

République Algérienne Démocratique  
et Populaire

Ministère de L'Enseignement Supérieur  
et de la Recherche Scientifique

Université 8 Mai 1945 Guelma

Faculté des Lettres et des Langues

Département des Lettres et de la Langue  
Française



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945 قالمة

كلية الآداب و اللغات

قسم الآداب و اللغة الفرنسية

**Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme  
de Master académique**

**Domaine :** Lettres et Langues étrangères **Filière :** Langue française

**Spécialité :** Didactique et langues appliquées

**Intitulé :**

**L'activité ludique comme outil attractif favorisant  
l'apprentissage de l'expression orale.**

**Cas d'élèves de 5<sup>ème</sup> année primaire de l'école de Ahmed Menadjeli  
(Bouati Mahmoud)**

**Rédigé et présenté par :**

**AISSAOUI Riane**

**Sous la direction de :**

**Sami ABU-ISSA**

**Membres du jury**

**Président :**

**Rapporteur :**

**Examineur :**

**Année d'étude 2020/2021**

## Remerciements

*Avant toute chose, je dois remercier " ALLAH" qui m'a donné la patience, le courage et la volonté pour mener à bien ce travail.*

*Je tiens, également, à exprimer ma profonde gratitude à mon encadreur M. **ABU-ISSA Sami** pour la qualité de son encadrement, ses précieuses orientations, ses relectures attentives, sa confiance en moi et ses conseils qui m'auront fourni un soutien inestimable pendant toute la durée de ce travail.*

*Je remercie les membres de jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail. Ma gratitude va aussi à tous mes enseignants depuis la première année universitaire jusqu'à cette année.*

*Enfin, je remercie toutes les personnes, qui m'ont aidé, de loin ou de près, dans la réalisation de ce travail.*

## Dédicace

*Du profond de mon cœur, Je dédie ce modeste travail à tous ceux qui me sont chers :*

*À mes merveilleux parents, à ma chère mère **Ouahiba**, à mon cher père **Allaoua** pour leur soutien, leur coopération, leur patience et leurs sacrifices qu'ils ont consentis pour moi. Qu'Allah me donne la force pour que je puisse leur rendre la moindre de leurs faveurs.*

*À mon cher mari **Abdelheq LAYACHI** qui m'a soutenue tout au long de mon parcours, qui a cru en moi et qui m'a redonné le courage et le sourire lorsque l'angoisse, la tristesse et le désarroi s'emparaient de mon être.*

*À mon fils, mon petit ange d'amour **Amir**.*

*À mes chères sœurs que j'aime énormément, **Boutheina, Oumaima, Razane***

*À mon précieux frère **Jassim**.*

*À ma belle-famille.*

*À mes adorables copines : **Amina, Attika, Amira**.*

## Résumé

Notre projet de fin d'études (PFE) traite de l'apport de l'activité ludique à l'enseignement/ apprentissage de l'oral en classe de FLE, et le rôle qu'elle joue dans la libération de la parole chez les apprenants de la 5<sup>ème</sup> année primaire.

A travers cette étude, nous avons essayé de proposer de nouvelles pratiques enseignantes pour permettre aux apprenants, surtout ceux qui vivent la prise de parole comme un risque, de retrouver l'envie et le plaisir d'apprendre le FLE et d'être plus actifs et motivés dans leur pratique langagière. Pour ce faire, on a insisté sur la nécessité d'exploiter l'activité ludique comme support pédagogique dans la classe de FLE. En effet, le jeu s'avère être un outil important visant à susciter chez l'apprenant de l'intérêt pouvant l'encourager à exprimer ses idées et ses pensées d'une façon libre et spontanée.

Ce travail de recherche comprend deux parties, une partie théorique et une autre pratique. La première partie, consacrée aux soubassements théoriques, présente les notions les plus importantes sur l'oral telles que la notion d'activité ludique en classe de FLE. La deuxième partie, consacrée à notre expérimentation, a été effectuée dans l'école primaire AHMED MENADJELI dans la commune BOUATI MAHMOUD wilaya de GUELMA avec les élèves de la 5<sup>ème</sup> année primaire.

**Mots clés :** enseignement / apprentissage du FLE, activité ludique, expression orale, motivation, compétence communicative.

## Table des matières

Introduction générale	8
<b>Première partie Cadrage théorique</b>	
<b>Chapitre I : L'expression orale en classe de FLE</b>	
I.1. Introduction	12
I.2. Qu'est-ce que l'oral ?	12
I.3. Que signifie l'expression orale ?	13
I.4. Brève aperçue historique de l'oral dans les nouvelles approches	14
I.5. Les obstacles qui entravent l'opération de l'expression orale	15
a. Les obstacles psychologiques	15
b. Les obstacles institutionnels	16
c. Les obstacles d'ordre linguistique	16
d. Les obstacles d'ordre familial et social	16
I.6. Les objectifs de l'expression orale	17
I.7. Les formes de l'expression orale	17
a. Forme verbale	17
b. Forme non verbale	17
* Le regard	17
*Le geste	18
c. Les pauses et les silences	18
I.8. Caractéristiques de l'expression orale	18
a. Des idées	18
b. De la structuration	18
c. Du langage	18
I. 9. Stratégies d'enseignement de l'expression orale en classe	18
a. La modalisation	18
b. La correction	18
c. L'interaction (avec correction)	18
I.10. Conclusion	19
<b>Chapitre II : L'expression orale et les activités ludiques</b>	
II.1. Introduction	21
II.2. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	21
II.3. Types de l'activité ludique	22
a. Les jeux linguistiques	23
b. Les jeux de créativité	23
c. Les jeux culturels	23
d. Les jeux communicatifs	23
II.4. L'activité ludique au service de l'enseignement/apprentissage du FLE	23
II.5. Le rôle du jeu dans la communication chez l'apprenant en classe du FLE	24
II.6. Comment concevoir les activités ludiques en classe du FLE ?	25
II.7. Conclusion	26
<b>Deuxième partie Cadrage expérimental</b>	
<b>Chapitre III « L'élaboration des activités ludiques en classe de FLE »</b>	
III.1. Introduction	29
III.2. Expérimentation et observation	29
III.2.1. Présentation de l'échantillon	29
III.2.2. Le lieu de l'enquête	29
III.2.3. Le choix de l'activité	29
III. 3. Les activités traitées dans la classe du FLE	30
III.3.1. Activité N°1 du groupe témoin (la séance N°1)	30

III.3.1.1. Déroulement de l'activité	30
a. Éveil de l'intérêt	30
b. Moment de découverte	30
c. Moment d'analyse	30
III.3.2. La première activité ludique du groupe expérimental (les chaises musicales)	31
III.3.2.1. La description de la première activité ludique « les chaises musicales »	31
III.3.2.2. Déroulement de l'activité	32
a. Le premier moment	32
b. Le Deuxième moment	32
III.3.2.3. Etude comparative	33
III.3.3. Activité N°2 du groupe témoin (séance N°2)	34
III.3.3.1. Déroulement de la deuxième activité du groupe témoin	34
a. Éveil de l'intérêt	34
b. Moment de découverte	34
c. Moment de reformulation personnelle	34
III.3.4. La deuxième activité ludique du groupe expérimental (Qui suis-je ?)	35
III.3.4.1. La description de deuxième activité ludique « Qui suis-je ? »	35
III.3.4.2. Déroulement de l'activité	35
a. Le premier moment	35
b. Le deuxième moment	35
III.3.4.3. Etude comparative	36
III.3.5. Activité N°3 du groupe témoin (séance N°3)	37
III.3.5.1. Déroulement de la troisième activité ordinaire	38
a. Éveil de l'intérêt	38
b. Moment de découverte	38
c. Moment d'application	38
III.3.6. La troisième activité ludique (tout en mots)	38
III.3.6.1. La description de la troisième activité ludique « tout en mots »	39
III.3.6.2. Déroulement de l'activité	39
a. Le premier moment	39
b. Le deuxième moment	39
III.3.6.3. Etude comparative	40
III.4. Synthèse générale des résultats	41
<b>Conclusion générale</b>	43
<b>Référence bibliographique</b>	
<b>Annexes</b>	

# **Introduction générale**

## **Introduction générale**

Dans le domaine de l'enseignement apprentissage des langues étrangères en générale et celui du français en particulier dans le contexte algérien, la question de trouver une méthode d'enseignement efficace et appropriée constitue l'un des objectifs fondamentaux qui se positionne au cœur de la didactique d'aujourd'hui. C'est une tâche qui paraît facile mais elle est très ardue pratiquement surtout pour les enseignants. En effet, l'objectif n'est pas seulement de faire acquérir aux apprenants des connaissances et des compétences grammaticales, mais également de les amener à utiliser la langue de manière aussi naturelle que possible dans diverses situations de communication et de la rendre de plus en plus à la portée de l'enfant algérien.

Cette idée de rendre la langue un outil de communication n'a pu apparaître qu'avec l'avènement de l'approche communicative. Cette dernière accorde une grande importance à l'oral et elle met l'accent sur l'apprenant qui est devenu acteur de son apprentissage. Ainsi elle se fixe comme objectif d'éveiller chez l'apprenant le plaisir et l'envie d'apprendre.

En revanche, dans la réalité nous constatons le contraire : nous remarquons que la majorité écrasante des élèves algériens rencontrent beaucoup de difficultés à communiquer oralement en français et d'interagir en classe. C'est pourquoi nous avons réfléchi à l'intégration des activités à caractère ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE.

En effet, l'objectif primordial de notre recherche est de montrer la nécessité d'exploiter le jeu dans l'enseignement de l'expression orale pour encourager l'élève à exprimer ses idées oralement d'une manière libre. Nous partirons de l'idée que le jeu est l'un des meilleurs moyens de transmission des savoirs ; il contribue à créer une atmosphère amusante et sécurisante en classe de FLE. Cela permet d'un côté de rendre le cours intéressant et de l'autre de rendre l'élève plus motivé.

Tout au long de notre travail, nous essayerons de montrer comment à travers le ludique, on peut favoriser la prise de parole chez l'apprenant et même améliorer son expression (orale). Il est également question, dans notre travail de recherche, de faire une comparaison entre des séances (d'expression orale) où l'on intègre des activités ludiques et d'autres ordinaires, sachant que dans le stage que nous avons effectué, nous avons remarqué que la majorité des enseignants au cycle primaire ne s'intéressent pas à ce genre d'activité. De ce fait, nous énonçons la problématique suivante : l'activité ludique constitue-t-elle un moyen efficace pour favoriser la prise de parole et ainsi améliorer l'expression orale chez l'élève de 5<sup>ème</sup> année primaire ?

Pour répondre à cette problématique nous émettons les hypothèses suivantes :

- l'activité ludique représente l'un des moyens d'action qui favorisent la prise de parole chez l'apprenant et lui permettent de développer sa compétence communicationnelle.
- Elle améliore l'expression orale chez l'élève.

Notre travail de recherche sera divisé en deux parties, une partie théorique qui contient deux chapitres : le premier chapitre sera consacré à l'oral dans l'enseignement de FLE où nous allons donner la définition de l'oral et de l'expression orale. Puis nous allons parler de la place de l'oral dans les nouvelles approches de FLE. Nous aborderons également les difficultés rencontrées par l'élève lors de l'expression orale ainsi que les objectifs et les Stratégies d'enseignement de l'expression orale en classe. Dans le deuxième chapitre, nous allons traiter la notion de l'activité ludique et ses différents types ainsi que son rôle dans la communication chez l'apprenant en classe du FLE.

La deuxième partie sera consacrée à la présentation de l'expérimentation que nous allons réaliser avec une classe de 5<sup>ème</sup> année primaire : Dans un premier temps, nous allons assister à des séances où l'enseignant ne recourt pas aux activités ludiques dans son enseignement de l'expression orale ; bien sûr une grille d'observation sera élaborée. Ces séances seront comparées ensuite à d'autres où l'on intégrera le jeu comme activité ludique. Une analyse comparative des deux méthodes sera effectuée afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses de départ.

# *Première partie*

*Cadrage théorique*

# **Chapitre I**

## *L'expression orale en classe de FLE*

## **I.1. Introduction**

L'objectif primordial de l'enseignement d'une langue étrangère en milieu institutionnel n'est pas seulement de connaître les structures linguistiques (savoirs linguistiques) mais aussi de développer le savoir-faire langagier, autrement dit, développer chez l'apprenant la maîtrise de cette langue pour des fins communicatives. C'est la raison pour laquelle les méthodes récentes d'enseignements des langues étrangères telles que l'approche communicative, audio-visuelle, audio-orale ont mis l'enseignement de l'oral sur le devant de la scène scolaire.

Dans ce premier chapitre, nous allons d'abord définir « l'oral » et sa place dans les nouvelles approches, « l'expression orale » et ses objectifs ainsi que les difficultés rencontrées par l'apprenant lors de la prise de parole.

## **I.2. Qu'est-ce que l'oral ?**

L'oral c'est exprimer, échanger, partager, parler, communiquer et comprendre. Selon **DOLZ & SCHNEUWLY**, l'oral «*Du latin os, oris (bouche), se réfère à tout ce qui concerne la bouche ou à tout ce qui se transmet par la bouche.* »<sup>1</sup>. Cela veut dire que le terme " oral " renvoie à tout ce qui est transmis ou exprimé par les organes phonatoires ou par la voix pour passer un message à travers la parole par opposition à l'écrit. C'est la même idée partagée par **Elisabeth GUIMBRETIERE** : « *l'oral c'est cette partie de la langue qui devient parole* ».<sup>2</sup>

Selon **Halte. J et Rispail. M. :**

« *L'oral a été depuis longtemps considéré comme un non objet, ni didactique, ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement. Cependant, l'oral est aujourd'hui un domaine pas clairement identifié où l'on emmène avec soi ses préoccupations et que l'on a du mal à comprendre* »<sup>3</sup>.

Cela veut dire qu'autrefois, les méthodes d'enseignement du FLE telle que la méthode traditionnelle donnait plus d'importance à l'écrit qu'à l'oral ; ce dernier était négligé. Aujourd'hui, grâce aux critiques des autres méthodes récentes telles que les méthodes audio-

---

<sup>1</sup> BENAMAR, Rabéa. Valorisation de l'oral dans les nouveaux programmes de FLE au secondaire algérien. Enjeux et perspectives. 2012. Thèse de doctorat. pp.13-15

<sup>2</sup> GUIMBRETIERE, Elisabeth. Phonétique et enseignement de l'oral. Edition Didier, Paris 1994. P.04.

<sup>3</sup> HALTÉ, Jean-François et RISPAIL, Marielle. *L'oral dans la classe : compétences, enseignement, activités*. Editions L'Harmattan, 2005.

visuelles, audio-orales et directes, l'oral recouvre sa place. Évidemment, il est nécessaire de montrer l'importance de l'oral aux apprenants au début du processus d'apprentissage et de l'intégrer au même niveau que l'écrit. D'une part parce que la communication orale précède toujours l'écrit. En effet, Les enfants apprennent à parler la langue maternelle bien avant d'apprendre à écrire et possèdent une bonne maîtrise de l'oral avant même d'aller à l'école et d'autre part pour que l'apprenant maîtrise la compétence à communiquer oralement en FLE.

L'oral dans le dictionnaire **Le Petit Larousse Illustré** désigne le : « *fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à l'écrit). Témoignage orale. Tradition orale, qui appartient à la langue parlée* »<sup>4</sup>.

En didactique des langues, l'oral désigne « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores, si possible authentiques* »<sup>5</sup>.

### **I.3. Que signifie l'expression orale ?**

L'expression orale présente Selon les didacticiens **D. Coste et E. Galisson** une : « *opération qui consiste à produire un message oral [...] en utilisant les signes sonores* »<sup>6</sup> C'est-à-dire pour communiquer avec autrui, on doit mobiliser nos connaissances linguistiques, en d'autre terme on doit utiliser la langue et la parole comme outil de communication, donc l'expression orale est très importante dans la vie socioprofessionnelle.

**Jean-Pierre Cuq** accorde à l'expression orale une fonction didactique, dans ce sens il a écrit :

*« L'expression sous sa forme orale [...] constitue avec la compréhension orale [...] un objectif fondamental de l'enseignement des langues, Les activités de la classe de langue qui développent la compétence d'expression visent tous les types de production langagière »*<sup>7</sup>

L'expression orale constitue l'objectif fondamental de l'enseignement des langues étrangères parce qu'elle joue un rôle très important dans développement de la compétence communicative chez l'apprenant et le rend souvent capable d'extérioriser ses pensées et sa réflexion et de se débrouiller dans différentes situations de communication. En effet, afin

---

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

<sup>5</sup> ROBERT, Jean-Pierre. Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Éditions Ophrys, 2008, p. 156.

<sup>6</sup> STAVINHOVÁ, Zdeňka. Galisson, Robert ; Coste, Daniel. Dictionnaire de didactique des langues. Paris 1976, p. 20.

<sup>7</sup> CRAPEL, Collectif. Dictionnaire de didactique du français : langue étrangère et seconde. Ed, Jean Penceac'h, Paris, 2003. P 99.

d'instaurer cette habileté, on doit d'abord développer les savoirs et les savoir-faire des apprenants au niveau linguistique, socioculturel et les stratégies de la communication. Ensuite, on doit encourager les apprenants à prendre la parole en classe à travers l'intégration d'activités ludiques qui crée une atmosphère propice à ce genre d'apprentissage.

#### **I.4. Brève aperçue historique de l'oral dans les nouvelles approches**

Depuis le XIXème siècle jusqu'à nos jours, l'enseignement de l'oral a, selon le type de méthodologie d'enseignement, subi divers changements. Les méthodes traditionnelles mettaient l'accent uniquement sur l'écrit et la traduction de textes littéraires en langue étrangère, elles ne recouraient à l'oral que pendant les séquences de lecture à haute voix et quelques exercices grammaticaux. Elles considéraient l'apprenant comme un être passif qui a juste le rôle d'apprendre et de mémoriser par cœur les règles grammaticales et les listes des concepts.

Dans ce sens **Cuq J-P et GRUCA I.** ont écrit :

*« malgré la présence d'exercices de prononciation au début de l'apprentissage mais qui sont en réalité tous orientés vers l'oralisation de l'écrit comme la récitation de textes écrits, puis la lecture à haute voix des textes d'auteurs, c'est l'enseignement de l'écrit qui prédomine et qui s'effectue selon la gradation mot-phrase-texte »<sup>8</sup>.*

Cependant, la situation a changé depuis les années 1970 avec l'apparition des différentes approches (l'approche communicative, l'approche par compétence, l'approche actionnelle) où l'oral détient dorénavant une place assez importante et il est devenu un objectif à part entière. Celles-ci se fondent sur différentes théories : pragmatique, sociolinguistique, etc. Elles privilégient la compétence de communication, autrement dit l'utilisation de la langue comme instrument de communication dans le but de développer les compétences langagières de l'apprenant et de le rendre acteur de son apprentissage, autonome et capable de concrétiser et de mobiliser ses savoirs dans les situations de communication proches de la vie réelle *« L'objectif de l'approche communicative est d'apprendre à parler et à communiquer dans la situation de la vie courante. »<sup>9</sup>*. L'enseignant dans ces approches joue le rôle d'un accompagnateur de ses apprenants, c'est à lui de s'intéresser à la détermination de

---

<sup>8</sup> CUQ, Jean-Pierre et GRUCA, Isabelle. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble, France : Presses universitaires de Grenoble, 2005 p.235.

<sup>9</sup> BELHADJ BENZIANE, Abdennasser, ZOUAOUI, Acyl, YOUSSEFI, Chakib Khalil, et al. *Les difficultés de la production de l'orale*. 2020. Thèse de doctorat. université Ahmed Draïa-ADRAR.

leurs besoins langagiers en fonction des actes de parole qu'ils auront à accomplir dans certaines situations et de les guider. Les nouvelles approches cherchent également à développer les compétences communicatives de l'apprenant. **Frunk et Koenig**(1997) cités par **P.Bange** (2005) explique qu' : « *un enseignement communicatif s'oriente en fonction des expériences, des intérêts et des besoins des apprenants* »<sup>10</sup>.

En somme, nous pouvons déduire que l'oral gagne une place prépondérante dans les nouvelles approches.

### **I.5. Les obstacles qui entravent l'opération de l'expression orale**

Malgré les changements successifs apportés aux méthodes d'enseignement au fil des dernières années afin de développer les compétences langagières des élèves dans nos écoles, nous constatons que la majorité pour ne pas dire la totalité des apprenants éprouve d'énormes difficultés à s'exprimer aisément en français en classe de langue étrangère. Cette situation nous amène à en connaître les raisons dans le but de chercher le remède adéquat.

#### **a. Les obstacles psychologiques**

Généralement les obstacles qui empêchent l'élève à prendre la parole dans les séances de l'oral sont souvent liés aux éléments psychologiques (L'attitude envers soi-même) ; si par exemple l'élève nourrit un manque de confiance en lui-même, et si en plus il n'a pas l'habitude de parler et communiquer avec les autres en langue étrangère, cela provoquera chez lui une certaine timidité exagérée qui paralysera son implication dans une conversation et l'empêchera à parler.

En outre, L'élève au sein de la classe a souvent peur de faire des erreurs, il se focalise sur les jugements que les autres vont porter sur lui, il a peur d'être critiqué par les autres. Aussi, se sent-il à l'aise quand il reste muet pour éviter toute sorte de critiques et/ou de raillerie. À ce propos nous citons **SOREZ Hélène** qui affirme de sa part que : « *Le groupe en effet suscite des idées imaginaires que nous ne contrôlons pas, le groupe fait peur, on craint ses réactions, on a peur de son jugement, en tant que groupe* »<sup>11</sup>.

#### **b. Les obstacles institutionnels**

---

<sup>10</sup> GRIGGS, Peter, CAROL, Rita, et BANGE, Pierre. La dimension cognitive dans l'apprentissage des langues étrangères. *Revue française de linguistique appliquée*, 2005, vol. 7, no 2, p. 25-38.

<sup>11</sup> Sorez, H. 1995. Prendre la parole. Paris: HATIER.p.18.

Ce stade englobe tout ce qui est en rapport avec la classe et l'acte d'enseignement tel que le sujet de la discussion traité en classe. Ce dernier quand il n'intéresse pas l'élève, ne suscite pas sa curiosité ; ce qui pourrait expliquer sa démotivation ; il peut s'agir aussi d'un sujet dont il ne possède aucune connaissance antérieure, cela pourrait bloquer également l'élève et le rendre passif.

Il est à noter que dans les écoles algériennes surtout avec des classes surchargées, l'enseignant ne trouve pas suffisamment de temps pour faire parler tous ses apprenants, par conséquent les élèves les plus faibles n'ont pas l'occasion de combler leurs lacunes au niveau de certaines compétences ou même de vaincre leur peur lors de la prise de parole.

Le caractère de l'enseignant peut aussi encourager ou freiner l'expression de l'élève. En effet, face à un enseignant dominant et sévère, les apprenants hésitent même à répondre à une simple question posée par lui, même s'ils connaissent la bonne réponse. Dans ces conditions les apprenants gardent le silence en classe, ne font qu'écouter et reproduire sagement les propos de l'enseignant. Ce dont ils ont besoin c'est un enseignant qui anime la classe, qui les encourage à améliorer leurs compétences verbales.

De même, la manière d'enseigner la langue française comme langue étrangère, et plus précisément l'oral et le choix des activités didactiques proposées s'avèrent parmi les facteurs qui peuvent démotiver ou favoriser la participation verbale.

### **c. Les obstacles d'ordre linguistique**

Pour que l'apprenant puisse s'exprimer, il a besoin de connaître un certain nombre de mot de la langue étudiée. Son absence peut entraver chez lui toute compréhension et/ou prise de parole.

Généralement, l'élève qui a un manque d'outils linguistiques, craint de s'exprimer en langue française en classe ; à vrai dire il craint de donner de lui-même une image dévalorisante.

### **d. Les obstacles d'ordre familial et social**

La famille et le contexte social sont deux facteurs qui jouent un rôle très important pour l'apprentissage et la réussite scolaire de l'apprenant ; lorsqu'il s'agit par exemple d'un élève issu d'un milieu social favorisé cela lui donne l'occasion de pratiquer le français dans chaque endroit, de même, si ses parents sont bien cultivés, ils l'aident à améliorer ses compétences langagières. Tandis que, si les parents sont analphabètes et n'utilisent pas la

langue française dans leur vie quotidienne leurs enfants rencontreront des difficultés à s'exprimer en classe.

### **I.6. Les objectifs de l'expression orale**

L'expression orale s'avère parmi les compétences fondamentales qu'on doit progressivement acquérir juste après la compétence de la compréhension orale, car elle joue un rôle assez important dans l'apprentissage de la langue étrangère. Cette importance réside dans le fait qu'elle développe la capacité de parler chez l'apprenant, car elle lui permet de construire et mobiliser ses compétences linguistiques et communicatives par le biais des activités orales motivantes et des interactions verbales dans la classe ; évidemment, les connaissances linguistiques seront mieux structurées lorsqu'elles sont exploitées oralement.

L'expression orale aide également l'apprenant à construire sa personnalité parce qu'elle le rend souvent capable d'extérioriser oralement ses idées et sa réflexion. Elle lui permet aussi d'acquérir de nouvelles conceptions qui aident dans l'enrichissement de son esprit par un nouveau lexique.

### **I.7. Les formes d'expression orale**

Les recherches sur l'expression orale dans les années 1970 insistaient sur la variation des formes de l'oral en fonction des situations. Généralement, elle apparaît sous deux formes : *« l'oral est une production corporelle, dans son fonctionnement phonétique mais aussi par l'activité physique d'accompagnement, mimique et gestuelle, dont elle ne peut être séparée, ni dans son rythme, ni dans son intensité »*<sup>12</sup>.

**a. Forme verbale :** représente la voix et le son. Cette forme se manifeste par : le volume, l'articulation, le débit et l'intonation. En effet, le volume doit être adapté à la distance ainsi l'apprenant doit soigner son articulation et l'intonation doit être expressive et significative.

**b. Forme non verbale :** englobe les gestes, les sourires et les signes qui désignent des langages naturels. Cette forme, se manifeste par :

\* **Le regard :** c'est un paramètre essentiel d'une bonne expression orale, à travers lequel l'enseignant pourra vérifier si les apprenants ont compris ou non.

---

<sup>12</sup> BOUHMI, Sarah. *Les difficultés de la prononciation en classe de FLE (Cas des apprenants de 5ème année primaire)*. Thèse de doctorat.

**\*Le geste :** qui est une partie de l'expression de l'oral qu'on utilise pour transmettre les messages et les idées. On peut mieux comprendre l'autrui et transmettre nos messages en appuyant ce qu'on dit avec des gestes.

**c. Les pauses et les silences**

Les pauses et les silences sont aussi significatifs, ils doivent être en cohérence avec l'enchaînement des idées exprimées.

**I.8. Caractéristiques de l'expression orale**

L'expression orale commence par :

- a. Des idées :** ce sont les informations, l'argumentation que l'on choisit, les opinions et les sentiments que l'on exprime dont l'objectif doit être clair.

Et se caractérise par :

- b. De la structuration :** c'est la manière dont on présente nos idées qui doivent être enchaînées de façon logique et illustrées avec des exemples concrets.

- c. Un langage :** c'est la correction linguistique de nos énoncés lors d'une communication courante pour se faire comprendre et exprimer ce que l'on a réellement l'intention de dire.

**I. 9. Stratégies d'enseignement de l'expression orale en classe**

L'enseignant dans la séance d'expression orale opte pour un ensemble de stratégies afin d'assurer le bon déroulement de l'activité proposée, d'une part transmettre un savoir et d'autre part utiliser la langue cible. Parmi ces stratégies, nous citons :

- a. La modalisation**

Elle consiste à proposer par l'enseignant une leçon modèle qui comprend des énoncés authentiques (vocabulaire, structures langagières) à faire acquérir oralement à l'apprenant.

- b. La correction**

Il est important de corriger les erreurs de l'apprenant à l'oral pendant l'apprentissage de la langue et la correction doit être suivie par une production ou une utilisation par celui-ci, car lui indiquer l'erreur n'est pas suffisant pour lui faire acquérir une compétence communicative.

- c. L'interaction (avec correction)**

L'interaction entre enseignant et apprenants ou entre les apprenants eux-mêmes dans la classe permet de donner des occasions d'utiliser la langue et de se corriger. A travers cette

correction, l'élève améliore le fonctionnement de la langue qu'il est en train d'apprendre, et peu à peu, les apprenants arriveront à se corriger eux même mutuellement<sup>13</sup>.

### **I.10. Conclusion**

Dans le premier chapitre, nous avons abordé la place qu'occupe l'oral dans la didactique de FLE, les objectifs qu'elle vise et sa relation étroite avec la communication et le développement de la compétence communicative chez l'apprenant. Pour cette raison, l'enseignant du FLE doit faire preuve de créativité lors de l'enseignement de l'oral tout en essayant de motiver les apprenants et susciter leur intérêt par la mise en pratique de diverses méthodes et par le recours à différents leviers pédagogiques tels que le dialogue, le débat, les jeux ludiques et les jeux de rôle.

---

<sup>13</sup> GERMAIN, Claude et NETTEN, Joan. « Place et rôle de l'oral dans l'enseignement/apprentissage d'une L2 », *Babylonia*, n° 2. 2005. p. 7-10.

# **Chapitre II**

*L'expression orale et les activités ludiques*

## **II.1. Introduction**

C'est vers les années 70, avec le développement des approches communicatives que l'idée de joindre le plaisir et la motivation et d'utiliser le jeu commence à s'installer dans le processus d'E/A de FLE. Néanmoins, dans le contexte algérien, les apprenants éprouvent une grande difficulté à parler en langue française en classe, notamment dans la séance de l'oral, bien qu'elle soit apprise à partir de la troisième année primaire.

Dans ce chapitre, nous allons parler du jeu et son rôle dans la motivation de l'élève à prendre la parole et à s'exprimer.

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

Selon la définition du dictionnaire de didactique du français de Jean-Pierre Cuq :

*L'activité ludique est « une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives». (CUQ. 2003, p. 160).*

À partir de cette définition, nous pouvons dire que l'activité ludique est un instrument pédagogique favorisant l'appropriation des savoirs et des savoir-faire ; c'est un ensemble de jeux qui ont pour objectif didactique de permettre aux apprenants de communiquer et de discuter entre eux en utilisant la langue.

**Brigitte CORD-MAUNOURY** de sa part a défini l'activité ludique comme « *Activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un system de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* »<sup>14</sup>.

L'activité ludique est donc un moyen de divertissement, une activité de plaisir qui implique un gagnant et un perdant obéissant à des règles conventionnelles.

D'après **Nicole DE GRANDMONT** orthopédagogue canadienne : « *L'activité ludique est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* »<sup>15</sup>.

Avant de présenter les types des activités ludiques, il nous a semblé nécessaire de mettre en évidence les concepts suivants « le jeu » et « le ludique ».

Tout d'abord, le terme de jeu, Le dictionnaire du vocabulaire de l'éducation lui donne la définition suivante : « *Activité physique ou mentale purement gratuite, généralement fondée sur la convention et la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres fins qu'elle-même, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure* »<sup>16</sup>

Concernant le terme de ludique, nous reprenons la définition que le dictionnaire **Le nouveau Petit Robert**, (1993, p.1470) nous donne : « *Activité libre par excellence* »<sup>17</sup>.

Quant à la relation qu'entretiennent le jeu, l'activité ludique et le ludique entre elles, nous reprenons la définition donnée par la didacticienne **HARKOU Lilia** : « *Le jeu a une valeur d'hyperonyme (mot générique) des termes « ludique », « le ludique » et « l'activité ludique » « Ces derniers relèvent davantage des parties inférieures de la classification du jeu et semblent jouer le rôle d'hyponymes ».*

*Selon le dictionnaire Le nouveau Petit Robert (1993, p.1470) l'adjectif ludique, désigne ce qui est « relatif au jeu ».... nous pouvons dire, d'une part, que le jeu et l'activité ludique semblent renvoyer à un même moment de la séquence pédagogique (celui où l'apprenant se*

---

<sup>14</sup> CORD-MAUNOURY, Brigitte. Analyse du site Polar FLE. Alsic. *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 2000, vol. 3, no 2, p. 239-254.

<sup>15</sup> DE GRANDMONT, Nicole. *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*, 1995 p.106.

<sup>16</sup> CHAMPY, Philippe et ETÉVÉ, Christiane (ed.). *Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation : 3ème version*. Retz, 2011.

<sup>17</sup> Petit Robert, 1993, p.1470

voit proposer un jeu), et d'autre part, que l'adjonction de l'adjectif « ludique » conviendrait pour décrire toute situation impliquant le jeu ou un discours sur le jeu »<sup>18</sup>.

C'est ce que se résume dans la définition avancée par **G. Brougère**, (1995, p.13) « Jeu est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique »<sup>19</sup>.

### **II.3. Types de l'activité ludique**

D'après la distinction d'**Isabelle GRUCA** et **Jean-Pierre CUQ**, il existe quatre types d'activités dites ludiques :

#### **a. Les jeux linguistiques**

Ce type de jeux est considéré comme un moyen efficace qui aide l'apprenant à surmonter les difficultés linguistiques qu'il peut rencontrer que ce soit grammatical, morphologique, orthographique ou phonétique. Ainsi, il permet à l'élève d'apprendre la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés. Il l'aide aussi à mémoriser certaines régularités de la langue d'une manière souple. Comme exemples, nous avons : les mots croisés, les mots fléchés, etc.

#### **b. Les jeux de créativité**

**J.-P. Cuq** et **I. Gruca** dans leur ouvrage soulignent que :

*« Les jeux de créativité, qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques ».*

Les jeux de créativité engagent la personnalité de l'élève et développent ses potentiels langagiers, elle lui permet d'exercer sa créativité et son imagination en encourageant l'invention et la production et en lui donnant une certaine liberté de pensée. Citons, dans ce type, l'exemple de charades : « c'est une forme de devinette ou énigme où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes décomposé en parties formant elles-mêmes un mot, d'après la définition des parties et du tout »<sup>20</sup>.

**Exemple** : Mon premier est un animal, Mon second est une anse, Mon tout est une devinette. Solution : chat - rade → **charade**

---

<sup>18</sup> HARKOU, Lilia. La Mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu. 2008, p.40

<sup>19</sup> BROUGÈRE, Gilles. Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire. *Revue française de pédagogie*, 1997, p. 47-56.

<sup>20</sup> <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/charade/14708>

**c. Les jeux culturels**

Ce type de jeu consiste à enrichir la culture des élèves, il leur permet de s'ouvrir sur le monde qui les entoure et découvrir autrui.

Selon **J.P. Cuq et I Gruca** : « *Les jeux culturels... qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.* »

**d. Les jeux communicatifs**

Les jeux communicatifs formant de formidables sources de motivation permettent aux apprenants de surmonter leurs lacunes discursives et d'utiliser l'ensemble de leurs ressources communicatives sans aucune timidité : en mettant les élèves dans diverses situations de paroles, en donnant également à chacun la liberté de s'exprimer. Ils ont une dimension ludique, cognitive, formative, et socialisante. Nous citons comme exemple le jeu de rôle.

## **II.4. L'activité ludique au service de l'enseignement/apprentissage du FLE**

L'intégration du jeu/ l'activité ludique par les nouvelles approches dans le processus d'enseignement /apprentissage de français langue étrangère notamment au cycle primaire n'a pas été créé par hasard, mais parce qu'elle constitue l'un des procédés les plus attrayants pour les apprenants. C'est grâce à son caractère divertissant que le jeu crée une situation stimulante en classe de FLE et il facilite le processus pédagogique, du fait que l'attention est plus importante que l'encouragement dans ce processus.

En effet l'utilisation du jeu en classe de FLE modifie le rythme rigide d'un cours ordinaire et le remplace par un cours plus dynamique qui relance l'intérêt des élèves en leur apportant un moment de détente, ce qui leur donne la possibilité de développer leurs compétences langagières et d'améliorer leur confiance en soi. En outre, elle sert à transmettre les savoirs et les savoir-faire d'une façon naturelle et à mettre en place la communication en favorisant l'interaction verbale entre les élèves et leur enseignant. De ce fait **WEISS François** Souligne que :

« *Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus « authentique » d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves un pas important dans le processus d'apprentissage* »<sup>21</sup>.

Aussi par le biais du jeu, les élèves passifs et qui ont des difficultés à participer à cause de la peur de se tromper, vont surmonter leurs difficultés et vaincre la peur et la timidité tout

---

<sup>21</sup> WEISS, François : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue », FeniXX, 1983, Hachette, P. 25

simplement car l'erreur n'est plus considérée comme une faute. En outre, l'élève est libre dans son expression sans aucune limite. Le jeu assure donc une fonction éducative solide et il permet aux élèves d'arriver à une étape importante dans le processus d'apprentissage.

## **II.5. Le rôle du jeu dans la communication chez l'apprenant en classe de FLE**

L'activité ludique joue un rôle primordial dans l'apprentissage d'une langue, parce qu'elle facilite à l'apprenant l'apprentissage d'une langue étrangère de manière naturelle et dans un climat propice ce qui a un impact positif sur sa psyché. En effet, Le jeu met l'apprenant dans une situation réelle et motivante dans le but de l'encourager à parler avec spontanéité ainsi qu'à partager oralement ses idées, ses sentiments et ses pensées, ce qui l'aide à enrichir ses connaissances et améliorer ses compétences langagières.

En outre, ce genre d'activité favorise l'interaction et le travail coopératif en classe entre les apprenants. Dans ce cadre on peut dire que le jeu constitue un outil efficace motivant la prise de parole en classe de FLE. **Martine KERVRAN** insiste sur cet aspect communicationnel du jeu et confirme que :

*« Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un but 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. »<sup>22</sup>*

## **II.6. Comment concevoir les activités ludiques en classe du FLE ?**

Quand on entend le terme jeu, la première chose qui nous vient en tête c'est son aspect ludique (liberté, distraction, plaisir) et que ses caractéristiques ne correspondent pas avec le processus d'enseignement/apprentissage ; autrement dit, elles ne peuvent pas être appliquées en classe, car à l'école il y a le sérieux, des règles à suivre, la rigueur, etc. Même l'enseignant généralement ne recourt pas à ce genre d'activité par peur d'être jugé et vu comme quelqu'un qui manque à son devoir, de même, il craint d'être traité en tant qu'une personne qui fuit de ses tâches et qui n'apprend rien à ses élèves. Cependant, toutes ces impressions n'empêchent pas d'utiliser le jeu en classe mais il doit répondre à certaines conditions :

La Professeure de didactique **SILVA Haydée** souligne que :

*« L'incontestable intérêt que suscite le jeu depuis une trentaine d'années reste toujours difficile à transposer de manière concrète par les enseignants, car la manière de jeu est écartelée entre un très faible étayage théorique et un éclatement des pratiques. Cela contribue à alimenter les doutes sur la*

---

<sup>22</sup> KEVRAN, Martine, L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Paris, Armand Colin, 1996.

*légitimé et sur l'efficacité de l'outil ludique en classe de FLE, surtout d'un public adolescent et adulte*  
»<sup>23</sup>

À ce propos **H. Silva** trouve que le jeu est un outil pédagogique efficace dans l'enseignement des langues étrangères, mais sa mise en place reste inaccessible à tout le monde : il est difficile à appliquer d'une façon concrète par l'enseignant.

Selon **SILVA Haydée** écrit par **HARKOU Lilia** qu'on peut considérer le jeu comme un outil pédagogique à part entière en classe de FLE, mais il faut appliquer certaines conditions :

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

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

*-Finalement, la troisième condition consiste à ne pas chercher dans le jeu un outil miraculeux, mais à y voir simplement l'occasion d'enrichir sa boîte à outils. »<sup>24</sup>*

En résumé, le jeu n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière en classe de français langue étrangère que lorsque les enseignants deviennent de véritables acteurs de leur pratique, et non de simples exécutants. Autrement dit, quand les enseignants s'intéressent et donnent beaucoup d'importance à ce genre d'activités et les appliquer d'une manière sérieuse avec leurs apprenants.

## **II.7. Conclusion**

Dans ce dernier chapitre de la première partie, nous avons tenté de définir l'activité ludique, en nous référant au dictionnaire de Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca ; nous avons évoqué ses quatre types (le jeu linguistique, le jeu de créativité, le jeu culturel, le jeu communicatif). Puis, nous avons montré l'apport de ces activités ludiques, d'une part au niveau de l'enseignement de FLE d'autre part, au niveau de déclenchement de la prise de parole de l'apprenant. Finalement, nous nous sommes penchés sur les trois conditions qui nous permettent d'exploiter le jeu dans l'E/A du FLE selon la didacticienne **Haydée Silva**.

---

<sup>23</sup> SILVA, Haydée. Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE. En ligne] : [http://www.francparler-oif.org/images/stories/dossiers/silva\\_2005](http://www.francparler-oif.org/images/stories/dossiers/silva_2005). Pdf [consulté le 24 mai 2019], 2005.

<sup>24</sup> HARKOU, Lilia. La Mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu. 2008, p.45

Dans la deuxième partie (pratique), nous essayerons de recenser, concrètement, l'impact que peut avoir les activités ludiques sur l'expression orale des apprenants de FLE en classe de la cinquième année primaire à travers une expérimentation effectuée auprès des apprenants.

# *Deuxième partie*

## *Cadrage expérimental*

## **Chapitre III**

### *L'élaboration des activités ludiques en classe de FLE*

### **III.1. Introduction**

Afin de réaliser notre travail de recherche et de vérifier nos hypothèses, nous avons recouru à l'expérimentation comme outil méthodologique pour connaître l'apport de l'activité ludique dans la motivation des apprenants à prendre la parole en classe de la 5<sup>ème</sup> année primaire.

### **III.2. Expérimentation et observation**

Nous avons assisté, dans un premier temps, à trois leçons d'expression orale à caractère ordinaire (séances témoins sans utilisation d'activité ludique) ou nous nous sommes focalisés seulement sur une observation non expérimentée. Puis, nous avons proposé trois genres d'activité à caractère ludique (séance expérimentale en utilisant l'activité ludique) contenant le même contenu, afin d'élaborer une étude comparative entre la méthode ordinaire et la méthode dans laquelle nous avons introduit le jeu ; ce qui nous a permis de comparer le taux de participation, la prise de parole et la motivation des élèves.

#### **III.2.1. Présentation de l'échantillon**

Dans notre expérimentation, nous avons choisi de travailler avec des élèves de 5<sup>ème</sup> année primaire qui sont âgés entre 10 et 11 ans, vu que les enfants à cet âge sont très sensibles au jeu.

Le groupe sélectionné pour l'expérimentation se compose de 27 élèves divisé en deux sous-groupes ; chacun des deux étudie dans une séance à part et dans des horaires différents à cause du « covid 19 » ; ce qui nous a facilité la tâche : l'enseignante avec laquelle nous avons travaillé a enseigné un groupe de 13 élèves et nous le deuxième sous-groupe qui comprend 14 élèves (5 filles et 9 garçons). Chaque élève est assis seul.

#### **III.2.2. Le lieu de l'enquête**

Nous avons réalisé notre expérimentation dans la commune de BOUATI MAHMOUD (la willaya de GUELMA), dans l'école primaire AHMED MENADJELI avec la coopération

de l'enseignante AISSAOUI YOUSRA qui a commencé à exercer son métier depuis 04 ans, elle nous a donné l'opportunité d'effectuer notre recherche avec elle.

### **III.2.3. Le choix de l'activité**

Le jeu est considéré comme un bon moyen d'enseignement de la langue étrangère ; comme nous l'avons avancé dans le cadre théorique, le jeu avant tout apporte bonheur et plaisir à l'apprenant, il est aussi un moyen de motivation par excellence qui rend l'apprenant plus attentif et autonome, ce qui le rend acteur de son apprentissage. De ce fait, nous avons décidé d'intégrer le jeu durant notre expérimentation en croyant que son intégration dans le processus d'enseignement/apprentissage pourra avoir un effet positif sur la prise de parole des apprenants en classe de FLE, ainsi qu'il pourra leur faciliter l'apprentissage de la langue étrangère parce qu'à cet âge l'apprenant peut mieux apprendre en jouant.

## **III. 3. Les activités traitées dans la classe du FLE**

### **III.3.1. Activité N°1 du groupe témoin (la séance N°1)**

*Date de l'observation* : 25/04/2021

*L'heure de l'observation* : 09 :30

*Niveau* : 5 AP

*La leçon observée* : expression orale

*Durée* : 45 min

*Avec le groupe témoin*

*Projet 01* : Au zoo

*Séquence 02* : c'est un vrai fennec ?

*Matériels* : images

*Objectifs* :

- l'élève sera capable de mobiliser ses acquis pour présenter un animal à l'oral

#### **III.3.1.1. Déroulement de l'activité**

##### **a. Éveil de l'intérêt**

Dans la première étape, l'enseignante a demandé aux élèves de citer quelques noms d'animaux.

##### **b. Moment de découverte**

Dans la deuxième étape, l'enseignante a invité les apprenants à se rappeler du dialogue de la leçon précédente (c'est un vrai fennec). Pour le faire, elle a affiché sur le tableau deux images qui représentent le renard et le fennec puis elle a demandé aux élèves d'observer les images affichées et dire ce qu'elles représentent, s'ils se ressemblent ou s'ils sont différents.

##### **c. Moment d'analyse**

C'est le moment de la négociation du sujet avec les élèves, l'enseignante a décrit les deux animaux à l'aide des réponses des élèves puis ces derniers répètent les caractéristiques citées pour les mémoriser. Par la suite elle a invité chaque élève à choisir un animal et proposer une phrase pour le décrire.

### **III.3.2. La première activité ludique du groupe expérimental (les chaises musicales)**

*Date de l'expérimentation* : 26/04/2021

*L'heure* : 09 :30

*Niveau* : 5AP

*La leçon présentée* : expression orale

*Durée* : 45min

*Avec le groupe expérimenté*

*Projet 01* : Au zoo

*Séquence 02* : c'est un vrai fennec ?

*Matériels* : images, chaises (le nombre de chaises est inférieur au nombre de participants), lecteur de musique (la comptine d'« alouette »)

*Objectifs* :

- Agir, s'exprimer à travers l'activité physique
- S'amuser tout en décrivant un animal.
- Apprendre de nouveaux mots se rapportant à la description corporelle des animaux.

#### **III.3.2.1. La description de la première activité ludique « les chaises musicales »**

Pour débiter une partie de chaises musicales, il faut dans un premier temps réunir un groupe de participants. Le minimum de joueurs est de six en plus du meneur de jeu. Le meneur de jeu est la personne qui s'occupe de lancer et d'arrêter la musique (l'enseignant). Les chaises doivent être installées en ronde et dossier contre dossier. Elles doivent être placées de manière à ce que les participants puissent circuler et s'asseoir facilement. Il est à noter qu'il y a toujours une chaise de moins que le nombre de joueurs (9 chaises pour 10 participants par exemple).

A chaque début de séquence, l'enseignant pose une question à laquelle le joueur perdant doit répondre. Les joueurs sont debout autour des chaises, musique éteinte. Lorsque le meneur de jeu lance la musique, les participants doivent se mettre en marche et tourner autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête, les joueurs doivent s'asseoir au plus vite. Le joueur restant debout est éliminé du jeu mais quand il répond juste à la question, il a le droit d'éliminer un autre joueur qui est assis et une chaise est retirée du cercle.

La partie continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux participants. C'est la « finale », il ne reste plus qu'une chaise en jeu. Le joueur qui arrive à s'asseoir sur la chaise à la fin de la musique remporte la partie et le jeu des chaises musicales est terminé.

### **III.3.2.2. Déroulement de l'activité**

#### **a. Le premier moment**

Nous avons commencé notre activité par un éveil de l'intérêt où nous avons posé quelques questions aux élèves pour vérifier leurs connaissances sur le thème des animaux ; nous leur avons demandé de citer quelques animaux qu'ils connaissent, chaque élève nous a proposé un animal puis nous avons affiché deux illustrations sur le tableau, l'une représente le fennec et l'autre représente le renard. Puis nous leur avons demandé de les nommer et de dire s'ils se ressemblaient ou s'ils étaient différents. Après, nous avons commencé à décrire les deux animaux, chaque animal à part et à chaque fois nous posons une question et lorsque quelqu'un répond nous collons une étiquette qui contient la réponse sous l'image et ainsi de suite par exemple :

« Est-ce que le renard est un animal sauvage ou domestique ? Un élève m'a répondu qu'il est un animal sauvage et là nous avons collé le mot sauvage au tableau » « Où est ce qu'il vit ? Un élève nous a dit qu'il vit dans la forêt donc nous avons ajouté une autre étiquette qui porte le mot forêt » et nous avons continué ainsi afin de composer une boîte à mot.

#### **b. Le Deuxième moment**

Après l'explication du jeu, nous avons choisi les cinq premiers élèves pour commencer le jeu nous leur avons posé une question « comment sont-ils les oreilles du fennec ? ». Ensuite, nous avons lancé la musique au même temps les participants ont commencé à marcher et tourner autour des chaises ; quand la musique s'est arrêtée, ils se sont assis sur les chaises rapidement et là un élève est resté debout car il n'a pas trouvé une chaise vide. Ce dernier devait répondre à la question posée à l'avance ; il a dit : « le fennec a de grandes oreilles » et comme il avait répondu correctement, il a éliminé un autre qui est assis.



### III.3.2.3. Etude comparative

**Tableau 1 : Comparaison entre la 1<sup>ère</sup> activité (ludique) et la 1<sup>ère</sup> activité (ordinaire)**

Critères d'évaluation	Groupe expérimental		Groupe témoin (contrôle)	
	Activité ludique		Activité ordinaire	
Les apprenants respectent la consigne.	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
Les apprenants participent pendant la séance de la production orale ?	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
Ce ne sont pas toujours les mêmes éléments qui participent ?	Oui	+	Oui	
	Non		Si	+
Les apprenants prennent-ils le risque de prendre la parole ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants sont-ils attentifs et intéressés ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants extériorisent-ils leurs pensées de manière libre ( <b>sans être obligés à le faire</b> ) ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants éprouvent-ils du plaisir à apprendre ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Nombre	Oui	07	Oui	02
	Non	00	Non	05
Pourcentage	Oui	100%	Oui	29%
	Non	00%	Non	71%

A travers les résultats donnés et à partir de la comparaison faite entre le premier groupe et le deuxième groupe, nous remarquons que dans l'activité ludique tous les critères

d'évaluations sont présents à (100%) mais dans l'activité ordinaire la majorité des marques d'évaluation sont absentes (71%) avec la présence de quelques critères d'évaluation (29%).

Les résultats de la grille nous montrent que dans l'activité ludique que nous avons appliqué « les chaises musicales », les élèves étaient plus motivés et très heureux, ils voulaient tous prendre la parole. Ce qui explique le taux de participation élevé des élèves lors de la séance. Cela a suscité l'intérêt des apprenants et les a encouragés à partager leurs idées et leurs connaissances avec leur enseignant et leurs camarades sans aucune timidité. Alors que dans l'activité ordinaire (là où il n'y avait pas de recours à l'activité ludique), c'était uniquement quelques élèves qui voulaient répondre à chaque fois aux questions données par leur enseignante, les autres préféraient se taire.

### **III.3.3. Activité N°2 du groupe témoin (séance N°2)**

*Date de l'observation* : 02/05/2021

*L'heure de l'observation* : 09 :30

*Niveau* : 5 AP

*La leçon observée* : expression orale

*Durée* : 30 min

*Avec le groupe témoin*

*Projet 03* : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

*Séquence 01* : Quand je serai grand

*Matériels* : images

*Objectifs* :

-l'élève sera capable de produire oralement un petit texte pour présenter un métier.

#### **III.3.3.1. Déroulement de la deuxième activité du groupe témoin**

##### **a. Éveil de l'intérêt**

D'abord, l'enseignante a demandé aux apprenants de citer quelques noms de métiers et de définir qui sont les sauveteurs qui interviennent durant une catastrophe naturelle.

##### **b. Moment de découverte**

À cette étape, l'enseignante a accroché les trois images des sauveteurs au tableau (le médecin, le pompier et le soldat) puis, elle a écrit quelques mots qui forment une boîte à outils (chercher, sauver, faire, les victimes les blessés, les malades), ensuite elle a demandé de préparer oralement un petit texte dans lequel les élèves présentent un métier en s'appuyant sur les critères suivants (nommer le métier préféré, présenter des informations sur ce métier, utiliser le présent de l'indicatif).

**c. Moment de reformulation personnelle**

L'enseignante a désigné quelques élèves et leur a demandé de présenter oralement le travail.

**III.3.4. La deuxième activité ludique du groupe expérimental (Qui suis-je ?)**

*Date de l'expérimentation* : 03/05/2021

*L'heure* : 09 :30

*Niveau* : 5AP

*La leçon présentée* : expression orale

*Durée* : 30 min

*Avec le groupe expérimenté*

*Projet 03* : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

*Séquence 01* : Quand je serai grand

*Matériels* : images, bouts de papiers

*Objectifs* :

- Trouver un nom de métier inconnu.
- Connaître les noms de différents métiers et leurs caractéristiques.
- Développer la prise de parole chez l'apprenant.

**III.3.4.1. La description de deuxième activité ludique « Qui suis-je ? »**

Cette activité commence par un tirage au sort pour choisir un meneur de jeu qui doit prendre un bout de papier sur lequel est écrit un mot (un nom de métier). Les autres participants (les élèves) lui posent à tour de rôle une question pour découvrir de quel métier il s'agit. Le meneur de jeu ne peut répondre que par « oui » ou « non », si un joueur trouve la bonne réponse, il devient lui-même meneur de jeu.

**III.3.4.2. Déroulement de l'activité**

**a. Le premier moment**

D'abord, nous avons demandé aux élèves de citer quelques noms de métier, (ceux qui sauvent les victimes en cas de catastrophe naturelle). Ensuite, nous avons collé trois images sur le tableau : celles du pompier, du soldat et du médecin, et juste à côté nous avons collé des verbes (soigner, sauver, chercher), des mots (les blessés, les victimes) et les noms des outils utilisés par les sauveteurs (le marteau piqueur, le stéthoscope). Nous leur avons expliqué le sens de chacun des mots puis, nous leur avons demandé de relier chaque métier avec le verbe et l'outil approprié.

**b. Le deuxième moment**

Nous leur avons expliqué comment ils peuvent formuler une question avec « est-ce-que » en donnant des exemples. Après, nous avons procédé à un tirage au sort pour choisir un meneur de jeu. En même temps les autres élèves s'apprêtaient à formuler et à poser des questions en utilisant les mots mentionnés au tableau. Exemple : (est-ce qu'il utilise le stéthoscope ? Est-ce qu'il cherche les victimes qui sont coincés ? Est-ce qu'il utilise le marteau piqueur ? Etc.)

**III.3.4.3. Etude comparative**

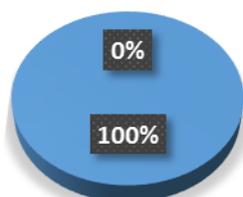
**Tableau 2 : Comparaison entre la 2<sup>ème</sup> activité (ludique) et la 2<sup>ème</sup> activité ordinaire**

Critères d'évaluation	Groupe expérimental		Groupe témoin (contrôle)	
	Activité ludique		Activité ordinaire	
Les apprenants respectent la consigne.	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
Les apprenants participent pendant la séance de la production orale ?	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
Ce ne sont pas toujours les mêmes éléments qui participent ?	Oui	+	Oui	
	Non		Si	+
Les apprenants prennent-ils le risque de prendre la parole ?	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
Les apprenants sont-ils attentifs et intéressés ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants extériorisent-ils leurs pensées de manière libre ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants éprouvent-ils du plaisir à apprendre ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Nombre	Oui	07	Oui	03

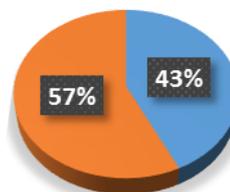
	Non	00	Non	04
Pourcentage	Oui	100%	Oui	43%
	Non	0%	Non	57%

A la lumière des résultats présentés dans le tableau ci-dessus, nous pouvons noter que les résultats sont les mêmes pour l'activité ludique « Qui suis-je ? ». Nous remarquons que le groupe expérimental répond positivement à tous les critères d'évaluation (100%). Cependant le groupe contrôle répond négativement à la plupart de ces critères avec un pourcentage de (57%) de « non » néanmoins nous remarquons aussi qu'il répond positivement aux autres critères (43%).

### Activité ludique



### Activité ordinaire



D'abord, La première remarque à évoquer c'est que l'enseignante, durant cette séance du cours témoin (activité ordinaire N°2), a utilisé les illustrations et la boîte à mots, afin de faciliter aux élèves l'accès au sens et de les inciter à formuler des phrases et à participer. Cependant, nous avons pu constater que les élèves avaient donné des réponses vagues en utilisant un ou deux mots seulement. Mais ils n'étaient que quelques « bons » élèves qui se sentaient visés par le regard bienveillant de l'enseignante. Ce qui fait qu'en fin de compte l'enseignante répondait elle-même et dominait la parole à chaque fois. Les élèves se contentaient de répéter des phrases. En somme, ils n'étaient pas motivés malgré les efforts déployés par l'enseignante.

C'est pour cette raison que nous avons consacré notre temps à la recherche d'une méthode efficace pour réaliser le même cours. Ainsi, le recours au(x) jeu(x) ludique(s) s'est avéré plus que fructueux. En effet, le jeu « qui suis-je ? » a rendu les élèves plus actifs. De ce fait, Nous avons remarqué que les élèves ont compris rapidement la consigne du jeu et chacun s'est fixé comme but de poser diverses questions afin de trouver la bonne réponse, car ils étaient curieux de connaître, à chaque fois de quel métier il s'agit.

### III.3.5. Activité N°3 du groupe témoin (séance N°3)

**Date de l'observation :** 16/05/2021

**L'heure de l'observation :** 09 :30

**Niveau :** 5 AP

**La leçon observée :** expression orale

**Durée :** 30 min

*Avec le groupe témoin*

*Projet 03* : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

*Séquence 02* : Que devons-nous faire ?

*Matériels* : images

*Objectifs* :

-l'élève sera capable de produire oralement un court texte pour parler d'une catastrophe naturelle.

### **III.3.5.1. Déroulement de la troisième activité ordinaire**

#### **a. Éveil de l'intérêt**

L'enseignante a demandé aux apprenants de citer les catastrophes naturelles qu'ils connaissent.

#### **b. Moment de découverte**

À cette étape, elle a présenté les illustrations des deux catastrophes (la sécheresse, l'incendie) puis elle a posé quelques questions aux élèves, et ils y ont répondu à leur tour citant comme exemple : (quelle catastrophe naturelle représente chaque image ? Que se passe-t-il quand il y a une sécheresse ou un incendie de forêt ?). Après cela elle leur a demandé de classer les étiquettes qui contiennent des mots qui sont en relation avec les deux catastrophes présentées sous chaque image, puis elle a expliqué les causes et les conséquences de chacune brièvement, et ils les répètent par la suite.

#### **c. Moment d'application**

Lors de cette étape, certains élèves sont montés au tableau pour présenter oralement l'une de deux catastrophes en se basant sur les étiquettes.

### **III.3.6. La troisième activité ludique (tout en mots)**

*Date de l'expérimentation* : 17/05/2021

*L'heure* : 09 :30

*Niveau* : 5AP

*La leçon présentée* : expression orale

*Durée* : 30 min

*Avec le groupe expérimenté*

*Projet 03* : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

*Séquence 01* : Que devons-nous faire ?

*Matériels* : illustrations, étiquettes, enveloppes

*Objectifs* :

-Connaître le champ lexical des catastrophes naturelles.

- Développer la créativité de l'apprenant.
- Favoriser le travail en groupe et provoquer les échanges entre ses membres.
- Permettre aux apprenants d'utiliser un vocabulaire correct et bien structurer leurs phrases.
- Développer la prise de parole chez l'apprenant.

### **III.3.6.1. La description de la troisième activité ludique « tout en mots »**

D'abord, l'enseignant organise les élèves en deux équipes de 6 participants chacune. L'enseignant donne à chaque équipe des enveloppes dans lesquelles on trouve des mots avec leurs illustrations et des verbes qui sont à l'infinitif, que les élèves doivent utiliser pour formuler des phrases dans un laps de temps restreint. L'équipe gagnante est celle qui construit le plus de phrases et les mieux formulées.

### **III.3.6.2. Déroulement de l'activité**

#### **a. Le premier moment**

Au début de cette séance, nous avons posé quelques questions aux apprenants pour vérifier leurs acquis sur les leçons précédentes dont voici un exemple : quelles sont les catastrophes naturelles que vous connaissez ? Chaque élève nous a donné une réponse : la sécheresse, l'érosion du sol, le séisme, etc. Ensuite, nous avons affiché des illustrations présentant la sécheresse et l'incendie de forêt puis nous leur avons demandé de les nommer et d'expliquer en quelques mots ce qui se passe durant ces catastrophes naturelles.

#### **b. Le deuxième moment**

Nous avons réparti le groupe d'élèves en deux équipes : l'une composée de 06 participants et l'autre de 07 afin de favoriser le travail en groupe. Nous leur avons distribué des enveloppes qui portent une illustration représentant l'incendie de la forêt, des mots ainsi que des verbes (exemple : feux, catastrophe naturelle, arbres, à cause des vents, se propager, brûler, intervenir, les pompiers, détruire, la nature, éteindre). Ensuite, nous leur avons accordé 10 minutes pour les utiliser dans le but de formuler des phrases simples bien structurées qu'ils vont présenter par la suite tout en renforçant l'esprit de compétition chez eux. Parmi les phrases formulées par les élèves, nous citons :

- l'incendie de la forêt est une catastrophe naturelle.
- Les feux brûlent les arbres.

-les feux se propagent à cause des vents.

-les pompiers interviennent pour éteindre les feux.

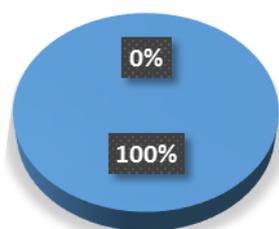
### III.3.6.3. Etude comparative

**Tableau 3 : Comparaison entre la 3<sup>ème</sup> activité ludique du groupe expérimental et la 3<sup>ème</sup> activité du groupe contrôle**

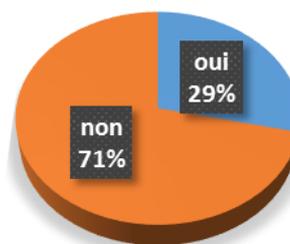
Critères d'évaluation	Groupe expérimental		Groupe témoin (contrôle)	
	Activité ludique		Activité ordinaire (sans jeu)	
Les apprenants respectent la consigne.	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
Les apprenants participent pendant la séance de la production orale ?	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
Ce ne sont pas toujours les mêmes éléments qui participent ?	Oui	+	Oui	
	Non		Si	+
Les apprenants prennent-ils le risque de prendre la parole ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants sont-ils attentifs et intéressés ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants extériorisent-ils leurs pensées de manière libre ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Les apprenants éprouvent-ils du plaisir à apprendre ?	Oui	+	Oui	
	Non		Non	+
Nombre	Oui	07	Oui	02
	Non	00	Non	05
Pourcentage	Oui	100%	Oui	29%
	Non	0%	Non	71%

À partir des résultats obtenus, nous pouvons noter que le groupe expérimental dans activité ludique « tout en mots » répond positivement à tous les critères d'évaluation (100%). par contre, le groupe témoin dans l'activité ordinaire répond négativement à la plupart de ces critères avec un pourcentage de (71%) comme il répond positivement à quelques-uns avec un pourcentage de (29%).

### Activité ludique



### Activité ordinaire



À la lumière de nos observations réelles en classe et les observations présentées dans la grille, nous remarquons que les élèves, durant l'activité ludique « tout en mots », ont apprécié le travail du groupe ; ils ont aimé aussi l'atmosphère compétitif qui a été créée entre les deux équipes. Cette démarche de travail a permis également aux apprenants d'échanger et d'extérioriser leurs idées et de les partager avec les membres de groupe dont chacun a proposé son point de vue durant la composition des phrases.

De plus, le fait qu'on a utilisé une série d'étiquettes a permis aux apprenants d'une part d'apprendre de nouveaux mots et d'autre part a déclenché leur mémoire visuelle. Nous avons remarqué aussi, lors de cette séance, que les apprenants nous demandaient à chaque fois de leur expliquer les mots difficiles qu'ils ne comprenaient pas, et de les aider à rectifier les phrases pour obtenir le meilleur score et pour qu'ils soient le groupe gagnant à la fin du jeu, ce qui explique qu'ils étaient très intéressés au contenu et au jeu proposé.

En revanche, nous avons remarqué tout à fait le contraire lors de la séance du groupe contrôle, ils étaient presque les mêmes éléments qui participaient et qui prenaient la parole ; mais les autres s'enfonçaient derrière le dos de leurs camarades qui ont un bon niveau pour s'échapper à la consigne. Ils ne prenaient la parole que lorsqu'ils étaient encouragés par leur enseignante ce qui expliquait qu'ils n'étaient pas intéressés au cours présenté ou bien ils hésitaient à prendre la parole.

### III.4. Synthèse générale des résultats

Les résultats obtenus et l'analyse comparative que nous avons réalisée nous conduisent aux remarques suivantes :

D'une manière générale, notre présence sur le terrain (la classe) lors de l'observation et l'expérimentation nous a permis de brosser un tableau comparatif entre la manière de se conduire du groupe témoin et celle du groupe expérimental. Ainsi, nous avons remarqué que les trois leçons de l'expression orale que nous avons effectuées en recourant aux jeux s'étaient bien passées : la majorité des élèves voulaient participer et prendre la parole même avec des erreurs, ils étaient plus actifs, attentifs, bien motivé et très contents. Par contre les leçons présentées avec la méthode traditionnelle ne contenaient rien de nouveau, ce qui nous a donné l'impression que les trois leçons se sont déroulé toutes de la même façon. En effet, la plupart des apprenants du groupe témoin n'étaient pas intéressés, ils étaient muets, seulement les bons éléments de la classe qui s'exprimaient et qui interagissaient avec l'enseignante.

## **Conclusion générale**

## **Conclusion générale**

Au cours de cette recherche, nous avons essayé de montrer l'effet que peut avoir l'activité ludique sur l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère, et notamment son rôle dans l'amélioration de l'expression orale et la libération de la parole chez des apprenants de la 5<sup>ème</sup> année primaire.

Selon notre recherche et d'après les résultats obtenus à travers notre expérimentation, nous avons pu confirmer que l'activité ludique constitue un outil pédagogique précieux car elle contribue positivement à faciliter l'appropriation de la langue française dans un contexte favorable et motivant et dans une atmosphère détendue loin de la monotonie ; de plus l'activité ludique permet à l'apprenant de développer ses compétences langagières et d'améliorer sa participation et sa prise de parole en classe de langue.

Le jeu développe également la créativité de l'apprenant et le rend plus confiant, plus autonome et plus sociable à travers ses échanges avec ses camarades.

Il est à noter, cependant, que la prise de parole en classe, surtout en langue étrangère est une prise de risque pour l'élève, de peur qu'il soit mal jugé, car l'acte de parler c'est s'exposer aux jugements et aux regards des autres, ce qui pourrait être un facteur inhibiteur de la prise de parole chez l'apprenant. C'est pour cette raison que la mission de l'enseignant n'est pas du tout facile, à ce propos, **Evelyne CHARMEUX** confirme cette idée « *enseigner,*

*ce n'est point transmettre des contenus, c'est réunir les conditions pour que les élèves les acquièrent »<sup>25</sup>.*

Recourir donc au ludique en tant que support pédagogique devient une condition pour rendre le processus d'apprentissage (du fle) plus attrayant, motiver l'élève et l'encourager afin qu'il puisse surmonter ses difficultés surtout celles relatives à la prise de parole.

## **Références bibliographiques**

---

<sup>25</sup>CHARMEUX. Evelyne, *Ap-prendre la parole : l'oral aussi ça s'apprend, L'école en question*, SEDRAP, 1996, p19.

## **Bibliographie**

1. BROUGERE, G. (1997). *Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire*. Revue française de pédagogie, 47-56.
2. CHAMPY, P., et ETEVE, C. (2011). *Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation : 3ème version*. Retz
3. CRAPEL, C. (2003). *Dictionnaire de didactique du français : langue étrangère et seconde*
4. CORD-MAUNOURY, B. (2000). *Analyse du site Polar FLE. Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 3(2), 239-254.
5. CUQ, J.-P. et GRUCA I. (2002). *Cours de didactique du Français Langue Etrangère et Seconde*. Grenoble : Presses universitaire de Grenoble
6. DE GRANDMONT, N. (1995). *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*.
7. GALISSON, R. et COSTE, D. (1976). *Dictionnaire de didactique des langues*. Éd. Hachette, Paris.
8. GUIMBRETIERE, E. (2007). *Phonétique et enseignement de l'oral*.
9. HALTE, J.-F. et RISPAIL, M. (2005). *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*. Paris.
10. KERVRAN, M. (2000). *L'apprentissage actif de l'anglais à l'école*. Bordas.
11. LANDSCHULTZ, K., CARE, J.-M. et TALARICO, K. (1983). *Jeux et techniques d'expression pour la classe de conversation*. Paris, BELC. 228 p., multigraphié.
12. PETIT, G. (1995). *Le traitement des variantes graphiques dans les dictionnaires Larousse, et spécifiquement dans le Petit Larousse illustré*. Langue française
13. ROBERT, J.-P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris.
14. SILVA, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. CLE international.
15. SOREZ, H. (1995). *Prendre la parole*. Paris : Hatier.
16. WEISS, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. FeniXX.

### **Sitographie**

17. [http://babylonia.ch/fileadmin/user\\_upload/documents/2005-2/germainnetten.pdf](http://babylonia.ch/fileadmin/user_upload/documents/2005-2/germainnetten.pdf) [consulté le 20 mai 2021]
18. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/charade/14708> [consulté le 08 Juin 2021]

### **Reuves et articles**

19. DUBOIS, A. L. (2017). Favoriser l'expression orale en classe de Français Langue Étrangère: des modalités aux activités 1. *Synergies France*, (11), 149-158.
20. GAIDI, K. (2016). Les Activités Ludiques comme Outils favorisant l'Apprentissage de la Compétence Langagière : cas des élèves de 5ème AP. *Traduction et Langues*, 15(01), 202-219.
21. GRIGGS, Peter, CAROL, Rita, et BANGE, Pierre. La dimension cognitive dans l'apprentissage des langues étrangères. *Revue française de linguistique appliquée*, 2005, vol. 7, no 2, p. 25-38.
22. HARKOU, L. (2015). *Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE. Synergies Algérie*, (22), 59-71.
23. HARRACHE, S. (2019). Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du Français Langue Etrangère au cycle primaire algérien.
24. HELME, L., JOURDAN, R., & Tortissier, K. (2014). Le Jeu en classe de FLE: intérêts et pratiques. *En ligne*: <http://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf> [consulté le 17 mai 2019].
25. MAKHLOUFI, N. (2011). Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les 1ère AS. *Synergies Algérie*, (12-2011), 89-100.

26. SILVA, H. (2005). *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE. En ligne* : [http://www.francparler-oif.org/images/stories/dossiers/silva\\_2005.pdf](http://www.francparler-oif.org/images/stories/dossiers/silva_2005.pdf) [consulté le 24 mai 2019].
27. SILVA, H. (2009). *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*. Synergies Europe, 4, 105-117.

### **Mémoires consultés**

28. Ama, B. M. (2015). L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.
29. ACHOURI, S. (2007). Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE (Doctoral dissertation, Université de Batna 2).
30. Belhadj Benziane, ELHADJ BENZIANE, A., ZOUAOUI, A., & YOUSSEFI, C.K. (2020). Les difficultés de la production de l'orale (Doctoral dissertation, université Ahmed Draia-ADRAR).
31. BENAMAR, R. (2012). Valorisation de l'oral dans les nouveaux programmes de FLE au secondaire algérien. Enjeux et perspectives (Doctoral dissertation).
32. BOUCHRA, M. (2018). Le jeu comme moyen de motivation à la production orale en FLE chez les apprenants de 3e AP Cas d'école «SAAD CHIKOUCHE». M'sila. . Thèse de doctorat.
33. BOUHMIDI, S. Les difficultés de la prononciation en classe de FLE (Cas des apprenants de 5ème année primaire) (Doctoral dissertation).
34. GURNI, S. (2012). L'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques.
35. HARKOU, L. (2008). La Mise en place et le développement des compétences langagières orales chez des enfants de 7 à 8 ans par le jeu.
36. MULNET, S. (2019). *Jouer pour communiquer : l'utilisation du jeu en classe de FLE au Brésil pour favoriser l'expression orale* (Doctoral dissertation, Universidade Federal do Paraná (UFPR), Setor de Ciências Humanas, Rua General Carneir 460, Edifício D. Pedro I, 11° andar CEP : 80.060-150, Curitiba, Paraná, Brasil).
37. OURIDA, H. Le ludique et la mise en place d'une compétence interculturelle dans l'enseignement/apprentissage du FLE. (2017). Thèse de doctorat. Université Mustapha Ben Boulaid Batna 2, département de français.
38. SAADI, H., & DAOUDI, Z. (2016). Le Rôle de l'activité ludique dans la motivation de la production orale du français.

## **Annexes**



**Le renard**

Est un animal

Sauvage

Il vit dans

La forêt

Il est

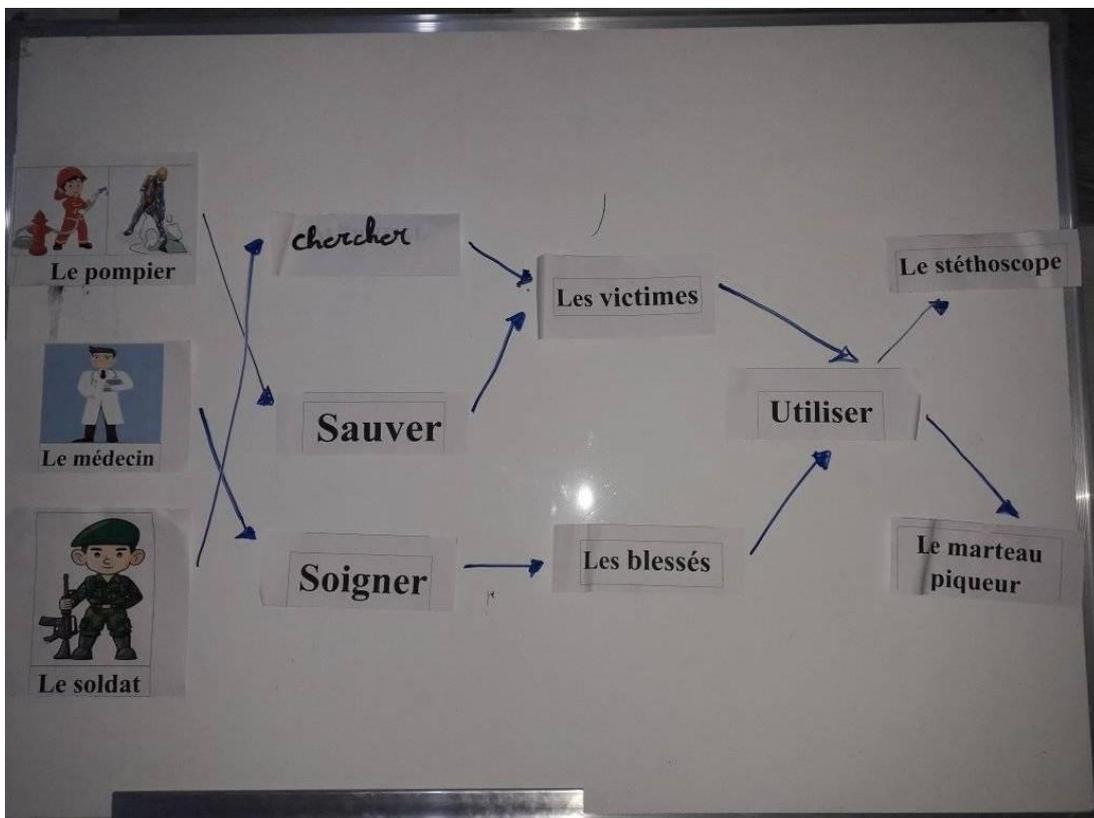
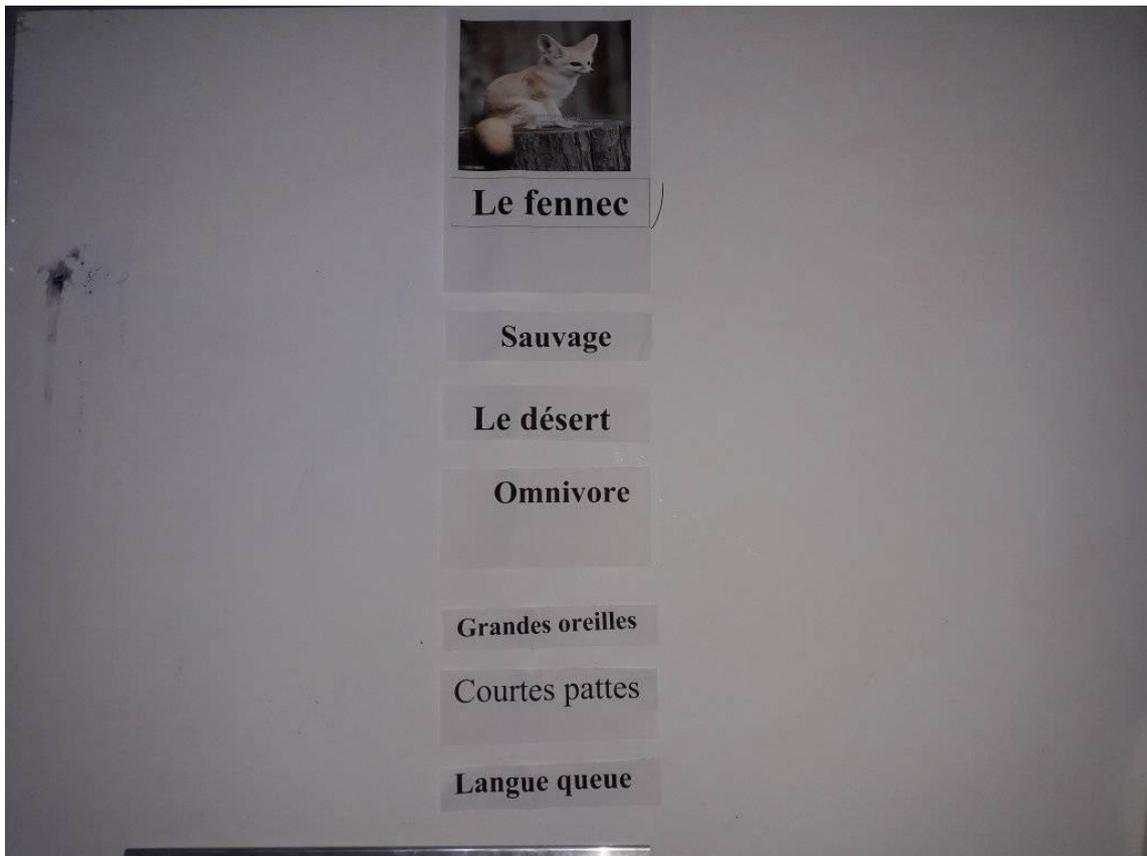
Carnivore

Il a de

Petites Oreilles

Longues pattes

Langue queue







## Références bibliographiques

- 1- L'incendie de forêt est un catastroph naturelle.
- 2- Les feux se propagent à cause des vents.
- 3- Les pompiers pompiers (les) éteignent les feux.
- 4- Détruire à la nature.

G 1

- 1 (les pompiers) L'incendie de forêt est catastroph naturelle.
- 2 Les feux se propagent à la nature.
- 3 Les pompiers à cause des vents.

G 2