que s'est-il passé?

Exemples d'activités proposées pour chaque séquence de chaque projet:

Finalement le Manuel se termine par une photo d'une fille sourit en même temps elle porte la main qui veut dire A bientôt ! Bonne vacance !

2. L'utilisation du jeu de rôle dans les activités scolaires

Le Manuel scolaire est un outil pédagogique qui normalement aide l'enseignant durant son travail, car d'après ce que nous remarquons dans ce manuel, on trouve trois projets. Chaque projet comporte trois séquences et dans chacune de ces séquences il y a diverses activités (orales, écrites,...). Le jeu de rôle est très présent dans le manuel de 4 AP, ou bien on peut dire que les activités concernées pour la séance de la production orale dans le manuel de la 4 ème année primaire c'est le jeu de rôle .Nous avons pris l'initiative de présenter des exemples des activités du jeu de rôle, nous avons une activité de jeu de rôle pour chaque séquence et sachant qu'il y'a 9 séquences donc il y a 9 activités des jeux de rôles pour les séances de la production orale durant toute l'année au début de chaque séquence.

Projet 01 page 14 dans le Manuel:

SÉQUENCE 1

1 Tu habites où ?

A Écoute, puis réponds.

Quels sont les mots de salutation dits par les quatre amis ?

Yacine : Bonjour !
 Lina : Salut !
 Amira : C'est qui ?
 Yacine : Bonjour ! je suis Yacine, le cousin de Lina.
 Massinissa : Bonjour Yacine ! Moi, je m'appelle Massinissa.
 Yacine : Salut !
 Lina : Massinissa est un ami de notre quartier. Voici Amira, une voisine.
 Amira : Bonjour Yacine, tu habites où ?
 Yacine : J'habite dans la maison rouge, là-bas.
 Yacine : Oh ! C'est l'heure du match. Au revoir !
 Massinissa : Au revoir Yacine !
 Lina : A bientôt !

B Avec ta/ton camarade, écoute et regarde les dessins. Montre les 4 amis.

1



2



1 Lis le dialogue, puis réponds. Comment s'appellent les quatre amis ?

Samia Massinissa Madjid Yacine Amira Lina

2 Relis le dialogue, puis présente les quatre amis.

Massinissa est un ami un voisin
 Amira est une cousine une voisine de Lina.
 Yacine est un camarade un cousin

C Maintenant, joue le dialogue avec tes camarades.

14 quatorze

Projet 02 page 44 dans le Manuel:

SÉQUENCE 1

1 Bonne année !

A Écoute, puis dis pourquoi Amira est contente.

Yacine : Nous fêtons Yennayer à l'école, cette année.
 Amira : C'est demain la fête, je suis contente.
 Yacine : Pour cette fête, je fais une carte.
 Amira : Une carte ?
 Yacine : Oui, une carte de vœux, du nouvel an amazigh.
 Amira : Une carte, pour qui ?
 Yacine : J'offre cette carte à ma maîtresse.
 Amira : Ah bon ! Tu fais comment ?
 Yacine : Je fais un dessin et j'écris un vœu.
 Amira : Quel vœu ?
 Yacine : Bonne année !

B Avec ta/ton camarade, écoute et dis ce que les deux amis regardent.

C'est demain la fête de Yennayer !
 Je fais une carte de vœux.

1 Dis la bonne réponse.

- hier 10 janvier ?
- Yennayer est fêté : - aujourd'hui 11 janvier ?
- demain 12 janvier ?

2 Lis le dialogue, puis réponds.

a) - Qu'est-ce que la fête Yennayer ?
 • C'est une fête du Mouloud. • C'est une fête du nouvel an amazigh

b) - Où Yennayer est fêté cette année ?
 • à la maison • à l'école

c) - Qu'est-ce qu'une carte de vœux ?
 • une photo • un dessin et un vœu • un dessin

3 Lis le dialogue, écris les phrases complètes dans ton cahier.

Yacine offre la carte de vœux à :
 - sa maman.
 - sa maîtresse.
 - sa sœur.

Le vœu de Yacine est :
 - « Bonne santé ! »
 - « Bonne fête ! »
 - « Bonne année ! »

C Maintenant, relis et joue le dialogue avec tes camarades.

44 quarante-quatre

Projet 03 page 71 dans le Manuel:

SÉQUENCE

1

1

Tu connais l'aventure
de la petite goutte d'eau ?

A Écoute, puis réponds.



Quelle histoire racontera grand-mère ?

Yacine : C'est une belle plage, grand-mère !

Grand-mère : Tu vas te baigner avec tes cousins, maintenant ?

Yacine : Non, je ne vais pas me baigner. Je construis un petit château sur le sable.

Grand-mère : Tu dois utiliser le seau pour ramener de l'eau.

Yacine : Le seau est cassé. Il est inutile.

Grand-mère : Demain, tu achèteras un autre seau. Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau ?

Yacine : Non. Raconte-moi l'histoire, grand-mère !

Grand-mère : Ce soir, je te raconterai l'histoire de la grande aventure de la goutte d'eau.

B Écoute, puis dis ce que fait Yacine à la plage.



1 Ta/ton camarade lit la phrase, tu dis vrai ou faux.

- Yacine va se baigner avec ses voisins.
- Yacine construit un château sur le sable.
- Yacine doit utiliser une bouteille pour ramener de l'eau.

2 Lis le dialogue, puis réponds à la question.

- Quand Yacine achètera un autre seau ?

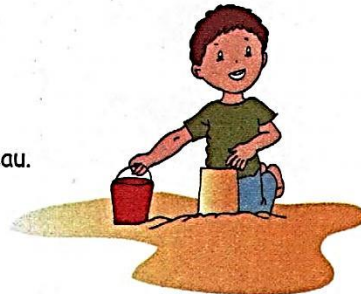
3 Recopie la phrase juste pour répondre à la question.

- Est-ce que Yacine connaît l'histoire de la petite goutte d'eau ?

Oui, Yacine connaît l'histoire de la petite goutte d'eau.

Non, Yacine ne connaît pas l'histoire de la petite goutte d'eau.

4 Avec ta/ton camarade, imagine un autre titre du dialogue.



C Maintenant, relis le dialogue et joue avec tes camarades.

CHAPITRE IV

L'ANALYSE

« L'enfant est un être qui joue et rien d'autre »

Jean Château

1. Analyse des questionnaires et présentation de l'expérimentation :

Le questionnaire est une suite de questions dont la majorité sont ouvertes sans souci de structuration. L'objectif ici consiste à provoquer la production d'un discours autour de la vraie valeur du ludique et précisément le jeu de rôles dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Autrement dit, j'espère à partir des réponses pouvoir expliquer l'importance du ludique et aussi si les enseignants apprécient cette méthode et même si elle aboutit à des résultats fiables ou bien si ce n'est que de la perte de temps, est ce que les jeux de rôles (ludiques) sont utilisés par beaucoup d'enseignants ou que quelques uns. Certaines questions concernent d'ailleurs l'avis des enseignants au sujet de l'utilisation du ludique surtout à l'école primaire. Je me suis basée sur le premier palier car c'est un public d'enfants et qui dit enfants dit jeux, donc on se demande si le jeu contribue dans l'apprentissage d'une langue étrangère pour l'enfant ou non.

Les questionnaires que nous avons établis se compose de 21 questions 11 pour les enseignants et 10 questions destinées aux apprenants. Majoritairement les questions destinées aux enseignants de type ouverte-neutre, en effet, ce type de questions permet de laisser la personne s'exprimer librement sur le sujet. Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des jeux de rôles dans la motivation au cycle primaire, nous avons mené une enquête dans quatres établissements du primaire de la commune de Berhoum .

Le questionnaire que j'ai soumis aux enseignants est élaboré de la façon suivante, voici les questions:

1. Depuis combien d'années enseignez-vous la langue française?
2. Enseigner actuellement est facile ou difficile? pourquoi?
3. Pensez-vous que vos élèves s'intéressent à cette langue?
4. Pensez vous que le programme est: adéquat ☐ inadéquat ☐
5. Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

6. Quelle sont les pratiques à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe ? pourquoi ?

7. Quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogiques ?

8. Quelle sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

9. Peut-on apprendre en faisant recours aux jeux de rôles ?

10. Pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, les jeux de rôles exercent-ils une influence ?

2. Techniques de mise en oeuvre pour le déroulement de l'enquête :

L'enquête a été effectuée durant le début du mois de Février 2018. Nous avons distribué à l'aide de mon oncle et ma camarade qui est enseignante à l'école primaire .

Dix copie du questionnaire ont été distribués. Trois enseignants (03) seulement n'ont pas été remplis le septième question. Partie de l'idée de toucher le maximum d'écoles primaires de la commune de Berhoum et sous la contrainte du temps, l'enquête n'a réussi à atteindre que 04 établissements répartis dans les zones suivantes :

zone	Nombre d'exemplaires distribués	Nombre d'exemplaires récupérés.
Ecole JHAICHE CHAABENE	02	02
Ecole CHLALI GHERABI	03	03
Ecole BELKACEM RAHMANI	02	02
Ecole KRIM EL MABROUK	03	03

Après une première lecture rapide des réponses fournies, nous avons été interpellée par le fait que la majorité des enseignants ont répondu à tous les questions sauf pour trois

enseignants ils n'ont pas répondu à une question, et que eux aussi sont avides d'apprendre la maîtrise de cette méthode qu'est le ludique, le doigté et la technique indispensable à l'accomplissement de leur tâche et qu'ils éprouvent tous l'envie.

3. Enquête auprès des enseignants du FLE au cycle primaire :

Notre enquête s'est établie dans la semaine du 7 au 11 février 2018 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

C'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du FLE au primaire et de déterminer le rôle de l'activité ludique (les jeux de rôles) ainsi que son importance dans la pratique pédagogique.

Dix enseignants ont été destinataires de ce document et dans un esprit de diversité d'avis et d'analyses, nous avons ciblé différentes catégories d'enseignants (hommes, femmes, anciens, et moins anciens).

3.1 Analyse et interprétation des données :

3.1.1. analyse et interprétation des questionnaires destinés aux enseignants:

Pour aider l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, engendré des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question.

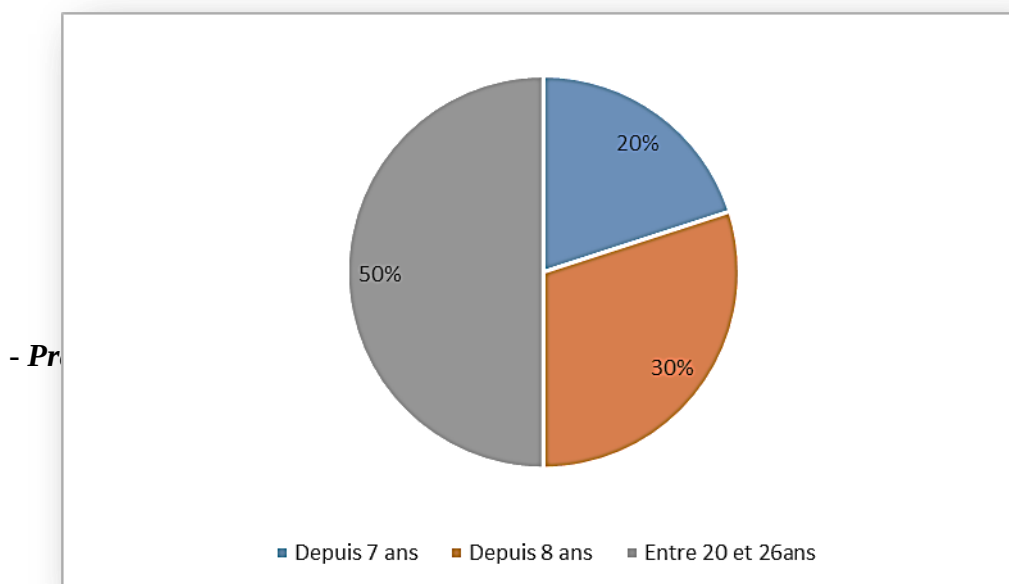
D'autre part, nous avons élaboré des grilles de lecture qui accompagnent chaque représentation graphique.

Question n°01 : depuis combien d'années enseignez-vous la langue française ?

Tableau n1:

Depuis 7 ans	20%
Depuis 8 ans	30%
Entre 20 et 26ans	50%

Graphie n°1



Notre questionnaire comporte 10 exemplaires, et nous avons mesuré en pourcentage pour faciliter la compréhension, aussi, nous pouvons constater au vu du tableau N°1 que sur l'ensemble des 10 enseignants, 20% ont de 7 ans de carrière dans l'enseignement du FLE se qui nous fait 2 sur 10 personnes, 30% ont de 8 ans se qui fait 3 sur 10 personnes, 50% entre de 20 à 26 ans ont donc 5 sur 10 personnes.

- Analyse des résultats :

En lisant ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous avons observé, qu'il ya une différence claire autour de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants de plus de 20 ans et même ceux de 8 ans, c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire. Quant aux autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé moins de sept années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent véhiculer comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Donc le résultat variable que nous avons eu, nous a permis d'enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants.

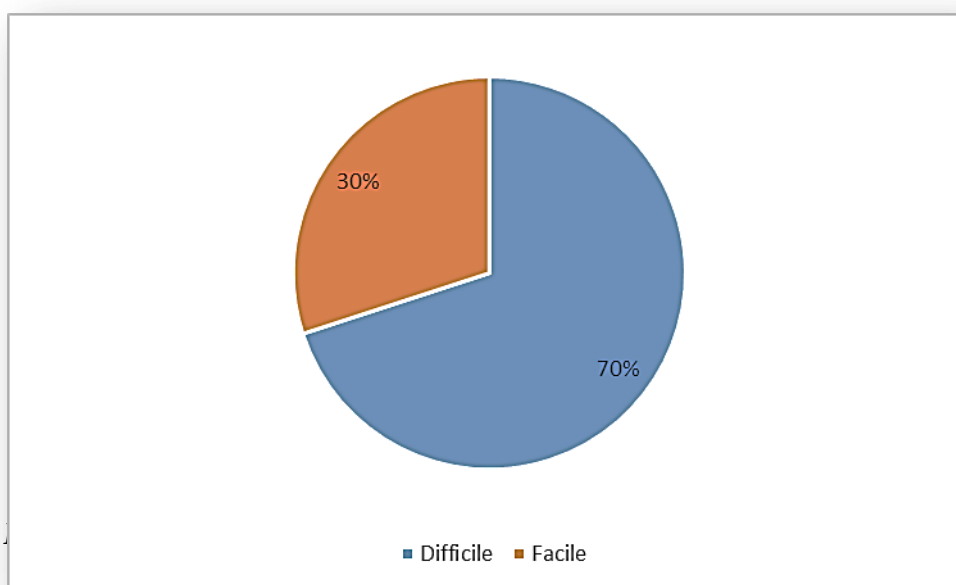
un peu

Question n°02 : Enseigner actuellement est facile ou difficile? Pourquoi?

Tableau n 2

Difficile	Facile
70%	30%

Graphie n°2



Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu 30% qui prétendent qu'enseigner est facile, et 70% confirment que c'est difficile.

- Interprétation des résultats :

Suite aux résultats obtenus à cette deuxième question, on peut constater qu'il y a plus d'enseignants qui éprouvent des difficultés énormes que d'enseignants en moins de difficulté vis-à-vis ce métier, d'après les réponses données, nous constatons que les causes de cette difficulté est :

- Que le programme est compliqué ou inapproprié
- Le manque de temps imparti

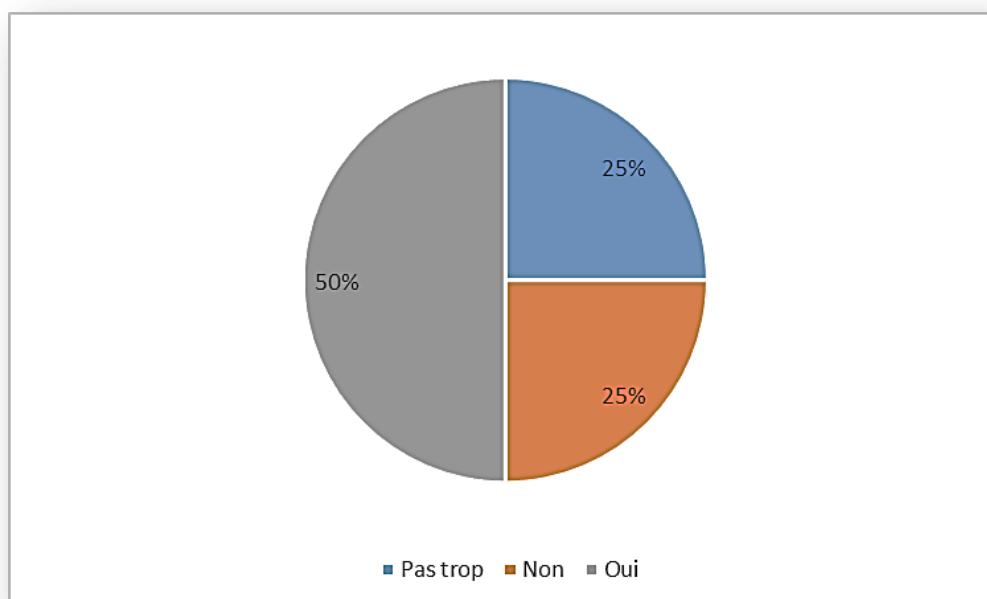
- Le programme est trop chargé, trop ambitieux et mal réfléchi
- Les élèves ne s'intéressent pas, à cause du programme qui est trop difficile pour eux.
- La langue française n'est pas utilisée dans la vie quotidienne de la majorité des apprenants.
- Il faut avoir de la patience et aussi le savoir enseigner, donc resurgit le problème de la formation.
- Le manque d'intérêt que portent les parents vis-à-vis de leurs enfants (démission des parents vis-à-vis de ce qu'apprennent leurs enfants à l'école).
- Les classes sont trop chargées.
- Les conditions environnementales sont défavorables.
- La dévalorisation des enseignants dans notre société devient monnaie courante.

Question n°03 : pensez-vous que les élèves s'intéressent à cette langue?

Tableau n 03:

Pas trop	Non	Oui
25%	25%	50%

Graphie 3



- Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 70% de réponses pour un « oui », 10% pour un « non », et 20% pour « pas trop » ce qui est en quelque sorte l'équivalent d'un deuxième « non ».

- Interprétation des résultats :

A la suite des résultats obtenus pour cette troisième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui signale une situation inquiétante à laquelle nous devons prendre en charge avant que cela ne soit trop tard.

Chaque apprenant doit s'intéresser à la langue française, qui normalement occupe un statut important dans son cursus scolaire ainsi que dans leur quotidien.

Ce qui nous pousse à proposer de nouvelles approches, dans ce cas, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

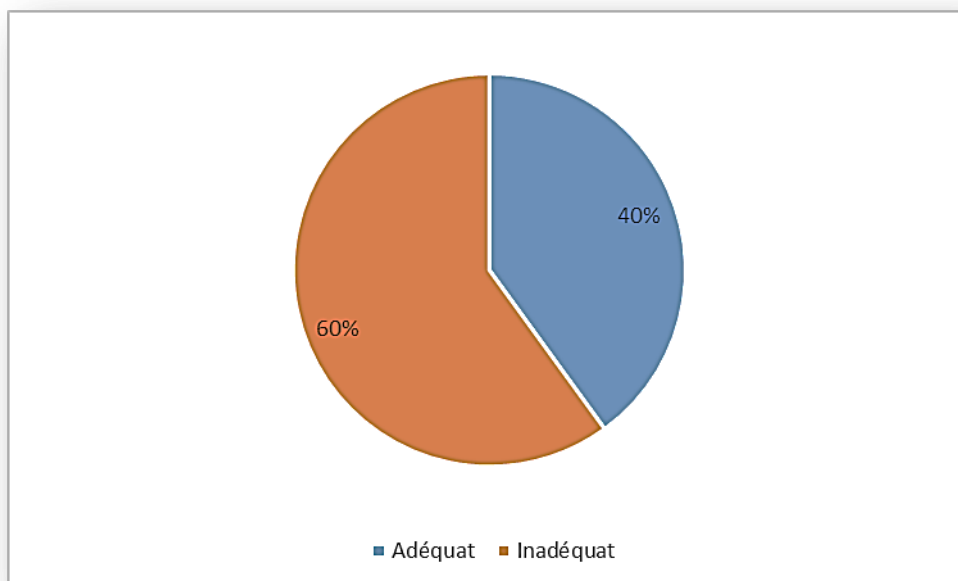
Le maître d'école a pour rôle d'attirer l'attention des apprenants, de les intéresser et de les inviter à l'apprentissage du FLE en s'amusant.

Question n°04 : Pensez vous que le programme est: ☐ adéquat – ☐ inadéquat

Tableau n 04:

Adéquat	Inadéquat
40%	60%

Graphie 4



Dans cette question, il y a eu 50% sur l'adéquation du programme et 50% qui disent que le programme est inadéquat.

- Analyse des résultats :

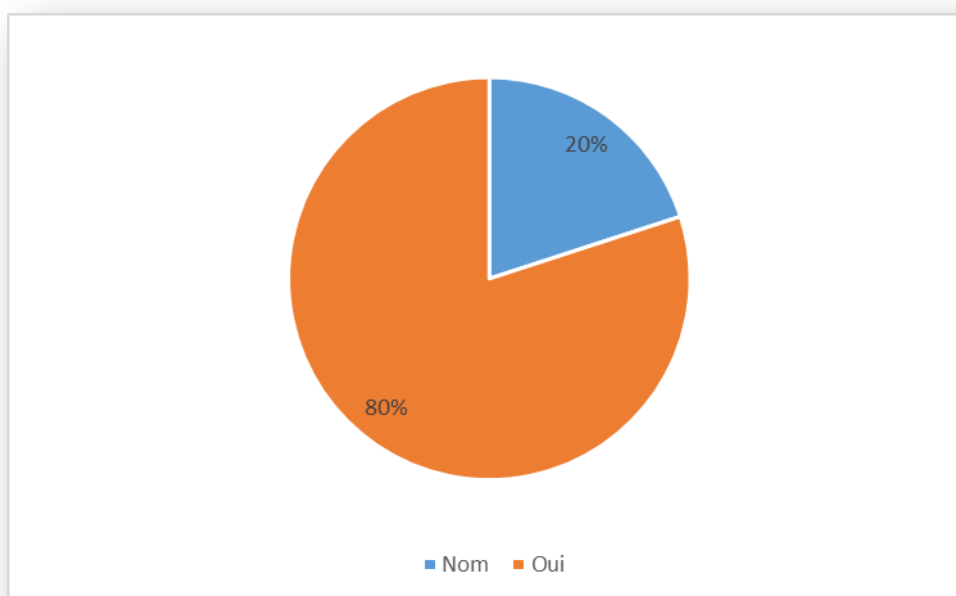
Le nouveau programme par rapport à l'ancien est bien plus chargé même trop, les enseignants ont donné leurs avis sur ce sujet, 50% d'eux trouvent que le programme est adéquat, alors que 50% d'enseignants trouvent qu'il est inadéquat et qu'on peut se passer de ce dernier. Que la moitié des enseignants interrogés qui trouvent le manuel utile dans le fonctionnement enseignement/apprentissage au cycle primaire parce que ils ont pratiqué le programme à l'aide du manuel à ce stade d'âge .

Question 05: Les activités ludiques font-elles partie du programme d'enseignement ?

Tableau n5:

Nom	Oui
20%	80%

Graphie 5



- Interprétation des résultats :

Concernant cette question, nous avons compté 80% de oui au sujet de l'existence du ludique dans le programme, 20% on opté pour « non »,

- Analyse des résultats :

La question posée est si les activités ludiques font-elles partie du programme ou pas, un grand nombre d'enseignants répondent par « oui » donc pour eux les activités ludiques existent dans le programme, contrairement à 20% d'enseignants qui déclarent que les activités ludiques n'existent pas dans le programme .

Question 06 : Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous utilisez souvent en classe et pourquoi ?

Tableau n06:

Le jeu de rôle et la comptine(la récitation)	90%
lecture(étude des lettres)	01%
Poésie sous forme des chansons	08%
le dessin	01%

-Interprétation des résultats :

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, 90% pour la récitation et le jeu de rôle, 8% pour la poésie sous forme des chansons, 1% pour la lecture(étude des lettres) et enfin 1% pour le dessin .

- Analyse des résultats :

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes, nous estimons que les jeux les plus proposés sont ceux portés sur le jeu de rôle sous forme du dialogue et cela proposé essentiellement par le manuel scolaire qui joue un rôle important dans l'apprentissage d'une langue.

Les enseignants justifient leurs choix d'activités par des causes qui sont :

- L'apprenant assimile en jouant
- L'apprenant peut réciter le poème facilement
- Apprendre à prononcer les lettres et les mots correctement
- Enrichir le savoir et motiver l'apprenantetc.

Nous avons remarqué aussi que les enseignants équilibrent les activités ludiques selon les besoins de leurs élèves et selon leurs capacités même si cela les pousse à adopter

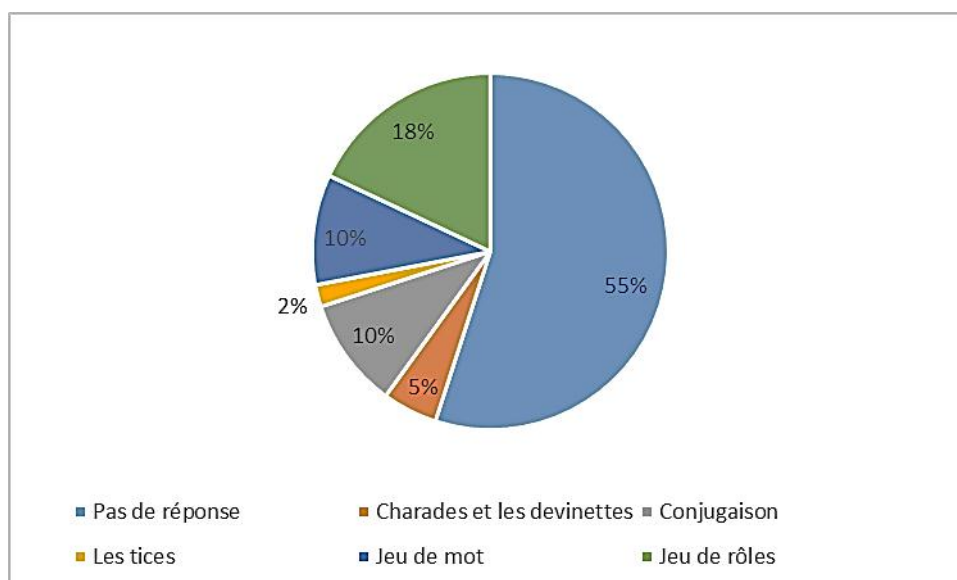
d'autres activités qui ne sont pas appréhendées dans les manuels mais qui s'accordent aux programmes.

Question 7: Quelles activités ludiques sont préconisées par la tutelle dans les programmes et directives pédagogique?

Tableau n07:

Pas de réponse	55%
Charades et les devinettes	5%
Conjugaison	10%
Les tices	2%
Jeu de mot	10%
Jeu de rôles	18%

Graphie n7:



- Interprétation des résultats :

Il ya eu 55% d'enseignants qui n'ont pas répondu à cette question, 18% qui ont répondu par « le jeu de rôles », 10% par la conjugaison , pareil pour le jeu de mots et 05% pour les charades et les devinettes et pour finir 02% pour les tices qui se font très rares.

- Analyse des résultats :

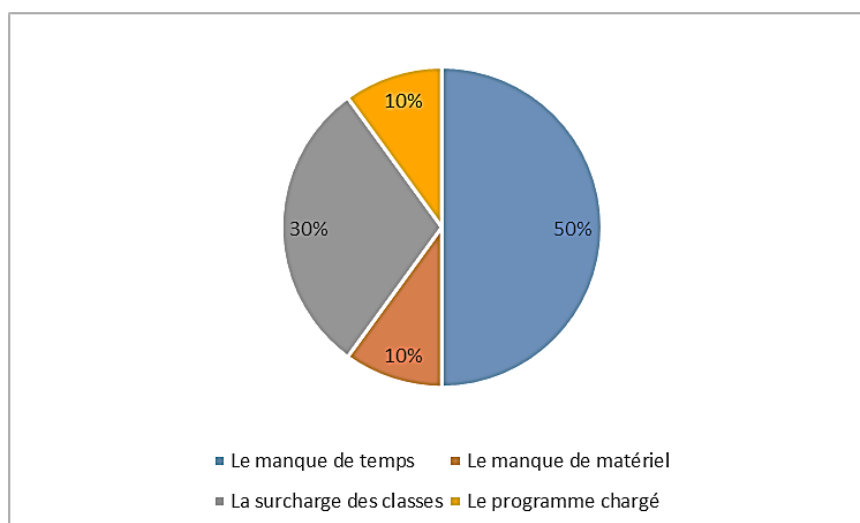
Alors pour cette question, on a pu remarquer qu'il y a un grand nombre d'enseignants qui n'ont pas répondu, la cause reste inconnue, peut-être qu'ils ne sont pas satisfaits par le programme et les directives pédagogiques

- Question 08: *Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques?*

Tableau08:

Le manque de temps	50%
Le manque de matériel	10%
La surcharge des classes	30%
Le programme chargé	10%

Graphie n08:



- Interprétation des résultats :

Dans cette question on parle des difficultés rencontrées lors de l'utilisation des jeux de rôles en classe 50% des enseignants répondent par le manque de temps, 30% disent que les classes sont surchargées, 10% programme chargé et 10% le manque de matériel.

- Analyse des résultats :

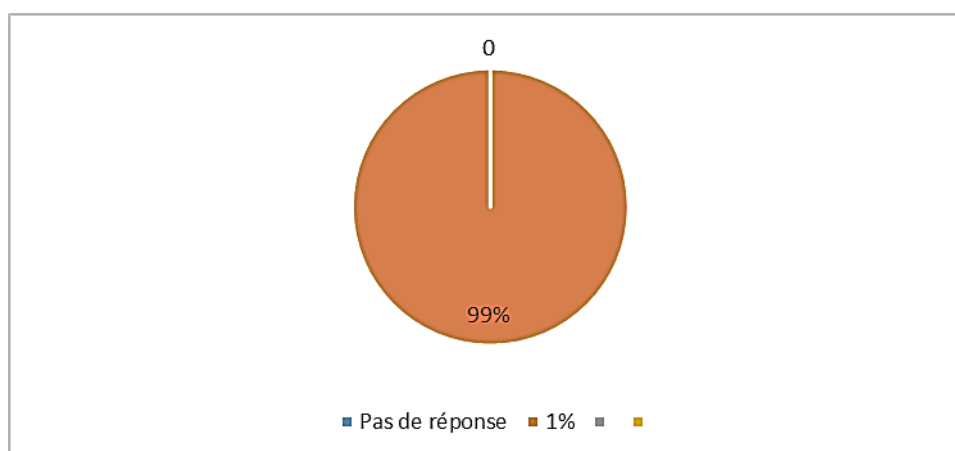
Afin d'établir les jeux de rôles à un public débutant comme les apprenant du cycle primaire, les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à accomplir leurs tâches, en premier lieu on trouve le manque de temps car les heures de cours sont insuffisantes pour apprendre convenablement les notions d'une langue étrangère aussi il ya le manque de matériel dans presque toutes les écoles primaire, et aussi il ya des enseignants qui se plaignent de la surcharge des classes et aussi le programme qui est trop chargé, donc pour conclure; le jeu de rôle c'est bien mais y a-t-il moyen d'améliorer son application ? La question reste posée.

Question 09: Peut on apprendre en faisant recours aux jeux de rôles?

Tableau n 09:

Pas de réponse	1%
Oui	99%

Graphie N09:



- Interprétation des résultats :

L'accord des enseignants au sujet de l'efficacité du jeu de rôle dans l'enseignement a été de 99%, et 01% n'ont pas répondu à cette question.

- Analyse des résultats :

On peut apprendre en jouant, le jeu de rôle permet de développer les nouvelles connaissances et de renforcer les acquis.

On peut apprendre une langue tout en jouant à un jeu ayant un objectif d'apprentissage scolaire qui permet à l'enfant de développer son savoir.

Le jeu de rôle est très important dans l'apprentissage parce qu'il pousse l'apprenant à s'intéresser, à s'imprégner, à acquérir joyeusement et à s'intégrer dans la vie quotidienne

Question 10: pouvez-vous nous préciser sur quel aspect de l'apprentissage, les jeux de rôles exercent-ils une influence?

Tableau N10

L'apprentissage de l'oral	L'apprentissage de l'écrit
100%	0%

- Interprétation des résultats :

L'accord des enseignants au sujet sur quel aspect de l'apprentissage a été de 100% pour l'apprentissage de l'oral.

3.1.2. Analyse et interprétation des résultats du questionnaire destinées aux apprenants:**-Présentation de l'échantillon enquêté:**

Cette enquête a pour objectif de déterminer la pertinence des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français en classe de 4^{ème} AP.

Nous nous sommes appuyées sur les réponses de 24 apprenants: 11 garçons et 13 filles, de bons et moins bons, observés et interrogés. Il s'agissait d'obtenir leurs relations avec la langue française, leur perception de cette dernière, s'ils l'aiment, s'ils font des efforts pour l'apprendre, pour ce qui est de la répartition entre les sexes et l'âge, nous soulignerons l'équilibre entre le nombre des filles et celui des garçons. Quant à leur âge il se situe entre 9 et 10 ans.

Le stage a été effectué dans un primaire qui porte le nom RahmaniBelkacem situé à Berhoum.

Question N° 01 :

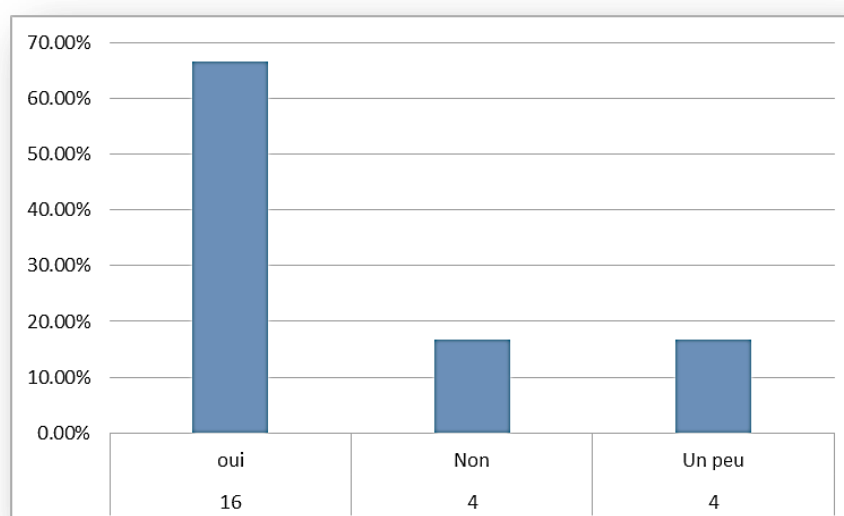
- Aimes-tu apprendre le français ?

-Oui -Non - Un peu

Tableau N° 01

Nombre d'apprenants	réponse	Pourcentage
16	oui	66.66%
04	Non	16.66%
04	Un peu	16.66%

Graphie n1



-Présentation des résultats

L'examen du résultat nous permet de remarquer que 66.66% des apprenants interrogés aiment la langue française, 16.66 % l'aime mais juste un peu tandis que 16.66 des interrogés n'aiment pas apprendre cette langue.

-Commentaire

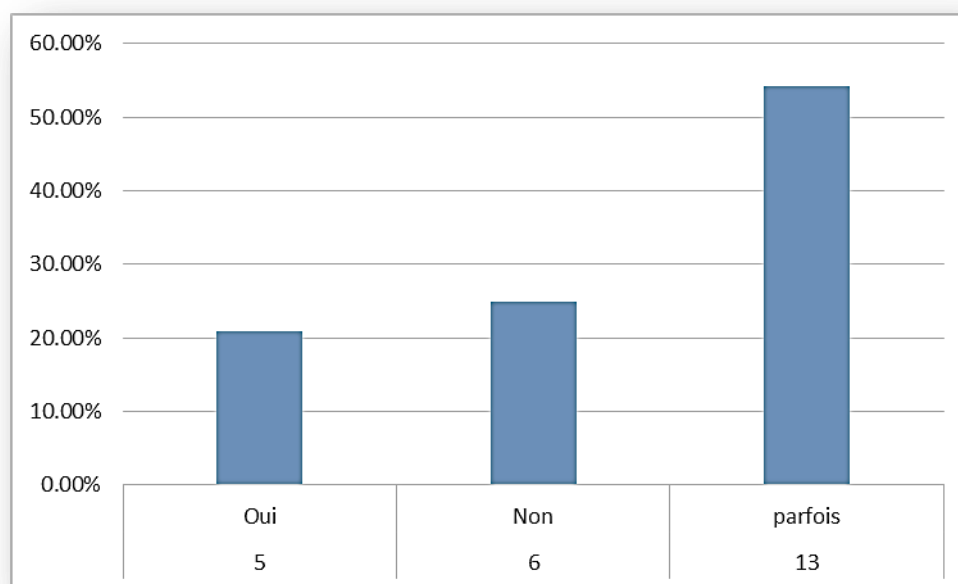
66.66 % des apprenants veulent apprendre la langue française. Ces derniers sont avantageux à l'apprentissage de la langue étrangère, considérant celle-ci comme langue d'ouverture et d'épanouissement au monde extérieur nous jugeons qu'ils sont d'ores et déjà motivés et favorable à son égard, 16.66% s'intéressent moins à cette langue, pour eux c'est une matière comme toutes les autres. Contrairement à 16.66 % des élèves interrogés rejettent le français volontairement. Cette minorité veut apprendre la langue arabe. Donc ces jugements peuvent être les résultats de certaines influences constatées à partir de l'entourage familial et l'environnement social avec tout ce que lui inculque comme idée qui l'influence et le guide, ce sont ces éléments qui structurent les images stéréotypés et les représentations de chaque individu, la raison peut dépasser cela et se suffire dans le fait qu'il ne s'intéressent pas aux études de façon générale, et par conséquent ne sont pas favorable à la langue française. **Question N° 02 :**

- Ecoutes-tu les chaines françaises ?

-Oui - Non - Parfois

Tableau N3

Nombre d'apprenants	réponse	Pourcentage
05	Oui	20.83%
06	Non	25%
13	parfois	54.16%

Graphie N3**-Présentation de résultats**

20.83% des apprenants essaient d'améliorer leur français en écoutant la chaîne française, 54.16% écoutent les chaînes françaises de temps en temps, cependant 25% des apprenants n'écoutent jamais les chaînes françaises ou bien les chaînes d'expression française.

-Commentaire

On vit dans un monde qui connaît des progrès immenses dans les domaines de la télécommunication et de la technologie, c'est un très grand avantage qui n'était pas disponible auparavant. Surtout la radio qui a la capacité d'attirer l'apprenant et l'aider à développer des compétences en langue française parce qu'en écoutant les chaînes françaises l'apprenant est en contact direct avec la culture et la langue cible. Quant à ceux qui n'écoutent pas ces chaînes ne donnent pas une importance à la langue donc il est encore question de motivation pour l'apprentissage de la langue française.

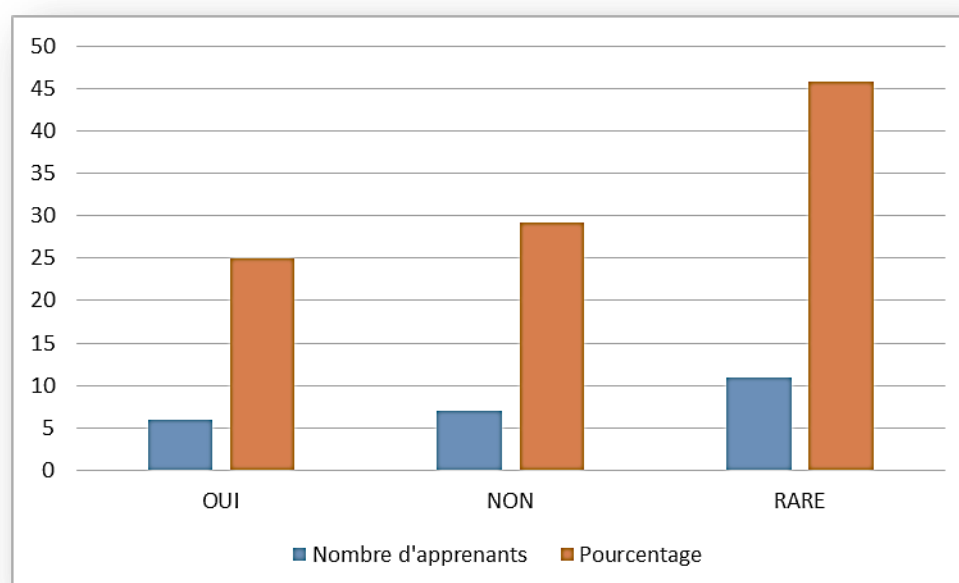
Question N° 03 :

-regardes-tu les dessins animés en français?

Oui Non Rare

TableauN3

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
OUI	06	25
NON	07	29.16
RARE	11	45.83

Graphie n 3**-Présentation de résultats**

25% des apprenants essaient d'améliorer leur français en regardant les dessins animés sur la télévision en langue française, 45.83% regardent la télé rarement, cependant 29.16% des apprenants ne regardent jamais les dessins animés en français.

-Commentaire

notre monde qui connaît des progrès immenses dans les domaines de la télécommunication et de la technologie, c'est un très grand avantage qui n'était pas disponible auparavant. Surtout la télévision qui a la capacité d'attirer l'apprenant et l'aider à développer des compétences en langue française parce qu'en regardant les chaînes françaises et surtout les dessins animés pour enfants l'apprenant est en contact direct avec la culture et la langue cible. Cependant certaines personnes au sein de notre société suppriment volontairement les chaînes françaises. Pourquoi ? ... il nous reste à trouver les réponses et surtout les solutions. Quant à ceux qui ne regardent pas ces chaînes ne donnent pas une importance à la langue donc il est encore question de motivation en cours une fois pour l'apprentissage de la langue française.

Question N° 04 :

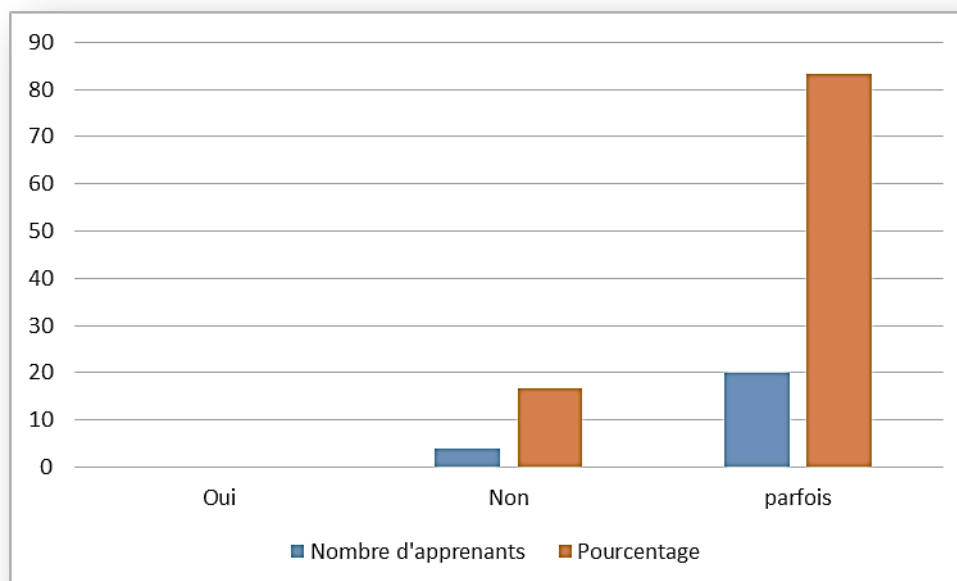
-Utilises-tu le français à la maison ?

-Oui -Non – Parfois

Tableau N° 04 :

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Oui	00	00
Non	4	16.66
Parfois	20	83.33

Graphie n4

**-Présentation des résultats**

70% des apprenants interrogés utilisent parfois le français à la maison cependant 30% n'utilisent pas le français à la maison, et aucun apprenant ne parle le français à la maison.

-Commentaire:

La famille représente un environnement qui contribue à l'évolution et l'adaptation de l'enfant avec le bain linguistique qu'elle lui propose à travers la motivation et l'encouragement, pour assurer la transmission des connaissances et les consolider par l'acquisition de nouvelles compétences linguistiques, qui évolueront progressivement pour la pratique de l'enfant au sein de sa famille. En analysant cette question nous avons découvert un aspect tout à fait particulier que dans notre échantillon, aucun apprenant n'a affirmé qu'il utilise le français souvent à la maison ce qui est le cas pour la plus part des algériens, 16.66% n'utilisent pas le français à la maison.

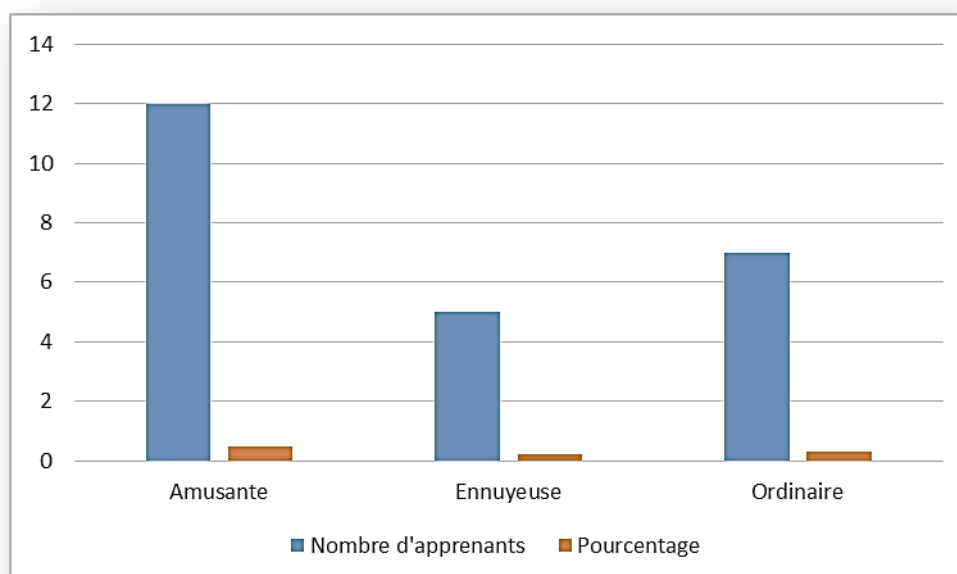
Question N° 05:

- La séance du français, elle est plutôt:

☐ Amusante ☐ ennuyeuse - ☐ ordinaire

Tableau n5

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Amusante	12	50%
Ennuyeuse	05	20.83%
Ordinaire	07	29.16%

Graphie n 5**-Présentation des résultats**

L'examen des résultats obtenus nous permet de constater que 50% des apprenants interrogés pensent que les cours de français sont vraiment amusants, 20.83% pensent qu'ils sont ennuyeux et 29.16% pensent qu'ils sont ordinaires.

-Commentaire

Plus la moitié des apprenants trouvent les séances de français amusantes. Ce sont généralement les apprenants motivés qui veulent apprendre, les raisons de cette motivation sont nombreuses: un enseignant pédagogue qui sait gérer son cours, un manuel traitant les centres d'intérêt des apprenants, un milieu scolaire plutôt favorable, etc. 20.83% des apprenants interrogés s'ennuient pendant leurs cours de français nous pensons que la raison première est incontestablement le fait qu'ils ne comprennent pas cette langue et considèrent cette séance comme une prison dont ils sont soumis aux disciplines, bien que 29.16% des apprenants trouvent le cours de français comme les autres cours ,ces apprenants aussi ne donnent pas une importance à la matière, il sont généralement les apprenants qui ne sont pas motivés intrinsèquement.

Question N°06:

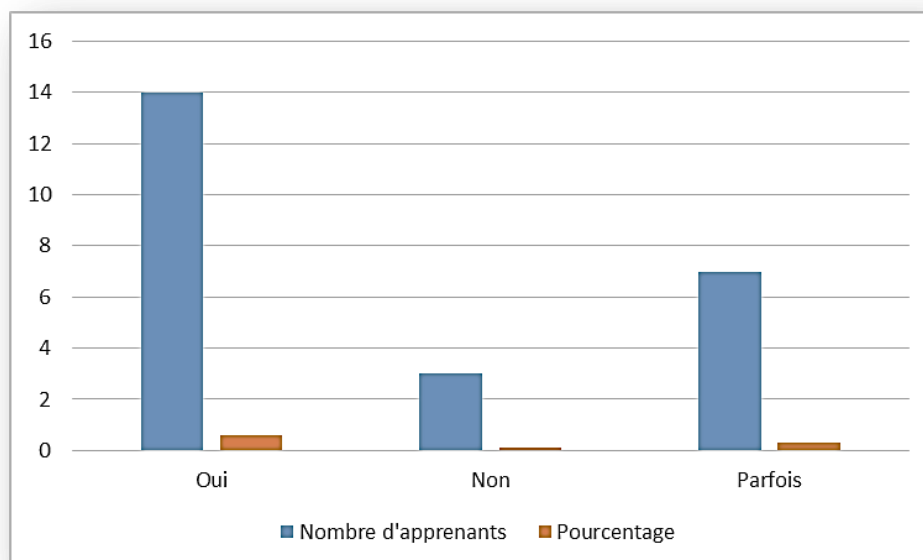
- Consacres-tu du temps à tes devoirs de français ?

-Oui -Non - Parfois

Tableau N° 06:

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Oui	14	58.33%
Non	03	12.5%
Parfois	07	29.16%

Graphie n6



Commentaire

Dans cette question, nous avons voulu connaître si les apprenants révisent et font leurs devoirs: Le taux de 58,33% déclare qu'ils révisent leurs leçons et font régulièrement leurs devoirs. Ces apprenants montrent l'enthousiasme et le désir d'apprendre qu'ils éprouvent à l'égard de la langue française ils montrent également une motivation qui les pousse à être fiers de leur acquis.

Le taux de 12,5% ne consacrent jamais du temps à la langue française car ils ne comprennent rien dans les contenus et les cours de cette langue, cette tranche présente les éléments a motivés, en revanche, 29,16% des apprenants consacrent parfois des moments à la révision du français à la maison donc ils sont motivés mais pas suffisamment, ils révisent en période des examens, pour avoir une bonne note ou même, des fois, faire semblant de réviser pour faire plaisir à leurs parents, et c'est ce qu'on peut appeler « motivation extrinsèque ».

Donc, on peut remarquer qu'il est question de motivation pour l'apprentissage du français langue étrangère du fait que la motivation stimule l'intérêt des apprenants et les incitent à faire usage des différentes stratégies d'apprentissage.

Il est aussi important de dire que réviser ou faire ses devoirs de français ne montre pas une motivation pour cette langue. Le coefficient accordé à la langue étrangère et le volume horaire déterminent en grande partie le temps consacré à l'apprentissage de la langue étrangère.

Question N°07 :

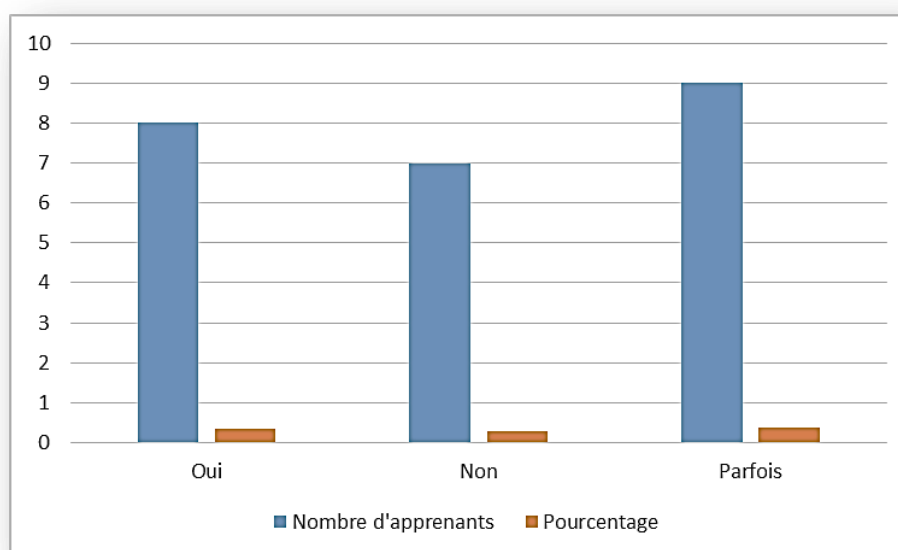
-Est-ce que tu participes pendant les cours de français?

-Oui -Non - Parfois

Tableau N° 07 :

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Oui	08	33.33%
Non	07	29.16%
Parfois	09	37.52%

GraphieN7:



-Présentation des résultats

33,33% des apprenants interrogés participent pendant les cours du français tandis que 29.16% des élèves interrogés ne participent pas, 37.52% participent de temps en temps.

-Commentaire

Le moteur de la participation en classe a toujours été l'enseignant tout dépend de la motivation qu'il exerce durant la séance de français pour stimuler l'intérêt de ses apprenants, et de l'amour que les apprenants éprouvent pour l'enseignant car aimer le professeur implique automatiquement l'amour de la matière ,aussi il y'a des élèves qui participent seulement pour avoir de bonnes notes et dans ce cas c'est la motivation extrinsèque ce qui nous a étonnés c'est que 33.33% des apprenants déclarent qu'il participent en classe. D'autre apprenants déclarent qu'ils ne participent pas en classe parce qu'ils n'aiment pas la matière.

Question N°08:

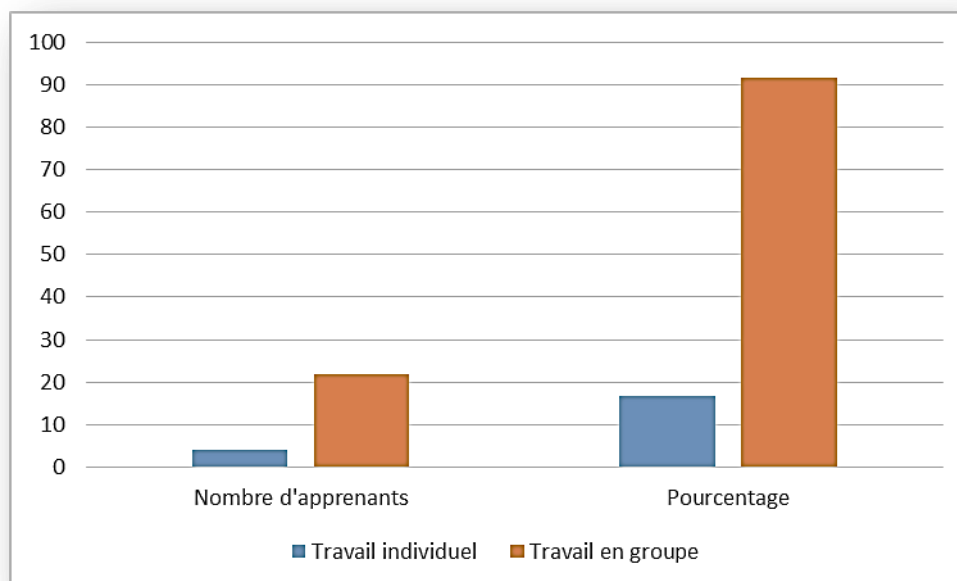
- Préfères-tu ?

- Travail individuel ou Travail en groupe

Tableau N° 08

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Travail individuel	04	16.66
Travail en groupe	22	91.66

Graphie N08

**-Présentation des résultats:**

16.66 des apprenants questionnés aiment travailler seul, alors que 91.66 préfèrent le travail en groupe.

-Commentaire

La majorité des apprenants préfèrent le travail en groupe, parce qu'il est pour l'apprenant un moment pour confronter et échanger ses idées, découvrir l'intérêt de la discussion, l'efficacité de la coopération, développer des habiletés sociales de participation, d'empathie, d'écoute, de respect, donc pour l'élève c'est un moyen pour s'exprimer plus facilement en dépit de sa timidité.

En faisant l'analyse des apprenants qui préfèrent le travail en groupe on se rend compte que deux sortes de réponses apparaissent. Premièrement, une dimension cognitive est mise en évidence par le fait que les élèves comptent sur la multiplication des idées au sein du groupe et ainsi la quasi assurance d'avoir des réponses ou des résultats à la fin du travail en groupe. Le côté positif et qualitatif du travail de groupe est donc essentiellement constaté par ces apprenants. Deuxièmement, une dimension sociale apparaît nettement pour prouver que les apprenants de cette classe ont une grande confiance en leurs

camarades qu'ils jugent capables de les aider le plus possible. Cela leur donne l'impression de ne pas être en échec, mais au contraire d'avoir la possibilité d'aider autrui et ainsi de tisser des liens qui pouvaient ne pas exister auparavant.

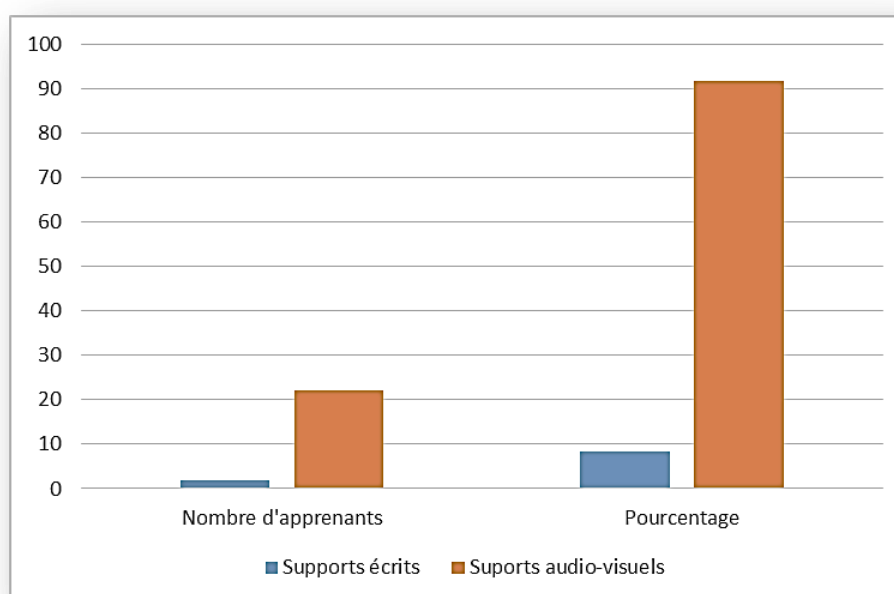
Question N°09 :

- Quelle est la méthode d'apprentissage que tu préfères?
- Supports écrits - Supports audio-visuels (image, vidéo...)

Tableau N° 09:

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Supports écrits	02	8.33
Suports audio-visuels	22	91.66

Graphie n9



-Présentation des résultats :

8,33 % des apprenants questionnés aiment apprendre avec des supports écrits alors que 91,66% préfèrent l'utilisation de l'audio-visuel dans leurs apprentissages.

-Commentaire et interprétation :

Dès la lecture de ce tableau on peut constater que la majorité des apprenants de notre échantillon préfèrent travailler avec le support audiovisuel ce qui montre son efficacité dans l'apprentissage de la langue, nous avons pu constater qu'il doit nécessairement être intégré dans une progression et indissociable des autres documents pour remplir les objectifs de l'apprentissage. Car c'est en effet grâce à la diversité des activités et des supports mettant en jeu les diverses habilités : compréhension et expression écrite, compréhension et expression orale, qui se complètent et s'enrichissent mutuellement afin d'aider l'apprenant dans son processus d'acquisition de la langue. Proposer des supports et des activités variées, c'est montrer aux élèves ce qui fait leurs spécificités, et les guider vers un véritable objectif de communication. Le document audiovisuel ne doit donc pas fonctionner seul, de la même façon que le texte ne doit pas être l'unique support pédagogique exploité en classe. C'est donc dans une pédagogie mettant en jeu des activités variées, à partir de supports divers et attrayants et ce pour éviter à tout prix la monotonie et donc la démotivation des élèves.

Question N°10 : -As-tu aimé l'apprentissage par les jeux en classe?

Je l'ai adoré

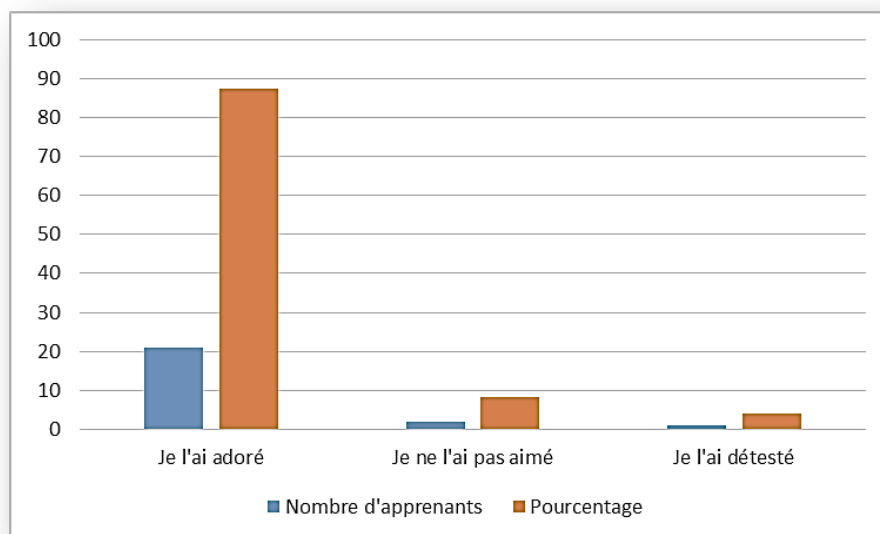
Je ne l'ai pas aimé

Je l'ai détesté

Tableau n10

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Je l'ai adoré	21	87.5
Je ne l'ai pas aimé	02	8.33
Je l'ai détesté	01	4.16

Graphie n10

**-Présentation des résultats:**

87.5% des apprenants questionnés trouvent que l'apprentissage par les jeux en classe adorable sachant que 8.33% ils ne l'aiment pas alors que 4.16% détestent l'apprentissage par les jeux.

-Commentaire et interprétation:

Nous remarquons que la majorité des apprenants adorent l'apprentissage par les jeux ce qui montre que le jeu est une situation pénétrée de joie et de plaisir, il a sa place particulière dans l'enseignement /apprentissage.ils offrent l'occasion de créer un nombre important et varié de tâches, permettant une plus grande différenciation et un apprentissage centré sur l'élève.

Question N°11 :

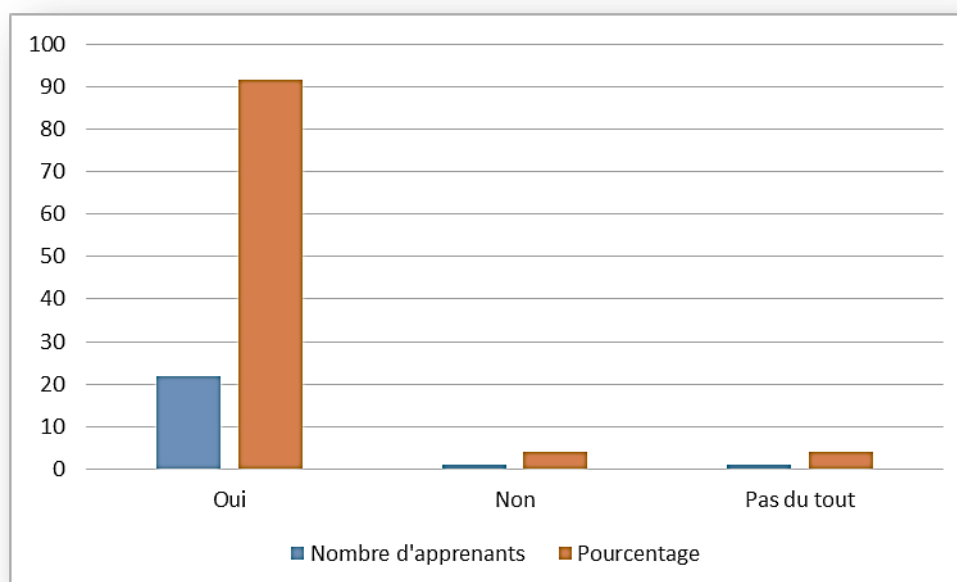
-penses-tu que tu as progressé en français grâce aux jeux de rôles?

☐oui ☐non ☐pas du tout

Tableau N 11

Réponses	Nombre d'apprenants	Pourcentage
Oui	22	91.66
Non	1	4.16
Pas du tout	1	4.16

Graphie n11

**-Présentation des résultats:**

91.66% des élèves pensent qu'ils ont progressé en français grâce aux jeux de rôles.

4.16% déclarent qu'ils n'ont pas progressé dans leurs apprentissage en français alors que 4.16% qui restent confirment :aucune progression en français à travers ce type de jeu.

-Commentaire et interprétation:

Nous constatons que la grande majorité des élèves de l'échantillon trouve l'apprentissage du français par le jeu de rôles participe dans leurs progression en langue

française ce qui montre que les enfants de 10 ans et moins de 10 ans ont une tendance naturelle à imiter les autres, surtout les adultes. On peut trouver une grande amélioration dans les habilités orales des apprenants à travers du jeu de rôles.

4.l'expérimentation:

4.1.Le groupe expérimental:

Pour concrétiser notre expérience, nous avons sélectionné un groupe d'apprenants de 4 AP de l'école Rahmni Belkacem (Berhoum) le nombre d'apprenants est de douze de sexe différents. 08 filles et 04 garçons.

Le manque de temps et le nombre trop des apprenants nous empêchent à travailler avec toute la classe, c'est pourquoi nous sommes obligés de ne travailler qu'avec un groupe restreint d'apprenants mais néanmoins représentatif de la classe.

Nous avons formé des groupes de 02 apprenants de 4 AP, et nous leur avons proposé de faire un jeu de rôles

4.2.Le choix du jeu de rôles:

Le choix du jeu de rôles à été fait par soins. Il nous paraît obligatoire à partir de situation imaginaire d'une plus belle fable de la fontaine qui nous avons interprétée avec les apprenants de la 4ème AP comme jeu de rôles à jouer dans la classe pour les motiver d'avantage et leur procurer le plaisir de jouer les rôles.

4.3.les objectifs visés s'établissent ainsi:

- solliciter la participation active de tous les apprenants.
- acquérir des compétences de communication.
- faire assimiler aux apprenants les différents sons en s'amusant.

4.4. La grille d'observation:

	Groupe 01	Groupe 02	Groupe 03	Groupe 04	Groupe 05	Groupe 06	
Prononciation et intonation			x	x			Moyenne
	x	x			x	x	Bonne
							Echouée
Cohérence Organisation du temps	x	x	x	x		x	Bonne
					x		Moyenne
Compréhension du thème							Lacunaire
				x			Superficielle
	x	x	x		x	x	approfondie
Correction			x				dirigée
				x			Intervention du public
	x	x			x	x	Autocorrection
Compréhension du contenu							Lacunaire
							partielle
	x	x	x	x	x	x	Satisfaisante
Message du jeu de rôles	x	x			x	x	Compréhensible
			x	x			Clair
							Difficile
vocabulaire							Varié
	x	x	x	x	x	x	Correcte
Communication non verbale	x	x	x	x	x	x	Respectée
							Non respecté
Aisance: l'apprenant était	x	x	x		x	x	Calme
				x			Stressé
Motivation	x	x	x	x	x	x	Attentif
							Inattentif
Syntaxe	x	x	x		x	x	Correcte
				x			Incorrecte

4.5 La grille d'évaluation:

Groupe01	
Tassabih	● Elle prononce bien. ● Elle respecte la présentation des gestes. ● Elle oublie parfois la parole.
Yahia Hafaf	● Il était trop timide. ● Il joue le rôle en négligeant la gestualité parfois. ● Il oublie parfois la parole.
Groupe02	
Arij	● Elle prononce bien. ● Elle respecte la présentation des gestes. ● Elle peut transmettre le message de texte avec succès par le respect de l'intonation.
Yahia Fellak	● Il a réussi au niveau de la prononciation. ● Il présente son rôle avec motivation. ● Il prononce bien en respectant l'intonation.
Groupe 03	
Nada	Elle prononce bien. Elle respecte la présentation des gestes. Elle peut transmettre le message de texte avec succès par le respect de l'intonation.
Mohanad	Il prononce bien Il joue le rôle en respectant la gestualité Il oublie parfois la parole
Groupe 04	
ChahedCharki	Elle a réussi au niveau de la prononciation et des gestes aussi. Elle présente son rôle avec motivation. Elle oublie une seule fois la parole dans l'expression suivante : «J'en étais sur! Que faisais tu quand je ramassais mes provisions?»
ChahedGhettouche	Elle était trop timide Elle joue le rôle en négligeant la gestualité. Elle oublie parfois la parole Elle trouve des difficulté dans la prononciation
Groupe 05	
Ibtihel	Elle prononce bien Elle respecte la présentation des gestes Elle joue son rôle parfaitement en respectant l'intonation.
AbdRaouf	il prononce bien. Il présente son rôle avec motivation. Il prononce bien en respectant l'intonation.
Groupe 06	
Nessrine	Elle prononce bien. Elle peut transmettre le message de texte avec succès par le respect de l'intonation et les gestes
Anfel	Elle a réussi au niveau de la prononciation et des gestes aussi. Elle a joué son rôle parfaitement.

Conclusion:

les résultats obtenus à travers les questionnaires et l'expérimentation faite de notre part éprouvent et démontrent de manière très nette que nos hypothèses de départ sont confirmées. Donc , le jeu de rôle est un moyen efficace de motivation chez l'apprenant en plus le jeu de rôles est une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant. Une telle activité est un moyen efficace pour la mémorisation des mots qui permettra d'avoir un bagage lexical représentatif.

CONCLUSION GENERALE

Conclusion générale

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des jeux de rôles et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE.

Aux termes de ce travail nous pouvons dire que les jeux de rôles ont une responsabilité dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère et dans l'explication des bienfaits et des bénéfices que l'on peut en tirer.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de persévérer des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes attrayantes et des techniques motivantes dont l'exemple a été cité dans les parties précédentes qui le jeu de rôle.

La motivation est en fait liée au milieu familial de l'apprenant : les enfants sont plus motivés quand leurs parents parlent le français à la maison par rapport à ceux qui découvrent la langue pour la première fois à la classe. Parfois, il y a des facteurs diversifiant, c'est-à-dire la curiosité intellectuelle et l'énergie consacrée à apprendre la langue française varient d'un apprenant à un autre.

Pour atteindre la motivation intrinsèque c'est-à-dire apprendre et aimer ce qu'on est en train d'apprendre il nous a paru clair et manifeste à travers notre enquête que l'activité proposée devraient :

- présenter un aspect ludique tout en engageant l'apprenant sur le plan cognitif (il ne s'agit pas seulement de jouer)
- présenter pour l'apprenant un défi à relever.

À travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'importance des jeux de rôles dans l'enseignement apprentissage du FLE. Nous incitons les enseignants des écoles

Primaires à donner plus d'importance vis-à-vis à cette activité ludique tout en travaillant leurs séances surtout la production orale

À travers les résultats obtenus nous avons pu confirmer notre hypothèse à savoir que ce type d'activité (le jeu de rôles) est un moyen efficace de motivation chez l'apprenant.

Cette enquête et après l'expérience nous a permis de confirmer notre seconde hypothèse dans laquelle nous avons avancé que le jeu de rôles est une façon de s'investir, d'exploiter l'imaginaire et la créativité des apprenants.

Selon les grilles d'observation et l'analyse effectuées à travers l'expérimentation. Nous constatons que la majorité des apprenants dans les groupes qu'on a formé sont actifs et plus courageux pour s'exprimer à leurs aise.

Par ailleurs. Ce qui a attiré notre attention ce sont les interactions entre les apprenants eux –même. Un autre aspect nous paraît également très important, c'est le fait que les apprenants ne se sont pas contentés du langage verbal mais ils ont aussi utilisé le langage corporel. Les apprenants ont fait appel à des gestes et à des mimiques pour simuler et jouer leurs rôles. Nous trouvons souvent des apprenants indisciplinés qui ne veulent pas travailler, mais à travers le jeu de rôles ils s'adaptent au fur et au mesure. Ce que nous avons remarqué c'est que ce travail a plu aux apprenants, les a attirés et les a motivés à parler, à participer et à s'exprimer. C'est ce que nous cherchions à réaliser.

Ce présent travail effectué avec les 4 ème année primaire, nous a démontré que la motivation est un élément essentiel dans l'apprentissage et à la pratique de l'oral en classe du FLE.

le jeu de rôles est une activité qui peut susciter et aider les apprenants à produire oralement et les rendre capable de s'exprimer en langue française.

Notre travail de recherche n'apporte pas de cette recette magique à tous les problèmes de l'éducation mais un concept qui est une source de motivation aux apprenants et qui peut les aider à mieux apprendre le FLE au cycle primaire.

Dans le domaine de l'enseignement et sur le plan universel, le sujet est d'actualité

Les jeux sont à la mode et irriguent le vaste champs de l'apprentissage. Leur emploi ne se limite pas aux langues mais mondialisation obligée, le jeu évolue de jour en jour et s'ouvre vers d'autres horizons, et de là nous pouvons se demander quel impacte pourrait avoir son intégration dès le préscolaire?

Finalement, nous espérons que ce travail sera traité dans d'autres travaux de recherche avec des autres problématiques qui vise à bien développer de plus en plus ce thème.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Références bibliographiques

I. Ouvrages:

- 1.ABDL Nadine, la pédagogie de l'enseignement des langues secondes ANRI, Paris, 1992.
- 2.ALAIN lieury, FABIEN Fenouillet, Motivation et réussite scolaire, DUNOD, Paris, 2013.
- 3.CUQ Jean Pierre, Cour de la didactique de français langue étrangère et seconde, PUG, Paris, 2003.
- 4.JOHAN Huizinga, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, première parution en 1951 Irad- du néerlandais par Cécile Seresia collection tél (n°130),Gallimard, parution:05-04-1988.
- 5.Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain- La-Neuve.
6. Nicole De Grandmont, pédagogie du en, jouer pour apprendre, édition 1997.
- 7.Viau R, la motivation des enfants: le rôle des parents, 1997.

II. Documents pédagogiques:

- 8.Nouveau manuel scolaire de français 4 AP.
- 9.Nouveau programme du 4AP.

III. Mémoires consultés :

- 10.Mémoire de master. Mme ChaibTaleb Fatima Zohra, la place du ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère, 2015.
- 11.Mémoire de master. Mme Guedida Fairouz, le jeu de rôles une activité didactisée pour surmonter les difficultés de l'oral des apprenants, 2015.

IV. Dictionnaire:

13. CUQ.J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003.
- 15.Dictionnaire Didactique des langues, R. Galisson et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.

IV. Articles sur internet:

16. Document pdf , la motivation scolaire" comprendre la motivation pour la favorises", Céline Demierbe§Stéphanie Malaise, université de mons.

17. Jeux et jouets dans l'éducation des jeunes enfants contributions de M.Mauriras-Bonsquet-J.Ratnaïke N. Van Oudenhouden- J-P.Rossie A.W.P.Gurugé –A.Michelet programme de coopération unesco- unicef Pris ,19.

V. Sitographie:

18.[www.larousse.fr/dictionnaire/ français/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887).

19.Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE. L'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur [http://www.uclovin .be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe –de.fle.pdf](http://www.uclovin.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de.fle.pdf).

20.Gabriel Racle, anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/Motivation.pdf.

21. Haydée Silva, la créativité associé au jeu en classe de français langue étrangère. Disponible sur. [Http://www.francparler.org/dossier/silves 2005.html](http://www.francparler.org/dossier/silves 2005.html)

22.<http://www.uc.bouvain.Be/Cps/Ucl/doc/.../le-je-en-classe-de FLE>.

Annexes

Annexes : 01

Le jeu de rôles: la cigale et la fourmi

La cigale: je suis la cigale.

La fourmi: je suis la fourmi.

La cigale: je ne travaille jamais.

La fourmi: je travaille sans cesse.

La cigale: je chante et je danse toute la journée.

La fourmi: je remplis mon grenier toute la journée.

La cigale: Brr...Qu'il fait froid l'hiver est arrivé.

La fourmi: Que je suis bien au chaud dans ma maison avec mes provision!

La cigale: Ouh Ouh!

La fourmi: Qui est là?

La cigale: c'est moi ton ami la cigale.

La fourmi: Que veux-tu?

La cigale: Rien je passais par là et je venais te dire bonjour.

La fourmi: Bonjour... et au revoir!

La cigale: Non ne me chasse pas, j'ai faim.

La fourmi: J'en étais sûr! Que faisais-tu quand je ramassais mes provisions?

La cigale: Je chantais!

La fourmi: Tu chantais, très bien pour toi! Maintenant, danse pour te réchauffer et fiche moi la paix!

Résumé:

Dans notre recherche, nous mettons l'accent sur un outil pédagogique «le jeu de rôles» qui est peu exploité dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère et précisément en production orale. Cette dernière développe chez les apprenants l'habilité de communiquer.

Cette étude a pour objectif de déterminer le rôle des jeux de rôles et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage du FLE, de soulever les difficultés d'ordre motivationnel chez les apprenants au cycle primaire et de varier les supports pédagogiques et d'en exploiter ceux qui motiveraient davantage l'apprenant en production orale.

Mot clés: Le jeu de rôles, Activité ludique, Motivation, Production orale, FLE

ملخص:

في بحثنا ، نركز على أداة "لعب الأدوار" التي قىلا ما تستخدم في تعليم / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية وتحديداً في الإنتاج الشفهي. هذا الأخير يتطور في المتعلمين القدرة على التواصل. الغرض من هذه الدراسة هو تحديد دور لعب الأدوار وتحديداً كوسيلة تحفيزية لتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية وذلك من أجل تخطي الصعوبات التحفيزية للمتعلمين في الطور الابتدائي والتعدد في وسائل الدعم التربوي و استغلاله ذلك من شأنه زيادة تحفيز المتعلم في الإنتاج الشفهي..
كلمات مفاتيح: لعب الدور، نشاط مرح، الحافز، إنتاج شفهي، فرنسية لغة أجنبية.

Abstract :

In our research, we focus on a teaching tool "role play" that is little used in the teaching / learning of French as a foreign language and specifically in oral production. The latter développe in learners the ability to communicate.

The purpose of this study is to determine the role of role plays and more specifically as a motivational means of learning French as a foreign language, to raise motivational difficulties for primary learners and to vary teaching and learning materials. exploit those that would further motivate the learner in oral production.

Keywords: The role play, Fun activity, Motivation, Oral production, FLE