

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique



Université Abou Bakr Belkaid – Tlemcen

Faculté des lettres et des langues

Département de français

Filière de français

Thème

Les activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole :

Cas de la 3^{ème} année moyenne

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

Spécialité : Didactique de l'enseignement du FLE

Présenté par :

FRID Nassima Manal

HADDOU Nora

Sous la direction de :

Mme CHAOUI-BOUDGHENE Sénia,

Année universitaire : 2016 / 2017

Remerciements

Avec les belles expressions de respect, nous adressons nos remerciements les plus sincères à notre directrice de recherche, Mme CHAOUI-BOUDGHENE Sénia, pour son aide généreuse et sa patience.

Nous remercions nos parents et défunts parents, sans qui nous n'aurions jamais pu arriver jusqu'ici.

Nous remercions particulièrement l'enseignante qui nous a permis de mener à bien notre enquête ainsi que les élèves de la 3^e année moyenne.

Nous remercions les enseignants qui ont bien voulu participer en répondant aux questionnaires.

Nous remercions tous nos enseignants qui nous ont accompagné et orienter dans notre parcours universitaire.

Nous remercions nos familles pour leur soutien et leurs encouragements quand la motivation et l'enthousiasme n'était plus de rigueur.

Nos profonds remerciements à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de cette recherche.

Enfin, nous adressons nos profonds remerciements aux membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail de recherche.

Dédicace

***Nous dédions ce modeste travail aux personnes les plus
chères à notre cœur :***

A nos parents

***Qui nous ont permis de continuer nos études et d'arriver
jusque là...***

Introduction

Introduction

Qui n'a jamais eu peur de prendre la parole publiquement ? Il est évident que chacun d'entre nous a déjà dû faire face à cette phase assez difficile au moins une fois dans sa vie. L'élève n'est pas une exception surtout quand il doit présenter un travail devant ses camarades ou tout simplement participer aux différents échanges qui existent durant les cours. Cependant, cela peut devenir un véritable handicap pour la majorité d'entre eux notamment en classe de langues. En effet, l'enseignement d'une langue étrangère a pour objectif principal de permettre à l'apprenant de se forger des compétences afin de pouvoir communiquer dans n'importe quelle situation donnée. Pour cela, il est important de s'exprimer continuellement et donc d'accorder à l'oral, qui a longtemps été considéré comme le parent pauvre, la même valeur, si ce n'est plus, qu'à l'écrit.

Toutefois, nous avons remarqué que les élèves sont souvent réticent à prendre pleinement la parole en classe de français langue étrangère et préfère utiliser l'écrit où ils sont bien plus à l'aise et en sécurité. Pour essayer de remédier à ce genre de cas, les recherches didactiques et pédagogiques évoluent constamment en aspirant à trouver de nouvelles solutions qui pourraient aider les apprenants dans leurs difficultés à l'oral. Parmi elles, nous pouvons inclure les activités ludiques qui depuis leurs introductions dans le système éducatif ont pu révéler des changements positives vis-à-vis des enseignants mais surtout des apprenants dans leur comportement en classe incluant donc la prise de parole.

Intitulé « l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques : cas de la 3^o année moyenne », ce mémoire tend ainsi à démontrer que les jeux ludiques peuvent apporter la communication au sein de la classe, la motivation des élèves et principalement leur prise de parole spontanée : ces activités influencent de manière positive leur comportement.

Notre thème actuel est en étroite relation avec notre domaine d'étude. Or, en tant qu'étudiant en didactique et futurs enseignants, nous sommes tout aussi concernés par ce phénomène qui empêche les élèves de s'exprimer et donc de progresser dans leur apprentissage. Il est de notre devoir de connaître et de travailler avec les différentes méthodes modernes qui sont apparut avec l'avènement de l'approche actionnelle notamment l'utilisation des activités ludiques en classe de langue.

L'abondante bibliographie consacrée en la matière, notamment les conclusions de Nicole Grandmont dans « la pédagogie du jeu : jouer pour apprendre », qui explique que l'approche ludique permet une amélioration de l'enseignement à plusieurs niveaux comme la relation enseignant/apprenant ou l'observation des élèves en classe. Elle favorise ainsi le

Introduction

développement du discernement et par la même occasion les compétences déjà acquises de l'apprenant même les plus déficients intellectuellement.

Pour ce faire, notre problématique se formulera comme suit : les activités ludiques améliorent-elles la prise de parole chez les jeunes apprenants de FLE ? Et de quelle manière ?

La pertinence de cette problématique oriente la méthodologie vers l'exploitation de sources directes. Il apparaît donc nécessaire de se fonder sur une enquête de terrain incluant à la fois un questionnaire adressé à une vingtaine d'enseignants du cycle moyen et une expérience avec une classe de 33 élèves de la troisième année moyenne en utilisant les jeux ludiques, plus précisément le jeu de rôle.

L'exploitation de ces sources devait permettre de répondre à une série d'interrogations inhérentes au sujet :

- Pour quelles raisons la plupart des apprenants ne prennent-ils pas la parole en classe ?
- Comment se caractérise la prise de parole chez l'apprenant ? Est-elle spontanée ou guidée par l'enseignant ?
- Ces activités apportent-elles autre chose à l'enseignement/apprentissage du FLE ?

Afin de pouvoir mener à bien notre recherche et apporter des réponses concrètes et décisives à notre étude, nous proposons trois hypothèses qui pourront être confirmées ou infirmées au fil de notre enquête :

D'une part, nous pensons que les cours classiques sont souvent monotones et ennuyants et les apprenants sont découragés à l'idée d'apprendre de nouvelles choses. Utiliser les jeux pédagogiques aideraient à leur motivation et leur volonté car ils animent et diversifient les cours les amenant ainsi à ne plus voir l'apprentissage d'une nouvelle langue comme une corvée.

D'autre part, nous supposons que l'axe symétrique entre le professeur et l'élève pose une sorte de problème car il y a comme une barrière entre les deux et cela entraîne un manque de communication. Les activités ludiques supprimeraient cette distance qui les sépare et détendraient ainsi l'ambiance de la classe.

Enfin, nous rappelons que, très fréquemment, les élèves refusent de parler à cause d'un manque de connaissances du vocabulaire. Ce genre de jeux linguistiques et communicatifs

Introduction

participerait à l'enrichissement de leur lexique et développerait par la même occasion l'esprit créatif de l'apprenant.

L'objectif principal de cette recherche est d'essayer d'expliquer comment l'utilisation des activités ludiques en classe peut contribuer à la prise de parole d'un apprenant. Nous voulons par cette présente étude, tenter de mesurer l'efficacité et la nécessité des activités ludiques dans une classe de français langue étrangère notamment celle de la 3^{ème} année moyenne.

Pour cet effet, notre travail sera divisé en trois chapitres ; le premier fera référence à la partie théorique et les deux derniers à la partie pratique.

Dans le premier chapitre, nommé « les activités ludiques, l'oral et la prise de parole », nous aborderons trois grands axes primordiaux de notre recherche soit le jeu ludique, l'oral et la prise de parole comme cité dans le titre.

En premier lieu, nous parlerons des activités ludiques en général, soit la définition, son rôle dans l'enseignement en classe de langue, les différentes variétés des jeux qui peuvent aider dans l'apprentissage sans oublier le plus important : le jeu de rôle qui constituera un élément clé dans notre enquête.

En second lieu, nous évoquerons la notion de l'oral et tout ce qui peut avoir une relation avec la communication et la compétence d'expression orale. Nous aborderons aussi les difficultés et les conditions préalables à l'oral.

En dernier lieu, nous nous consacrerons à la prise de parole. Nous verrons les facteurs qui la paralysent et nous citerons les différentes manières dont on peut la solliciter mais aussi nous suggérerons un dispositif qui permettra son amélioration en classe de FLE.

Dans le second chapitre, nommé « méthodologie et description du corpus », nous parlerons de tout ce qui concerne la partie pratique et méthodologique de notre recherche. Pour réaliser notre enquête de terrain, nous allons nous reposer sur l'expérimentation des jeux ludiques et le questionnaire. Les deux échantillons sur lesquels nous allons travailler sont des élèves de 3^{ème} année moyenne inscrits au collège « Les Frères Khaled », âgé entre 12 et 16 ans et des deux sexes ainsi qu'une vingtaine de professeur de français dont le niveau d'ancienneté va du plus récent au plus ancien. Nous avons choisie de travailler selon trois méthodes d'analyse : descriptive, comparative et analytique.

Introduction

Dans le dernier chapitre, intitulé « Analyse et interprétation des résultats », elle concernera l'étude des premières données à savoir les réponses aux questionnaires adressés aux enseignants avec l'interprétation de chaque résultat et l'analyse des activités soit les jeux de rôles effectuées en classe avec les commentaires des résultats obtenus.

En définitive, nous concluons ce travail en présentant les résultats de cette recherche par rapport à notre problématique de départ et à nos hypothèses. Nous donnerons les points essentiels que nous avons retenus tout en les commentant.

Chapitre 1

**« Les activités ludiques, l'oral et la prise
de parole »**

Dans ce présent chapitre, intitulé : Les activités ludiques, l'oral et la prise de parole, nous allons essayer de présenter trois axes primordiaux à notre travail de recherche.

D'une part, nous allons essayer de donner des définitions des activités ludiques progressives selon différents auteurs tout en mettant l'accent sur le rôle et l'importance qu'elles peuvent avoir en situation d'enseignement et apprentissage des langues étrangères notamment le français.

D'autre part, nous ne pouvons parler de prise de parole sans évoquer l'oral. En effet, nous allons essayer d'expliquer trois notions importantes qui lui sont très liés. Nous tenterons d'apporter un éclaircissement quand à son statut et ses conditions sans oublier les façons dont on peut remédier aux difficultés que peuvent rencontrer les élèves à son sujet.

Enfin, dans notre dernier titre, nous allons aborder la notion de prise de parole. Nous verrons de quelle manière elle peut être déclenchée chez les apprenants et le dispositif mis en place pour son amélioration. Nous parlerons aussi du rôle de l'enseignant dans ces situations que nous jugeons primordial.

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

1.1. Qu'est-ce que le jeu ?

La notion du concept « jeu » est assez complexe a expliqué notamment du fait que depuis plusieurs décennies, des chercheurs ont tenté de donner une définition aussi claire et précise que possible. L'une des première a été formulée par Huizinga, un historien Irlandais qui considéré le jeu comme « *une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être "autrement" que la "vie courante" »*¹.

Aujourd'hui, nous pouvons ajouter à cette définition celle du petit Robert qui explique le jeu en tant qu' « *activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure.* »²

Ces deux définitions démontrent clairement que le jeu est envisagé comme une activité spontanée qui n'obéit à aucune règle excepté celle de l'instinct de l'individu. Elle demande

¹ HUIZINGA, J., *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, 1951, p.57-58.

² Le nouveau petit Robert, 1993, p.1374.

certes un effort mais qui n'est pourtant pas considéré comme tel entraînant de la sorte un moment de détente et d'amusement. De part son divertissement, la réalité n'en est plus et le joueur peut ainsi s'y livrer tout entier sans avoir peur d'une quelconque influence sur la vie réel.

1.2. Evolution du terme « jeu »

Le terme « jeu » a pu connaître différentes étapes essentielles qui ont pour but de toujours améliorer l'enseignement/apprentissage des apprenants comme le souligne si bien Nicole Grandmont, « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique d'un jeu : 1.niveau ludique [...]. 2.niveau éducatif [...]. 3.niveau pédagogique [...].* »³

1.2.1. Le niveau ludique

Le jeu est décrit par Grandmont comme une activité « *imbue de joie et de plaisir [...]* le jeu ludique évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »⁴.

Elle ajoute aussi que c'est un « *moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* »⁵. En effet, le jeu a pour vision principale le plaisir et la liberté, qui peut alors aider les apprenants à échapper à toute situation de stress et d'angoisse durant leur apprentissage. Ne voyant que le côté amusant de l'activité, il se verra explorer et utiliser ses propres connaissances de façon tout à fait arbitraire.

1.2.2. Le niveau éducatif

Le jeu éducatif n'est pas très différent du jeu ludique « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action* »⁶.

Ce niveau se caractérise par deux fonctions essentielles : d'une part, il permet de dédramatiser la situation d'apprentissage et forment ainsi un moment de détente et de délasserment, comme l'explique Caillois en disant que le jeu « *entraîne inmanquablement une*

³ GRANDMONT, N., *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Edition Bruxelles, 1997, p.65.

⁴ *Ibid.*, p.19

⁵ *Ibid.*, p.106

⁶ *Ibid.*, p.66

atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse »⁷. Et d'autre part, il pousse à la découverte et l'acquisition de nouvelles connaissances sans passer par la monotonie et l'ennui que peut causer un cours classique. C'est une façon d'aider l'élève à se construire ses propres idées et à les développer sans avoir l'impression de faire face à une corvée supplémentaire que peut refléter l'image d'une école.

1.2.3. Le niveau pédagogique

Le jeu pédagogique peut souvent être confondu avec le jeu éducatif. D'ailleurs Grandmont le souligne en avançant que « *dans la plupart des écrits sur le sujet, il [le jeu pédagogique] sera confondu très souvent avec le jeu éducatif* »⁸.

Pour ce fait, nous devons mettre en avant une caractéristique propre au premier : il permet de « *tester les apprentissages* »⁹. Effectivement, il est considéré comme un moyen de vérifier et de renforcer d'avantage les connaissances acquises préalablement afin de favoriser l'apprentissage d'un apprenant dans une classe de français langue étrangère.

1.3. Le rôle des activités ludiques

L'utilisation des activités ludiques en classe de langue permet à l'enseignant de motiver ses élèves et rendre le cours plus attrayant. Jean Château explique que « *le jeu est le travail de l'enfant* »¹⁰ car jouer est indispensable à la construction de l'enfant et procure par la même occasion une certaine liberté d'expression. C'est une façon pour le professeur de camoufler les leçons classiques connus pour être très théorique et ennuyante. L'élève consentira à apprendre avec plaisir car il le considérera comme un simple jeu d'amusement et non comme une contrainte sans pour autant s'éloigner du but principal et final de l'enseignement/apprentissage comme l'indique Decuré en disant que « *le jeu en classe de langue doit être considéré comme un travail productif et utilisé comme tel* »¹¹.

Jean Château le rejoint en reliant le jeu au travail expliquant que le deuxième est synonyme de sérieux et de rentabilité.

Cependant, l'initiation des jeux en classe attirent quelques critiques notamment celles de Célestin Freinet qui dit que « *baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre*

⁷ CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes*, 1967, p.09.

⁸ GRANDMONT, N., *Op cit*, p.70.

⁹ *Ibid.* p.70.

¹⁰ CHATEAU, J., *L'enfant et le jeu*, 1954, p.12.

¹¹ DECURE, N., *Jouer est-ce bien raisonnable ? in les langues modernes 2*, 1997, p.18.

implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations »¹². En comparant le « jeu-travail » et le « travail-jeu », il considère que le travail apporte plus de satisfaction que le jeu contrairement à ce dernier qui n'est qu'éducatif.

1.4. La variété des activités ludiques

Les activités ludiques possèdent plusieurs types qui varient selon les domaines sociologique, didactique ou pédagogique afin de toujours aller dans le sens de l'amélioration de l'enseignement/apprentissage des apprenants. Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca en ont distingué quatre :

1.4.1. Les jeux linguistiques

Ce niveau regroupe tout ce qui touche aux activités de grammaire, de morphologie, de syntaxe, de lexique, de phonétique et d'orthographe. Ceux sont des jeux qui demande une très grande réflexion sur la composante linguistique de la langue et confère ainsi la manipulation du lexique, du vocabulaire et des règles qui les régissent. Nous pouvons cités à titre d'exemple le jeu des mots croisés, consistant à créer de nouveaux mots à partir d'autres mots, qui pousse l'élève à rassembler toutes ses connaissances linguistiques pour en apprendre d'autres.

Toutefois, le contenu des jeux se modifie selon les niveaux et les besoins des apprenants.

1.4.2. Les jeux de créativité

Ces activités « *engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination* », c'est-à-dire que l'apprenant devra consulter ses connaissances préalables et son imagination pour pouvoir trouver des solutions comme le cas des charades où il devra faire face à des devinettes qu'il ne pourra pas résoudre s'il ne sollicite pas sa créativité.

¹² FREINET, C., *L'éducation du travail*, Delachaux et Niestlé, 1960, p.192.

1.4.3. Les jeux culturels

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, les jeux culturels « *font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »¹³. Les apprenants se voient recourir à leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment pour les utiliser dans une situation donnée comme dans le jeu du Baccalauréat où il faut remplir un tableau en fonction de la première lettre.

Exemple :

LETTRE	PAYS	PLAT TYPIQUE
F	France	Foie gras

1.4.4. Les jeux dérivés des théâtres

Ces activités sont considérées comme des « *jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] directivité, [...] la dramatisation* »¹⁴.

Il s'agit d'entrer dans un monde fictif et de simuler des rôles imaginaires afin de parfaire la compétence communicative et pragmatique de l'élève tout en se basant sur les points cités plus tôt à savoir l'improvisation, la directivité et la dramatisation.

On peut noter que le jeu de rôle fait partie de cette catégorie en guise d'exemple et que nous verrons plus en détail un peu plus loin.

1.5. Le jeu pour communiquer en classe de FLE

Le développement d'une compétence langagière est l'objectif principal de l'enseignement/apprentissage du FLE. Et pour y arriver, il est important d'apprendre à communiquer car ce 'est qu'au cours d'échanges et d'interactions que l'apprenant pourra développer sa maîtrise de la langue. Comme il a été expliqué précédemment, l'enfant est un

¹³ CUQ, J.P., GRUCA, I., *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, éd. presse universitaire de Grenoble, p.418.

¹⁴ *Ibid.*, p.418.

être qui joue et si on veut l'impliquer dans le travail, le sérieux et la communication en classe, il faut passer par le jeu.

D'ailleurs Martine Kervran précise que « *le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle.* »¹⁵

En effet, si l'élève veut prendre part aux jeux, il devra montrer un effort de participation en s'adressant à ses autres camarades et à les écouter à son tour. Il devra mettre en œuvre toutes les connaissances linguistiques qu'il a acquises préalablement.

A travers ces activités, un climat de confiance et de complicité sera mis en avant permettant à l'élève de se sentir à son aise sans être juger de ses erreurs. Il apprendra et se corrigera au fur et à mesure que les situations de communication s'enchaîneront. L'apprenant entrera dans un rôle et un monde autre que les siens. Il se verra exprimer ses sentiments et ses opinions, interagir et s'affirmer dans des situations d'interactions tout en respectant un pacte où la langue française est la seule langue parlée et où chacun respecte l'autre.

En bref, on pourrait apporter la définition du dictionnaire de Didactique de Jean Pierre Cuq qui dit que « *le jeu en didactique des langues est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »¹⁶, c'est-à-dire que le jeu ludique donne l'occasion à l'apprenant d'utiliser la langue dans des situations de communication afin de développer ses compétences langagières.

1.6. Les avantages et les limites du jeu

Les activités ludiques peuvent être une arme à double tranchant car ayant énormément d'avantages dans l'enseignement/apprentissage des langues, elles peuvent aussi avoir des inconvénients ou plutôt des limites et des contraintes qu'il ne faut pas négliger.

¹⁵ KERVRAN, M., *L'apprentissage actif de l'anglais à l'École*, Bordas, 2001, p.18.

¹⁶ CUQ, J.P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2003, p.38.

1.6.1. Les avantages du jeu

Le jeu ludique a longtemps été considéré comme une simple activité créative. Beaucoup ont eu du mal à concilier travail et jeu au sein de la classe alors que c'est un procédé avec de formidables atouts.

Au niveau linguistique, « *le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie* »¹⁷. Donc, comme il a été précisé auparavant, les activités ludiques entraînent l'élève dans un monde fictif où il doit jouer un rôle afin de développer ses capacités langagières dans différentes situations de communication.

Au niveau sociologique, Christine Renard explique que l'instauration des jeux ludiques en classe de langue « *poussent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants* »¹⁸.

J.P. Cuq vient renforcer ces dires en expliquant que « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentique dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élèves* »¹⁹.

L'apprenant apprend à travailler en équipe et tisse une relation de respect et d'entente mutuelle avec ses camarades. La classe n'est plus un endroit où chacun œuvre pour soi seulement mais où toute une équipe s'entraide pour arriver à l'objectif final de leur apprentissage. Il fait de l'élève un être social.

Au niveau pragmatique, nous suivons toujours Renard dans ses propos que « *le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploitation et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* »²⁰. L'élève apprend à mettre en coordination ses idées et ses sentiments. Il est en mesure de donner son point de vue et d'émettre un raisonnement logique sur le sujet à traiter. Le jeu le pousse à réfléchir et à se remettre en question sur ses erreurs car

¹⁷ CARE, J.M., DEBYSER, F., *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, 1991, p.85.

¹⁸ RENARD, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. disponible sur http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

¹⁹ CUQ, J.P., op cit, p.48.

²⁰ RENARD, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. disponible sur http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

pour résoudre le problème et gagner, il doit donner la bonne réponse en rassemblant toutes ses connaissances intellectuelles sur cette langue.

Le jeu occupe une place importante au sein d'une classe de FLE car il encourage l'apprentissage de la langue tout en s'amusant. Il change la routine classique du cours et favorise l'ambiance coopérative de la classe. Le plus grand avantage que l'on pourrait retenir, c'est celui de la motivation qui incite l'apprenant à prendre la parole de lui-même. Le côté amusant de l'activité pousse les élèves à s'investir d'avantage sans avoir l'impression d'y être contraint. Et de par sa partie ludique, l'apprenant peut alors assimiler de nouvelles connaissances.

Nous pouvons résumer les avantages des activités ludiques avec ces quelques points :

Le jeu ludique permet :

- L'amélioration des compétences langagières de communication par la mise en scène de situations fictives prises de la vie réelle.
- L'obtention d'un intérêt et la motivation d'apprendre des élèves en classe.
- La participation spontanée des élèves notamment les plus timides et réservés.
- La modification de la monotonie et de l'ennui des cours classiques.
- La socialisation de l'apprenant et son ouverture sur le monde et ses différentes cultures.
- Le développement de l'imagination et de l'esprit créatif de l'apprenant.
- La détente physique et émotionnelle des élèves.
- De briser le rempart entre enseigné et enseignant et de dynamiser le groupe.
- L'encouragement à la prise de parole et l'interaction.

1.6.2. Les limites du jeu

Le jeu ludique est un précieux outil dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères notamment le français. Mais malgré ses innombrables points forts, il comporte tout de même des limites et des contraintes auxquelles il faut faire face :

D'abord, le jeu ne peut remplacer une leçon traditionnelle car si on veut introduire aux élèves de nouvelles notions, il faut d'abord passer par une phase de compréhension et d'assimilation. Il ne sert qu'à permettre un renforcement des acquis déjà étudiés. Pour réussir l'activité, l'apprenant devra mobiliser toutes ses connaissances apprises.

Ensuite, le temps doit être adapté selon les situations d'enseignement/apprentissage pour être productif et éviter d'entraîner une lassitude de la part des participants. Selon Philippe Meirieu, « *le jeu n'est possible et intéressant que parce qu'il y a des moments où « l'on ne joue plus »* »²¹.

En outre, la plupart des jeux demande de la préparation et du matériel. Bien que la planification de quelques uns est simple, d'autres peuvent exiger un grand investissement en temps et imagination.

Enfin, les participants en situation de jeux peuvent très vite nourrir un sentiment de compétition. Pour cela, il est primordial de fixer des règles de conduite avant de commencer afin d'éviter tout risque de changement de comportement comme les conflits et la tricherie.

1.7. Le jeu de rôle

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* »²².

L'apprenant se voit comme propulser au dehors de la classe pour entrer dans un univers totalement fictif mais qui reflète la vie réelle où il devra incarner un rôle différent du sien. Pour cela, il devra mobiliser l'ensemble de ses compétences déjà acquises précédemment sur les trois niveaux : linguistique, sociolinguistique et pragmatique pour arriver à aboutir à une situation de communication.

Debisey ajoute que « *le jeu de rôle invite à un comportement commun global [...] l'expression d'un rôle est non seulement verbale, mais gestuelle, mimique, rythmique, les comportements prennent tout leur sens dans ce texte* »²³. Le fait de parler ne suffit pas, pour se rapprocher d'avantage de la réalité, les gestes ont eux aussi leur importance pour mieux faire passer le message.

Pendant le jeu, les participants devront improviser au fur et à mesure de l'évolution de la situation présente, s'aidant mutuellement et provoquant une ambiance où chacun pousse l'autre à s'améliorer et à s'exprimer en prenant la parole de façon spontanée.

²¹ MEIRIEU, P., *Le désir et la règle*, les cahiers pédagogiques n° 448, décembre 2006, p.32-33.

²² CUQ, J.P., GRUCA, I., Op cit, p.221.

²³ DEBYSER, F., *le jeu de rôle, repère pour une pratique in le français dans le monde* n° 176.

En bref, on pourrait dire que le jeu de rôle est une situation de simulation de la vie réelle où chacun pourra essayer de développer ses compétences langagières et communicatives.

2. L'expression orale en classe de FLE

2.1. Essai de définition

L'oral est très souvent désavantagé au profit de l'écrit. Cependant pour qu'un élève accepte de prendre la parole, il est important que le professeur s'applique à son enseignement. Pour cela, il est intéressant de connaître quelques définitions afin de mieux gérer l'oral en classe.

2.1.1. L'interaction / communication

La communication est un acte qui permet l'échange avec d'autres individus par le biais des mots ou du corps comme il est expliqué selon Claire Tardieu : « *communiquer, c'est émettre des messages pour d'autres êtres humains avec des mots, des gestes, des attitudes corporelles* »²⁴.

Il existe donc deux sortes de communication :

❖ La communication verbale

C'est les interactions où les parties de la cavité buccale sont sollicitées pour s'exprimer et prononcer des sons. Il s'agit donc de la parole pour transmettre une pensée, un sentiment, une opinion...

Exemple : le professeur pose des questions et les élèves répondent. (Interaction avec les mots)

❖ La communication non-verbale

Dans cette situation, les échanges ne sollicitent pas la parole et les mots mais le corps. Parmi eux, les gestes et les attitudes, les mimiques et bien entendu le silence car quand on ne dit rien, cela peut vouloir dire quelque chose par exemple qu'on ne comprend pas.

Exemple : les sourds muets utilisent un système de codes gestuels pour communiquer et interagir avec les autres. (Interaction sans les mots)

²⁴ TARDIEU, C., *la didactique des langues en 4 mots-clés : communication, culture, méthodologie, évaluation*, Ellipses, 2008, p.11.

2.1.2. La compétence communicative

Dell Hymes définit la compétence de communication comme « *la connaissance des règles psychologiques, culturelles et sociales qui commandent l'utilisation de la parole dans un cadre social* »²⁵.

Chaque langue a ses propres règles à différents niveaux que l'apprenant doit assimiler afin de pouvoir interagir avec son entourage notamment dans la langue étrangère.

Selon le Cadre Européen Commun de Référence, la compétence communicative possède trois composantes : linguistique, sociolinguistique et pragmatique.

❖ Composante linguistique

C'est la base de tout enseignement/apprentissage de la langue. C'est la capacité à utiliser la langue au niveau lexicale, grammaticale, sémantique, phonologique, orthographique et ortho épique.

❖ Composante sociolinguistique

C'est la compétence à utiliser les connaissances et les règles liées à la dimension sociale de la langue. Elle comprend :

- Les marqueurs des relations sociales (salutations...)
- Les règles de politesse (vouvoiement/tutoiement...)
- Les expressions de la sagesse populaire (proverbes...)
- La différence de registre (soutenu, courant, familier...)
- Le dialecte et l'accent (origine régionale, sociale...)

❖ Composante pragmatique

C'est la capacité à organiser ses idées et à utiliser ses connaissances selon les différentes situations devant lesquelles l'apprenant se trouve. Il est considéré par le CECR comme le regroupement de la compétence discursive, qui est « *la capacité à organiser des phrases dans un ensemble cohérent, donc à structurer son discours* », et la compétence fonctionnelle, qui « *recouvre l'utilisation du discours oral et des textes écrits en termes de communication à des fins fonctionnelles particulière* ».

²⁵ HYMES, D., *vers la compétence de communication*, 1984, p.60.

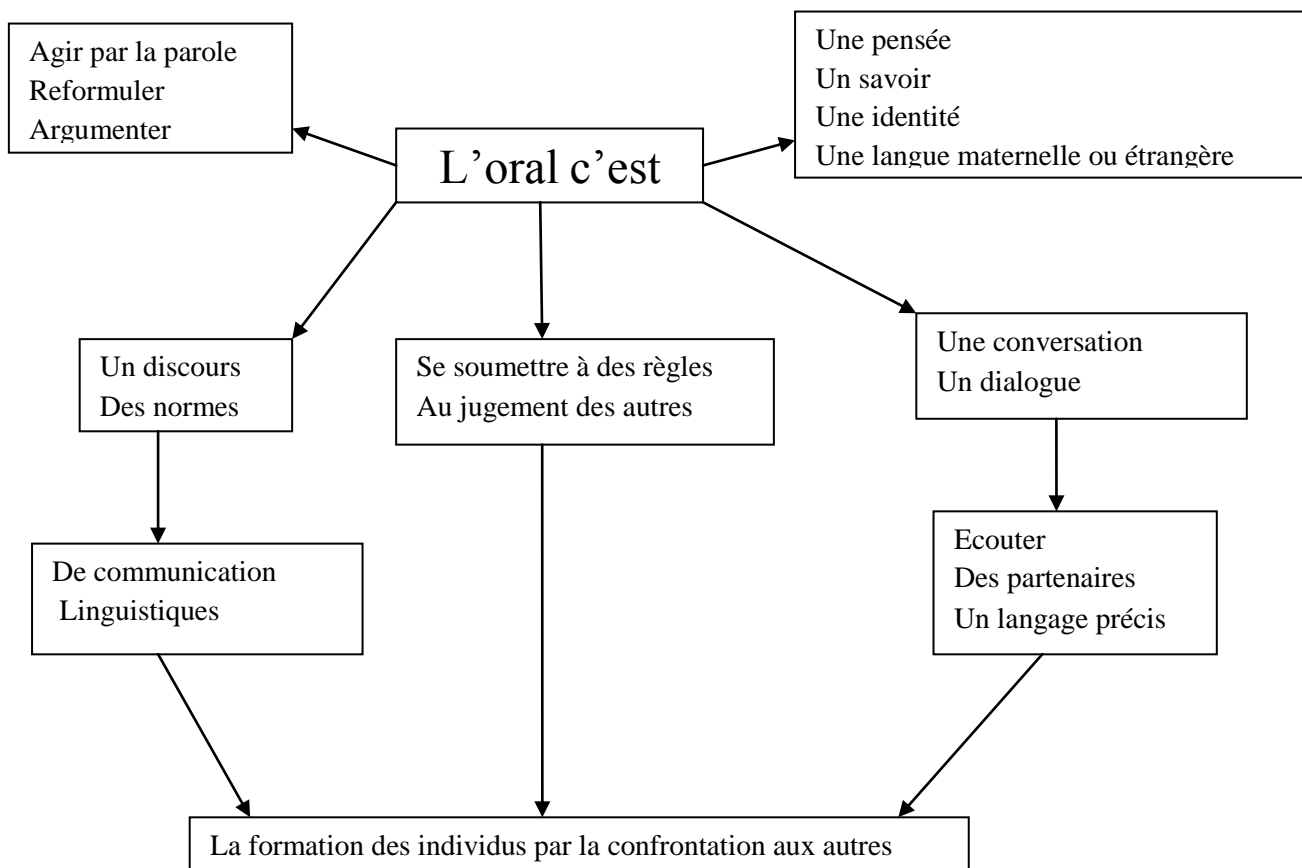
2.1.3. La notion de l'oral

L'oral est défini comme étant « *le domaine de l'enseignement de la langue que comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possible authentique.* »²⁶

Pour faire plus simple, l'oral regroupe deux pratiques essentielles : l'écoute de l'autre et la production de la parole. C'est un acte langagier qui est à la fois social et individuel car si nous revenons à la dichotomie de Saussure ; le langage et la parole s'oppose or l'oral est considéré comme le premier mais qui engendre le second.

L'oral, c'est en quelque sorte la langue parlée car c'est ce qui nous permet de communiquer en émettant des sons par la cavité buccale.

Pour mieux comprendre la notion de l'oral, il est important de suivre la définition de J.M. Coleta qu'il résume sous la forme du schéma suivant²⁷ :



²⁶ CHARRAUDEAU, P., MAIGNENEAU, *Dictionnaire d'analyse du discours*, 2002, p.54.

²⁷ COLETTA, J.M., *l'oral, c'est quoi ?* In *oser l'oral*, cahier pédagogique, n°400, p.38.

2.2. Le statut de l'oral en classe de FLE

L'oral a toujours été placé au second plan notamment à cause de la méthode traditionnelle qui s'intéressait beaucoup plus à l'écrit. Cependant, au fil des années, les méthodes ont évolué et l'oral s'est vu accordé une priorité quant à son enseignement en classe de langues étrangères. En effet, grâce notamment aux méthodes modernes et à l'approche communicative, il s'est vu placer comme objectif principal de l'enseignement/apprentissage du français car il permet le développement des compétences langagières comme peut l'affirmer Martinez dans ses propos : « *la langue orale a occupé une place importante dans les méthodologies modernes et constitue souvent le point de départ de l'apprentissage* »²⁸.

Selon Roulet, « *l'oral n'est pas le parent pauvre de l'écrit ; en fait il est même beaucoup plus riche et plus complexe* »²⁹. Donc l'oral et l'écrit ne sont pas du tout la même chose et concourent tout deux sur le même pied d'égalité.

L'oral est considéré comme vecteur et objet de l'apprentissage dans les domaines de l'écoute et de la parole, quant à l'écrit, il s'occupe de la lecture et de l'écriture. Tout les deux se complètent mutuellement. S'il n'y a pas d'oral en classe, il n'y a pas de communication empêchant donc l'enseignement et l'apprentissage de la langue française.

Enfin, il ne faut pas oublier que comme dit précédemment, l'oral c'est communiquer et la communication peut être verbale ou non donc c'est le cas de l'oral comme l'explique si bien Jean François Halté : « *L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole* »³⁰.

2.3. Les conditions de l'oral

Pour que l'oral soit sollicité en classe, il est primordial de prendre en compte des conditions préalables. D'ailleurs Pierre-Yves Roux³¹ en propose cinq (05) éléments :

²⁸ MARTINEZ, P., *la didactique des langues étrangères*, 1996, p.92.

²⁹ ROULET, E., *la pédagogie de l'oral en question*, 1991, p.46.

³⁰ HALTE, J.F., *pourquoi faut-il oser l'oral ? In oser l'oral*, p.16.

³¹ ROUX, Y.P., *L'oral en classe de langue : de la prononciation à l'expression in le français dans le monde*, n° 327, p.06.

❖ Il faut avoir quelque chose à dire ou à exprimer

Le sujet que l'ont traite en classe doit être à la portée des élèves afin que ces derniers puisse avoir une idée et une opinion à faire dessus. Si c'est un thème qu'il ne connaît pas, il se contentera juste d'écouter et de regarder.

❖ Il faut savoir le dire ou l'exprimer

Les pensées que l'élève développe dans son esprit doit être bien formé et structuré pour être dites et comprises par les autres sinon ses propos n'auront aucun sens.

❖ Il faut avoir le droit de le dire

Certains enseignants monopolisent la parole et ne laisse pas l'occasion à l'élève de s'exprimer. Il faut qu'il explique à la classe qu'ils sont libres d'intervenir quand ils le souhaitent et les laisser dire ce qu'ils ont à soumettre.

❖ Il faut avoir l'envie de le dire

Pour s'exprimer, un élève a besoin d'être motivé et là encore entre en compte le comportement du professeur qui peut se montrer parfois ennuyant et peu enthousiaste à donner son cours. Parfois, il va même jusqu'à corriger l'élève toute les deux secondes, celui-ci en étant interrompu à chaque fois, perdra toute volonté de poursuivre sa parole.

❖ Il faut avoir l'occasion de le dire ou de l'exprimer

Des activités et des situations qui suscitent la prise de parole doivent être mise en place par l'enseignant, encore une fois, pour permettre aux apprenants de mettre en pratique leurs compétences langagières.

On peut noter que dans la majeure partie des conditions, le comportement du professeur est mis en avant et donc que l'oral ne peut pas être guidé correctement sans l'intervention de l'enseignant.

2.4. Comment améliorer l'oral chez les apprenants

L'oral chez les élèves a un grand besoin d'être amélioré à cause du fait qu'il a été placé au second plan pendant plusieurs années. Cependant, aujourd'hui, avec l'évolution des méthodes, des activités et des stratégies ont été mis en place pour l'améliorer et le solliciter d'avantage.

2.4.1. Les interactions

Les interactions en classe de 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 communicatifs dans les lieux qui les caractérise* »³² donc la communication interpersonnelle dans un cours de langue est considéré 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 déroule sous la forme d'échanges langagiers entre, d'une part l'enseignant et ses élèves, et d'autre part entre les élèves eux même.

Autrement dit, toute communication qui se passe au sein de la classe qu'elle soit entre l'enseignant et ses élèves ou être les élèves est considéré comme un moteur qui permet aux élèves de développer leur compétences à l'oral car ils apprennent à parler en contexte c'est-à-dire en tenant compte de la situation de communication à laquelle ils y sont confronté mais aussi cela va aider à améliorer la prononciation des apprenants parce qu'à force de parler et de s'exprimer va forcément aider les apprenants à parler plus facilement et de façon spontanée et naturelle.

2.4.2. Le travail en groupe

« *Les enfants aiment de manière naturelle, parler, travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez l'élève un engagement plus actif dans leur apprentissage* »³³.

Cette 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.

D'après les expériences réalisées en classe, parmi ceux qui ont porté plus leurs fruits, c'est le fait de faire travailler les apprenants en groupe. En effet, les apprenants apprécient le fait de coopérer les uns avec les autres pour effectuer un travail en classe, cela leur motive beaucoup plus et leur donne envi de travailler par le biais de la concurrence qui se créent entre eux, donc ça ne peut être que bénéfique.

³² GALISSON, R., *d'autres voies pour la didactique de langue*, 1992, p.82.

³³ GIASON, J., *la lecture de la théorie à la pratique*, 2006, p.32.

2.5. La compétence de l'expression orale

« Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un récepteur, qui consiste à faire appel aux compétences de compréhension pour que l'apprenant soit capable de produire oralement des énoncés ».

C'est une compétence qui s'acquiert progressivement, en faisant appel à la capacité de comprendre, c'est le pouvoir de s'exprimer en langue française dans toutes les situations de communication.

Les activités de l'expression orale favorise et développe les capacités langagières chez les apprenants.

L'objectif de l'expression orale c'est d'aider l'apprenant à réutiliser les structures et le lexique déjà acquis.

3. La prise de parole en classe de langue étrangère

3.1. Qu'est-ce que la prise de parole ?

La prise de parole en classe de langue étrangère pour un apprenant débutant est une opération complexe où s'entremêlent plusieurs paramètres parfois étroitement indépendants.

3.1.1. La parole

C'est, d'après le dictionnaire Larousse, « *la faculté de parler, propre à l'être humain, l'être humain est un être doté de parole* »³⁴.

La classe aussi représente un groupe social, la prise de parole au sein du groupe est droit que l'enseignant doit attribuer à tous les élèves. Par ailleurs, l'élève doit apprendre aussi à respecter la parole de l'autre alors la prise de parole doit avoir un objectif bien précis ; parler pour communiquer, échanger des idées. La pratique de la parole répondant à une question qui permet d'évaluer l'élève et pour faire un appel des acquis tout en évaluant les connaissances dans une situation de communication. Mais parler ne suffit plus, il faut qu'il y ait un échange, une interaction en d'autres termes, il faut qu'il y ait des conditions pour une bonne reprise de parole dans une réelle situation de communication.

³⁴ Dictionnaire encyclopédique, Larousse, 2001, p.56.

Hélène Sorez affirme que « *s'exprimer oralement, c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication* »³⁵.

La prise de parole constitue un entraînement à l'autonomie, au respect, une prise en compte des différences dans une société entre les gens et donc c'est une pratique.

Autrement dit, chaque être humain a la capacité de s'exprimer et cela de la manière et la façon qui l'arrange.

La parole est une faculté très essentielle dans la formation et l'éducation en classe car tout apprenant doit participer aux différents échanges qui se produisent soit entre lui et son enseignant soit entre lui et les autres élèves. De ce fait, il apprend à s'imposer en tant qu'élément actif en classe et cela tout en respectant les autres.

Selon Evelyne Charmeux, « *dans une démocratie, chacun a le droit à la parole, ce droit n'est effectif que pour ceux qui savent la prendre et la tenir* »³⁶.

3.1.2. Les actes de parole

On appelle acte de parole le fait pour un locuteur de chercher à agir par ses paroles sur un interlocuteur. Ainsi affirmer, interroger, ordonner, supplier sont des actes de parole. En d'autres termes, on parle d'acte de parole lorsqu'une personne « A » cherche à éveiller un intérêt chez l'autre personne « B » comme par exemple :

- **Le fait de se présenter** : je m'appelle...je suis algérien...j'ai dix neuf ans...j'habite à Tlemcen...
- **Le fait de rassurer** : ne t'en fais pas...
- **Le fait de protester** : mais ce n'est pas vrai ! il m'énerve !
- **Le fait de remercier** : merci ! merci pour ton aide !
- **Le fait d'apprécier quelqu'un ou quelque chose** : j'adore, j'aime beaucoup, c'est super.

³⁵ SOREZ, H., *prendre la parole*, paris, 1995, p.18.

³⁶ CHARMEUX, E., *apprendre la parole : l'oral aussi ça s'apprend, l'école en question*, 1996, p.19.

Le français dispose de quatre types de phrases qui correspondent à quatre actes de parole :

- Phrase déclarative pour informer.
- Phrase interrogative pour poser une question.
- Phrase impérative pour donner un ordre.
- Phrase exclamative pour manifester une émotion.

Il y a deux types d'acte de parole :

- **Acte de parole directe** : c'est lorsqu'on constitue un acte de parole directement à partir des phrases que nous avons cités précédemment.

Exemple : Caroline, vas fermer la porte !

C'est un acte de parole directe qui suscite le fait de donner un ordre. C'est une phrase impérative.

- **Acte de parole indirecte** : il s'agit d'un énoncé qui est exprimé indirectement dit implicite autrement dit il s'interprète sous forme de suggestion.

Exemple : peux-tu me donner ce journal ?

Ici, le locuteur donne un ordre à son interlocuteur mais de manière implicite, il ne le demande pas de façon directe. Alors qu'en vérité, il veut dire : « *donnes-moi le journal* » d'une manière explicite.

En outre, pour que les deux locuteurs se comprennent mutuellement, il ne faut pas oublier de prendre en compte le cotexte dans lequel l'énoncé est produit.

3.1.3. Les tours de parole

Les tours de parole sont en quelque sorte des échanges verbaux entre les différents participants dans une classe, l'outil utilisé est la parole et celle-ci dépend de l'apprenant donc on garde son tour de parole si l'on est intéressé par le thème abordé ou au contraire, on fait passer son tour de parole pour éviter le sujet tout simplement.

❖ Prendre la parole

Moment où on est admis à parler, à faire un discours dans une assemblée.

« Je n'ai rien à dire de plus que mon confrère. Je passe mon tour de parole. »

Il s'agit d'une situation d'interaction où un apprenant est amené à prendre la parole soit pour exprimer son opinion ou argumenter ses propos et passer son tour si on a plus rien à dire. En d'autres termes, ce qui est très important dans nos échanges quotidiens c'est le fait de savoir quand est-ce que l'on doit prendre la parole et le moment où l'on doit s'arrêter et cela afin d'éviter de parler les uns par dessus les autres, ce qui va créer des confusions dans la compréhension et ainsi nuire aux bonnes relations des uns avec les autres.

Prendre la parole en classe de FLE prend en compte plusieurs facteurs. D'une part, du côté des apprenants qui font face à la timidité, la peur, l'insuffisance lexicale et de l'autre, le fait de savoir tenir compte du contexte, savoir se respecter l'un l'autre c'est-à-dire respecter les opinions d'autrui.

❖ Garder la parole

Il s'agit de rendre ce que l'on dit intéressant vis-à-vis de l'interlocuteur et donc, donner du poids aux propos qu'on avance en utilisant par exemple les synonymes, les répétitions, les paraphrases...

Chaque apprenant en classe prend la parole qu'il le veuille ou pas mais le fait de pouvoir la garder repose sur ses compétences linguistiques mais aussi essentiellement sur l'enseignant car l'enseignant doit laisser le champ libre à ses apprenants pour qu'ils puissent s'exprimer sans difficultés à conditions de ne pas sortir du contexte.

❖ Donner la parole

Depuis toujours, l'enseignant a toujours été le seul à avoir le pouvoir d'accorder la parole à ses apprenants que ce soit en fonction de leur demande, comme par exemple quand l'enseignant pose une question, celui qui a la réponse lève la main pour y répondre et donc en quelque sorte, il demande la permission de l'enseignant, ou en fonction de son choix c'est-à-dire c'est lui qui désigne celui qui doit répondre à la question.

3.2. Les obstacles à la parole

A travers notre recherche, nous voulons essayer de comprendre comment favoriser la prise de parole par le jeu ludique mais pour ce faire, il est primordial de connaître d'abord les principales raisons, issues des recherches précédentes, qui empêchent l'apprenant à prendre la parole. Nous avons pu en distinguer deux niveaux : psychologique et social.

3.2.1. Les obstacles psychologiques

La plupart des élèves en classe ne participe presque jamais aux séances d'expressions de l'oral parce qu'ils ont souvent peur de montrer une mauvaise image de soi, ils n'ont pas confiance en eux. Selon Raymond Vienneau, « *le manque de confiance en soi peut entraîner un sentiment d'impuissance [...] sur le plan émotionnel, l'apprenant éprouve un sentiment d'échec presque de désespoir.* »³⁷

Les apprenants rencontrent des difficultés lors de la prise de parole, ils ont comme un blocage au niveau psychologique, la plupart des élèves ont la réponse mais n'ont pas assez confiance, ce qui les pousse à se sous-estimer. Ils ont peur du regard des autres sur eux et se considèrent alors comme inférieur. Plusieurs facteurs entrent alors en jeu : le trac, la timidité et l'anxiété langagière. De ce fait, l'élève perd alors tout ses moyens et se sent incapable de prononcer le moindre mot.

3.2.2. Obstacles sociologiques et institutionnelles

Selon Sorez : « *Le groupe en effet suscite des idées imaginaires que nous ne contrôlons pas, le groupe fait peur, on craint ses réactions, on a peur de son jugement en tant que groupe.* »³⁸

Il est souvent difficile pour un élève de prendre la parole devant un groupe de personnes. La sensation d'être jugé et critiqué freine l'apprenant dans sa manifestation d'une part. D'autre part, le sujet abordé peut tout aussi décourager pour cause qu'il ne l'intéresse pas ou le met mal à l'aise.

L'enseignant occupe une place très importante dans l'expression orale de chaque apprenant. Il ne doit pas sanctionner l'apprenant lorsqu'il fait une erreur mais au contraire l'aider et lui montrer la bonne réponse et cela pour que l'apprenant ne bloque pas ainsi, il

³⁷ VIENNEAU, R., *l'enseignement/apprentissage des langues*, Paris, 1999, p.31.

³⁸ SOREZ, H., op cit, p.05.

n'aura pas peur de prendre la parole une seconde fois. En outre, la classe aussi peut constituer un environnement qui représente l'une des difficultés de la prise de parole des apprenants car certains ne peuvent pas parler devant les autres élèves, ils ont la crainte que les autres élèves ne se moquent d'eux s'ils font une erreur.

3.3. Les règles de la prise de parole

Dans une classe de langue, l'enseignement/apprentissage nécessite une prise de parole de la part des apprenants mais avant cela, il y a des règles à suivre pour y arriver :

- Tout élève a le devoir de ne pas sortir du sujet donné, il doit respecter la consigne et ne pas s'élargir trop pour ne pas s'éloigner du sujet de l'interaction et respecter le contexte.
- Tout élève doit utiliser un vocabulaire simple, claire et précis au moment de l'échange verbal afin d'éviter toute ambiguïté qui va poser problème dans l'intercompréhension entre les apprenants et donc s'assurer d'avoir fait passer le message de la façon la plus claire possible et à la portée de tout le monde.
- Tout élève doit savoir quand prendre la parole et quand s'arrêter de parler et cela en fonction de l'interaction à laquelle il fait face, il doit aussi écouter et respecter les autres interlocuteurs.

3.4. Comment solliciter la prise de parole

La prise de parole en classe est une phase précieuse dans l'amélioration de l'apprentissage que ce soit vis-à-vis de l'enseignant que de l'apprenant.

D'une part pour l'enseignant, car cela lui permet de transmettre les informations, être à l'écoute, les apprenants et expliquer la moindre difficulté à laquelle l'apprenant sera confronté. D'autre part pour l'apprenant, car dans tout apprentissage un apprenant a besoin de parler, de s'exprimer que ce soit d'une manière spontanée ou lors d'un débat entre les élèves ou entre l'enseignant et ses élèves ou lors de la participation quand il s'agit de répondre aux questions de l'enseignant. De ce fait, il ne peut y avoir un apprentissage sans parole car la parole permet sans aucun doute de relever les problèmes auxquelles les apprenants sont exposés et y remédier. Cela prend appui sur trois piliers dont :

3.4.1. La motivation

Dans le dictionnaire de psychologie, la motivation est définie comme « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* »³⁹.

La motivation concerne tous les facteurs qui poussent un apprenant à travailler et à surmonter toutes les difficultés rencontrées lors de son apprentissage et le pousse à donner le meilleur de lui-même. Donc c'est le moteur qui lui permet d'avancer et d'atteindre ses objectifs. Il y a deux types de motivation :

- **La motivation intrinsèque** : C'est lorsque l'apprenant se motive lui-même et se fixe lui-même les objectifs qu'il veut atteindre.
- **La motivation extrinsèque** : c'est lorsque l'apprenant n'est pas responsable de sa motivation autrement dit, il est influencé par un environnement extérieur comme par exemple quand l'apprenant est motivé par une récompense.

3.4.2. La communication

La communication est omniprésente dans toute classe de langue, qu'elle soit sous forme d'interaction entre les apprenants eux même ou des échanges qui se passent entre l'enseignant et ses élèves. La communication en classe de langue dit toujours compter une personne plus compétente que les autres d'où le fait qu'il doit y avoir un enseignant pour diriger, orienter et aider ses élèves face à chaque difficultés qu'ils peuvent rencontrer dans leur apprentissage. En outre, l'enseignant doit savoir communiquer avec ses apprenants afin de permettre une bonne transmission de savoir.

3.4.3. L'esprit d'équipe

La meilleure manière d'avoir une classe dynamique et motiver les apprenants à travailler et à fournir de plus en plus d'efforts, c'est le fait de répartir la classe en petit groupe, car cela va créer un climat de concurrence entre eux. Ils vont développer une sorte de solidarité entre eux et de ce fait sentir un esprit d'équipe parmi eux. Cela va leur permettre de s'enrichir et d'effectuer des échanges verbaux et ainsi s'entraider et partager leurs connaissances et de ce fait être en quelque sorte responsable de leur apprentissage.

³⁹ SILLAMY, N., *dictionnaire de la psychologie*, paris, 2003, p.175.

3.5. Le rôle de l'enseignant

L'enseignant représente le pilier sur lequel repose tous les élèves, c'est leur référence. Selon Denis Gérard, « *le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant le programme, l'horaire, l'objet de la classe et d'autres contraintes institutionnelles avant même le type de méthode et des matériaux pédagogiques utilisés* »⁴⁰.

Chaque enseignant doit jouer plusieurs rôles afin d'assurer ses responsabilités envers les apprenants. Il est :

- **Animateur** : l'enseignant est le guide, c'est celui qui organise tout ce qui se passe au sein de sa classe, il doit créer un climat cohérent afin de faciliter les échanges et la communication entre lui et les apprenants mais aussi entre l'ensemble des apprenants.
- **Facilitateur** : l'enseignant a pour but principal de faire tout ce qui est en son pouvoir afin d'assurer une bonne transmission de savoir à ses élèves, et cela en les motivant et leur rendre la tâche de la façon la plus simple et claire possible.
- **Tuteur** : l'enseignant a le pouvoir de prouver sa présence en classe, il doit accompagner chaque fait et geste de ses apprenants et doit aussi les orienter de façon à ce qu'ils puissent atteindre les objectifs fixés.

3.6. Dispositif mis en place pour l'amélioration de la prise de parole

Plusieurs dispositifs ont été adoptés pour faciliter et améliorer la prise de parole chez les élèves, qu'elle soit spontanée ou déclenchée par l'enseignant. Parmi eux, on peut compter : les exposés, le débat et la parole sur la parole.

3.6.1. Les exposés

Ils représentent une manière très satisfaisante à l'oral généralement, les apprenants n'ont pas de difficultés lors de la présentation car ils ne se sentent pas seuls devant les autres mais peuvent compter sur leurs camarades ceux avec qui, ils ont effectué le travail. Ce qui les aide aussi, c'est le fait que l'apprenant n'est pas pris au dépourvu car il a déjà préparé le travail chez lui, en dehors de la classe. Donc il ne sera pas confronté à un blocage puisqu'il connaît bien son sujet et si cela lui arrive d'oublier quelque chose, il peut jouer sur l'improvisation.

⁴⁰ DENIS, G., *enseigner les langues, méthodes et pratiques*, 1985, p.80.

3.6.2. Le débat

Ils représentent une démarche importante que chaque enseignant doit adopter car ils contribuent de façon très positive dans l'amélioration de l'expression orale des apprenants. Lors des séances de débat, l'apprenant est obligé de parler, il émet des idées, avance des propos ou bien défend son opinion et cela d'une façon spontanée et naturel sans se sentir obligé de parler car il se trouve à l'intérieur d'une interaction où sa participation se fait spontanément et sans vraiment fournir un effort ou sentir de la peur ou de la timidité car tout le monde y participe.

3.6.3. La parole sur la parole

Elle se fait à partir d'une situation vécue. Autrement dit, sur un fait sur lequel ils ont déjà débattu ou sur n'importe quelle situation d'interaction où ils se sont prêtés. Ce retour a pour but de reprendre les points forts et les points faibles. Donc ce qui a fait marcher le débat est ce qui a bloqué les apprenants. Situation qui porte ses fruits généralement car après avoir pris du recul, les apprenants se rendent compte de ce qui les aide, les motive et leur facilite la prise de parole et au contraire ce qui les empêche et les bloque à la parole.

Au cours de ce chapitre, nous avons pu aborder les différents éléments qui composent notre recherche et pour cela nous avons réparti notre travail en trois grands titres principaux c'est-à-dire les activités ludiques, l'oral et la prise de parole en situation d'enseignement et d'apprentissage dans une classe de français langue étrangère.

Nous avons pu voir les différentes explications ainsi que les théories les concernant selon les propos apportés de différents auteurs comme Nicole Grandmont et Jean Pierre Cuq qui considère le jeu comme un outil pédagogique dans le cursus scolaire des apprenants favorisant ainsi leur prise de parole. Aussi, pour ce faire, nous avons évoqué les différents obstacles qui empêchent les élèves de s'exprimer et la manière de les contrer tout en analysant les diverses conditions requises à l'expression orale. Enfin, nous avons essayé de traiter les innombrables tâches de l'enseignant dans son rôle en tant que guide et accompagnateur dans les démarches d'apprentissage des apprenants.

Dans le chapitre suivant, nous mettrons en place le cadre méthodologique dans lequel évolue notre travail de recherche afin de recueillir les données et faciliter l'interprétation et l'analyse des résultats obtenus.

Chapitre 2

**« Méthodologie et description du
corpus »**

Dans le chapitre précédent, nous avons essayé de définir le cadre théorique en apportant plus de précisions en ce qui concerne les trois principaux titres de notre recherche, à savoir les activités ludiques, l'oral et la prise de parole. Nous avons pu voir leurs différentes définitions et leurs rôles et leurs impacts en situation d'enseignement et apprentissage en classe de langues et notamment celle du français langue étrangère.

Dans cette partie de notre étude, nous allons aborder la méthode avec laquelle nous allons essayer d'arriver à un résultat plausible. D'après le dictionnaire Larousse, la méthode est l'« ensemble ordonné de manière logique de principes, de règles, d'étapes, qui constitue un moyen pour parvenir à un résultat ».

Ce volet a donc la vocation d'introduire l'ensemble de la démarche que nous proposons pour mener à bien notre recherche en ce qui concerne l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques et ainsi apporter une vue globale sur l'ensemble des étapes abordées.

Dans ce chapitre intitulé : Méthodologie et description du corpus, nous allons essayer de présenter la partie pratique de notre travail de recherche.

En effet, nous parlerons, dans un premier temps, du cadre spatio-temporel dans lequel nous avons effectué notre enquête. Dans un second temps, nous aborderons le choix de notre enquête avec l'approche qualitative et l'approche quantitative.

Ensuite, nous expliquerons les méthodes d'expérimentation autrement dit les étapes par lesquelles nous sommes passés pour faire nos recherches et notre analyse. En outre, nous expliquerons plus en détail le questionnaire en mentionnant notamment l'échantillonnage prévu à cet effet, son objectif, les questions le composant et les difficultés auxquelles nous avons du faire face.

Enfin, nous ferons la même chose en ce qui concerne les activités ludiques c'est-à-dire présenter le public ciblé, leurs objectifs, leurs déroulement que ce soit lors d'une séance de cours traditionnel ou pendant l'utilisation de ces jeux en classe pour enfin finir avec une fois encore les contretemps qui nous ont quelques peu ralentis mais auxquelles nous avons pu remédier.

1. Le cadre spatio-temporel

Afin de mener à bien notre enquête, il est important de définir le cadre spatio-temporel c'est-à-dire le lieu où se déroule l'expérimentation et le temps qu'il nous a fallu pour l'exécuter. Cela a été planifié dès le départ pour ne pas avoir de surprise à la finition de notre mémoire de recherche.

1.1. Le temps

Notre enquête de terrain s'est étalée sur tout le long des mois de Janvier et de Février. Pour cela, nous avons eu besoin d'assister à six (06) séances d'une heure chacune minimum par semaine pour pouvoir récolter les informations dont nous avons eu besoin pour notre recherche de type qualitatif. En ce qui concerne l'approche quantitative, nous avons distribué les questionnaires au même moment en laissant un délai d'une semaine pour répondre entièrement à nos questions.

1.2. Le lieu

Pour effectuer notre recherche, nous avons dû nous rapprocher d'un établissement scolaire de niveau Moyen. Parmi les différents choix qui ont été à notre portée, le notre s'est penché sur celui de « Les Frères Khaled ». C'est un collège qui se situe dans la commune de Hennaya dans la wilaya de Tlemcen. Il est localisé dans les quartiers de classe moyenne c'est-à-dire ni trop riche ni trop défavorisé pour espérer avoirs des résultats neutres à ce niveau et de cette sorte, d'autres facteurs extérieurs ne viendront pas perturber notre observation.

2. Le choix de l'enquête

Après une longue réflexion sur la démarche à suivre pour mener notre enquête de terrain, notre choix s'est orienté vers deux approches qui nous semblaient les plus adéquates à notre travail de recherche. En effet, nous avons préféré travailler à la fois avec l'approche qualitative et l'approche quantitative.

Notre étude repose essentiellement sur la première c'est-à-dire l'observation et l'analyse des séances de cours classiques et celles avec des activités notamment les jeux de rôles avec une classe de 3^oAM. C'est ce qui nous permettra de nous rapprocher de la réalité et de décrire précisément le déroulement des séances afin de pouvoir déceler le problème qui se pose lors

de la prise de parole et la façon dont les jeux ludiques agissent sur les apprenants et l'amélioration de leurs prises de paroles.

Pour ce qui est de l'approche quantitative, elle sera basée sur le questionnaire que nous adresserons aux enseignants et cela aura simplement pour but de venir renforcer la première enquête en apportant les témoignages des autres enseignants avec leurs élèves.

3. Les méthodes d'expérimentation

Afin d'amorcer notre champ expérimental, il s'avère important de cibler les méthodes selon lesquelles nous constituerons notre corpus afin d'aboutir aux objectifs que nous nous étions fixés au début de notre travail de recherche.

Effectivement, nous avons opté d'effectuer notre enquête sur une technique à trois niveaux : la méthode descriptive, la méthode comparative et la méthode analytique.

3.1. Descriptive

C'est une étape incontournable car c'est à partir de la description des phénomènes qui se présente à nous que nous pourrions déceler plus facilement les problèmes qui se posent afin de pouvoir y remédier de manière bien plus efficace. Pour ce faire, nous avons eu besoin dans un tout premier temps d'observer l'échantillon que nous avons choisi durant les six séances prévues. Cela nous a permis de récolter et de décrire précisément les informations dont nous avons besoin à savoir l'organisation de classe, les comportements de l'enseignant et des élèves face à la prise de parole et l'ambiance communicative de la classe lors des activités ludiques.

Cette démarche nous a permis, aussi, d'observer et de décrire le déroulement des cours d'une classe de français langue étrangère selon deux situations à la prise de parole : la première étant la réalisation d'une leçon tout à fait ordinaire et traditionnelle et la seconde, l'introduction d'activités ludiques notamment les jeux de rôle. Pour le questionnaire, il s'agira de reconstruire les données récoltées à l'aide de tableaux et de graphiques représentatifs.

3.2. Comparative

Cela nous permettra de comparer les sortes de séances à savoir les cours classiques et les cours introduisant les jeux ludiques. En effet, nous voulons faire une comparaison entre ces deux modes d'enseignements en classe de français langue étrangère afin de situer les

points forts et les points faibles de chacun des deux pour ainsi marquer la différence qui les sépare et le lien qui les relie.

Cette méthode nous aidera à savoir quelle technique d'enseignement est la plus appropriée à l'amélioration de la prise de parole des élèves d'après les observations recueillies précédemment.

3.3. Analytique

Par cette présente démarche, nous avons analysé le corpus que nous nous sommes construit précédemment à partir de nos deux enquêtes : d'une part, nous verrons la façon dont est administré le cours aux élèves par l'enseignant en classe de français langue étrangère et le comportement non seulement des élèves dans leurs prises de parole mais aussi du professeur. D'autre part, nous examinerons les réponses aux questionnaires de la part des enseignants pour ainsi aboutir à de meilleures conclusions dans notre recherche.

4. Le questionnaire

Notre travail de recherche se base aussi sur le questionnaire qui est considéré selon Grawitz¹ comme « *un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté. Le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquêtée une information* ».

A cette définition vient s'ajouter celle de Muechelli² qui explique que le questionnaire « *constitue une suite de propositions ayant une certaine forme et un certain ordre sur lesquels on sollicite le jugement ou l'évaluation d'un sujet interrogé.* ».

4.1. L'échantillonnage

Etant donné que nous voulons travailler sur la classe de 3^o année Moyen, nous avons choisie de distribuer un nombre total de vingt (20) questionnaires adressés aux enseignants du cycle Moyen afin d'avoir un point-de-vue représentatif. Ces personnes ont été ciblées dans différents établissements à savoir :

- Huit (08) dans l'établissement scolaire « Les frères Khaled ».
- Quatre (04) dans l'établissement scolaire « Mohammed Khemisti ».

⁴⁰ GRAWITZ, M., *Lexique des sciences sociales*, Dalloz, 1986, p.728

⁴¹ MUCCELLI, R., *Le questionnaire dans l'enquête psycho-sociale*, Editions ESF, 1967, p.84

- Cinq (05) dans l'établissement scolaire « Ben Souna ».
- Trois (03) dans l'établissement scolaire « Abou Korra ».

Ces enseignants sont de sexe différents (masculin/féminin) et leurs âges varient entre 25 et 52 ans dont le niveau d'expérience peut aller du moins expérimenté jusqu'au plus ancien avec un minimum de deux (02) ans et un maximum de trente-deux (32) ans. Ainsi, cela nous donnera donc un avis mitigé quand à notre travail de recherche.

4.2. Présentation du questionnaire

Notre questionnaire est composé de trois parties : la première étant la présentation et l'objectif final de notre thème de recherche et ce que l'on attend de ces enseignants, la seconde permet de récolter des informations sur les personnes qui répondent notamment leurs âges, leurs sexes et leurs années d'expériences. Enfin, la troisième partie qui présente les différentes questions. Ces dernières sont au nombre de dix (10) et de plusieurs genres :

- ❖ Quatre (04) questions fermées où les réponses sont à choisir.
- ❖ Une (01) question semi-ouverte semi-fermée où il faut choisir aussi mais en justifiant.
- ❖ Cinq (05) questions ouvertes où l'échantillon est libre de répondre selon son point-de-vue.

Le questionnaire type est de la sorte suivante :

Questionnaire :

Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire aussi précisément que possible.

L'objectif de cette recherche est d'étudier l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole d'un élève en classe de français langue étrangère.

Âge :

Sexe :

Années d'expérience :

1- Arrivée en 3^{ème} année moyenne, le niveau des élèves en oral est :

Très bon bon faible très faible

2- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une infime partie une moyenne partie une majorité

3- Les élèves prennent la parole :

Sur votre demande de façon spontanée

4- Les élèves prennent la parole avec :

Peu de difficultés Beaucoup de difficultés

5- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

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

6- Quand vous utilisez des activités dans votre cours, remarquez-vous un quelconque changement ?

Oui Non

Lequel ?.....
.....
.....

7- Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8- Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en classe plus particulièrement dans la prise de parole ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9- Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10- Quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

.....

.....

.....

.....

.....

4.3. Les objectifs du questionnaire

En composant notre questionnaire, nous nous sommes fixés les objectifs suivants que nous voudrions atteindre :

- ✓ Renforcer l'enquête qualitative pour que les résultats ne soient pas erronés.
- ✓ Récolter les différents points-de-vues des enseignants au sujet de la prise de parole.
- ✓ Comprendre les difficultés de cette prise de parole.
- ✓ Voir comment les enseignants agissent pour remédier à ces obstacles.
- ✓ Voir la manière dont les activités ludiques ont un impact sur l'amélioration de la prise de parole des élèves.

4.4. Difficultés rencontrées

Nous avons été confrontés à plusieurs difficultés lors de l'exécution de notre enquête qui nous ont ralenties dans nos démarches en nous faisant perdre du temps.

En effet, d'une part, au moment de la distribution du questionnaire, nous n'avons pas pu nous contenter d'un seul établissement scolaire à cause du manque d'enseignant et donc nous avons dû aller en voir encore deux autres.

D'autre part, si quelques enseignants ont mis énormément de temps à nous répondre, d'autres n'ont pas pris la peine de le remplir et nous avons dû le leur rappeler incessamment.

Enfin, après le regroupement des questionnaires, nous avons remarqué qu'il y avait plusieurs cas de non-réponses totales ou partielles ce qui nous a poussés à aller chercher encore d'autres échantillons pour éviter que cela ne nuise à l'interprétation des résultats de notre travail de recherche.

5. Les activités ludiques

Selon Jean-Pierre Cuq : « *Le jeu peut devenir un auxiliaire précieux dans l'acquisition d'une langue et un bagage linguistique minimal permet déjà de créer des combinaisons infinies et d'exploiter systématiquement les possibilités de la langue.* »³

⁴² CUQ, J.P., Op.cit, P.458

L'activité ludique est donc un outil très utile pouvant accompagner autant les enseignants que les apprenants dans leur enseignement et apprentissage de la langue étrangère et ce cas le français.

5.1.Echantillonnage

Pour mener notre enquête qualitative, nous avons choisie de travailler avec une classe de troisième année moyenne (3°AM) car nous avons jugé que c'était le niveau le plus représentatif surtout dans l'utilisation des jeux de rôles. En effet, ils ne sont pas trop jeune pour pouvoir y jouer correctement étant donné qu'ils ont déjà assez d'expérience dans la langue française pour s'exprimer le plus normalement possible, ni trop vieux pour se lasser des jeux et les trouver trop ennuyant.

Notre classe se compose de 33 élèves dont 18 filles et 15 garçons. Leurs âges varient entre 12 et 16 ans. :

- 5 élèves de 12 ans.
- 16 élèves de 13 ans.
- 5 élèves de 14 ans.
- 2 élèves de 15 ans.
- 5 élèves de 16 ans.

5.2. Présentation des activités ludiques

Nous avons proposé aux élèves des activités de jeux de rôle afin de leurs permettre de prendre pleinement la parole sans avoir une quelconque sollicitation de la part de l'enseignant. Nous avons pour cela fait trois essais : le premier était la simulation d'un médecin avec son malade, le second, un vendeur et son client et le troisième, les parents et leur enfant.

Le choix des dialogues est totalement libre. Les élèves ont dû improviser au fur et à mesure comme ils le souhaitaient. Les consignes qui leurs ont été soumises se présente de cette façon :

- ❖ **Consigne n° 1 :** Imaginez que vous êtes un médecin généraliste. Un malade vient vous voir pour que vous lui diagnostiquiez sa maladie et que vous lui donniez le traitement adéquat. Auscultez-le et demandez-lui ce qu'il ressent en lui posant des questions.
- ❖ **Consigne n° 2 :** Imaginez que vous êtes vendeur dans une boutique de vêtements et qu'un client entre chez vous. Aidez-le à trouver ce qu'il cherche en lui posant des questions sur ses goûts et ses choix.
- ❖ **Consigne n° 3 :** Imaginez que vous êtes deux parents. Votre enfant est en retard et vous vous inquiétez pour lui. Quand il rentre enfin, demandez-lui des explications sur son retard.

5.3. Déroulement des séances

Les séances se sont déroulées selon deux situations : d'une part, nous avons assisté à deux cours traditionnels visant deux compétences :

- La compréhension orale
- Le vocabulaire

D'autre part, par faute de temps, nous n'avons pas pu introduire les jeux de rôle avec la leçon du jour et donc nous l'avons fait de façon totalement arbitraire en leur proposant les activités sur toute la durée des séances.

5.3.1. Les cours classiques

Fiche pédagogique 1

Niveau	3° AM
Projet	02
Séquence	01
Activité	Vocabulaire
Contenu d'apprentissage	Les noms des métiers

Objectifs d'apprentissage	<p>L'apprenant doit être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier et employer les noms de métiers dans les récits biographiques. ➤ Enrichir son vocabulaire.
Déroulement de la séance	<p>1- Eveil de l'intérêt</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quelle est la personne déjà présentée en séance de compréhension de l'écrit ? ➤ Quelle est sa profession ? <p>2- Identification</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exploitation du texte page 81 <p>Mouloud Feraoun est un écrivain algérien d'expression française. Il a exercé le métier d'enseignant en Kabylie avant de s'installer à Alger où il sera directeur d'école en 1957 puis inspecteur des centres sociaux en 1960.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lecture magistrale ➤ Faire répéter par quelques apprenants...en exigeant une bonne prononciation. <p>3- Analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ De qui parle le texte ? <p>Il parle de Mouloud Feraoun.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Qui est Mouloud Feraoun ? <p>C'est un écrivain algérien d'expression française.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quelles sont les autres métiers exercés par cet écrivain ? soulignez-les au crayon. <p>Mouloud Feraoun qui est un grand écrivain algérien, a exercé le métier d'enseignant, puis celui de directeur d'école enfin</p>

	<p>celui d'inspecteur de centres sociaux.</p> <p>Information à retenir : ces mots sont des noms de métiers.</p> <p>➤ Comment sont-ils formés les métiers que tu as trouvés ?</p> <p>Ces noms de métiers sont formés à l'aide de suffixes : eur- teur- ant- ain.</p> <p>➤ Connais-tu d'autres noms de métiers formés avec des suffixes ?</p> <p>Oui ! d'autres noms de métiers : boulanger, surveillant, pâtissier, pharmacien, plombier, dentiste, libraire, dessinateur...</p> <p>4- Conceptualisation</p> <p>Souligne les noms de métiers contenus dans ce texte : Mohammed Dib est né le 21 juillet 1920 à Tlemcen dans une famille d'artisans. Il a été tour à tour tapissier, instituteur, journaliste et dessinateur de maquettes de tapis puis écrivain.</p> <p>5- Systématisation</p> <p>Demander aux apprenants de citer quelques noms de métier, puis les employer dans des phrases personnelles.</p> <p>6- Evaluation</p> <p>Activité 02 page 81 : Qui suis-je ?</p> <p>- J'utilise la truelle et du ciment pour construire des murs. Le maçon</p>
--	---

	<p>- Je gère des bases de données, développe des programmes, corrige les bugs. L'informaticien</p> <p>- Je bine, sarcle, plante des tomates ou tond la pelouse. Le jardinier</p> <p>- Je joue d'un instrument, et le plus souvent apprend le solfège. Le musicien</p> <p>- Je fais apparaître ou disparaître des lapins, des colombes pour le plus grand plaisir des enfants. Le magicien</p> <p>- Le matin à l'aube, je travaille au centre de tri puis je distribue le courrier dans chaque maison. Le facteur</p> <p>- Je répare et entretiens des voitures. Le mécanicien</p> <p>- On m'appelle au secours lorsqu'on a perdu ses clefs et que l'on voudrait rentrer chez soi. Le serrurier</p> <p>- Je fabrique du pain, des croissants et parfois quelques gâteaux. Le boulanger</p> <p>- Je vends des fleurs et confectionne de jolis bouquets. Le fleuriste</p> <p>- Je suis toujours le bienvenu quand il y a une fuite dans la salle de bains. Le plombier</p> <p>Activité 03 page 82: Complète par le nom de métier qui convient :</p> <p>- L'architecte dessine les plans des maisons et surveille leur</p>
--	---

	<p>construction.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le juge est un magistrat chargé d'appliquer les lois. - L'avocat défend les intérêts de son client devant les tribunaux. - Le photographe prend des photos, développe et tire les clichés - Le dentiste soigne les caries, place des prothèses.
--	---

Fiche pédagogique 2

Niveau	3° AM
Projet	02
Séquence	01
Activité	Compréhension de l'oral
Contenu d'apprentissage	Ahmed Zabana
Objectifs d'apprentissage	<p>L'apprenant doit être capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ecouter et comprendre un récit de vie
Déroulement de la séance	<p>1- Eveil de l'intérêt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que fêtons-nous en novembre chaque année ? • Citez quelques héros de la guerre de libération. <p>2- Identification</p> <p style="text-align: center;">Le martyr Ahmed Zahana appelé durant la révolution Ahmed Zabana naquit en 1926 à el Kasd, Zahana</p>

actuellement, à 32 km d'Oran. De là, il déménagea avec sa famille à Oran dans le quartier d'El Hamri. Il grandit au sein d'une famille constituée de huit enfants dont il était le quatrième. Il effectua des études primaires jusqu'à l'obtention du certificat d'études primaires en langue française. Mais comme il n'était pas permis aux Algériens de dépasser ce niveau scolaire, il fut renvoyé de l'école. Il rejoignit alors le centre de formation professionnelle où il apprit le métier de plombier.

L'adhésion d'Ahmed Zabana aux scouts Musulmans développa chez lui le sens du patriotisme. En 1941, il rejoignit les rangs du mouvement national.

Le 8 novembre 1954, au cours de la bataille de Ghar-Boudjelida Douar Chorfa à El Gaâda, Ahmed Zabana fut arrêté puis condamné à mort.

3- Analyse

1^{ère} écoute :

Consigne : écoute le texte puis réponds à la question

- Ahmed Zabana rejoignit le mouvement de libération en 1954, 1941, 1959 ?
- De qui parle-t-on dans ce récit ?

Dans ce récit, on parle du martyr Ahmed Zabana. C'est un héros algérien qui a combattu l'occupant français pour l'indépendance de son pays.

- Quel est son véritable nom ?

Son véritable nom est Zahana.

- Quand et où Ahmed Zabana est-il né ?

Ahmed Zabana est né en 1926 à El-Kasd, à 32 km d'Oran.

	<p>2^{ème} écoute :</p> <ul style="list-style-type: none">- Où a-t-il grandi ? <p>Il a grandi à Oran dans le quartier d'EL Hamri.</p> <ul style="list-style-type: none">- Combien a-t-il de frères et sœurs ? <p>Il a sept frères et sœurs.</p> <ul style="list-style-type: none">- Pourquoi Ahmed Zabana est-il renvoyé de l'école ? <p>Ahmed Zabana est renvoyé de l'école car durant la colonisation française, les algériens n'avaient pas le droit de dépasser un certain niveau scolaire (le certificat d'étude).</p> <ul style="list-style-type: none">- Quel était son métier ? <p>Il a appris le métier de plombier.</p> <p>3^{ème} écoute :</p> <ul style="list-style-type: none">- L'organisation des scouts Musulmans développe chez le jeune Zabana :<ul style="list-style-type: none">• L'amour du métier ?• L'amour de l'école ?• L'amour de la patrie ?- En quelle année a-t-il rejoint le mouvement national ? <p>Il a rejoint le mouvement national en 1941.</p> <ul style="list-style-type: none">- Quelle bataille a-t-il dirigée le 8 novembre 1954 ? <p>Il a dirigé la bataille de Ghar-Boudjelida Douar Chorfa à El Gaâda.</p> <ul style="list-style-type: none">- Que lui est-il arrivé au cours de cette bataille ? <p>Il fut arrêté puis condamné à mort.</p> <p>4- Systématisation</p> <p>Je dis ce que je pense :</p> <ul style="list-style-type: none">- Que représente Zabana pour l'Algérie ?
--	--

	- Que devons-nous faire pour remercier ceux qui sont morts pour notre patrie ?
--	--

5.3.2. Les cours avec activités ludiques

Nous avons réparti le travail en deux étapes : la phase de préparation et la phase de réalisation.

- ❖ **La phase de préparation** : consistait à préparer les élèves. En effet, d'abord, nous leurs avons expliqué en quoi consister les jeux de rôles et la façon dont on y joue. Ensuite, nous leurs avons présenté les consignes à suivre pour ces séances. Et enfin, nous les avons répartis en groupe de deux ou de trois (selon le jeu de rôle) de façon tout à fait hasardeuse.
- ❖ **La phase de réalisation** : est fondée sur les tours de passage de chacun des groupes organisés. Les élèves sont passés les uns après les autres en essayant de respecter les consignes qui leurs avaient été assigné et en produisant un travail de groupe.

5.4. Dispositif d'observation

Pour nous faciliter l'analyse des données, nus avons mis en place un petit dispositif qui nous a permis de nous retrouver et de bien structurer les données recueillies de l'observation des séances :

- ❖ **Observation de l'enseignant** :
 - Combien de temps parle le professeur dans chaque séance ?
 - Comment l'enseignant intervient-il face à la prise de parole spontanée, aux fautes ?
 - L'échange entre élève et enseignant.
 - L'évaluation de l'enseignant et la manière avec laquelle il évalue ses élèves.
 - L'organisation de la prise de parole et des échanges.

❖ Observation des élèves :

- Combien de temps parle l'élève dans chaque séance ?
- Caractériser les prises de parole des élèves (qui parle, pourquoi faire, à l'initiative de qui, à qui s'adresse-t-il ?)
- La parole de l'élève est-elle spontanée ou sollicitée ?
- L'élève, avant de parler, fait-il recours à l'écrit ?
- Y a-t-il collaboration, échanges entre les élèves ?
- Les élèves peuvent prendre la parole sans y avoir été invités, autorisés, encouragés ?

5.5. Difficultés rencontrées

Nous avons du faire face, une fois encore, à quelques difficultés qui nous ont stoppés dans notre poursuite des informations.

Cela a été du, en premier lieu, à l'autorisation d'introduire des activités en classe : l'enseignante ne pouvait pas prendre de retard dans son programme en nous accordant trois séances d'activités ludiques. Elle a du faire cela en retenant les élèves à des séances de « rattrapage » pour n'avoir aucun problèmes avec les dirigeants de l'établissement.

En second lieu, les élèves, par notre présence, ont été perturbés et ont eu du mal à agir comme ils le faisaient d'habitude. Effectivement, ils n'arrêtaient pas de se retourner pour nous regarder et ont omis le fait de suivre le cours avec l'enseignante.

Enfin, lors de l'étape finale de réalisation des jeux de rôle, les apprenants ne comprenaient pas trop ce qu'on attendait d'eux et ont été effrayés à l'idée d'interpréter cela devant nous pensant que c'était une évaluation et qu'ils allaient être sanctionnés s'ils n'arrivaient pas à parler. Nous avons du leurs expliquer calmement et plusieurs fois l'objectif de cette recherche.

Tout au long de ce chapitre, nous avons présenté et décrit minutieusement les étapes et la méthodologie de notre travail de recherche dans l'introduction des activités ludiques en situation d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère pour améliorer la prise de parole chez les apprenants de la 3^oAM.

Nous avons donc choisie d'opérer en utilisant deux approches différentes : l'une quantitative, étant un questionnaire adressé au corps enseignants et l'autre qualitative, étant

l'utilisation en temps réel de ces jeux en classe de langue afin de constater un éventuel changement au niveau de la prise de parole des élèves.

Tout ceci dans le but de nous faciliter l'interprétation et l'analyse des données recueillies que nous verrons plus en détails dans le prochain chapitre. En effet, ce dernier concernera tout ce qui est observations, analyses et commentaires des deux approches que nous avons déjà expliqué précédemment.

Chapitre 3

**« Analyse et interprétation des
résultats »**

Dans le chapitre précédent, nous avons présenté le cadre méthodologique de notre travail c'est-à-dire notre démarche à suivre pour la récolte des données et la façon de les traiter.

Dans ce chapitre intitulé : « Analyse et interprétation des résultats », nous allons essayer d'aboutir aux résultats de notre recherche.

En effet, nous allons, dans un premier temps, décrire le déroulement des cours selon deux sortes de séances à savoir les leçons traditionnelles et celles introduisant des activités ludiques dont les jeux de rôles que nous avons choisie pour notre expérience en situation d'enseignement/apprentissage en classe de FLE, notamment celle de la 3^oAM.

Dans un second temps, nous allons voir les observations recueillies concernant les élèves mais aussi l'enseignante qui nous permettront d'arriver à quatre points essentiels avec lesquels nous pourrons procéder à une comparaison entre ces diverses séances.

Enfin, nous ferons la description des informations récoltées grâce au questionnaire adressé aux enseignants et ainsi en faire l'analyse. Cette approche dite quantitative est, rappelons-le, un complément à la première méthode dite qualitative.

1. Les activités ludiques

Nous allons d'abord faire la présentation et la description des observations qui ont pu être recueillies durant les différentes séances de cours avec les élèves de 3^oAM. Ensuite, nous en ferons l'analyse en faisant la comparaison entre les deux. Enfin, nous ferons le commentaire concernant les résultats obtenus.

1.1. Description des données

1.1.1. Les cours classiques

Présentation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • La classe se situe du coté droit du stade de l'établissement scolaire. Elle est d'une dimension moyenne c'est-à-dire ni trop grande ni trop petite. • Elle possède quatre fenêtres alignées sur l'ensemble du mur gauche donc c'est une classe très lumineuse. Quand à la porte, elle se situe de l'autre côté.
----------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Elle est basée sur une organisation classique composée de quatre rangés dont chacune d'elle comporte sept tables. Le bureau de l'enseignant est placé au devant sur le côté gauche. • Il y a un tableau blanc accroché au mur qui contient trois volets. • La classe est animée par quelques illustrations à caractère religieux et administratifs tel que le règlement.
Déroulement des séances	<p>➤ Compréhension de l'oral</p> <p>D'abord, l'enseignant a commencé à faire un rappel avec l'aide des élèves sur les cours précédents pour arriver à une présentation du sujet du jour.</p> <p>Elle a pris un texte du manuel intitulé : « Ahmed Zabana » puis elle a demandé aux élèves de prendre des notes au fur et à mesure qu'elle le lisait à haute voix.</p> <p>Ensemble, ils ont tracé un tableau concernant l'énonciation du texte puis elle a posé plusieurs questions auxquelles les élèves ont du répondre à l'aide des notes prises. A la fin, le professeur a demandé un résumé du texte.</p> <p>➤ Vocabulaire</p> <p>Tout comme la première séance, ils ont commencé par un rappel. Ensuite, l'enseignante a demandé à un élève d'écrire un exercice au tableau composé d'un petit texte sur la biographie de Mouloud Feraoun et d'un tableau à remplir (qui ?, les métiers exercés, j'apprends).</p> <p>Elle a fait lire le texte par quelques élèves en relevant les mots difficiles pour les leurs expliquer.</p> <p>Enfin, ils ont remplis ensemble le tableau pour conclure à la règle générale sur la formation des noms de métiers qu'ils ont recopié sur leurs cahiers.</p>

➤ Observations recueillies

Nous avons pu observer à travers cette enquête quelques points essentiels à notre travail de recherche que nous avons divisé en deux parties. L'une concernant l'enseignant et l'autre les élèves.

❖ Observation de l'enseignant

- Dans les deux cas, l'enseignante a pratiquement monopolisé la parole durant toute l'heure parce que les élèves refusaient de participer. Ils se contentaient juste de regarder.
- Lorsqu'un élève essaie de prendre la parole spontanément, elle corrige ses fautes en le reprenant quelques fois et l'aide verbalement et gestuellement à finir ses phrases. L'enseignante n'essaie pas de stopper les élèves, quand ils essaient de parler, au contraire même s'ils font des erreurs, elles les encouragent à continuer de parler.
- Malgré la complicité qui se trouve entre l'enseignante et ses élèves, la peur de se tromper et la timidité de ces dernières est tout de même très présente les empêchant ainsi de s'exprimer.
- L'enseignante utilise le système QRE (Question-réponse-évaluation). En effet, elle pose des questions, les élèves lui répondent et puis elle donne son impression. Par contre, à certains moments quand un élève se trompe, elle lui explique les raisons et lui demande de retenter une nouvelle fois de trouver la bonne réponse.
- Dans la majorité des cas, c'est l'enseignante qui parle et qui donne la parole. A cela s'ajoute le fait que quelques élèves lèvent le doigt tandis que d'autres restent immobiles jusqu'à ce qu'elle les interroge par elle-même.

❖ Observations de l'élève

- A l'inverse de l'enseignante, les élèves ne parlent presque jamais. Ils ne font qu'écouter.
- L'élève parle uniquement pour répondre à la question du professeur à l'initiative fréquente de ce dernier. En répondant, l'apprenant s'adresse directement au professeur sans tenir compte de ses camarades.
- La parole de l'élève est plus souvent sollicitée que spontanée à l'exception de quelques rares élèves.
- Les élèves ne répondent aux professeurs qu'après avoir mis leurs idées sur le papier.

- Il n'y a aucune collaboration entre les élèves. Ils ne prennent pas la peine de faire des débats ou d'échanger leurs points de vue sur les questions
- L'enseignante n'interdit pas aux élèves de prendre la parole de leur initiative. Elle leur laisse le choix de s'exprimer librement mais ces derniers n'en profitent en aucun cas. Par contre, quand il y a trop de vacarme et que les élèves parlent pour ne rien dire, elle leur demande de se taire et de lever le doigt.

➤ Constat

A partir des observations recueillies précédemment lors des séances de cours classiques à savoir la compréhension orale et le vocabulaire faites sur les élèves de 3^{ème} année du cycle moyen, nous avons retenue quatre points essentiels à notre recherche sur lesquelles se basera notre comparaison par la suite :

▪ La motivation des élèves

Nous tenons à noter le fait que les cours ont été présentés de manière traditionnelle et peu attrayante car elle ne suscite ni l'attention ni la motivation des apprenants à la prise de parole. Ces cours se ressemblent ce qui donne l'impression de répétition ne prêtant donc aucune réflexion de la part des élèves.

Les élèves semblent s'ennuyer et ne font aucun effort de suivre et de participer avec l'enseignant. Dans la plupart des cas, l'enseignante se retrouve face à des apprenants inattentifs désintéressés et démotivés l'amenant à parler toute seule. Ils lèvent rarement le doigt pour participer et les seules fois où ils parlent c'est pour demander quelque chose qui n'a aucun rapport avec la leçon du jour et l'excuse la plus fréquente est : « madame, je peux sortir dehors ? ». Nous pouvons exclure une minorité d'entre eux considérée comme les « bons éléments ». Ces derniers prenaient des initiatives et fournissaient des efforts avec le professeur durant la présentation de la leçon. Ils étaient motivés et cela se traduisait par leurs réponses enthousiastes et ambitieuses.

▪ La prise de parole spontanée

La spontanéité de la prise de parole des élèves est presque inexistante. En effet, le professeur est obligé de désigner celui qui donnera la réponse. Contrairement aux « bons élèves », qui essaient tant bien que mal de s'exprimer même si c'est faux, les autres se contentent de regarder ne prenant donc aucun risque à dévoiler leurs capacités langagières.

L'enseignante a beau leur expliquer et répéter mainte fois qu'ils sont là pour apprendre et qu'il n'y a aucun mal à se tromper et à faire des fautes, rien n'y fait, ils sont impassibles.

- **Le temps de parole**

Le rôle principal de tout enseignant est de guider et de mener les élèves dans leur apprentissage de la langue. Mais en réalité, il se retrouve à monopoliser la parole, à répondre à ses questions et cela de manière inconsciente. En effet, durant toute l'heure, si l'on devait compter le nombre de fois et la durée où l'élève prend la parole, cela se traduisait seulement à 15 minutes. Le temps restant est dédié au professeur. Par contre nous précisons que l'enseignante fait de son possible pour inciter et favoriser les interactions des élèves mais sans réels résultats.

- **La communication en classe**

Il existe deux situations de communication en classe : l'échange entre enseignant et élèves et celui des élèves entre eux.

Pour le premier échange, la situation représentant au mieux cette communication est celle où l'élève demande de l'aide à l'enseignant pour s'exprimer correctement. A cela, s'ajoute le fait où l'apprenant répond aux questions posées par le professeur. On peut remarquer qu'il y a une certaine limite qui sépare le professeur des élèves : ces derniers ont peur de la réaction de l'enseignant en cas d'erreur considérant ceci comme une évaluation. Cela peut être traduit par la théorie d'Erwing Goffman qui explique que toute situation d'interaction met en danger la face. Celle-ci est l'image de soi qu'on représente à l'autre (un faux calme).

Pour le second échange, il n'y a communication entre élèves que pour discuter de choses inutile et en dehors de la classe. Ils n'échangent pas d'informations concernant la leçon. Quand ils parlent, c'est uniquement pour s'adresser au professeur, ils ne font pas profiter les autres élèves à titre d'exemple, nous pouvons souligner les fois où ils s'expriment avec une voix très basse où seul l'enseignant peut entendre.

1.1.2. Les cours avec les jeux

Présentation de la classe	L'organisation de classe n'a pas vraiment changé durant les activités ludiques mis à part le point suivant :
----------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Les tables ont été aménagées selon les jeux de rôles et les groupes formés : chaque groupe était composé de deux tables collées ensemble.
Déroulement des séances	<p>Le déroulement s'est fait selon les étapes déjà cités dans le cadre méthodologique à savoir une étape de préparation et une autre de réalisation.</p> <p>➤ L'étape de préparation</p> <p>L'enseignante a répartie les élèves en groupe de quatre de genre mixte. Elle a énoncé les thèmes et a désigné qui devait travailler sur quel thème. Puis leur laissé un temps de réflexion de dix minutes pour se préparer. Nous sommes passé dans les rangs pour vérifier leurs essais : nous avons mieux expliqué la consigne à ceux qui n'avait pas bien saisie le but du jeu et nous avons aidé quelques uns qui avaient des idées mais qui n'arrivaient à exprimer en français.</p> <p>➤ L'étape de réalisation</p> <p>L'enseignante a commencé à faire passer les groupes selon leurs désirs de se lever. L'une de nous deux a mit en marche le magnétophone et l'a déposé à coté des élèves pour enregistrer leurs interprétations.</p>

➤ Observations recueillies

Comme nous l'avons déjà mentionné dans les séances de cours, nous avons recueillis des observations que nous avons divisées selon qu'elle concernait l'enseignant ou l'apprenant.

❖ Observation de l'enseignant

- Contrairement aux séances de cours traditionnelle où l'enseignant monopolise la parole, dans cette situation, il se contente d'expliquer la consigne ou servir de guide aux élèves quand ils en ont besoin.

- Lorsque les élèves commettaient des fautes, l'enseignante les corrigeait et leur demandait de reprendre depuis le début.

- Il y a toujours la complicité de départ entre l'enseignante et les élèves. Par contre, cette fois-ci, on ne ressent pas la même timidité et la peur des élèves. En effet, ces derniers sont plus à l'aise et apte à s'exprimer spontanément.

- L'enseignante laissait le temps aux élèves de terminer leurs discours pour les évaluer. Elle leur disait si leurs prestations étaient bonnes ou non pour ensuite leur expliquer leurs fautes et ainsi les aider à s'améliorer d'avantage.

- Les élèves prennent la parole librement sans aucune contrainte par leur enseignante, ainsi ils peuvent parler autant qu'ils veulent sans qu'il y ait une organisation précise de la prise de parole et des échanges.

❖ Observations de l'élève

- Si au début, au cours des séances classiques, c'était l'enseignant qui avait l'emprise totale sur la parole, comme nous l'avons cité, dans le cas des situations de cours introduisant les jeux de rôle, on remarque une grande différence car le temps de parole des élèves dépassent celui de l'enseignante : sur une heure, l'élève parle au moins près de 45 minutes.

- Les élèves s'expriment pour s'adresser à leurs camarades afin de réaliser une simulation de conversations qui pourrait se passer dans la vie réelle. Leurs tours de parole n'est pas défini, chacun prend la parole à son initiative.

- Au début de l'activité, la parole était plus sollicitée par l'enseignante mais une fois lancées, les élèves deviennent plus autonomes et spontanées.

- Malgré la motivation des élèves apportée par les activités ludiques en classe, les élèves ressentent toujours le besoin de recourir à l'écrit avant de s'exprimer oralement.

- On sent une forte collaboration des élèves entre eux au cours de la réalisation des activités. En effet, nous avons remarqué que :

- Les élèves se corrigent entre eux.
- Ils s'encouragent mutuellement à parler en français.
- Ils s'aident à finir leurs phrases et à trouver des mots.
- Ils se partagent leurs idées.

- Les difficultés des élèves à s'exprimer lors d'une prise de parole spontanée à diminuer par rapport aux séances précédentes. Les apprenants sont plus aptes à parler sans y avoir été invités, encouragés ou autorisés. Même les plus timides d'entre eux ont essayé de participer en voyant les autres s'amuser à faire ces jeux de rôles.

➤ **Constat**

En prenant en compte les observations que nous venons tout juste de citer concernant les séances de cours introduisant les activités ludiques réalisées avec les élèves de troisième année moyenne, nous allons présenter les remarques retenues selon les quatre points essentielles déjà cités précédemment à savoir la motivation des élèves, la prise de parole spontanée, le temps de parole des élèves et de l'enseignante et la communication en classe afin de pouvoir ensuite faire une comparaison entre les deux séances.

▪ **La motivation**

Nous rappelons que par manque de temps, nous n'avons pas fait les séances d'activités ludiques en les rattachant aux leçons du programme. Elles ont été faites de façon tout à fait hasardeuse. Au début, les élèves ont été réticents à participer croyant que c'était une épreuve notée. Quelques uns sont même venus nous voir pour nous dire en arabe : « madame, on ne sait pas parler le français correctement ». Mais au fur et à mesure que l'activité avançait, les élèves sont devenus plus détendus et semblaient même s'amuser. Ces jeux ludiques ne reflétaient pas l'ennui et la monotonie habituelle.

La motivation des élèves se concrétisait dans leur envie de participer et de prendre la parole sans y avoir été contraint. L'atmosphère de la classe a totalement changé par rapport aux cours traditionnels. Les élèves se sentaient plus libres et s'exprimaient sans avoir peur du regard des autres. Cela change du cadre strict de la classe auquel ils étaient habitués. L'enseignante n'a pas eu trop de mal à les faire participer, ils levaient le doigt de leur propre initiative, même les plus timides ont réussi à surmonter leurs craintes de parler devant les autres et faire des erreurs.

▪ **La prise de parole spontanée**

Nous avons remarqué une amélioration dans la spontanéité de la prise de parole chez les élèves. En effet, les jeux ludiques ont attiré l'attention des élèves, cela se traduisait à travers leurs efforts dans la production et la fréquence de la prise de parole.

Les élèves n'attendent plus d'être sollicités par leur enseignante, au contraire, ils s'expriment de leur plein gré. Ils ne sont plus gênés et ne ressentent plus aucune honte à s'exprimer. Leur façon de parler est tout à fait naturelle, même s'ils font des fautes, ils essaient quand même de produire des phrases cohérentes.

▪ Le temps de parole

Cette fois ci les rôles se sont inversés car si nous devions établir le même calcul que la dernière fois, le temps de parole des élèves ne se limite plus à 15 minutes seulement mais à peu près à 45 minutes tout le contraire du professeur qui est passé de 45 minutes à 15 minutes. Dans cette situation, l'enseignante ne sert plus que de guide. Autrement dit elle ne fait qu'orienter les élèves et les accompagner dans leurs travaux et donc l'enseignant ne monopolise plus la parole. Et par ailleurs, c'est une chance qui est donné aux élèves pour qu'exprimer et ainsi améliorer leurs compétences langagières.

▪ La communication

Il y a deux situations de communication en classe, celle entre l'élève et son enseignant et celle entre les élèves eux même.

Pour la première situation, nous avons constaté qu'il n'ya pas une évolution importante et imposante dans l'axe asymétrique désignant l'élève et l'enseignant. Certes, il subsiste un petit changement car les élèves ne sont plus aussi craintif à l'idée de solliciter leur professeur : ils lui demandent de l'aide d'une part dans les mots difficile et la traduction de quelques uns et d'autre part, sur la morphologie et la sémiologie des phrases qu'ils ont produit.

Par contre, on ressent toujours la présence d'une barrière qui les sépare car les élèves sont habitués au mode de travail des leçons classiques, chose qu'on ne peut changer du jour au lendemain.

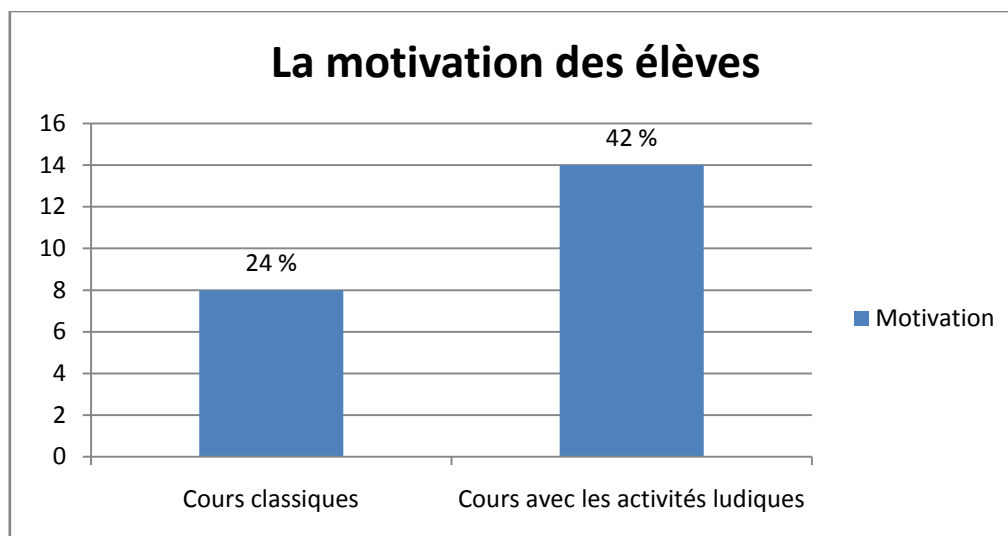
Pour la seconde situation, pendant les premières séances de cours classiques auxquelles nous avons assisté l'échange entre les élèves était pratiquement inexistant. Cependant, après l'initiation aux activités, nous avons pu constater que les apprenants cherchaient à s'entraider et partager des informations qui pourraient leur servir. Aussi, ils se corrigent mutuellement quand ils font des fautes. Enfin, nous pouvons citer un point très important : lorsque l'un d'eux utilise l'arabe pour s'exprimer, les autres interviennent pour lui dire de parler en français tout en lui donnant le mot adéquat dont il a besoin.

1.2. Comparaison des séances

Notre comparaison va reposer sur les quatre points essentiels que nous avons déjà élaborés en regroupant l'ensemble des observations recueillis que ce soit pendant les séances de cours traditionnel ou les séances introduisant les activités ludiques.

a) La motivation

	Nombre d'élèves participants	Pourcentage
Cours classiques	08	24 %
Cours avec activités	14	42 %



Le nombre d'élève participants aux séances de cours classiques est inférieur à celui des cours avec les jeux ludiques avec 8 élèves soit 24 % pour le premier et 14 élèves soit 42% pour le second.

Ce résultat nous montre clairement qu'avec l'inclusion des activités ludiques en classe de FLE, la motivation des élèves à vouloir participer s'est nettement améliorée. Les apprenants sont enclins à travailler car ils ne se sentent plus oppressés par le cadre strict de la classe auquel ils sont habitués.

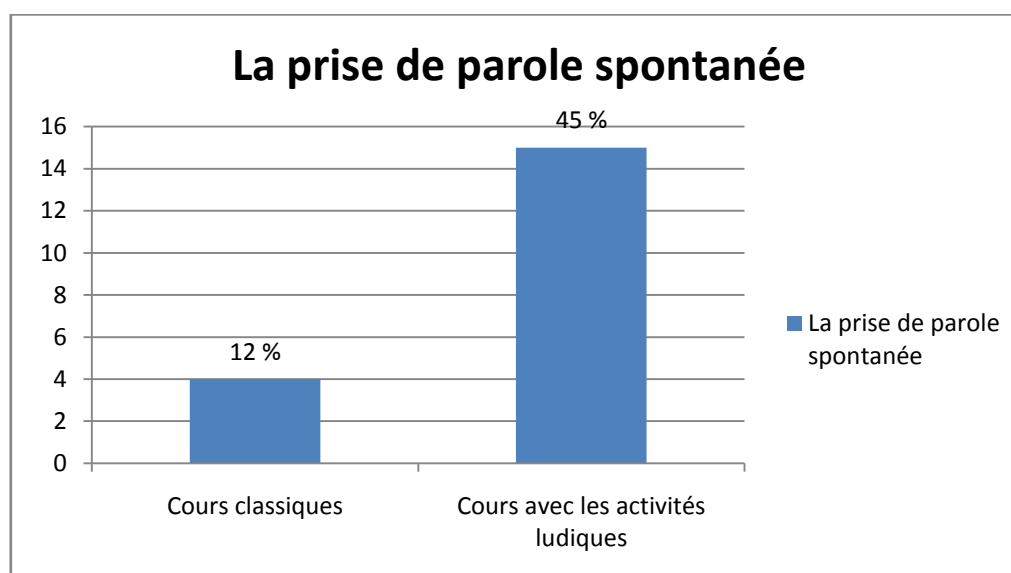
La salle de classe se transforme ainsi en terrain de jeu où ils peuvent s'amuser tout en apprenant de nouvelles choses sans avoir à s'inquiéter des sanctions. L'ambiance s'est détendue et même les plus « mauvais élèves » prennent plaisir à participer aux jeux sachant que le jeu détend et est une forme de relaxation après une longue durée de travail.

Nous pouvons prendre pour exemple un moment de notre enquête où l'un des apprenants restait à l'écart au début de l'activité par timidité ou par peur puis au fur et à mesure que les autres s'impliquaient à jouer leurs rôles, il prit part à l'un des groupes pour

participer et essayer à son tour l'un des rôles proposés. Ce phénomène démontre que le côté amusant de l'activité ludique attire de façon naturelle un élève car ne l'oublions pas, c'est avant tout un enfant.

b) La prise de parole spontanée

	Nombre d'élèves prenant la parole	Pourcentage
Cours classiques	04	12 %
Cours avec activités	15	45 %



Une fois encore la différence est flagrante car le nombre d'élèves prenant la parole de façon spontanée au cours des leçons normales est de 4 à savoir 12 % face à 15 pendant les jeux ludiques soit 45 %.

En réalisant les jeux de rôles, les apprenants ont reproduit les mêmes dialogues qu'ils pourraient avoir dans leurs vies quotidiennes.

Exemple :

- « attend, attend, regarde cette robe, elle était trop belle ! »
- « C'est vrai, t'as raison ! »
- « Viens, on va demander son prix. »
- « Bonjour madame ! »

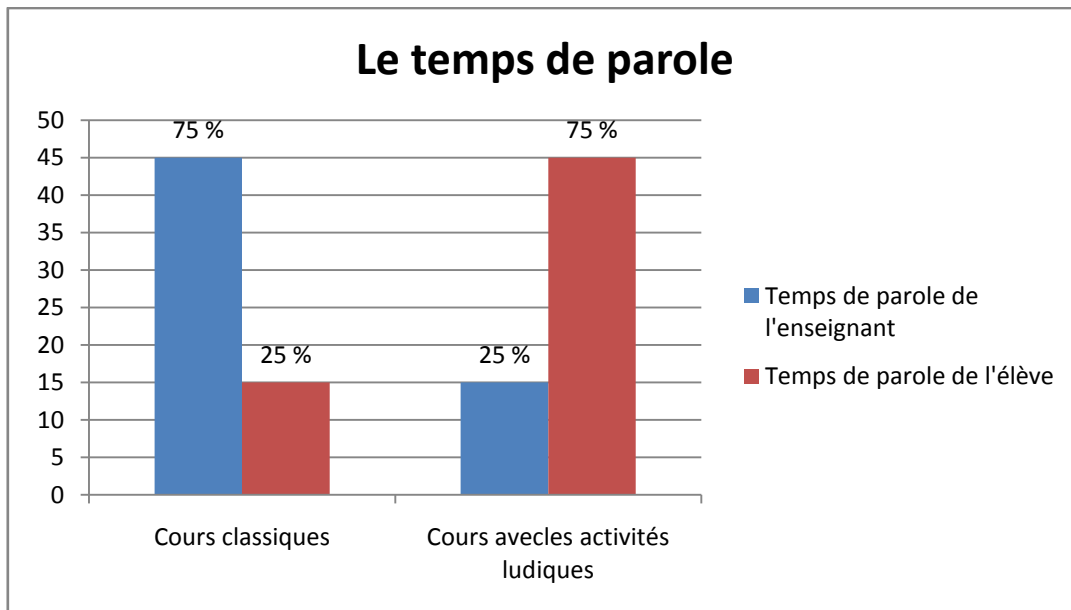
- « Bonjour ! »
- « Combien coûte cette robe ? »
- « 4000 da »
- « Est-ce que c'est le dernier prix ? »
- « Oui. »
- « C'est bien mais dommage... »

Pendant les cours normaux, les élèves se sont habitués à ce que ce soit le professeur qui leur donne la parole. Tout au long de la leçon, l'enseignante ne fait que poser des questions auxquelles les élèves doivent répondre. Et cela devient ennuyeux car les réponses sont évidentes et se ressemblent toutes.

Par contre, pendant les jeux de rôles, les apprenants ont eu l'occasion de dévoiler leurs sentiments et de donner leurs opinions. Ils réalisent leurs propres interprétations des choses et cela diffère d'une personne à une autre. Cela prouve à quel point les activités ludiques peuvent avoir un impact sur les compétences langagières car il faut préciser que certains d'entre eux ont la capacité à s'exprimer mais ne veulent pas le faire.

c) Le temps de parole

	Temps de parole de l'enseignant	Temps de parole de l'élève	Pourcentage	
Cours classiques	45 minutes	15 minutes	75 %	25 %
Cours avec activités	15 minutes	45 minutes	25 %	75 %



Durant les séances classiques, l'enseignant monopolise la parole avec un temps de 45 min soit 75% du temps imparti. Alors que l'élève ne parle presque pas avec un temps de 15 minutes soit 25%.

Pendant les activités ludiques, les rôles se sont inversés avec 15 minutes soit 25% de temps de parole pour l'enseignant et 45 minutes soit 75% de temps de parole pour l'apprenant.

En effet, au cours des séances classiques, l'enseignante utilise la méthode traditionnelle qui consiste à travailler de manière explicite c'est-à-dire donner la règle et ensuite faire des activités d'application. Dans cette situation, l'enseignante s'accapare le temps de parole inconsciemment donc les élèves n'interviennent que pour répondre aux questions qui lui sont posées. Ils n'arrivent même pas à formuler des phrases complètes mais juste des mots parfois même en langue arabe. L'enseignante se retrouve ainsi à traduire les réponses en français tout en l'énonçant dans une phrase : chose qui devrait normalement être faite par l'élève. Cette conduite de la part du professeur enferme les apprenants dans une atmosphère rigide où ils n'ont pas l'occasion de développer leurs compétences langagières et leur expressivité.

Or, dans l'approche actionnelles, on privilégie la méthode implicite c'est-à-dire qu'on propose une activité et c'est à l'élève d'en déduire la règle qui la régit. Pour ce faire, l'enseignante est amenée à répartir la classe en petit groupe dans lequel les élèves développent un esprit d'équipe naturel où ils devront mettre en œuvre leurs compétences langagières. Cela s'explique à travers les propos de François Weiss qui dit qu' « *il est certain que l'approche*

ludique peut enrichir de façon significative la pratique pédagogique, elle implique cependant de la part de l'enseignant un changement de rôle et d'attitudes, il sera avant tout un animateur, quelquefois un arbitre, souvent une personne ressource, une espèce de dictionnaire ambulante que les élèves peuvent consulter au cours de ces activités et exercices. »¹

En effet, cela a pu être vérifié lors des activités des jeux auxquelles l'enseignante a essayé de paraître la plus transparente en cédant la majorité du temps de parole aux élèves tout en intervenant que lorsqu'il y a nécessité afin de les orienter ou les corriger. Exemple :

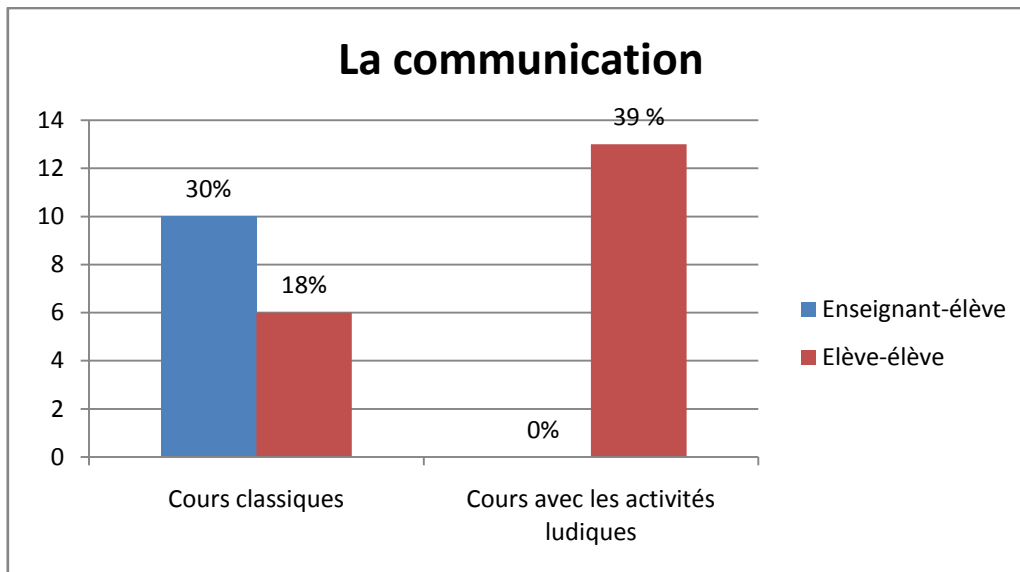
- « Mais ce n'est pas du théâtre ! »
- « On ne dit pas *cette* cartable mais *ce* cartable »

Si au début, l'enseignante facilitait le travail aux élèves en leur donnant directement et entièrement le cours faisant d'elle la seule personne à prendre la parole. Lors des activités ludiques, elle attire l'attention des élèves en leur laissant une marge de réflexion pour réagir aux obstacles posés par cette activité car le comportement des élèves n'est pas une action mais plutôt une réaction. Et donc, leurs temps de parole se voient inversés.

d) La communication

	Nombre d'échanges		Pourcentage	
	Enseignant-élève	Elève-élève	Enseignant-élève	Elève-élève
Cours classiques	10	00	30 %	00 %
Cours avec activités	06	13	18 %	39 %

⁴³Weiss, François, *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, 1983, p.08.



L'échange entre professeur et élève en situation classique est au nombre de 10 alors qu'ils diminuent au nombre de 6 pendant les activités ludiques. Par contre, l'échange entre les élèves eux-mêmes est inexistant lors des cours traditionnels alors qu'il augmente au nombre de 13 en situation de jeux ludiques.

Nous devons préciser que le nombre d'échange entre l'enseignant et les élèves lors des cours normaux représente seulement les situations de questions /réponses. Il n'y a pas de véritable communication. On sent une distance entre les deux car on ne retrouve pas ce climat de confiance et de complicité qu'il devrait y avoir au sein d'une classe. Cela s'applique aussi pour les élèves parce qu'ils n'ont pas l'occasion de partager leurs idées et d'échanger leurs points de vue.

Effectivement, tout apprentissage au sein d'une classe de FLE doit contenir un cadre dans lequel évolue une communication à double sens c'est-à-dire entre professeur et élèves et entre les élèves tout en prenant en considération un certain caractère asymétrique. Selon Rabéa Banamar, « *En classe de langue, il y a nécessairement une asymétrie c'est-à-dire qu'un locuteur est compétent face à un ou des locuteurs qui sont là pour apprendre.* »²

Par ailleurs, l'échange « enseignant-élève » a diminué car le rôle du premier s'est inversé, ne devenant qu'un simple guide comme il a déjà été expliqué dans le point précédent. Les élèves sont d'avantage amenés à se consulter et s'entraider pour réaliser l'activité. Le

⁴⁴ Cette citation est prise de l'article de Rabéa Banamar, « *Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE* » disponible sur <http://gerflint/Base/Algerie8/rabea.pdf>.

professeur n'intervient que rarement. C'est pour cette raison que l'échange « élève-élève » s'est accru. La classe devient alors plus détendu et favorable à l'apprentissage.

1.3. Commentaires

Selon les observations et l'interprétation des données recueillis à travers notre enquête de terrain, nous avons pu aboutir aux résultats suivants :

- ✓ La motivation des élèves et leurs plaisir à travailler s'est considérablement accru du fait qu'ils savaient qu'aucun d'entre eux n'allaient être mis à l'écart et qu'ils allaient tous passer à tour de rôle.
- ✓ Ces activités ludiques ont permis aux apprenants de recourir à leurs pré-requis pour pouvoir simuler des dialogues d'autant plus qu'ils avaient déjà étudié le théâtre.
- ✓ Grâce aux activités ludiques, les élèves ont pu acquérir un niveau de survie en langue française parce qu'ils ont dû réaliser des scènes tirées de la vie réelle comme la visite chez le médecin ou l'achat dans un magasin. D'autre part, ils n'ont pas fait que reproduire des dialogues, ils se sont carrément mit dans la peau du personnage.

Exemple :

- « Mon fils est malade. »
- « Qu'est-ce que tu as mangé hier ? »
- « J'ai mangé un yaourt périmé. »
- « Oh c'est trop, on va faire un lavement de ventre ! »
- (s'enfuit) « Oh non non non non non ! »
- Pendant la réalisation des jeux, les élèves ont souvent fait recours à la langue arabe et cela pour combler leurs insuffisance lexicale en langue française. Cela leur a permit d'enrichir leurs vocabulaire une fois que leurs enseignante le leur ait traduit.
- ✓ Les élèves se sont entraider et solidariser en travaillant en groupe. D'ailleurs ils se sont soutenus les uns les autres à ne parler qu'en français uniquement.

Exemple : « On dit pas *tabib* mais médecin. »

Ils se sont corriger mutuellement et ont essayé de produire des phrases plus ou moins compréhensible. Mais cela n'empêche, nous avons relevé quelques erreurs au niveau syntaxique et morphologique.

Exemple :

- « Ce n'est pas un maladie grave, ça peut être un guérit. » (Ce n'est pas une maladie grave, cela peut être guérit)
- « Oui, je choisie un cartable pour va à l'école. » (Je choisie un cartable pour aller à l'école)
- « Qu'est-ce que tu manges hier ? » (Qu'est-ce que tu as mangé hier ?)
- « J'ai mange un sandwich dans un pizzeria » (J'ai mangé un sandwich dans une pizzeria)
- « Souhila ?quel à t'heure ? » (Quelle heure est-il ?)
- « Elle est à 8 heures. » (Il est 8 heures)
- « J'ai des douleurs auffisse, des mous de tête. » (J'ai des douleurs affreuses, des maux de tête)

Aussi, ils pensent en arabe et traduisent directement en français sans tenir compte du sens. Exemple :

- « Regarde comme elle est belle. »
- « Mais combien ? »
- « Euh...1800 da »
- « On pas un peu moins ? »
- « Que ce que je dois, j'ai rien »

Enfin, ces activités ont permis aux apprenants considéré comme les plus timides de s'incérer au sein du groupe de la classe et de participer à leur tour.

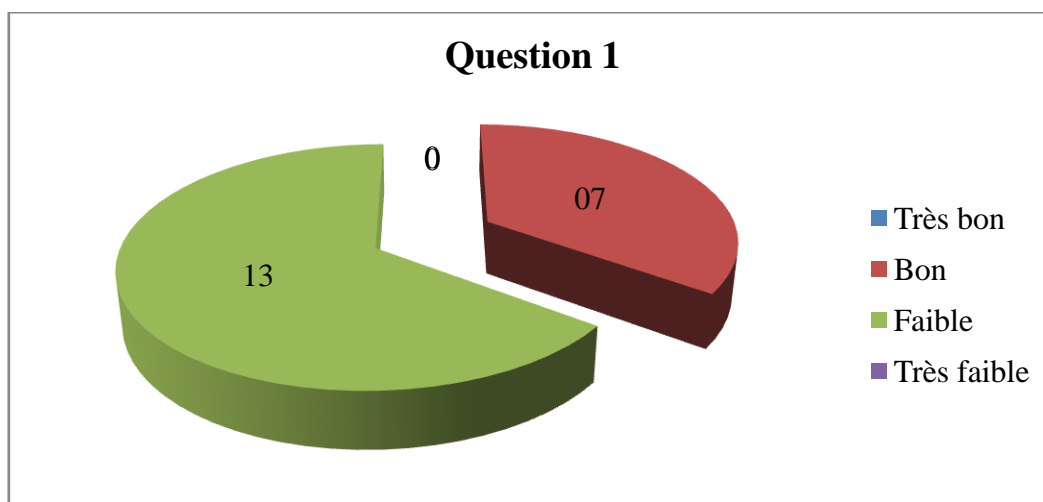
2. Le questionnaire

Nous allons dès à présent présenter la description des réponses obtenus pendant le dépouillement des questionnaires que nous avons adressés aux enseignants pour ensuite en faire l'analyse et l'interprétation des résultats.

2.1. Description des données

Question 1 : Arrivée en 3^{ème} année moyenne, le niveau des élèves en oral est : très bon, bon, faible, très faible ?

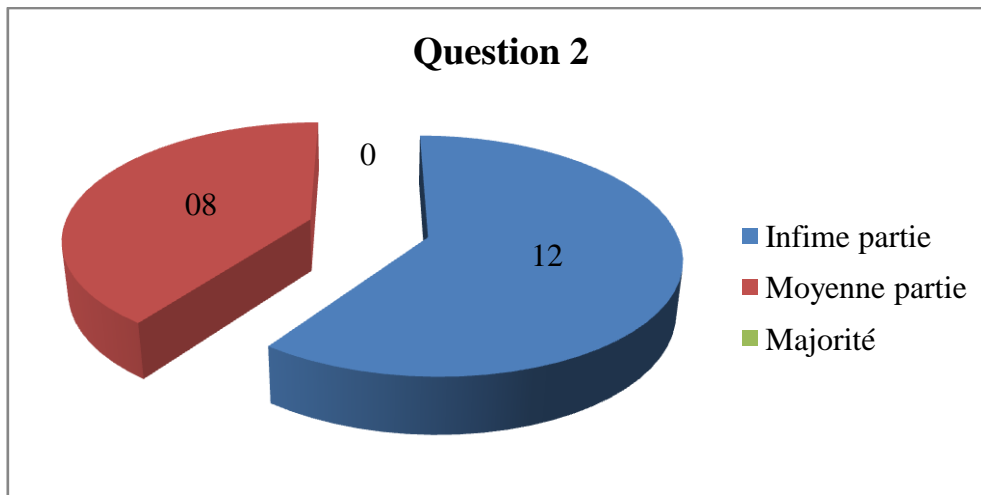
	Nombre	Pourcentage
Très bon	00	00 %
Bon	07	35 %
Faible	14	65 %
Très faible	00	00 %



Sur les vingt (20) questionnaires, les réponses données par les enseignants varient entre « faible » et « bon » uniquement dont la majorité penche vers le niveau « faible » des élèves avec 65 % pour la première et 35 % pour la seconde.

Question 2 : Les élèves qui prennent la parole représentent : une infime partie, une moyenne partie ou une majorité ?

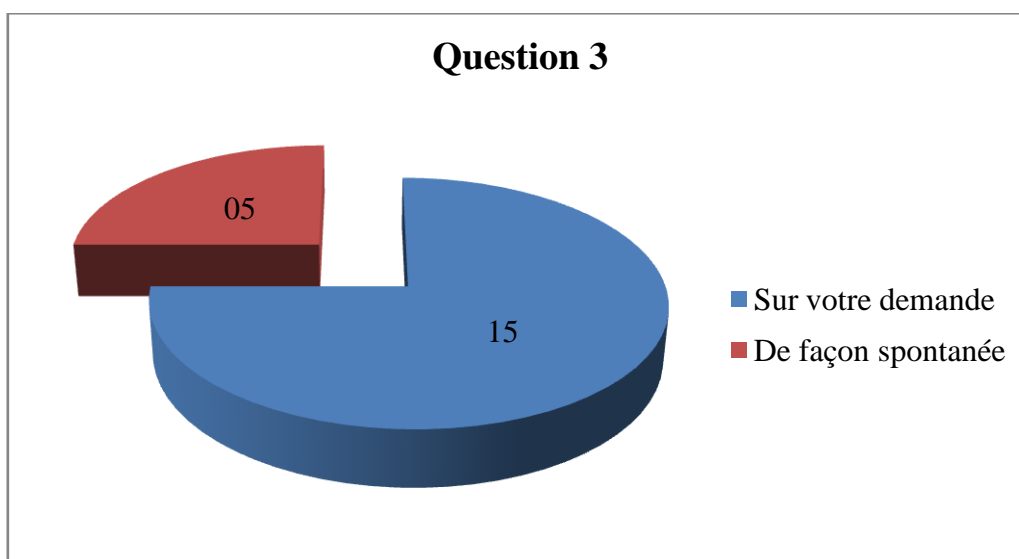
	Nombre	Pourcentage
Infime partie	12	60 %
Moyenne partie	08	40 %
Majorité	00	00 %



La plupart des professeurs ont répondu que les élèves qui prennent la parole en classe sont une infime partie avec un pourcentage de 60 %. Les autres ont coché la réponse « moyenne partie » avec un résultat de 40 %. En ce qui concerne la dernière proposition « majorité », personne n’y a répondu.

Question 3 : Les élèves prennent la parole : sur votre demande ou de façon spontanée ?

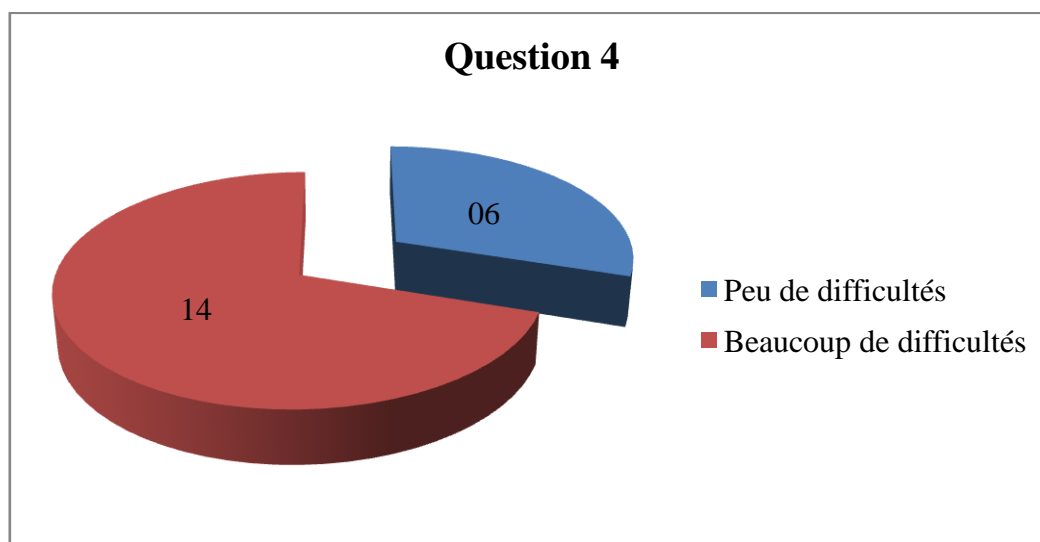
	Nombre	Pourcentage
Sur votre demande	15	75 %
De façon spontanée	05	25 %



On remarque que le choix du fait que les élèves prennent la parole sur la demande de l'enseignant est beaucoup plus élevé que celui de façon spontanée. La première contient un résultat de 75 % et le second est de 25 %.

Question 4 : Les élèves prennent la parole avec : peu de difficultés ou beaucoup de difficultés ?

	Nombre	Pourcentage
Peu de difficultés	06	30 %
Beaucoup de difficultés	14	70 %



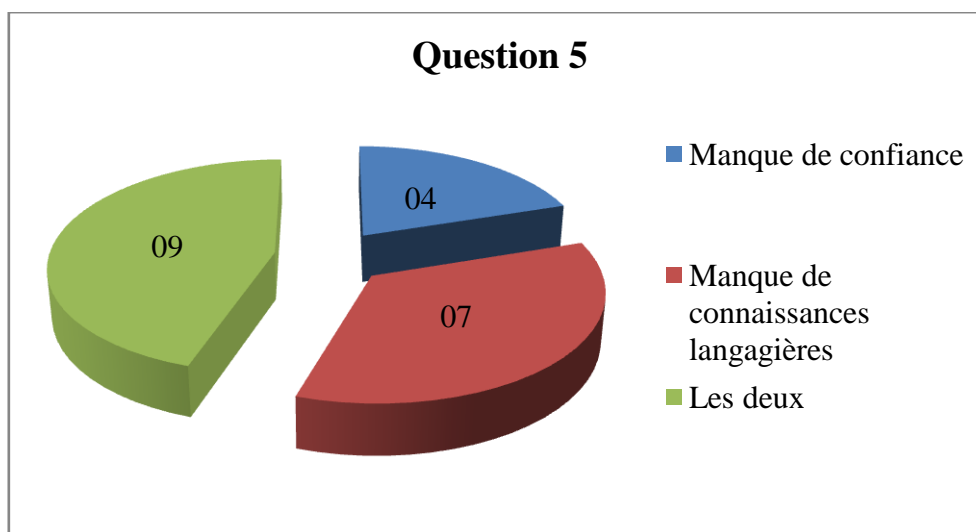
Selon les questionnés, 70 % des élèves prennent la parole avec beaucoup de difficultés. Quand au reste des apprenants soit 30 % prennent la parole avec peu de difficultés.

Questions 5 : Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

Nous avons regroupé les réponses en deux points globales :

- Le manque de confiance en soi (timidité, peu du regard des autres, complexe d'infériorité...)
- Le manque de connaissances langagières (vocabulaire, phonétique...)

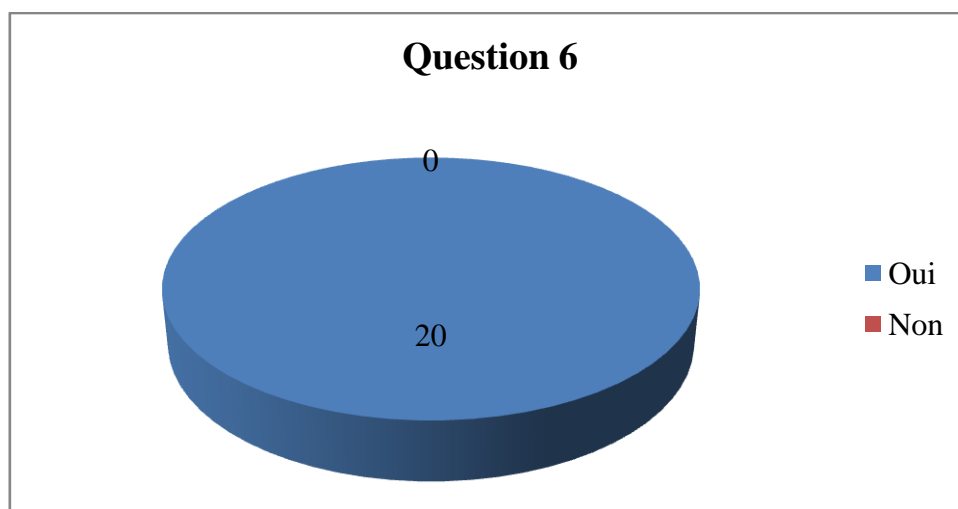
	Nombre	Pourcentage
Manque de confiance en soi	04	20 %
Manque de connaissances langagière	07	35 %
Les deux	09	45 %



Sur l'ensemble des résultats obtenues, 4 soit 20 % ont avancé le manque de confiance comme seule arguments, 7 soit 35 % ont déduit que cela venait du manque de connaissances langagières. Enfin, 9 soit 45 % ont choisies les deux à la fois.

Question 6 : Quand vous utilisez des activités dans votre cours, remarquez-vous un quelconque changement : Oui ou non ?

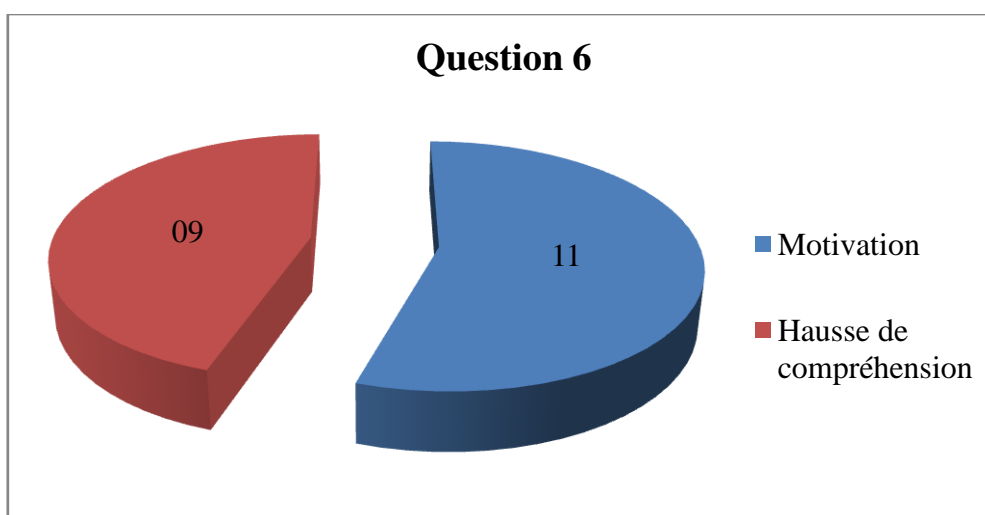
	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	00	00 %



L'ensemble des enseignants ont répondu positivement quand aux changements aperçut quand les élèves sont en situation d'emploi des activités en cours. Pour cela, nous avons essayé d'identifier les raison apparentes :

- La motivation (participation, attention...)
- Hausse de la compréhension

	Nombre	Pourcentage
Motivation	11	55 %
Hausse de compréhension	09	45 %



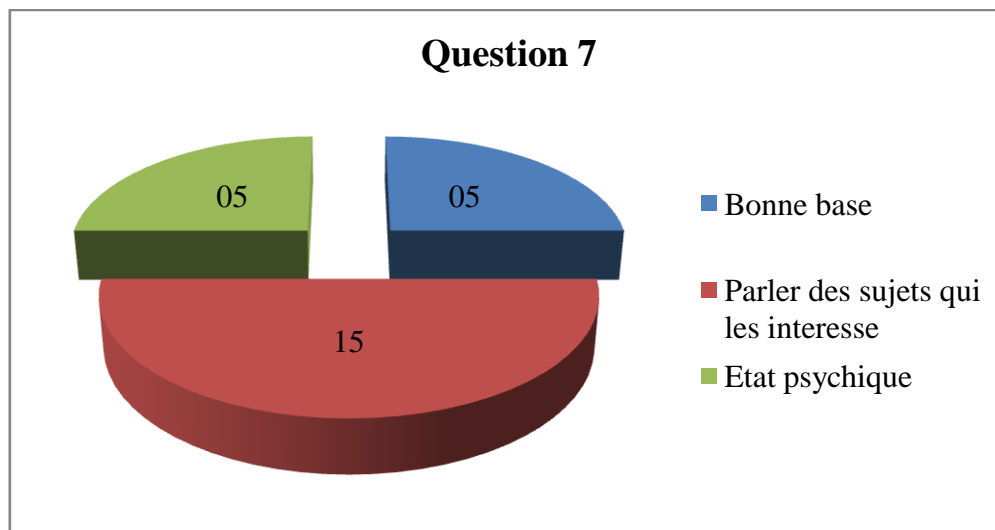
55 % des enseignants pensent que les activités aident à la motivation des élèves. Les 45% restant estiment que cela engendre une meilleure compréhension de la part des élèves.

Question 7 : Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

Nous avons regroupés un ensemble de réponses qui revenaient systématiquement dont :

- Une bonne base (vocabulaire)
- Parler des sujets qui les intéressent (internet, portable, voiture...)
- Etat psychiques : confiance en soi de l'élève, encouragements de la part de l'enseignant.

	Nombre	Pourcentage
Bonne base	05	25 %
Parler de sujet qui les intéresse	10	50 %
Etat psychique	05	25 %



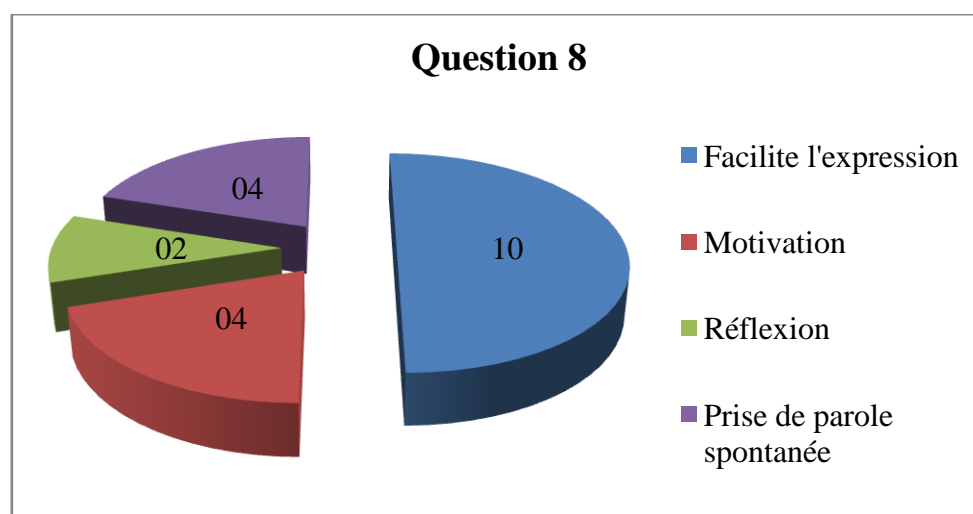
La majorité des enseignants soit 50 % estiment que le fait de parler des sujets qui attirent l'attention des élèves favorise leur prise de parole. Contrairement à 25 % qui pensent que cela dépend des connaissances préalables ou de l'état psychiques de l'élève à savoir les encouragements des professeurs et leur confiance en soi.

Question 8 : Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en classe plus particulièrement dans la prise de parole ?

Selon les réponses obtenues, nous avons constaté que les activités ludiques en classe susciteraient :

- Une facilité dans l'expression
- Une motivation
- Une réflexion
- Une prise de parole spontanée.

	Nombre	Pourcentage
Facilite l'expression	10	50 %
Motivation	04	20 %
Réflexion	02	10 %
Prise de parole spontanée	04	20 %



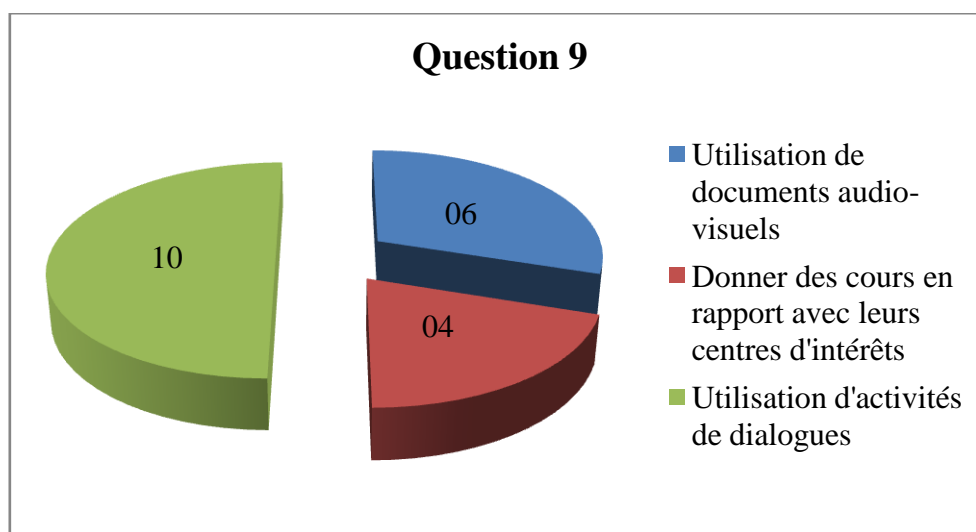
La moitié des enseignants soit 50 % pensent que les activités ludiques facilitent l'expression chez l'élève. D'autres les ont décrites comme une forme de motivation pour les apprenants avec un taux de 20 %. Ce nombre équivaut aussi aux professeurs remarquant une prise de parole spontanée des élèves lors de leur utilisation. Enfin, les réponses restantes penchent en faveur du fait qu'elles apportent une réflexion de la part de l'apprenant avec un pourcentage de 10 %.

Question 9 : Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

Les propositions des enseignants sur la manière de pousser les élèves à prendre la parole spontanément tournent tous autour des idées suivantes :

- Utilisation des documents audio-visuels.
- Donner des cours en rapport avec leurs centres d'intérêt.
- Utilisation d'activités de dialogue (ex : jeux de rôle).

	Nombre	Pourcentage
Utilisation des documents audio-visuels	06	30 %
Donner des cours en rapport avec leurs centres d'intérêts	04	20 %
Utilisation d'activités de dialogues	10	50 %



La majorité des enseignants ont opté pour l'administration d'activités de dialogue comme le jeu de rôle en classe avec 50 %. Quelques uns ont préféré les documents audio-visuels avec 30 %. Le reste pense qu'il faut prendre en compte ce qui intéresse les apprenants avec 20%.

2.2. Commentaire

D'après les résultats obtenus, nous constatons que le niveau des élèves de 3^{ème} année Moyen est faible en oral. Cela est dû au fait qu'au cours des années précédentes, les élèves n'ont pas pu acquérir les bagages langagiers nécessaires pour s'exprimer oralement et cela que ce soit de manière correcte ou non. En effet, ils ne prennent même pas la peine de parler, d'ailleurs nous pouvons remarquer que ceux qui prennent la parole représente seulement une infime partie. Dans la plupart des cas, ces derniers ne se manifestent que quand ils y sont contraint par l'enseignant prouvant ainsi leurs manque d'autonomie car les élèves ont été habitué depuis toujours au système QRE (question-réponse-évaluation).

Dans la plupart des cours traditionnels, le schéma le plus représentatif au sein d'une classe est l'axe symétrique où l'enseignant monopolise la parole et donne rarement aux apprenants la chance de s'exprimer. De ce fait, ils rencontrent beaucoup de difficultés pour communiquer.

Les apprenants font face à des obstacles en oral de différentes sortes : psychique comme le manque de confiance en soi et linguistique tel que le manque de vocabulaire venant ainsi consolider ce qui a déjà été dit dans la partie théorique. Dans le but d'y remédier, quelques enseignants ont essayé d'introduire des activités ludiques dans leurs cours. Cela a eu un effet positif quand aux changements qui ont été remarqué : les élèves sont d'avantage plus motivés à suivre et à s'impliquer dans leurs leçons.

Nous avons déduit que le fait d'aborder des sujets qui les intéressent, de les encourager à avoir confiance en soi et de ne pas avoir peur des jugements des autres leur permettrait d'être bien plus à l'aise à la prise de parole de façon naturelle et spontanée.

L'utilisation des activités ludiques a eu une grande influence sur le comportement des élèves. Effectivement, elles ont eu des effets positifs permettant d'avoir une bonne ambiance en classe contrairement au cours classiques qui reflète l'ennui. Aussi, cela leur a permis d'avoir une bonne maîtrise du vocabulaire d'une langue aidant ainsi à faciliter l'expression et la prise de parole.

Nous n'avons observé que les activités les plus populaires auprès des enseignants pour faire parler les élèves entrant dans le cadre ludique tel que le jeu de rôle ou le théâtre. En plus de l'utilisation des documents visuels comme l'image et audio-visuels comme les documentaires.

Malgré leur efficacité et les avis positifs à leur rencontre, certains enseignants se plaignent du manque de temps en raison des limites imposées par le programme. En effet, ces activités demandent énormément de temps et donc ils sont rarement pratiqués car les enseignants doivent respecter le laps de temps qui leur est imposé pour donner leurs cours.

Au cours de ce chapitre, nous avons pu analyser et interpréter les différentes données qui se sont offertes à nous par l'intermédiaire des deux approches déjà citées auparavant : les activités en classes de FLE avec les élèves de 3^oAM et les questionnaires visant les enseignants.

D'une part, nous avons fait une description minutieuse des déroulements des séances que ce soit en temps normal c'est-à-dire avec les leçons traditionnelles qu'en faisant recours aux activités ludiques plus précisément le jeu de rôle.

D'autre part, nous nous sommes basés sur les observations que nous avons pu récoltées pour faire une comparaison entre les deux sortes de cours selon quatre éléments primordiaux : la motivation, le temps de parole, la prise de parole spontanée et la communication. Ces derniers nous ont permis de voir à quel point les jeux ludiques pouvaient influencer de manière positive les situations d'enseignement/apprentissage en classe de FLE notamment en matière de participation et d'amélioration de l'oral chez les apprenants.

Enfin, nous avons fait le dépouillement des questionnaires qui nous ont aidé à renforcer les résultats de l'enquête précédente grâce aux différents types de témoignages des enseignants concernant leur expérience quand à l'utilisation des jeux, le niveau des élèves en oral et son amélioration dans une prise de parole spontanée de la part de l'élève.

Conclusion

Conclusion

Nous voilà arriver au terme de ce modeste travail de recherche dont l'étude principale entre dans le cadre d'une approche didactique et pédagogique qui a pour but de démontrer l'impact des activités ludiques sur la prise de parole des apprenants dans une situation d'enseignement/apprentissage en classe de français langue étrangère. En effet, nous nous sommes donné pour objectif premier de comprendre la manière dont les activités ludiques agissent positivement sur la prise de parole de l'apprenant.

Ayant pour souci de répondre à notre problématique de départ proposée comme suit « Les activités ludiques améliorent-elles la prise de parole en classe ? Et de quelle manière ? », nous avons choisie de répartir notre étude en trois chapitres : le premier concernant la partie théorique et les deux derniers la partie pratique et analytique du phénomène.

Le premier chapitre s'est construit autour de trois principaux titres. Dans un premier temps, nous avons exposé les jeux ludiques comme un moyen de remédiations dans le parcours d'apprentissage d'une langue étrangère. Nous avons abordé différentes définitions et révolutions qui ont pu être rencontrées à travers plusieurs études et auteurs tels que Nicole Grandmont et Jean-Pierre Cuq. Nous avons pu voir les variétés des jeux qui peuvent être employés ainsi que leur rôle en classe de FLE. Aussi, nous avons proposé le jeu de rôle comme l'activité la plus adéquate dans notre étude sur la prise de parole. Dans un second temps, nous avons tenté de donner une définition de l'oral, présenter ses différents pôles et l'expliquer en tant qu'objet d'enseignement et de transmission de savoir. Enfin, nous avons essayé d'apporter un éclaircissement de la parole selon quelques chercheurs comme Hélène Sorez et Evelyne Charmeux et faire le point sur le rôle que doit occuper l'enseignant pour une prise de parole régulière de l'élève.

Le second chapitre prend en compte la démarche de constitution du corpus et la façon dont les données seront exploitées au cours de l'analyse. Nous avons opté pour une double approche : qualitative et quantitative soit la proposition d'une activité ludique en classe notamment le jeu de rôle et le questionnaire. En outre, nous avons fait un choix de méthode d'expérimentation à trois niveaux : descriptive, comparative et analytique. Notre corpus est composé d'un échantillon d'une classe de 3^oAM avec 33 élèves pour la première méthode et d'une vingtaine d'enseignant du même cycle pour la seconde.

Le troisième et dernier chapitre met en œuvre la phase d'analyse et d'interprétation des résultats. Nos données ont été représentées sous forme d'outil graphique avec lesquelles il

Conclusion

nous a été possible de faire une étude comparative concluant à avis positifs concernant les jeux ludiques. L'analyse du questionnaire a été conçue dans l'unique but de venir approuver et consolider les résultats précédents notamment grâce aux sorte de témoignages des enseignants de leur expérience avec les élèves en classe.

Compte tenu des résultats obtenus lors de la dernière étape de notre travail de recherche, nous avons pu constater que les activités ludiques ont permis aux élèves de surmonter quelques uns des obstacles qui empêchaient leur prise de parole qui rappelons-le ont été divisés selon trois types : psychologiques, institutionnels et sociologiques. Ceux-ci nous permettant de répondre à notre premier questionnement : « Pour quelles raisons la plupart des apprenants ne prennent-ils pas la parole ? ». En effet, les apprenants sont confrontés à des peurs relayant à la fois le manque de confiance en soi, la peur du regard des autres et leurs jugements. Par ailleurs, nous pouvons aussi citer le manque de motivation à cause du sujet inintéressant à leurs yeux, le manque de connaissance en vocabulaire et l'absence du droit de parole qui dans la plupart des cas est monopolisé par l'enseignant. Nous avons pu constater que ces jeux ludiques apportaient un réel changement dans la situation d'apprentissage des apprenants en langue étrangère.

D'abord, nous avons pu apercevoir que la motivation des apprenants s'est considérablement accrue. Il faut avouer que les leçons traditionnelles peuvent très souvent paraître très ennuyeuses et monotones du fait de leur manque de diversité instaurant peu à peu une sorte de routine. Les résultats ont montré que les élèves étaient attirés par le côté amusant et distrayant que procurent ces jeux car ne l'oublions pas, l'apprenant est avant un enfant qui aime jouer et s'amuser. Proposer ce genre d'activité les aide à aérer leur esprit et ainsi faire une pause mais sans pour autant délaisser leur apprentissage grâce au côté ludique qu'ils peuvent présenter. Les élèves sont enclins à travailler et à contribuer à la réalisation des tâches avec plaisir.

Une chose en entraînant une autre, nous pouvons ensuite et à partir de là, aborder notre second point : la prise de parole des élèves qui se caractérise par une spontanéité qui ne l'était pas au cours des séances traditionnelles. Cet élément jugé important dans notre recherche a aidé à l'éclaircissement de notre second questionnement : « Comment se caractérise la prise de parole de l'apprenant ? Est-elle spontanée ou guidée par l'enseignant ? ». Leur intérêt captivé, les apprenants veulent à tout prix participer et pour ce faire, il est intéressant de voir qu'ils sont obligés de s'exprimer oralement même s'ils font des erreurs. Ils essaient tant bien

Conclusion

que mal de construire des phrases cohérente et compréhensible pour les autres développant par la même occasion leur esprit créatif et l'apprentissage de nouveaux mots qu'ils pourront utiliser par la suite dans d'autres interactions. Les apprenants deviennent plus autonomes et n'attendent par d'être sollicité par leur enseignant.

D'ailleurs, les résultats ont pu démontrer que l'enseignante, durant les cours habituels, se retrouvait constamment à monopoliser pleinement la parole alors que durant les activités, elle se voyait léguer au second plan et n'intervenait que lorsque les élèves en avaient besoin. Notre étude a pu mettre le point sur le véritable rôle d'un enseignant au sein d'une classe de FLE qui, nous avons pu le constater, n'était pas vraiment en accord avec l'approche actionnelle.

Effectivement, nous avons pu voir que le véritable devoir d'un enseignant était de guider, d'orienter, d'animer et de laisser l'apprenant construire par lui-même la leçon au fur et à mesure de ses interventions le rendant ainsi plus actif. Or, cela n'a pu être clairement prouvé qu'avec l'étape d'introduction des activités ludiques. L'enseignant a pour devoir de mettre en confiance l'élève et de créer une ambiance favorisant l'enseignement et l'apprentissage poussant à une certaine complicité entre les deux parties à savoir le professeur et les apprenants. Ce lien est représenté par un axe symétrique avec en tête l'enseignant où il n'est pas question d'un déséquilibre au niveau des droits de chacun mais d'une image reflétant le pilier sur lequel les élèves peuvent trouver appui en cas de difficultés. Nous avons pu voir qu'il était impossible de supprimer cet axe car c'est un élément indispensable pour le bon fonctionnement d'une classe telle qu'elle soit. Par contre, ce n'est pas une situation où l'enseignant effraie les élèves par sa sévérité et par ses critiques constantes comme peuvent le faire certains car cela empêcherait l'élève d'évoluer dans son désir d'apprendre et de s'instruire.

Enfin, nous avons pu retenir que les activités ludiques encourageaient la communication en classe de FLE. Durant les activités, les élèves sont répartis en groupe les incitant ainsi à développer un esprit d'équipe et une coopération entre chaque membre à l'aide d'échanges et d'interactions. Autrement dit, ils s'entraident, se corrigent et se soutiennent mutuellement dans leurs tâches à réaliser.

Dans l'ensemble de notre travail de recherche, nous avons pu comprendre que les activités ludiques sont un atout précieux dans le domaine de l'enseignement/apprentissage d'une langue agissant à la fois sur la motivation des apprenants, sur le climat de classe et les

Conclusion

relations que peuvent entretenir les élèves avec leur enseignant mais aussi entre eux. Il nous a aussi été permis de percevoir les effets positifs au niveau de l'amélioration de la prise de parole et par la même occasion de répondre à notre dernier questionnaire : « Les activités ludiques apportent-elles autre chose à l'enseignement/apprentissage du FLE ? ».

A travers notre enquête de recherche et des divers résultats obtenues, il nous a été possible de confirmer deux de nos hypothèses. D'une part, les cours classiques sont monotone, les activités permettent une animation et favorise la motivation des apprenants. D'autre part, Les élèves ont un manque de connaissances, les jeux leur permettent un enrichissement du vocabulaire et développe l'esprit créatif. Enfin, notre dernière hypothèse posant que l'axe symétrique entre élève et professeur est supprimé s'est vue être infirmer pour les raisons déjà cité précédemment.

Cependant, il est à préciser que les activités ludiques possèdent aussi des limites à leur utilisation car nous pouvons trouver des difficultés à les introduire dans certains cours notamment à cause de leur contenu ou du temps accordé. Nous pouvons proposer comme solution de s'en servir une fois par semaine en cours de production ou compréhension orale.

Compte tenu des limites de cette étude et des difficultés que nous avons eu au niveau de l'axe asymétrique, il serait intéressant d'approfondir les recherches concernant cette relation qui subsiste entre enseignant et élèves. En effet, quelle serait la vraie nature de cette relation ? Est-ce qu'*autorité* et *pédagogie* riment avec *pourvoir* ? Quelle attitude doit concevoir le professeur face à ses élèves ? Est-il possible de supprimer partiellement cet axe ? Et enfin, quelles en sont les conséquences ?

Bibliographie

Ouvrages :

- Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1967.
- Caré, J.M., Debyser, F., *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, Paris : Hachette, 1991.
- Charmeux, E., *Apprendre la parole : l'oral aussi ça s'apprend, l'école en question*, Paris : Sedrap, 1996.
- Château, J., *L'enfant et le jeu*, Paris : Scarabée, 1954.
- Coletta, J.M., *L'oral c'est quoi ?* In *oser l'oral*, cahiers pédagogiques, n°400.
- Cuq, J.P., Gruca, I., *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble : Presse universitaire de Grenoble, 2003.
- Debyser, F., *Le jeu de rôle, repères pour une pratique in le français dans le monde*, n°176.
- Decuré, N., *Jouer ? Est-ce bien raisonnable in les langues modernes 2*, Paris : APLV, 1994.
- Denis, G., *Enseigner les langues, méthodes et pratiques*, Paris : Bords, 1985.
- Freinet, C., *L'éducation du travail*, Paris : Delachaux et Niestlé, 1960.
- Galisson, R., *D'autres voies pour la didactique des langues étrangères*, Paris : Hatier, 1992.
- Giasson, J., *La lecture de la théorie et la pratique*, Paris : De Boeck, 2006.
- Grandmont, N., *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, Université De Boeck, Edition Bruxelles, 1997.
- Grawitz, M., *Lexique des sciences sociales*, Paris : Dalloz, 1986.
- Halté, J.F., *Pourquoi faut-il oser l'oral in Le français dans le monde*, n°176.
- Huizinga, J., *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951.
- Hymes, D., *Vers la compétence de communication*, Paris : Erudition, 1984.
- Kervran, M., *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école*, Paris : Bordas, 2001.
- Martinez, P., *La didactique des langues étrangères*, Paris : PUF, 1996.
- Meirieu, P., *Apprendre...oui mais comment ?*, Paris : ESF, 1987.
- Muechelli, R., *Le questionnaire dans l'enquête psycho-sociale*, Paris : ESF, 1967.
- Roulet, E., Withers, M., et al, *La pédagogie de l'oral en question in parole étouffée, parole libérée*, Paris : Delachaux et Niestlé, 1991.

Bibliographie

Roux, P.Y., *L'oral en classe de langue : de la production à l'expression* in *Le français dans le monde*, n°327.

Sorez, H., *Prendre la parole*, Paris : Hatier, 1995.

Tardieu, C., *La didactique des langues en 4 mots clés : communication, culture, méthodologie, évaluation*, Paris : Ellipse, 2008.

Vienneau, R., *Enseignement/apprentissage des langues*, Paris : Gaëtan Morin, 1999.

Weiss, F., *Jeu et activités en classe de langue*, Paris : Hachette, 1983.

Dictionnaires :

Cuq, J.P., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris : Clé International, 2003.

Charraudeau, P., Maigneneau, *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris : Seuil, 2002.

Dictionnaire encyclopédique, Paris : Larousse, 2001.

Le nouveau petit Robert, Paris : Larousse, 1993.

Sillamy, N., *Dictionnaire de la psychologie*, Paris : Larousse, 2003

Sitographie :

Benamar, R., « *Les stratégies d'aide à la production orale en classe de FLE* » disponible sur <http://gerflint.fr/Base/Algerie8/rabea.pdf>.

Renard, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir* disponible sur [http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le jeu en classe de FLE.pdf](http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf).

Annexe

Jeu de rôle n°1 :

1) **Elève 1 :** Mon fils est malade.

Elève 2 : Qu'est-ce que tu as mangé hier ?

Elève 3 : J'ai mangé un yaourt périmé.

Elève 2 : Oh c'est trop, on va faire un lavement de ventre.

Elève 3 : Oh non non non non non !

2) **Elève 1 :** Bonjour madame.

Elève 2 : Qu'est-ce qu'il y a ?

Elève 1 : Ma fille est très malade, elle a du mal au tête et au ventre et de fièvre.

Elève 2 : Ce n'est pas un maladie grave, ça peut être un guérit. Tiens cette ordonnance et cherche médicaments et achète-le.

Elève 1 : Merci !

3) **Elève 1 :** Bonjour monsieur.

Elève 2 : Bonjour madame.

Elève 1 : Ma fille est très malade, elle a...je viens savez ce qu'elle a .

Elève 2 : Depuis quand elle est malade ? viens assis-toi.

Elève 1 : Trois jours.

Elève 2 : Qu'est-ce que tu as ?

Elève 3 : J'ai mal à la tête.

Elève 2 : C'est pas grave, c'était pas un maladie...étrange. Ça peut être guérit. C'est quoi son nom ?

Elève 3 : Bouchiikhi.

Elève 2 : Tiens cette ordonnance et achète ce médicament.

Elève 1 : Merci

4) **Elève 1** : Bonjour madame.

Elève 2 : Bonjour, bienvenue assis-toi ! Qu'est-ce que tu as ?

Elève 1 : Je suis très malade.

Elève 2 : Tu as mal où ?

Elève 1 : J'ai mal à la tête et du fièvre.

Elève 2 : Qu'est-ce que tu as mangé hier ?

Elève 1 : J'ai mangé un sandwich dans un pizzeria.

Elève 2 : Ce n'est pas un maladie grave, tiens cette ordonnance et cherche ce médicament.

5) **Elève 1** : Bonjour docteur.

Elève 2 : Bonjour.

Elève 1 : Mon fils est malade.

Elève 2 : Qu'est-ce qu'il a au juste ?

Elève 3 : J'ai des douleurs aiffisses, des moux de ventre.

Elève 2 : Qu'est-ce que tu as mangé ? ça se peut une intoxication.

Elève 3 : J'ai mangé un sandwich.

Elève 2 : Est-ce que tu as déjà vomis ?

Elève 3 : Oui, plusieurs fois.

Elève 2 : Je vais te donner un médicament pour que tu seras guérit.

Elève 1 : Merci !

Jeu de rôle n° 2 :

1) **Elève 1** : Bonjour madame, comment tu vas ?

Elève 2 : Si, ça va bien et toi ?

Elève 1 : Il vous faut de l'aide ?

Elève 2 : Oui, je choisie un cartable pour va à l'école.

Elève 1 : Ouuh, regarde, cette cartable est belle.

Elève 2 : Comment le cartable ?

Elève 1 : 1800da

Elève 2 : Je choisie là !

Elève 1 : Merci madame, c'est très gentille.

2) **Elève 1** : Bonjour mademoiselle.

Elève 2 : Bonjour !

Elève 1 : Que vous voulez-vous ?

Elève 2 : Je cherchais un cartable pour va à l'école.

Elève 1 : Ah d'accord, alors elle a beaucoup de cartable et de modèle comme cette modèle.

Elève 2 : Oui, je regarde.

Elève 1 : Ma sœur ?

Elève 2 : Oui ?

Elève 1 : Regarde comme elle est belle.

Elève 2 : Mais combien ?

Elève 1 : Euh...1800da

Elève 2 : On pas un peu moins ?

Elève 1 : Que ce que je dois, j'ai rien.

Elève 2 : Merci

3) **Elève 1** : Attend, attend, regarde cette robe, elle était trop belle.

Elève 2 : C'est vrai, t'as raison.

Elève 1 : Viens, on va demander son prix.

Elève 1 et 2 : Bonjour madame.

Elève 3 : Bonjour.

Elève 1 : Combien coûte cette robe ?

Elève 3 : 4000da

Elève 1 : Est-ce que c'est le dernier prix ?

Elève 3 : Oui.

Elève 1 : C'est bien mais dommage...

4) **Elève 1** : Bonjour maman.

Elève 2 : Bonjour.

Elève 1 : Maman, je peux aller chez ma copine ?

Elève 2 : Oui, vas-y ma fille mais essayer de revenir vite.

Elève 1 : Ça va ?

Elève 3 : Bien, viens avec moi ! Combien cette robe ?

Elève 4 : 2000da

Elève 3 : Dommage !

Jeu de rôle n°3 :

1) **Elève 1** : Bonjour maman.

Elève 2 : Bonjour ma fille.

Elève 1 : Je vais à l'école.

Elève 2 : Bon courage !

Elève 1 : Merci !

Elève 2 : (quelques temps plus tard) Souhila ? quelle a t'heure ?

Elève 3 : Elle est 8 heures.

Elève 2 : Quoi ?! donnez-moi, donnez-moi le téléphone !

Elève 3 : Pourquoi ?

Elève 2 : Parce que ta sœur, elle ne pas elle ne pas rappeler.

Elève 3 : Tiens maman.

Elève 2 : Il n'a pas réseau. Viens à maison pour réviser à composition.

2) Elève 1 : Tu vas à l'école demain ?

Elève 2 : Oui, bien sûr maman.

Elève 1 : T'as pas vu ta sœur ?

Elève 3 : Surement, elle est chez sa copine Jazia.

Elève 1 : Bonjour madame, ma fille est chez vous ?

Elève 4 : Oui, elle est là, est-ce que tu veux qu'elle revient ?

Elève 1 : Oui, merci.

Elève 1 : Pourquoi tu n'as pas dit la vérité ?

Elève 2 : Oh pardon maman, c'était la dernière fois, je suis désolé.

Table des matières

Introduction.....	01
-------------------	----

Chapitre 1 : Les activités ludiques, l'oral et la prise de parole

1. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....	06
1.1. Qu'est-ce que le jeu ?.....	06
1.2. Evolution du terme « jeu ».....	07
1.2.1 Le niveau ludique.....	07
1.2.2 Le niveau éducatif.....	07
1.2.3 Le niveau pédagogique.....	08
1.3 Le rôle des activités ludiques.....	08
1.4 La variété des activités ludiques.....	09
1.4.1 Les jeux linguistiques.....	09
1.4.2 Les jeux de créativité.....	09
1.4.3 Les jeux culturels.....	10
1.4.4 Les jeux dérivés du théâtre.....	10
1.5 Le jeu pour communiquer en classe de FLE.....	10
1.6 Les avantages et les limites du jeu.....	11
1.6.1 Les avantages du jeu.....	12
1.6.2 Les limites du jeu.....	13
1.7 Le jeu de rôle.....	14
2. L'expression orale en classe de FLE.....	15
2.1. Essai de définitions.....	15
2.1.1. L'interaction/communication.....	15
2.1.2. La compétence communicative.....	16
2.1.3. La notion de l'oral.....	17
2.2. Le statut de l'oral en classe de FLE.....	18
2.3. Les conditions de l'oral.....	19
2.4. Comment améliorer l'oral chez les apprenants ?.....	20
2.4.1. Les interactions.....	20
2.4.2. Le travail en groupe.....	21

2.5. La compétence de l'expression orale.....	21
3. La prise de parole en classe de langue étrangère.....	22
3.1. Qu'est-ce que la prise de parole ?.....	22
3.1.1. La parole.....	22
3.1.2. Les actes de parole.....	23
3.1.3. Les tours de parole.....	24
3.2. Les obstacles à la prise de parole.....	25
3.2.1. Les obstacles psychologiques.....	25
3.2.2. Les obstacles sociologiques et institutionnels.....	26
3.3. Les règles de la prise de parole.....	26
3.4. Comment solliciter la prise de parole ?.....	27
3.4.1. La motivation.....	27
3.4.2. La communication.....	28
3.4.3. L'esprit d'équipe.....	28
3.5. Le rôle de l'enseignant.....	28
3.6. Dispositif mis en place pour l'amélioration de la prise de parole.....	29
3.6.1. Les exposés.....	29
3.6.2. Les débats.....	29
3.6.3. La parole sur la parole.....	29

Chapitre 2 : Méthodologie et description du corpus

1. Le cadre spatio-temporel.....	32
1.1. Le temps.....	32
1.2. Le lieu.....	32
2. Le choix de l'enquête.....	32
3. Les méthodes d'expérimentation.....	33
3.1. Descriptive.....	33
3.2. Comparative.....	33
3.3. Analytique.....	34
4. Le questionnaire.....	34
4.1. L'échantillonnage.....	34
4.2. Présentation du questionnaire.....	35
4.3. Les objectifs du questionnaire.....	38
4.4. Difficultés rencontrées.....	38

5. Les activités ludiques.....	38
5.1. L'échantillonnage.....	39
5.2. Présentation des activités ludiques.....	39
5.3. Déroulement des séances.....	40
5.3.1. Les cours classiques.....	40
5.3.2. Les cours avec activités ludiques.....	47
5.4. Dispositif d'observation.....	47
5.5. Difficultés rencontrées.....	48

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

1. Les activités ludiques.....	51
1.1. Description des données.....	51
1.1.1. Les cours classiques.....	51
1.1.2. Les cours avec les jeux.....	55
1.2. Comparaison des séances.....	59
1.3. Commentaires.....	66
2. Le questionnaire.....	67
2.1. Description des données.....	68
2.2. Commentaires.....	76
Conclusion.....	79
Bibliographie.....	84
Annexe.....	87

Résumé

Depuis toujours, les recherches didactiques et pédagogiques évoluent en visant à trouver les meilleures méthodes qui peuvent aider et accompagner les apprenants et les enseignants dans leur enseignement/apprentissage en classe de français langue étrangère. Parmi elles, nous pouvons compter l'arrivée des activités ludiques qui dès leur intégration ont suscité la motivation et l'attention des élèves et notamment leur prise de parole.

En conséquence, quel impact peut avoir ces jeux ludiques sur la prise de parole des apprenants ? Et de quelle manière contribuent-ils à son amélioration ?

Notre recherche a pour objectif de répondre à ces questions à l'aide d'une enquête à double approches : quantitative et qualitative.

Mots-clés : *Activité ludiques, jeu de rôle, prise de parole, oral, didactiques, pédagogique, enseignement, apprentissage.*

Educational and pedagogical researches have always evolved in order to find the best methods that can help and accompany learners and teachers in their teaching / learning in French as a foreign language. Among them, we can count the arrival of the fun activities which as of their integration have aroused the motivation and the attention of the pupils and in particular their speaking. As a result, what impact can these playful games have on the learners' voices? And how do they contribute to its improvement? Our objective is to answer these questions using a two-pronged survey: quantitative and qualitative.

تقليديا، والتدريس والبحوث التربوية تتطور لإيجاد أفضل الطرق التي يمكن أن تساعد المتعلمين والدعم والمعلمين في حياتهم التدريس / التعلم من الفرنسية كطبعة لغة أجنبية. من بينها، يمكننا أن نتوقع وصول الأنشطة الترفيهية التي على التكامل أثار الدافع وانتباه الطلاب، بما في ذلك الكلام. ونتيجة لذلك، ما تأثير هذه يمكن أن يكون متعة الألعاب على المتعلمين تتحدث؟ وكيف أنها تساهم في تحسينها؟

ويهدف تركيزنا على الإجابة على هذه الأسئلة باستخدام المسح النهج المزدوج: الكمية والنوعية.

Résumé

Les recherches didactiques et pédagogiques évoluent sans cesse en visant à trouver les meilleures méthodes qui peuvent aider et accompagner les apprenants et les enseignants dans leur enseignement/apprentissage en classe de français langue étrangère. Parmi elles, nous pouvons compter l'arrivée des activités ludiques qui dès leur intégration ont suscité la motivation et l'attention des élèves et notamment leur prise de parole. En conséquence, quel impact peut avoir ces jeux ludiques sur la prise de parole des apprenants ? Et de quelle manière contribuent-ils à son amélioration ? Notre objectif a pour objectif de répondre à ces questions à l'aide d'une enquête à double approches : quantitative et qualitative.

Mots-clés : *activités ludiques, prise de parole, oral, communication, interactions, motivation, jeu de rôle, didactique, pédagogie, enseignement, apprentissage.*

Educational and pedagogical research is constantly evolving in order to find the best methods that can help and accompany learners and teachers in their teaching / learning in French as a foreign language. Among them, we can count the arrival of the fun activities which as of their integration have aroused the motivation and the attention of the pupils and in particular their speaking. As a result, what impact can these playful games have on the learners' voices? And how do they contribute to its improvement? Our objective is to answer these questions using a two-pronged survey: quantitative and qualitative.

Keywords: *play activities, speech, oral, communication, interactions, motivation, role playing, didactics, pedagogy, teaching, learning.*

الدراسات والبحوث التربوية تتطور باستمرار لإيجاد أفضل الطرق التي يمكن أن تساعد ودعم المتعلمين والمعلمين في حياتهم التدريسية/التعلم من الفرنسية كطبقة لغة أجنبية. من بينها يمكننا أن نتوقع وصول الأنشطة الترفيهية التي على التكامل أثار الدافع وانتباه الطلاب بما في ذلك الكلام. ونتيجة لذلك ما تأثير يمكن أن يكون متعة الألعاب على المتعلمين في تحدثهم؟ وكيف أنها تساهم في تحسينها؟ ويهدف تركيزنا على الإجابة على هذه الأسئلة باستخدام المسح النهج المزدوج: الكمية والنوعية.

كلمات البحث : *التربوية وصنع الكلام و التواصل الشفهي والتفاعل والتحفيز، ولعب دور والتدريس والتربوية والتعليم والتعلم.*