

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE**

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

**Université Mohamed Boudiaf de M'Sila**

**Faculté des Lettres et des Langues**

**Département des Lettres et Langue Française**

N°...../ .....



**Mémoire de fin d'études élaboré en vue de l'obtention du diplôme de  
Master Académique**

**Domaine : Lettres et Langues Etrangères**

**Filière : Langue Française**

**Option : Didactique du FLE**

**Le jeu comme moyen de motivation à la production orale en  
FLE chez les apprenants de 3<sup>e</sup> A.P.**

**Cas d'école « SAAD CHIKOUCHE ». M'sila**

Réalisé par :

**MEDDAH Bouchra**

Soutenu publiquement le : 10 / 09 /2018 Devant le jury composé de :

<b>Noms et Prénoms</b>	<b>qualité</b>	<b>Etablissement</b>
<b>A. MESSAOUR</b>	Rapporteur	Université de M'sila
<b>Z. BOUSSADIA</b>	Président	Université de M'sila
<b>A. GHARBAOUI</b>	Examinateur	Université de M'sila

**Année Universitaire 2017/2018**



## ***Remerciements***

*Au terme de ce travail, je remercie le Bon Dieu qui m'a donné la force dans tous les moments de la réalisation de ce mémoire.*

*J'adresse mes très sincères remerciements et toute ma gratitude à mon directeur de recherche M. MESSAOUR Amir qui m'a guidé tout au long de ce travail ; merci pour vos conseils et votre disponibilité et surtout pour votre temps précieux.*

*Je remercie les membres de jury qui ont accepté d'examiner ce travail.*

*Je remercie la directrice de l'école « Saad chikouche » et monsieur « BEN YOUNES » qui m'a permis d'assister aux séances de travaux dirigés dans sa classe.*

*Mes remerciements à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à l'accomplissement de ce travail et en particulier mes chères amies.*

## *Dédicaces*

*À vous, qui m'avez donné de l'espoir, amour, patience, bonheur, et confiance en soi, je vous dédie ce travail mes chers parents, merci d'être à mes côtés, merci pour votre soutien et vos encouragements inépuisables pendant toutes ces années de ma vie.*

*Je dédie ce travail à :*

*Ma fille « Chahd »*

*A mon mari « Soheyb » qui m'a encouragé durant ces deux années d'étude.*

*A mes chères sœurs*

*A mes chers frères*

*Aux grandes familles : MEDDAH et MEDJEDEL.*

*A mes amies*

*A toutes les personnes qui ont cru en moi.*

*« MEDDAH Bouchra »*

# **Table des Matières**

# Table des Matières

---

<b>Introduction générale</b> .....	1
------------------------------------	---

## ***PREMIERE PARTIE : Cadre Notionnel***

### **Chapitre I : La compétence de production orale**

Introduction .....	6
<b>I.1. La langue orale</b> .....	7
<b>I.1.1. Définition</b> .....	7
<b>I.1.2. Caractéristiques</b> .....	8
<b>I.1.3. Didactisation</b> .....	9
<b>I.2. La motivation scolaire</b> .....	11
<b>I.2.1. Définition de la motivation</b> .....	11
<b>I.2.2. Les types de motivation</b> .....	12
<b>I.2.2.1. La motivation extrinsèque</b> .....	12
<b>I.2.2.2. La motivation intrinsèque</b> .....	12
<b>I.3. La prise en charge de la compétence orale au primaire dans le système éducatif algérien</b> .....	13
<b>I.4. La prise de parole</b> .....	14
<b>I.4.1. Définition de la prise de parole</b> .....	14
<b>I.4.2. Définition de la parole</b> .....	14
<b>I.4.3. Difficultés face à la prise de parole</b> .....	14
<b>I.4.4. La gestion des difficultés relatives à la prise de parole</b> .....	16
<b>1.5. Conclusion</b> .....	16

### **Chapitre II : Le jeu comme outil pédagogique**

Introduction .....	18
<b>II.1. Définition du jeu</b> .....	19
<b>II.2. Intégration de l'approche ludique en contexte pédagogique</b> .....	20

<b>II.3.</b> Les types de jeux .....	21
<b>II.4</b> Conclusion .....	23

## ***DEUXIEME PARTIE : Cadre Experimental***

### **Chapitre III : La pratique du jeu en contexte pédagogique**

Introduction .....	25
<b>III.1.</b> Démarche méthodologique préconisée .....	26
<b>III.2.</b> Lieu de l'étude .....	26
<b>III.3.</b> Choix du corpus .....	26
<b>III.4.</b> Le déroulement de l'expérimentation .....	26
<b>III.4.1.</b> Séance 01 : phase d'observation .....	27
<b>III.4.1.1.</b> Déroulement de l'activité .....	27
<b>III.4.1.2.</b> Constatations de l'observation de la 1 <sup>re</sup> séance .....	28
<b>III.4.2.</b> Séances 02 & 03 : phase d'expérimentation .....	28
<b>III.4.2.1.</b> Les jeux proposés .....	28
<b>III.4.2.2.</b> Les objectifs visés par les jeux proposés .....	29
<b>III.4.2.2.1.</b> L'objectif du jeu de cartes .....	29
<b>III.4.2.2.2.</b> L'objectif de deuxième jeu (discrimination auditives « jeu de coloriage ») .....	31
<b>III.5.</b> Conclusion .....	33
<b>Conclusion générale</b> .....	35
<b>Annexe</b> .....	37
<b>Références Bibliographiques</b> .....	50

# Introduction Générale

## Introduction générale

L'enseignement/apprentissage en Algérie constitue un domaine de recherche vaste et complexe pour les didacticiens et pour améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement il est nécessaire de faire plusieurs études.

L'enseignant est un médiateur entre le savoir et l'élève, c'est un facilitateur qui peut diriger les différentes situations de communication dans sa classe et provoquer des interactions en se basant sur la motivation des élèves, de ce fait il doit encourager ses apprenants et les amener à prendre la parole et solliciter chez eux les interactions. « L'enseignement s'appuie sur des règles qui établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie »<sup>1</sup>, un enseignement doit avoir des méthodes et un enseignant doit choisir des options qui vont déterminer ce qu'il enseigne.

Le jeu constitue l'une des méthodes didactiques les plus efficaces pour l'acquisition et le développement de compétences à l'oral. D'autant plus que l'enseignement / apprentissage du FLE chez un public aussi jeune que les élèves de primaire, exige une approche pédagogique stimulante, afin de capter leur attention et exploiter l'importante énergie qui caractérise les enfants à cette étape de leurs vies.

D'autre part, les enfants à cet âge, éprouvent un appétit sans limite pour tout ce qui est ludique, ils désirent plus ce que tout se dépenser sans réserve, se mettre dans la peau des adultes dont ils prennent exemple, d'où les difficultés constatées dans les classes de primaires, quant à la lassitude sentie en classe chez ce public-ci, en particulier quand il s'agit de langue étrangère.

Cette réflexion nous a mené à émettre le questionnement suivant : l'exploitation du jeu dans l'enseignement/apprentissage du FLE, auprès d'apprenants en primaire, peut-elle favoriser l'installation des compétences orales en langue étrangère

En effet envisager l'apprentissage de l'oral d'une façon ludique peut contribuer à changer sa conception même chez les apprenants. D'où l'intérêt d'adopter une

---

<sup>1</sup> Rachid Brahmi, évaluer l'élève ou l'étudiant en Algérie, Le matin, 24/02/2015

démarche pédagogique à même de stimuler les apprenants, le jeu semble être un moyen pertinent dans cette perspective : dans quelle mesure, contribue-t-il à motiver l'expression orale chez les apprenants ?

Pour répondre à notre problématique, nous proposons les hypothèses suivantes :

- Le jeu pourrait créer un climat de détente pendant les moments d'apprentissage de l'oral en atténuant la tension et la monotonie des activités pédagogiques.
- « Le jeu est une activité indispensable pour l'enfant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global : psychologique, cognitif, affectif et social »<sup>2</sup> Son intégration en classe de langue irait de pair avec la nature enfantine.

Notre recherche s'inscrit dans la didactique du FLE, elle aura pour champs la didactique de l'oral. Elle sera focalisée sur le jeu comme un moyen de motivation chez les apprenants.

Le choix de notre recherche, est de traiter la question des jeux en tant qu'une activité essentielle pour l'enfant c'est une, dans nos jours le jeu est reconnu comme un facteur important dans l'acte d'apprentissage, sa spécificité se caractérise à travers ses fonctions en classe.

Notre objectif est d'analyser l'utilité des jeux en tant que moyen et méthode d'apprentissage, et de confirmer que l'utilisation des jeux est nécessaire pour les élèves du primaire.

Pour vérifier nos hypothèses, nous préconisons une approche expérimentale pour rendre compte de la mise en pratique des jeux visant l'apprentissage de l'oral en FLE chez les élèves ; en classe de 3<sup>e</sup> année primaire.

Nous aspirons, dans le présent travail, à analyser l'utilité du jeu en tant que moyen et méthode d'apprentissage chez un échantillon représentatif d'élèves en 3<sup>e</sup> année primaire, afin d'en éprouver la didactisation en classe de langue en général, et précisément en activité de production orale.

---

<sup>2</sup> « Le Jeu dans l'Enseignement /Apprentissage de l'oral en FLE Pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants (Cas de la 3<sup>e</sup>me année primaire, école « ADISSA ESSEGHIR » à Echaga, Biskra.) », MERRAKCHI Imen, Univ. de Biskra, 2012.

Notre recherche s'articule en trois chapitres ; les deux premiers présenterait l'ancrage théorique de notre travail de recherche, dans le premier intitulé « la compétence de production orale », nous essayons de définir la langue orale, la motivation scolaire, la prise en charge de la compétence orale au primaire dans le système éducatif algérien, la prise de parole.

Dans le deuxième chapitre, intitulé : « Le jeu comme outil pédagogique », nous abordons la définition de jeu en tant que méthode d'apprentissage du FLE au primaire, nous démontrerons aussi l'intégration des jeux en contexte pédagogique et les types de jeux.

Dans le troisième chapitre, nous procéderons à une approche expérimentale pour une mise en pratique des jeux en classe de 3<sup>e</sup> année primaire.

Une conclusion générale résume les points essentiels de ce travail.

*PREMIERE PARTIE*

*Cadre Notionnel*

Chapitre I

La compétence de production orale

## **Introduction**

La compétence de production orale, permet à l'élève de communiquer naturellement et de participer activement à sa propre formation, et qui exprime sa compréhension de l'objet d'étude et les difficultés qu'il rencontre.

Dans ce chapitre nous avons tenté de définir quelques notions autour de la compétence de production orale et sur lesquels notre recherche s'est basée : la langue orale, la motivation scolaire, la prise de parole, les difficultés de la prise de parole et la gestion de ces difficultés.

## I.1. La langue orale

### I.1.1. Définition

La langue orale occupe une place fondamentale dans le processus enseignement/apprentissage du français langue étrangère, il désigne la capacité de parler ou passer un message à travers la parole.

La langue orale est la capacité à communiquer propre à l'être humain à partir de signes vocaux qui conviennent à un sens. Cette capacité relève d'un besoin d'aller vers l'autre, de transmettre et recevoir un message.

Selon le dictionnaire LE ROBERT DE POCHE, l'oral est : « *opposé à l'écrit, qui se fait, qui se transmet par la parole, qui est verbal.* »<sup>3</sup>

Tandis que l'oral dans le dictionnaire LE PETIT LAROUSSE illustré, désigne le : « *fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à écrit). Témoignage orale. Tradition orale, appartient à la langue parlée.* »<sup>4</sup>

Un autre dictionnaire, le Dictionnaire HACHETTE encyclopédique définit l'oral comme « *transmis ou exprimé par la bouche, la voix (par opposition à écrit) qui a rapport à la bouche* ». <sup>5</sup>

LE PETIT ROBERT de la langue française définit l'oral comme « *mot qui vient du latin os, oris « bouche », (opposé à écrit) qui se fait, qui se transmet par la parole* ». <sup>6</sup>

Selon certains auteurs tels Charraudeau et Maigneneau l'oral désigne : « *un domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production de conduites à partir de textes sonores si possible authentiques.*

---

<sup>3</sup>Alain R., Daniel M., Gilles F., *Le Robert de poche*, Canada, 2008, p. 501.

<sup>4</sup>*Le Petit Larousse illustré*, Larousse, Paris, 1995, p. 720.

<sup>5</sup>J.F Halté. & M Rispaïl., *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, 2005, p. 12.

<sup>6</sup> Le petit Robert de la langue française, Dictionnaire le Robert, Paris, 2006, p. 1792.

*L'apprentissage de l'oral passe par la pratique de deux phénomènes, l'écoute de l'autre et la production de la parole. »<sup>7</sup>*

### **I.1.2. Caractéristiques**

La langue orale prédomine dans les communications humaines. Les actes de communication se font ordinairement par la langue parlée, ainsi l'oral occupe une place privilégiée et constitue un moyen courant dans les interactions et les échanges de tous les jours (la pratique quotidienne).

#### ***La langue orale se compose :***

- *« Des idées : des informations, quelles qu'elles soient, de l'argumentation que l'on choisit, des opinions diverses et des sentiments que l'on exprime. Il faut avoir un objectif clair de ce que l'on veut exprimer. Il est important d'adapter le contenu aux destinataires du message selon plusieurs facteurs (l'âge, le statut social...)*

- *De la structuration :*

*La manière dont on présente ses idées qui vont s'enchaîner de façon logique avec des transitions bien choisies. On peut d'abord préciser ce dont on va parler et pourquoi. On illustrera les idées avec des exemples concrets, des notes d'humour. On terminera de façon claire et brève.*

- *Du langage :*

*De la correction linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication courante, l'important est de se faire comprendre et d'exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire, plutôt que de produire, au détriment de la communication, des énoncés neutres mais parfaits. Un mot qui manque peut être demandé à l'interlocuteur, qui sera de le donner. »<sup>8</sup>*

---

<sup>7</sup> CHARAUDEAU.P et MAINGUENEAU.D, Dictionnaire d'analyse du discours, Paris Seuil, 2002.P.142.

<sup>8</sup> RUCHI PHULLI,Travailler l'oral en classe de FLE,Du 08 décembre au 20 décembre

La forme de la langue orale se compose :

- Du non verbal ou le paraverbal (c'est-à-dire ce qui n'est pas parlé mais que l'on voit) est : « *l'ensemble des signaux visuels et kinésiques produits par les locuteurs au cours de la communication parlée, et plus précisément des conduites posturo-mimo-gestuelles accompagnant la parole* »<sup>9</sup>, elle comprend les gestes, mimiques, signes, signes variés... (L'illustration de ce qu'on dit avec des gestes naturellement adaptés.).
- De la voix : le volume, de l'articulation des voyelles et des consonnes, l'intonation, le rythme, articulation et le débit.

### **I.1.3. Didactisation**

D'un point de vue didactique, la langue orale est l'une des caractéristiques de la DDL et son objet d'étude. La didactique fait de la langue orale un objet et moyen d'enseignement/apprentissage (La DDL a pour objet d'étude les conditions et les modalités d'enseignement et d'appropriation des langues en milieu non naturel.)

D'un point de vue historique, l'oral est devenu l'une des primautés dans le nouveau contexte socio-économique. Ainsi que certaines méthodologies l'avaient mis en avant et en valeur.

La première chose que les élèves apprennent à l'école au primaire est de parler le français avant d'apprendre à le lire et l'écrire ; la capacité de parler se développe à travers les interactions en classe auxquelles les élèves participent.

En classe primaire la didactique de l'oral exige toujours la mise en œuvre des pratiques pédagogiques d'intégration, parce que c'est difficile de faire apprendre à un enfant une langue étrangère, cette tâche nécessite une organisation de ses actions pour qu'il puisse construire des représentations spécifiques de la classe ; ça veut dire la manière dont l'élève se situe par rapport aux autres et à l'enseignant lorsqu'il essaie de prendre la parole.

---

<sup>9</sup> Colletta, J.-M., 2004, Le développement de la parole chez l'enfant âgé de 6 à 11 ans : corps, langage et cognition, Sprimont (Belgique) : Mardaga

« Lors d'une séance de l'oral l'enseignant a besoin d'une démarche pédagogique qui se déclenche à partir d'une source de motivation aussi il faut que l'enseignant sait comment présenter une proposition, une tâche langagière en déterminant dès le début et d'une manière claire ses objectifs, de ce qu'il veut apprendre à ses élèves, car il est important d'adapter un contenu adéquat à l'âge des apprenants et le présenter d'une manière organisée. »<sup>10</sup>

## **Enseignement/apprentissage de l'oral en classe de FLE**

La question principale à laquelle tente de répondre la didactique de l'oral est : comment enseigner l'oral afin que les apprenants puissent faire des apprentissages réels ?

Cette problématique est double. Elle est centrée tant sur l'enseignement/apprentissage de l'oral (pratiques pédagogiques de l'enseignant et stratégies d'apprentissage des apprenants) que sur la didactique de l'oral.

L'enseignement /apprentissage de l'oral engage : le sujet(les apprenants), l'agent (l'enseignant), le milieu (l'école et la classe de français), et l'objet(l'oral). La situation d'enseignement/apprentissage de l'oral est variable en fonction de la variabilité de ces éléments.

Historiquement : c'est à partir des années 70 que des recherches ont été entreprises pour éclairer les pédagogues et les didacticiens sur cette partie de la didactique des langues. Deux courants ont émergé :

- 1- La mise en place des pratiques de développement axées particulièrement sur les compétences linguistiques des élèves (se base sur l'installation de compétences linguistiques).
- 2- L'étude des compétences qui relèvent de l'ordre de communication chez les apprenants (se base sur l'approche communicative "la situation de communication")

---

<sup>10</sup>Le Jeu dans l'Enseignement /Apprentissage de l'oral en FLE Pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants Cas de la 3ème année primaire, école « ADISSA ESSEGHIR » à Echaga\_Biskra.

Sur le plan pratique il existe en didactique de l'oral, entre autres, deux pratiques essentielles :

- Celle de Dolz & Schneuwly (1998 en Suisse) qui ont travaillé sur l'enseignement de l'oral par les genres formels.
- Celle de Lizanne Lafontaine (2011 au Canada) qui a travaillé sur la modélisation de l'oral en classe de FLE.

## **I.2. la motivation scolaire**

### **I.2.1 Définition de la motivation en contexte scolaire**

Dans son livre, « *la motivation en contexte scolaire* », Roland Viau (1994) définit la motivation scolaire comme « *un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à continuer dans son accomplissement afin d'atteindre un but* »<sup>11</sup>

On peut noter que la motivation est un phénomène dynamique (qui change constamment), qui est influencé par les perceptions de l'élève, son comportement, son environnement, qui implique l'atteinte d'un but. Ainsi, la motivation ne dépend pas seulement de la discipline enseignée, comme parfois on peut le penser, mais aussi des conditions dans lesquelles l'élève apprend et des perceptions qu'il a de ces conditions.

La motivation scolaire est l'ensemble des facteurs internes et externes qui poussent l'élève à s'engager activement dans le processus d'apprentissage.

La motivation est un élément nécessaire lors de l'apprentissage d'une langue étrangère. Au début de l'apprentissage les élèves peuvent trouver des difficultés parce que le fait de découvrir une langue autre que leur langue maternelle est nouveau pour eux, certains peuvent se trouver démotivés lors de l'apprentissage de cette langue étrangère parce qu'ils ne savent pas comment s'y prendre pour assimiler certaines notions, d'autres peuvent se sentir mal à l'aise vis-à-vis de la prononciation de certaines lettres ou mots de la langue étrangère, dans ce cas c'est le rôle de

---

<sup>11</sup> Viau, R. *La motivation en contexte scolaire*. Québec : les éditions Renouveau pédagogique Inc. (1994).

l'enseignant d'encourager les élèves à faire face à leurs difficultés à et de les motiver de prendre la parole.

## **I.2.2. Les types de motivation**

Il existe deux types de motivation (extrinsèque et intrinsèque) :

### **I.2.2.1. La motivation extrinsèque**

*« Lorsqu'elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant, c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompenses ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur. »<sup>12</sup>*

La motivation extrinsèque (externe de l'individu) se base sur les contraintes, satisfactions, punitions et les récompenses, c'est-à-dire, elle accorde beaucoup d'importance au rôle des renforcements en provenance de l'environnement de l'apprenant.

### **I.2.2.2 La motivation intrinsèque**

*« Lorsqu'elle dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes et les renforcements est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés. »<sup>13</sup>*

La motivation intrinsèque renvoie au plaisir d'apprendre, volontaire, pour lui-même, pour son contenu. Elle est interne à l'apprenant et en relation avec son identité et son sentiment. Lorsqu'on dit un élève est motivé intrinsèquement cela veut dire, qu'il éprouve du plaisir à apprendre.

Les deux types de motivation sont obligatoires pour s'engager dans le processus de l'enseignement/apprentissage : la motivation extrinsèque qui est provoquée par une force externe à l'apprenant, et la motivation intrinsèque qui dépend de l'individu lui-même.

---

<sup>12</sup>Note de cours présentée par Mr MAKHNECHE Mohamed, Module : Observation de classe, 2016.

<sup>13</sup> Ibid.

### **I.3. La prise en charge de la compétence orale au primaire dans le système éducatif algérien :**

Pour des raisons historiques, la pratique du français en Algérie a une place particulière, aussi un nombre important de locuteurs qui maîtrisent cette langue, elle est toujours présente dans tous les domaines.

L'école algérienne donne une importance à l'enseignement/apprentissage de FLE dès le jeune âge des élèves (primaire), où l'école applique à travers un contrat didactique d'un système d'enseignement qui aide l'enfant à parler, lire et écrire en langue française et acquérir des compétences de communication qui lui prépare à son futur vie et ses activités sociales.

Pour cela l'enseignement/apprentissage du FLE représente l'un des objectifs importants dans le domaine scolaire dès le jeune âge des apprenants « le primaire », où l'école applique à travers un contrat didactique d'un système d'enseignement qui amène l'enfant à parler, lire et écrire en langue française et en même temps lui installer une compétence communicative qui lui prépare à son futur vie d'adulte et ses activités sociales.

Les compétences langagières que l'on trouve dans la vie sociale ont un rôle important lors de l'enseignement de l'oral au primaire, l'objectif est de préparer les élèves à maîtriser les compétences de communication de la vie quotidienne et la vie professionnelle.

Au primaire les élèves apprennent à parler le français avant d'apprendre à le lire et à l'écrire, l'acquisition de l'oral se développe dans et par les interactions en classe.

L'enseignant doit aider les élèves lorsqu'ils essaient de prendre la parole car ce n'est pas facile de faire entrer un enfant dans une tâche langagière en langue étrangère.

## **I.4. La prise de parole**

### **I.4.1. Définition**

La prise de parole est un ensemble d'échanges et d'interactions oraux qui se passent dans une situation de communication dans laquelle chaque individu a l'occasion de parler de s'exprimer ou de défendre un point de vue spontanément.

La prise de parole est une confrontation entre deux individus pour un transfert de connaissances.

L'élève, quand il prend la parole, exploite ce qu'il a développé comme compétences dans le monde scolaire et dans ses relations avec les autres individus de sa société, par conséquent l'élève peut avoir à l'esprit d'être un citoyen actif dans la société, parler c'est se situer en tant que personne.

### **I.4.2. Définition de la parole**

Selon le dictionnaire Larousse, la parole est : « *la faculté de parler propre à l'être humain. L'être humain est un être doté de parole.* »<sup>14</sup>

Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde définit la parole comme : « *la parole est le concept saussurien qui s'oppose à la langue, comme l'utilisation du système linguistique s'oppose à ce système. En tant que manifestation de la langue individuelle, occasionnelle, et se matérialisant sous des formes de taille et de nature très diverses, la parole a longtemps été considérée comme impure et difficilement analysable. De ce fait la linguistique se donnait pour objet la langue, générale, abstraite, qui permet cette utilisation individuelle et lui est sous-jacente. Elle limitait son étude aux unités de taille égale ou inférieure à la phrase.* »<sup>15</sup>

### **I.4.3. Difficultés face à la prise de parole en classe**

Prendre la parole et parlé librement, spontanément sans manifester une hésitation est un élément nécessaire qui demande le développement des compétences de production orale, selon l'Organisation internationale de la Francophonie « *Parmi les quatre*

---

<sup>14</sup>Dictionnaire Encyclopédique, Larousse, 2001, p 56.

<sup>15</sup>Cuq J.P., dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, p187.

*compétences (expression orale, expression écrite, compréhension orale, compréhension écrite), savoir s'exprimer à l'oral est une aptitude primordiale. Pouvoir s'exprimer conditionne pourtant les aptitudes communicatives du locuteur en langue-cible. Il doit en effet être capable de gérer les situations où il produit de l'oral. »<sup>16</sup>*

L'enseignant doit créer une situation confortable dont le but est de sécuriser les élèves en les mettant en confiance et respect. Cette tâche d'amener tous les élèves à parler est difficile pour l'enseignant parce que on trouve des élèves qui n'aiment pas parler, s'exprimer ou ceux qui parlent difficilement, selon eux prendre la parole, c'est un risque, ils préfèrent de rester en silence pour s'éloignent de toute sorte de critiques, rire des autres, à ce propos nous citons ESCUDIEB : *« Culturellement, socialement, intellectuellement, leur parole reste rentrée. Si je ne dis rien, au moins suis-je sûr de ne pas me tromper »<sup>17</sup>.*

Les élèves au sein de la classe ont souvent peur de faire des lacunes, erreurs, aussi les jugements que les autres vont porter sur lui, et ça va causer des réactions défavorables des élèves.

Donc, la situation de l'étudiant peut s'expliquer comme une insécurité linguistique, selon Daniel COSTE : *« Il y a insécurité chaque fois que je me perçois dans ma prestation comme inadéquat au regard d'un standard, d'un niveau d'exigence, d'une norme que d'autres, plus "compétents", plus "légitimes" sont à même de respecter. La question est donc celle de la relation posée entre un jugement de normativité et une autoévaluation »<sup>18</sup>.*

---

<sup>16</sup> L'Organisation internationale de la Francophonie, [http://www.franparler.org/dossiers/production\\_orale.htm](http://www.franparler.org/dossiers/production_orale.htm). page active le 05/11/2007.

<sup>17</sup> Escudieb, *le buveur de mots*, JDI, n° 2, octobre 1995, p64-67.

<sup>18</sup> Coste D. Professeur à l'École Normale Supérieure - Lettres et Sciences Humaines de Lyon. Directeur de recherche à la Sorbonne. Co-président du Groupe de projet " Langues vivantes " du Conseil de l'Europe de 1994 à 1997. Membre du Comité scientifique de la revue *L'École Valdôtaine*. *« Compétence bi/plurilingue et (in)sécurité linguistique »* <http://www.scuole.vda.it/Ecole/Atti/05.htm>. Page active le 09/11/2007

#### **I.4.4. La gestion des difficultés relatives à la prise de parole**

L'enseignant ne doit pas rendre l'élève timide en jugeant sa parole devant l'ensemble de la classe. E. Charmeux affirme : « *l'enseignant ne doit pas porter de jugements de valeur sur la parole de l'élève.* »<sup>19</sup>

Selon E. Roulet<sup>20</sup>, il existe conditions à respecter pour un enseignement pertinent de l'oral :

- Munir l'élève de certaines données langagières de base qui lui permettront par la suite d'entamer différentes situations de communication.
- Aider les élèves à maîtriser ces situations, à les analyser en cherchant les régularités pour les exploiter ultérieurement.
- Leur donner par la suite l'occasion de mettre en pratique les habiletés qu'ils ont apprises en préalable en les lançant dans des situations d'interaction.

#### **I.5. Conclusion**

L'enseignant à un rôle très important, il est le responsable de l'organisation des activités associé à un apprentissage efficace pour une classe motivée et dynamique, aussi il doit encourager ses élèves et les amener à prendre la parole et solliciter chez eux les interactions.

---

<sup>19</sup>Charmeux E., *Apprendre la parole : l'oral aussi ça s'apprend, L'école en question*, SEDRAP, 1996.

<sup>20</sup>Roulet E., « La pédagogie de l'oral en question(s) » In M. Wirthner et al., *Parole étouffée, parole libérée. Fondements et limites d'une pédagogie de l'oral*. Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1991.

## Chapitre II

### Le jeu comme outil pédagogique

## **Introduction**

L'utilisation des jeux à l'école primaire est une nécessité et une activité indispensable pour l'enfant. Ajouté une côté ludique au processus d'enseignement/apprentissage c'est amusant et ça ce que les enfants aiment.

Dans ce chapitre on va donner lieu à une explication du jeu en tant que méthode d'apprentissage de FLE au primaire, l'intégration de l'approche ludique en contexte pédagogique et les types des jeux.

## II.1. Définition du jeu

Selon le dictionnaire Larousse le jeu est défini comme : « \* Action non imposée, à laquelle on s'adonne pour divertir, en tirer un plaisir, divertissement : à quel jeu veux-tu jouer ?

- Activités de loisir soumises à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s), et dans laquelle interviennent les qualités physiques ou intellectuelles.
- ensemble des règles d'après lesquelles on joue. »<sup>21</sup>

Jean pierre Cuq a défini le jeu comme : « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* »<sup>22</sup>

Le Petit Robert définit le jeu comme : « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». <sup>23</sup>

Selon Jean Piaget : « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* ». <sup>24</sup>en 1977.

D'après ces différentes définitions on constate que le terme « jeu » désigne une activité favorisée et choisie par l'enfant, le jeu est une situation de joie et de plaisir aussi un moyen de communication et de développement des compétences dans le processus enseignement/apprentissage.

Autrement dit, « *jouer c'est décider.* »<sup>25</sup> , c'est-à-dire, le jeu est un élément indispensable dans le processus enseignement/apprentissage du FLE.

---

<sup>21</sup> Dictionnaire le petit Larousse, Larousse, paris, illustré 2012, p : 598.

<sup>22</sup> Jean-Pierre, Cuq, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed jean pencreanch, paris, 2003, p.106.

<sup>23</sup> Le robert, Dictionnaire de Français, EDIF 2000, Paris, 2005, P237.

<sup>24</sup> CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, p208.

<sup>25</sup> BAPTISTE Besse-Patin, Jeux n'est pas jouer "Les jeux des enfants et les animateurs dans un centre de Loisirs", Master2 EFIS, Sous la direction de : M.Gilles Brougère, Université Paris 13, 26 Octobre 2012, P : 58. Disponible sur : [http://www.cerj.fr/downloads/2012-10\\_LSHS\\_master2LJE\\_BessePatin.pdf](http://www.cerj.fr/downloads/2012-10_LSHS_master2LJE_BessePatin.pdf).

## II.2. Intégration des jeux en contexte pédagogique

### Le jeu comme un outil pédagogique

L'utilisation des jeux en classe de FLE est un univers de plaisir et d'apprentissage. Comme l'affirme Pablo Neruba : « *l'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu l'enfant qui vivait en lui.* »<sup>26</sup>

Le jeu nous autorise à sortir de l'ordinaire, d'exprimer, d'imaginer, de créer et de tester notre capacité à résoudre des nouveaux problèmes... etc. On peut résumer le terme jeu en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité, créativité. Il répond aux besoins de l'individu comme par exemple : le besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte.

L'exploitation des jeux motivent les élèves à apprendre la langue étrangère ; en temps qu'activité place l'apprenant devant une situation problème qu'il faut résoudre à travers la communication avec son partenaire aussi le jeu aide l'élève à construire un système lexical structuré et cohérent.

Le jeu est une activité libre et volontaire dans laquelle l'enfant va mettre toute son énergie pour son propre plaisir.

L'école est un espace où on joue et on apprend en jouant. Il serait mieux que l'enseignant utilise le plaisir du jeu comme moteur à l'activité de l'élève. En effet, la motivation du jeu provoque l'action ; E. CLAPAREDE disait « *le jeu apparaît comme le moteur de l'auto-développement de l'enfant, comme méthode naturelle d'éducation. Le jeu n'est rien d'autre que la pédagogie naturelle qui s'impose à lui-même, il est l'instrument de développement. L'enfant doit se développer lui-même grâce à deux instruments : le jeu et l'imitation* »<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Pablo Neruba, « j'avoue que j'ai vécu », p 105.

<sup>27</sup> *Jeu et éducation*, Gilles Brougère (Responsable du département de Sciences de l'éducation de l'Université de Paris-Nord – Dirige le DESS « Le jeu et le jouet »), 1995.

### II.3. Les types de jeux<sup>28</sup> :

On distingue 4 types de jeux :

❖ « **Les jeux linguistiques** : Ce type de jeux englobent les jeux grammaticaux, morphologiques, lexicaux, en classe de FLE les jeux linguistiques permet aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, l'élève va mettre en œuvre toutes ses connaissances linguistique aussi ils aident les élèves au problème qui rencontrent dans la grammaire et la conjugaison, ce type de jeux rend la classe vivante.

Exemple : les mots croisés, les mots fléchés, etc.

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

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

❖ **Les jeux de créativité** : Haydée Silva a écrit dans un article sur le lien avec le jeu en situation pédagogique et la notion de créativité « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récit originaux, insolites, poétique, etc.* »<sup>29</sup>

Donc les jeux de créativité engage la personnalité de l'élève, demandent une réflexion et imagination personnelle de la part de l'élève, citons dans ce type l'exemple de charades : « c'est une forme de devinette qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies. »

Par exemple :

---

<sup>28</sup> BENSLIMANE Boutheyna, *L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage de l'orthographe en FLE*

(cas des apprenants de 5<sup>ème</sup> année primaire Touggourt), master option didactique, sous la direction de CHALLOUAI Kamel, Université Mohammed Kheider -Biskra-, 2013, P : 27.

<sup>29</sup> Haydée Silva, la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère, disponible sur <http://www.franparler.org/dossier/silva2005.html>

- ✓ Mon premier est difficile à trouver dans le désert
- ✓ Mon deuxième se fait toujours à l'école primaire
- ✓ Mon troisième est aimé par les enfants et les ados
- ✓ Mon tout est un fruit

**Réponse :** Orange (eau- rang- jeux)

Les jeux de créativité motivent l'enfant, en lui donnant un temps pour réfléchir dans des moments de détente et de plaisir, dans ce cas l'enfant peut prouver beaucoup de créativité en classe.

❖ **Les jeux culturels** : ce sont les jeux qui renvoient à la culture et les connaissances antérieures de l'élève, ils permettent à l'élève de rencontrer les cultures où il s'ouvre sur le monde pour s'enrichir et découvrir l'autre, le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde définit les jeux culturels comme : « *les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* ». <sup>30</sup>

**Par exemple :**

Le jeu de baccalauréat, est un jeu de société et de lettres dont le but est de retrouver, par écrit et en un temps limité, une série de mots appartenant à une catégorie prédéfinie par les joueurs et commençant par la même lettre, le jeu permet d'effectuer un travail de la mémoire et fait appel à la culture générale. Il demande en outre de la rapidité et permet un enrichissement du vocabulaire.

Lettre	Prénom fille	Prénom Garçon	Chose	Pays	Métier	Animal	Couleur	La somme

❖ **les jeux communicatifs** : ce type de jeux a pour but de favoriser la motivation des élèves pour développer leurs compétences langagières et surtout communicatives, ce type de jeux permet aux élèves d'apprendre la langue à travers la parole, l'élève

<sup>30</sup> Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458.

communiquent avec ses camarades et son enseignant. Ils ont une dimension ludique, cognitive, formative, et socialisante.

## **II.4. Conclusion**

Le jeu a un effet sur la motivation des élèves ainsi que sur l'apprentissage, il devient plus efficace. A travers le jeu l'élève devient autonome.

Le jeu a une influence positive sur l'enseignement, et que et que l'enseignant et le responsable dans la réalisation du jeu.

# **DEUXIEME PARTIE**

**(Cadre Expérimental)**

## **Chapitre III**

**La pratique du jeu en contexte pédagogique**

## **Introduction**

Dans les deux premiers chapitres nous avons parlé sur l'importance des jeux et de la motivation dans le processus enseignement/apprentissage du FLE.

Dans les deux chapitres suivants, nous essayerons d'introduire quelques jeux et voir comment ils pourront influencer sur l'enseignement/apprentissage du FLE, et aussi analyser les résultats obtenus afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

### **III.1. Démarche méthodologique préconisée**

Pour répondre à notre problématique qui se base essentiellement sur le rôle des activités ludique (les jeux) au développement de la production orales des élèves, et comment ils les motivent ; nous avons mené une observation qui nous a permet de concrétiser les différents points abordés dans les chapitres précédents, tels que la prise de parole et la motivation (dans le premier chapitre), et l'intégration de l'approche ludique en contexte pédagogique, etc.

Notre recherche se focalise sur une classe des élèves de 3<sup>ème</sup> année primaire.

### **III.2. Lieu de l'étude**

Afin de réaliser ce travail de recherche, nous avons choisi les élèves de 3<sup>e</sup> année primaire, de l'école de SAAD CHIKOUCHE située au centre de la ville de M'sila (cité ville à rose). A partir du 12 Mars jusqu'au 16 Avril où nous avons assistées en trois séances. Notre expérimentation entre le 12 mars et le 16 avril de l'année en cours (2018). Période durant laquelle nous avons assisté à trois séances pédagogiques.

Le groupe - classe de 3<sup>ème</sup> année primaire, que nous avons choisie pour notre expérimentation, est composé de 38élèves, 18 filles et 20 garçons. Leur âge varie entre 7 et 8 ans, d'un niveau hétérogène.

### **III.3. Choix du corpus**

Si notre expérimentation cible un échantillon d'apprenants de 3<sup>ème</sup> année primaire, c'est qu'à cette étape de leurs vies, les élèves éprouvent un appétit sans limites pour tout ce qui est ludique, aussi l'exploitation des jeux est susceptible de les motiver à apprendre la langue étrangère, d'autant plus que qu'en Algérie la 3<sup>ème</sup> année primaire celle où les apprenants commencent l'apprentissage du FLE.

### **III.4. Le déroulement de l'expérimentation**

Notre expérimentation s'est déroulée comme nous l'avons cité plus haut en trois séances : la première correspond à une observation d'une séance de lecture, dans le but de recueillir des données de base sur son déroulement avant l'intégration de

l'activité à caractère ludique. Dans un second temps, nous avons consacré les séances 2 et 3 à la mise en place des jeux pédagogiques.

L'étude comparative des données recueillies respectivement lors de la première séance et dans les deux autres nous ont permis de vérifier nos hypothèses de départ.

### III.4.1. Séance 01 : phase d'observation

#### ❖ *Fiche pédagogique de l'activité*

- Durée : 45min
- Activité : la discrimination auditive de son [oi].
- Niveau : 3<sup>e</sup> A.P.
- Objectifs de l'activité :
  1. Distinguer les lettres et les sons.
  2. Maîtriser le découpage syllabique des mots.
  3. Repérer le son dans des mots et des phrases.
  4. Découvrir et retenir des mots faciles contenant les sons étudiés.

#### III.4.1.1. Déroulement de l'activité

L'objet de l'activité était le son [oi]. Au début de l'activité l'enseignant a demandé aux élèves la date de jour, de la veille et du lendemain. Après il écrit sur le tableau le corpus de mots suivant : (la **fois** – un **tiroir** – un **oiseau**- un **roi** – **moi** – un **poisson** – une **voiture** - **toi**). Puis, l'enseignant a demandé aux apprenants de lever les doigts pour lire les mots écrits sur le tableau. L'enseignant leur expliqua que la voyelle [O] suivie la voyelle [I] donne le son [oi].

Une fois l'explication terminée, l'enseignant a demandé aux apprenants de faire les activités suivantes :

- Exercice 1 :

Je lis des syllabes

**Boi - roi - poi - choi - cloi - froi – noi**

- Exercice 2 :

Je lis des mots

**Une joie - un soir - une loi - noir - une boîte - les doigts - une poire -  
une coiffure - un mouchoir.**

❖ **Remarque :**

Au début de chaque séance l'enseignant demande aux élèves :

1. de donner la date du jour, de la veille et du lendemain.
2. de nommer les jours de la semaine.
3. de compter de 1 à 100.
4. de nommer cinq couleurs.

Et à la fin de chaque séance, l'enseignant leur demande de chanter une petite chanson.

### **III.4.1.2. Constatations de l'observation de la 1<sup>re</sup> séance**

Ce que nous avons pu constater durant l'observation de la première séance, c'est que la majorité des apprenants éprouve beaucoup de difficultés à lire les mots, en dépit de l'explication de l'enseignant. Ils sont peu enclins à participer à l'activité et ont du mal à se focaliser sur l'enseignement du jour, notamment de faire les exercices données par l'enseignant.

### **III.4.2. Séances 02 & 03 : phase d'expérimentation**

#### **III.4.2.1. Les jeux proposés**

Pour atteindre l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux élèves deux jeux, et chaque jeu a son propre objectif et ses règles particulières.

La première séance expérimentale avait pour objet le son [s] et [z]. Nous avons donc opté pour un jeu de carte, chacune des cartes représente une syllabe ou une lettre, le but étant d'identifier les sons et de composer des mots. Le choix de ce type de jeux est ainsi justifié par son adéquation avec les objectifs de l'activité pédagogique.

En ce qui concerne la seconde séance expérimentale, l'objet de l'activité étaient les sons [j] et [ch]. Nous avons choisis pour cette activité, toujours en adéquation avec les objectifs définis, un jeu de coloriage qui consiste à colorier, sur des affiches, des dessins selon le son que comporte le nom du dessin (la consigne : je coloris quand j'entends [ch] et [j]).

### **III.4.2.2. Les objectifs visés par les jeux proposés**

L'objectif de notre travail pratique est d'améliorer l'apprentissage du français langue étrangère et d'amener l'élève à un nouveau contact avec la langue, un contact de plaisir.

Nous partons du principe que le jeu motive l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce aux jeux, l'élève sera actif.

#### **III.4.2.2.1.L'objectif du jeu de cartes**

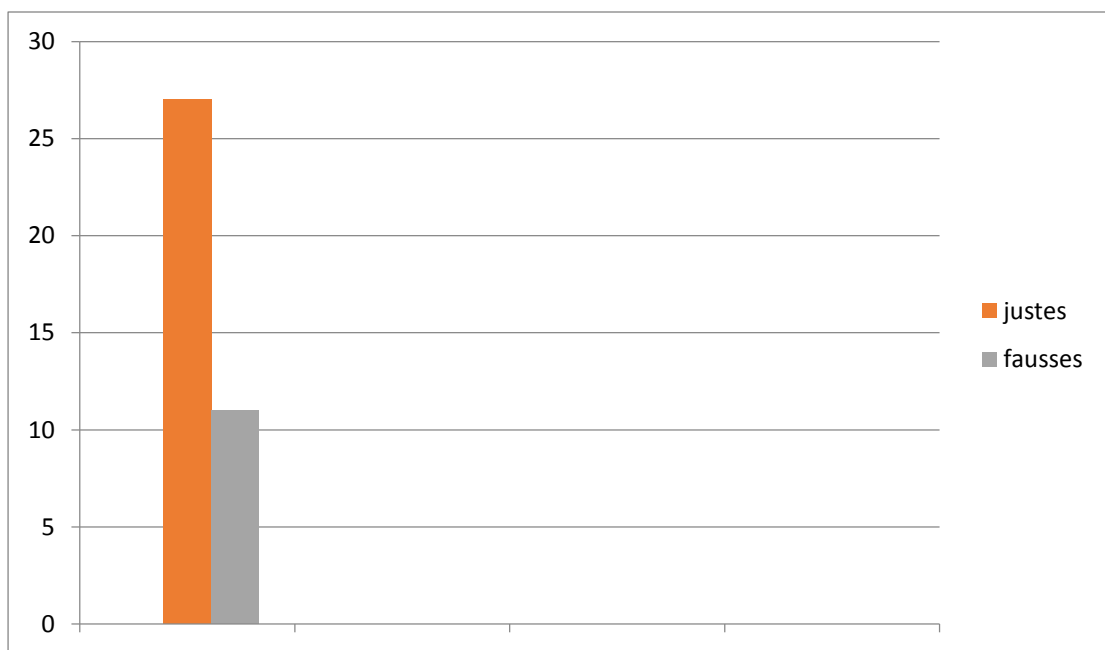
L'objectif principal de cette activité est de mener les élèves à identifier des mots dans le but d'utiliser leurs mémoire, mais reste l'objectif principal est de motiver les élèves où tous les élèves participent au jeu.

#### **❖ Le déroulement**

Nous avons distribué des cartes, c'est-à-dire chaque élève a une carte, et sur cette carte est écrit des syllabe ou bien des lettres, nous avons demandé aux élèves de trouver les mots à partir de ce syllabe ou bien lettre et les écrivent sur ces ardoises. Ensuite, chaque élève lit à haut voix son mot et l'enseignant dit si elle est correcte et demande aux autres de trouver d'autre mots (pour le même syllabe), Donc c'est une sorte d'auto-évaluation, (l'auto-évaluation permet aux élèves d'évaluer leurs progrès).

❖ **Résultats**

Les réponses justes	Les réponses fausses
27	11
<b>Le nombre des élèves : 38</b>	



❖ **Lecture des résultats**

De la lecture de ce tableau nous constatons que la majorité des élèves a répondu juste (27 élèves) ; par contre 11 élèves ont fait des erreurs.

Vu des résultats obtenus, les élèves ont aimé ce genre d'activité, ils se sentent plus libre dans leurs réponses aussi l'imitation de certains élèves au début de l'activité a aidé les autres à prendre la parole facilement.

### III.4.2.2.2.L'objectif de deuxième jeu (discrimination auditives « jeu de coloriage »)

- « Identifier auditivement le phonème : isoler le phonème dans une structure linguistique acquise par le biais de colorer des dessins ; joué par les élèves.
- Prononcer correctement le phonème : articuler correctement le phonème.
- Apparier mot/dessin pour faciliter la lecture, la compréhension et la mémorisation des mots pour enrichir le vocabulaire des élèves.
- Permettre aux élèves de développer la capacité d'écoute. »<sup>31</sup>

#### ❖ Le déroulement

Nous avons distribué les affiches aux élèves ; chaque affiche contient des dessins puis on leurs demander de sortir les crayons de couleurs et de lire la consigne ; le premier exercice était avec le son [j], la consigne était comme suit : je colorie quand j'entends « j ». Et le deuxième exercice le son [ch].

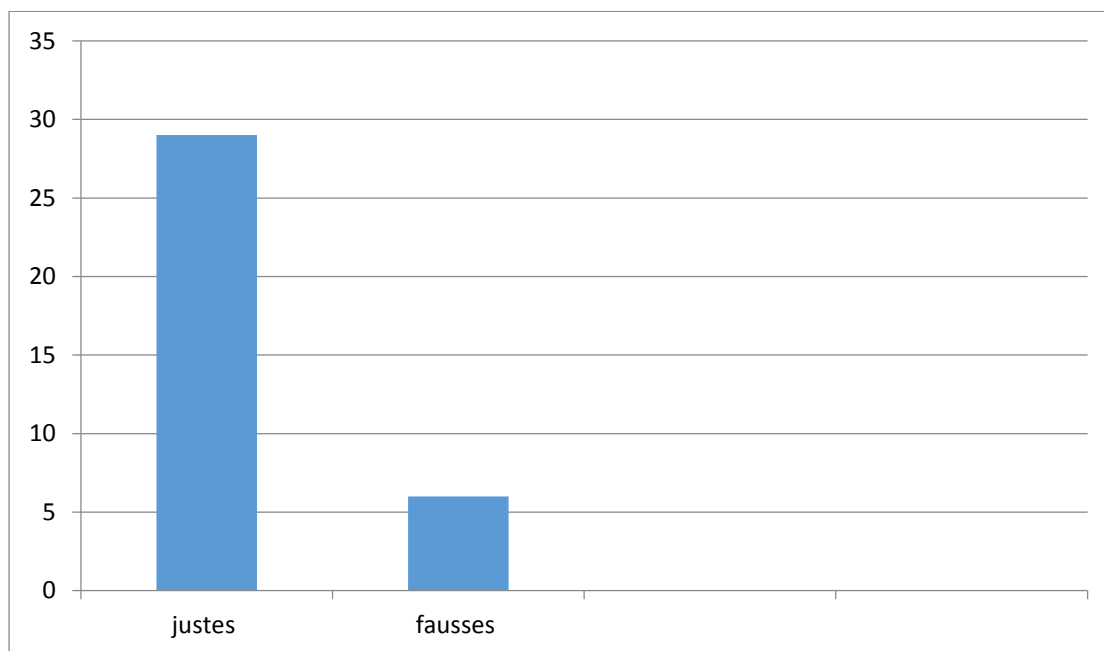
#### ❖ Résultats

<b>Les réponses justes</b>	<b>Les réponses fausses</b>
<b>29</b>	<b>06</b>
<b>Nombre des élèves : 35</b>	

---

<sup>31</sup>Leïla Medjahed, Guide d'utilisation du manuel Français 3ème Année primaire, page 5.

❖ **Présentation des résultats**



❖ **Lecture des résultats**

De la lecture de ce tableau nous constatons que la majorité des élèves a répondu juste (29 élèves) ; par contre 06 élèves ont fait des erreurs.

Les résultats nous montrent que les élèves ont distingué entre le son [j] et le son [ch], cette activité a permis aux élèves de développer leurs capacités d'écoute, de discrimination et d'attention auditives.

❖ **Synthèse**

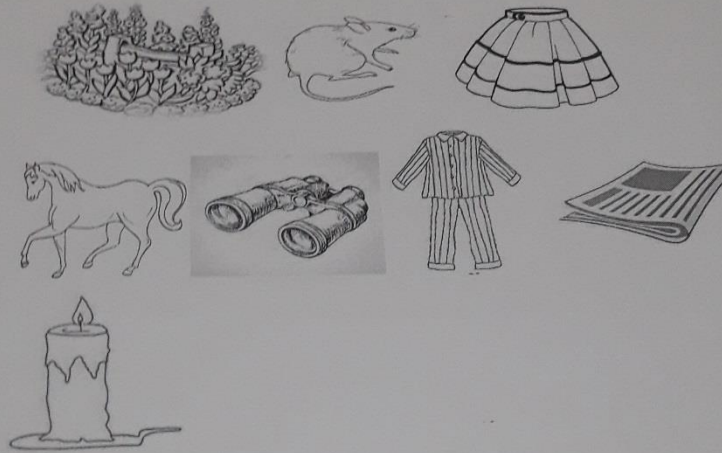
À travers notre travail pratique, nous pouvons dire que les jeux ont une influence positive sur le processus d'enseignement/apprentissage de FLE donc ils aident les élèves à apprendre, réfléchir, améliorer et de renforcer leurs apprentissage. Ils permettent à l'enseignant d'exposer son cours facilement sans trouver des obstacles et d'une manière ludique.

### **III.5. Conclusion**

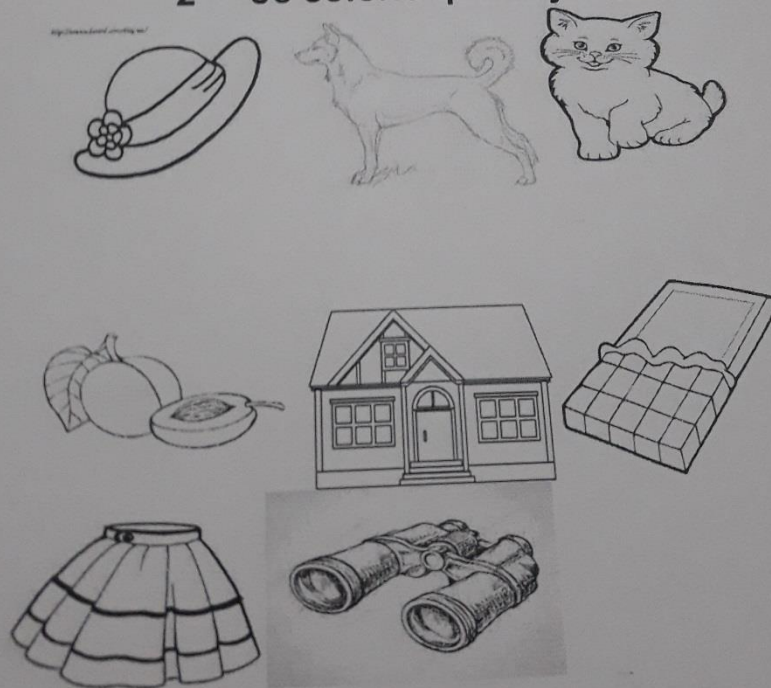
D'après les résultats obtenus à travers notre expérimentation, nous constatons que le jeu est un outil efficace au processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère aussi, le jeu est nécessaire dans la classe, parce qu'il est considéré comme moyen de motivation (aide l'apprentissage et la compréhension, développe la mémorisation et l'installation des compétences langagières.)

# **Annexe**

1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



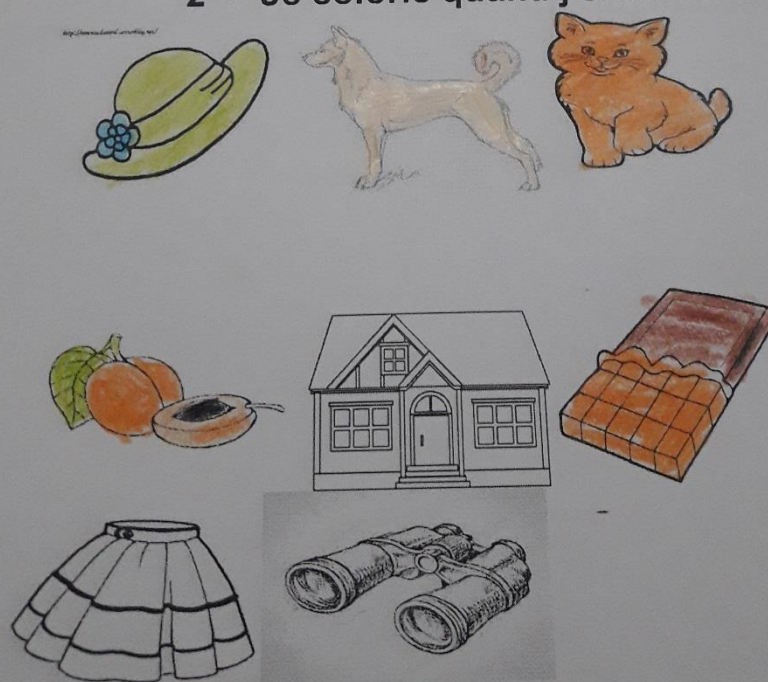
2 - Je colorie quand j'entends « ch ».



1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



2 - Je colorie quand j'entends « ch ».



1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



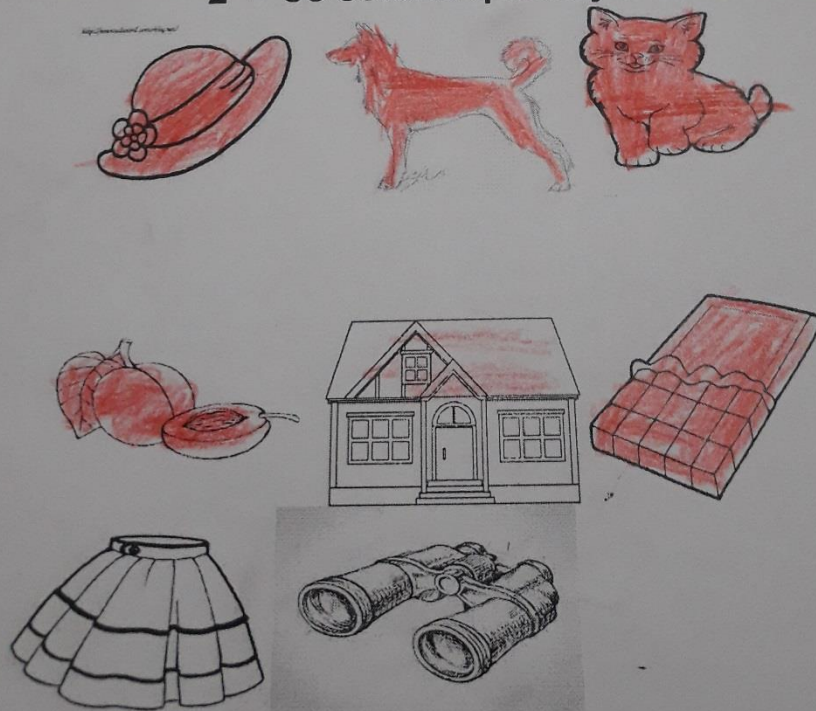
2 - Je colorie quand j'entends « ch ».



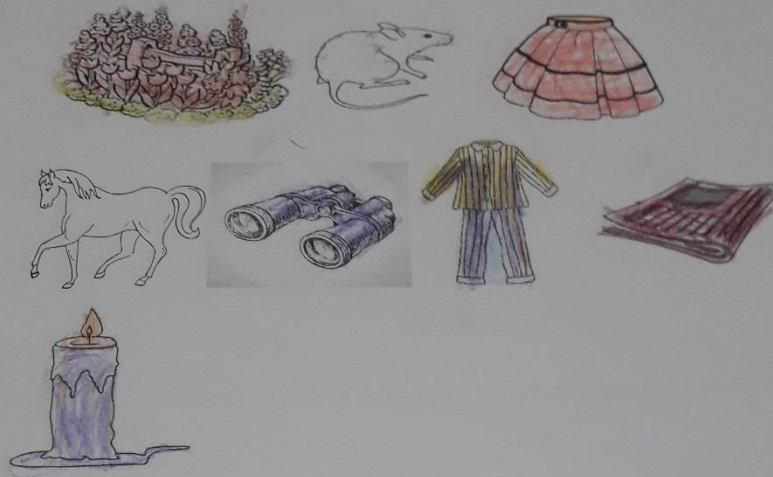
1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



2 - Je colorie quand j'entends « ch ».



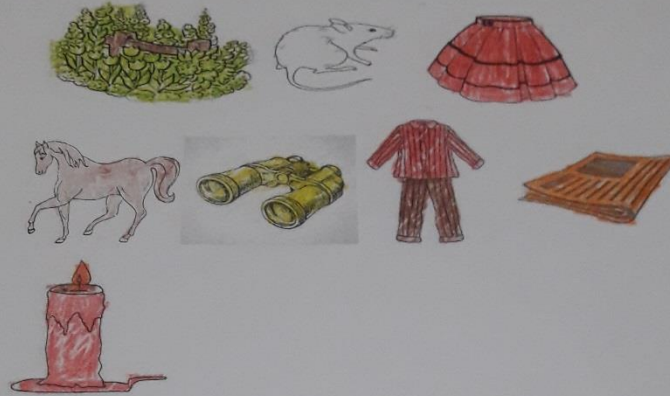
1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



2 - Je colorie quand j'entends « ch ».



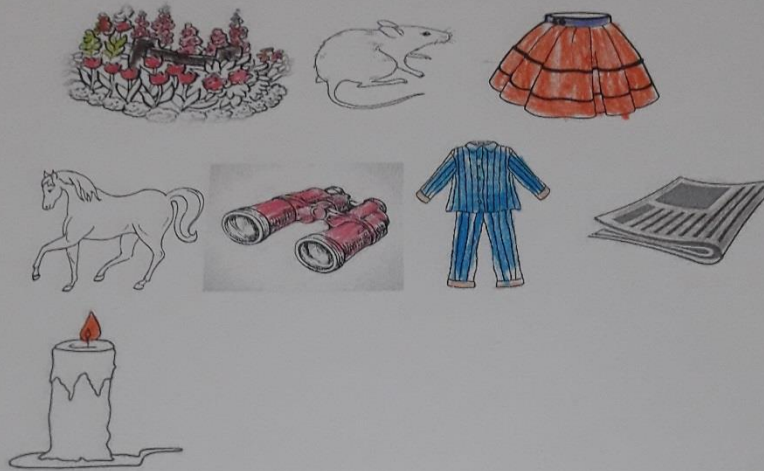
1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



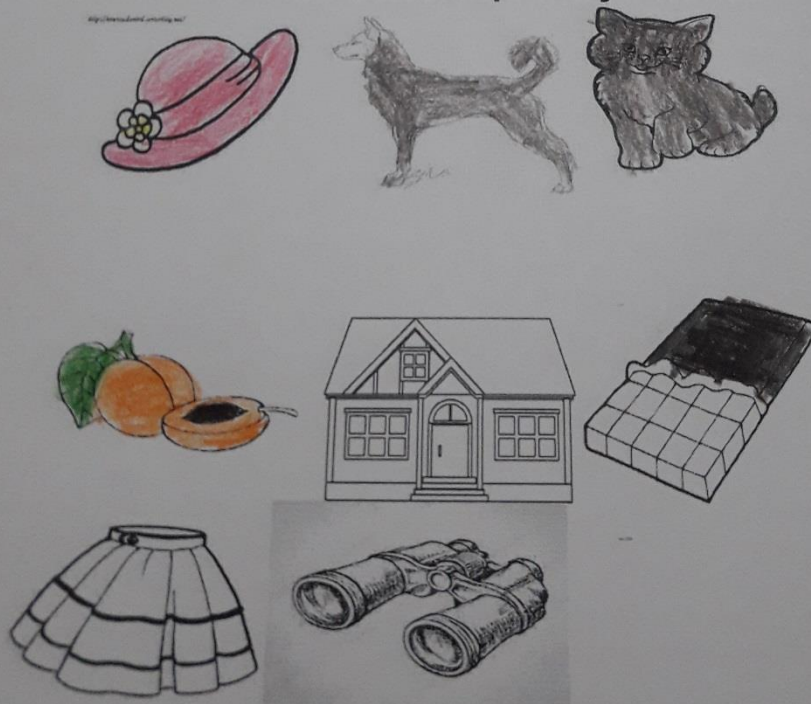
2 - Je colorie quand j'entends « ch ».



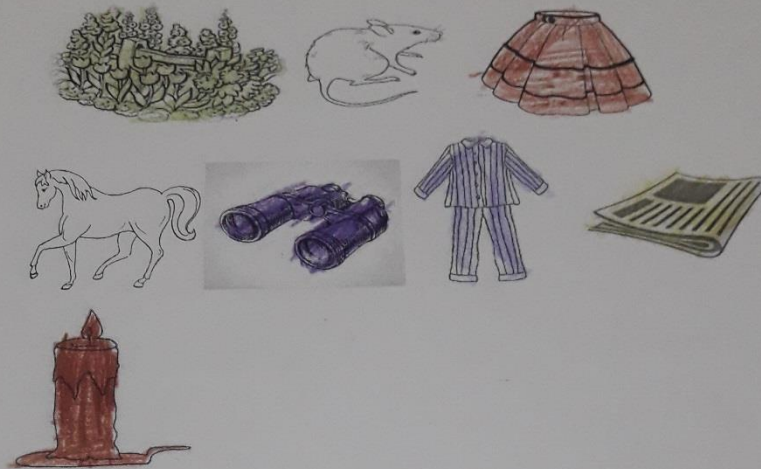
1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



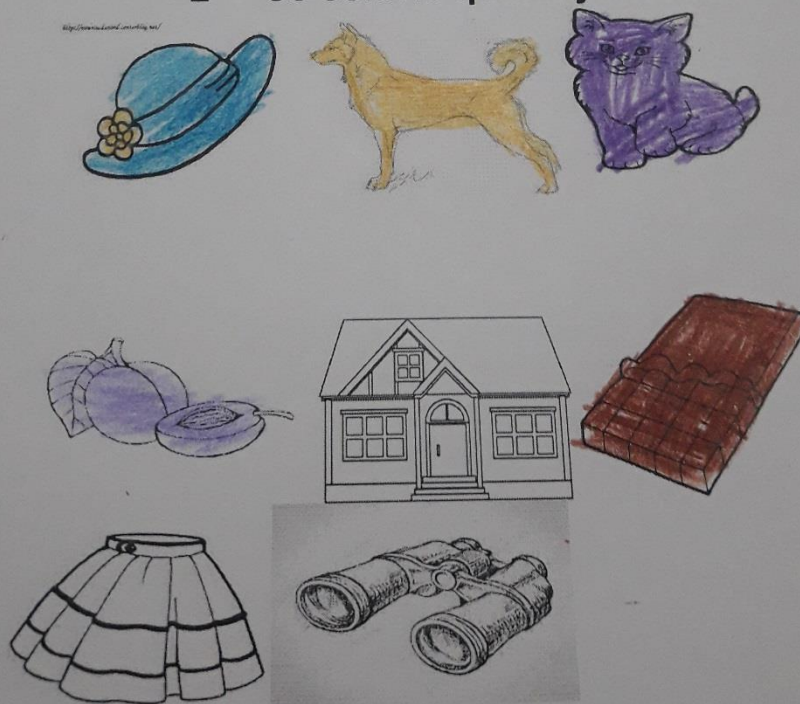
2 - Je colorie quand j'entends « ch ».



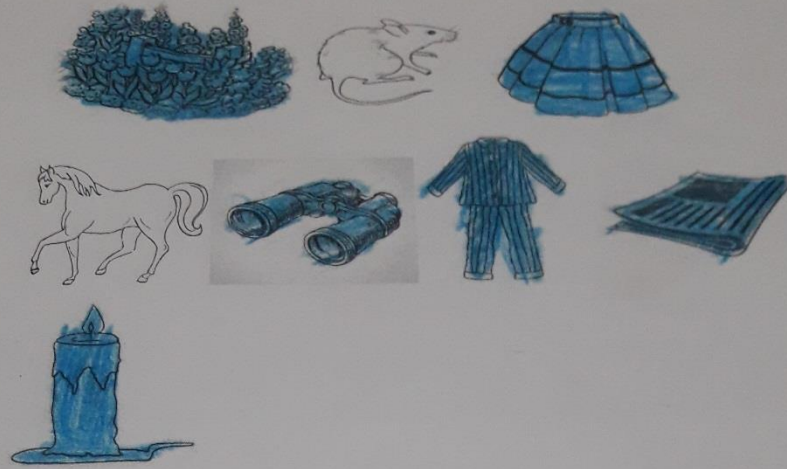
1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



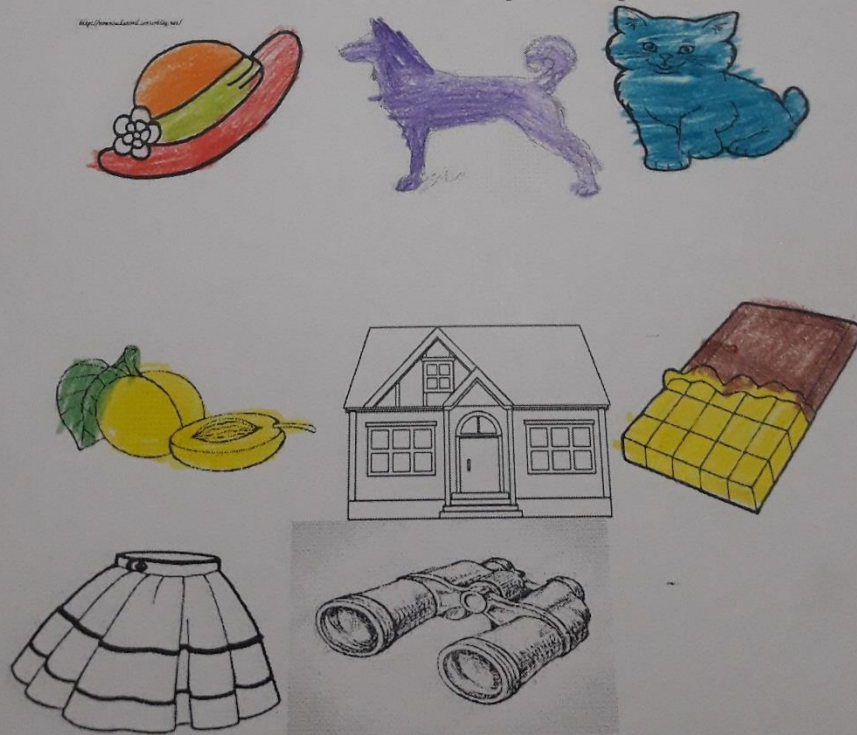
2 - Je colorie quand j'entends « ch ».

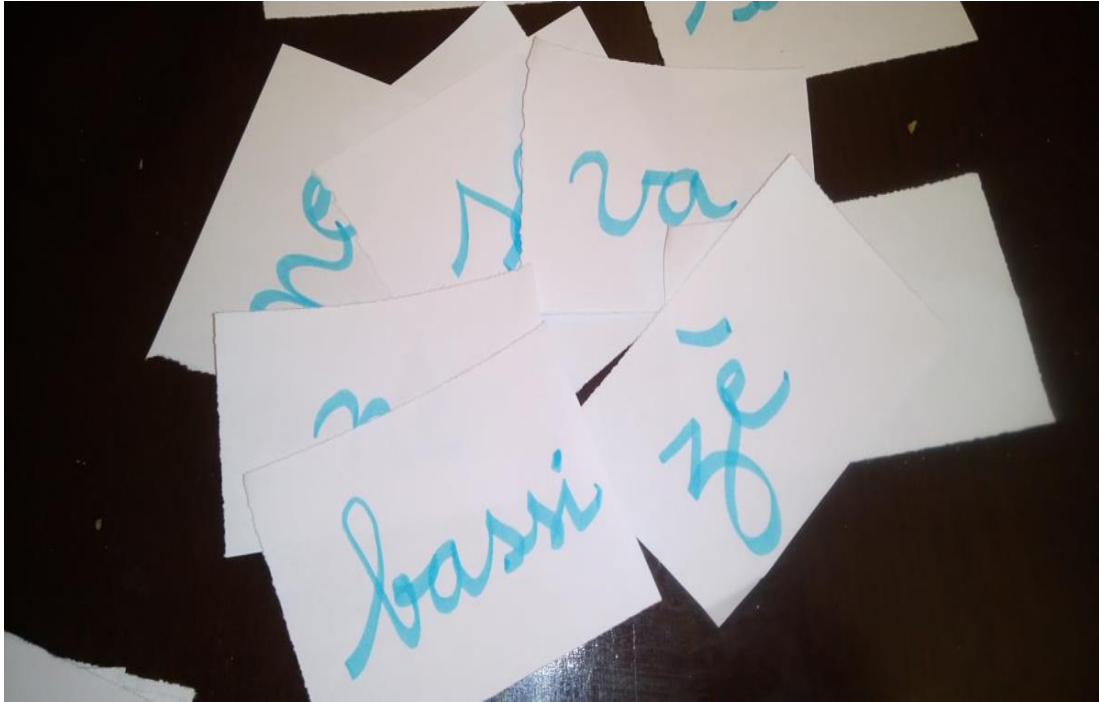


1 - je colorie le dessin quand j'entends « j ».



2 - Je colorie quand j'entends « ch ».











## Références Bibliographiques

## Références bibliographiques

### Ouvrage :

---

1. Charmeux E., *Apprendre la parole : l'oral aussi ça s'apprend*, Toulouse, SEDRAP, 1997.
2. Cuq J.P. & Gruca I., *Cours de didactique de français langue étrangère et second*, Paris, Pug, 2003.
3. Halté J.-F. & Rispail M., *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, 2005.
4. Roulet E., « *La pédagogie de l'oral en question(s)* » In M. Wirthner et al., *Parole étouffée, parole libérée. Fondements et limites d'une pédagogie de l'oral*. Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1991.
5. Viau, R., *La motivation en contexte scolaire*. Québec : les éditions de Renouveau pédagogique Inc., 1994.

### Articles :

---

1. BENHHAMOUE Mohamed, *Une classification des jeux dans une perspective d'apprentissage de FLE*, synergies Algérie n°2, 2010.
2. MAKLOUFI Nassima, *Le ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE chez les 1<sup>re</sup> A.S*, synergies Algérie n°12, 2011.
3. OUYOUGOUTE Samira, *Quelles méthodes pour enseigner l'oral à l'école primaire en Algérie ?* Synergies Algérie n° 2, 2011.

### Dictionnaires :

---

1. Alain R., Daniel M., Gilles F., *Le Robert de poche*, Canada, 2008.
2. CARAUDEAU.P et MAINGUENEAU.D/ *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris Seuil, 2002.
3. Cuq J.P., *dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE international, 2003.
4. Dictionnaire Encyclopédique, *Larousse*, 2001.
5. Dictionnaire *le petit Larousse illustré* 2012, Larousse, paris.
6. *Le Petit Larousse illustré*, Larousse, Paris, 1995.
7. Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005.

**Sources internet :**

---

1. [www.edilivre.com](http://www.edilivre.com)
2. [www.xmind.net/m/LBm4](http://www.xmind.net/m/LBm4)
3. [www.Wikipedia.fr](http://www.Wikipedia.fr)
4. [francparler-oif.org/pour-l-enseignant/temoignages-etretour-dexperience/2363-le-jeu-en-classe-de-fle-html](http://francparler-oif.org/pour-l-enseignant/temoignages-etretour-dexperience/2363-le-jeu-en-classe-de-fle-html)
5. L'organisation internationale de la francophonie  
[http://www.francparler.org/dossiers/production\\_orale.htm.page\\_active\\_le\\_28/11/2007](http://www.francparler.org/dossiers/production_orale.htm.page_active_le_28/11/2007)

**Mémoires :**

---

1. BAPTISTE Besse-Patin, jeux n'est pas jouer 'Les jeux des enfants et les animateurs dans un centre deLoisirs'.
2. BENSLIMANE Boutheyna, *L'apport des activités ludiques dans l'apprentissage de l'orthographe en FLE (cas des apprenants de 5ème année primaire Touggourt).*

## Résumé :

Le développement de compétence de production orale nécessite la création de climats favorables d'apprentissage. Dans ce travail nous avons proposé un champ de motivation et d'interaction dans la classe de 3ème année primaire par le biais des jeux vue leurs importances.

On considère les jeux en classe de FLE comme moyen de motivation parce qu'il donne l'occasion aux élèves de communiquer, lire et écrire aussi ils motivent les élèves, développent leurs compétences langagières et leur permettent de parler entre eux en français.

Nous avons choisi de travailler avec les élèves du primaire parce qu'ils trouvent des difficultés dans l'apprentissage de la langue française, ils ne sont pas motivés, c'est-à-dire ils n'ont pas le désir d'apprendre cette langue étrangère, et à cet âge les enfants éprouvent un appétit sans limites pour tout ce qui est ludique. Donc, à travers le jeu, les élèves ont le plaisir et le désir d'apprendre le français langue étrangère.

Pour vérifier l'importance de cette activité, nous avons mené une expérimentation dans l'école de « SAAD chikhouché » wilaya de M'sila, auprès des élèves de 3ème année primaire. Cette expérimentation nous a confirmé le rôle des jeux dans le développement de la production orale.

## Mots clés :

Production orale, Apprentissage de la langue française, Motivation par les jeux, Activités ludiques.

## Abstract:

The development of oral production skills requires the creation of favorable learning environments. In this work, we proposed a field of motivation and interaction in the 3rd year primary class through the games view their importance.

We consider the games in class of french as a means of motivation because it gives students the opportunity to communicate, read and write. They also motivate students, develop their language skills and allow them to speak with one another in French.

We have chosen to work with primary school students because they find difficulties in learning the French language, they are not motivated, that is to say, they do not have the desire to learn this foreign language, and at this age children have an unlimited appetite for all that is fun. So, through play, students have the pleasure and desire to learn French as a foreign language.

To verify the importance of this activity, we conducted an experiment in the school of "SAAD chikhouché" wilaya of M'sila, with the students of 3rd year primary. This experiment confirmed the role of games in the development of oral production.

## Key words

Oral production, Learn French language, Motivation by means of games, Fun activities.

## ملخص

يتطلب تطوير القدرة على التعبير الشفوي خلق جو مشجع للتعليم. في هذا العمل اقترحنا مجال التحفيز والتفاعل في قسم السنة الثالثة الابتدائي من خلال الألعاب.

إننا نعتبر الألعاب في قسم اللغة الفرنسية وسيلة تحفيز بالنسبة للتلاميذ لأنها تعطيههم فرصة التحدث الكتابة و القراءة أيضا تحفز التلاميذ لتطوير قدراتهم اللغوية، ثالثا تساعدهم على التحدث و النقاش فيما بينهم باللغة الفرنسية.

لقد اخترنا العمل مع تلاميذ مدرسة الابتدائية لأنهم يجدون صعوبات في تعلم اللغة الفرنسية، وليس لديهم دوافع، أي أنهم لا يملكون الرغبة في تعلم هذا لغة أجنبية، وفي هذا العمر يكون لدى الأطفال شهية غير محدودة لكل ما هو مسلي لذا، من خلال اللعب، يتمتع التلاميذ بسعادة ورغبة في تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية.

للتحقق من أهمية هذا التمرين، أجرينا تجربة في مدرسة " سعد شيكوش " بولاية المسيلة مع تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي. أكدت لنا هذه التجربة دور الألعاب في تطوير التعبير الشفوي.

## الكلمات المفتاحية:

التعبير الشفوي، تعلم اللغة الفرنسية، التحفيز بواسطة الألعاب، الأنشطة المسلية.