**République Algérienne Démocratique et Populaire**

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

**Université de Saida Dr. Moulay Tahar**

**Faculté des Lettres, des langues et des Arts**

**Département des lettres et langue française**

**Mémoire**

**En vue de l'obtention du diplôme de master en langue française**

**Option : Didactique et langues appliquées**

**Intitulé**

# Le rôle des activités ludiques comme outil pédagogique pour développer l'expression orale des apprenants de la cinquième année primaire en FLE cas de l'école primaire El Émir Abdelkader à la commune de Youb wilaya de Saida.

**Réalisé et présenté par : Megtif Narimen**

**Sous la direction de : Pr.Terras Imene**

**Membres du jury :**

**Année Universitaire : 2024/2025**

**République Algérienne Démocratique et Populaire**

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

**Université de Saida Dr. Moulay Tahar**

**Faculté des Lettres, des langues et des Arts**

**Département des lettres et langue française**

**Mémoire**

**En vue de l'obtention du diplôme de master en langue française**

**Option : Didactique et langues appliquées**

**Intitulé**

# Le rôle des activités ludiques comme outil pédagogique pour développer l'expression orale des apprenants de la cinquième année primaire en FLE cas de l'école primaire El Émir Abdelkader à la commune de Youb wilaya de Saida.

**Réalisé et présenté par : Megtif Narimen**

**Sous la direction de : Pr.Terras Imene**

**Membres du jury :**

**Année Universitaire : 2024/2025**

# *Remerciements*

***Avant toute chose, je rends grâce à Allah Tout-Puissant, source de sagesse, de patience et de force, qui m'a permis d'avancer, de persévérer et de mener ce travail à son terme malgré les obstacles.***

***Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à Madame Terras, mon encadrante universitaire, pour son accompagnement rigoureux, sa disponibilité constante et ses conseils avisés. Son encadrement bienveillant a été une source précieuse d'enrichissement tout au long de la réalisation de ce mémoire.***

***J'adresse également mes sincères remerciements aux membres du jury pour le temps qu'ils consacrent à l'évaluation de ce travail, ainsi qu'à l'ensemble de mes enseignants pour leur engagement pédagogique et leur transmission du savoir tout au long de mon parcours académique.***

***Mes remerciements les plus chaleureux vont à mes élèves, avec lesquels cette étude a été menée dans notre école primaire. Leur participation, leur spontanéité et leur enthousiasme ont donné vie à ce travail de recherche.***

***Je remercie particulièrement Monsieur Gasmi Ahmed, directeur de l'établissement, pour sa confiance, son appui et les conditions favorables qu'il a offertes au bon déroulement de cette expérimentation.***

## *Dédicace*

***À ma chère mère, femme de courage et de sagesse, dont les prières silencieuses, les sacrifices quotidiens et l'amour inconditionnel ont été le pilier de ma vie. Ce travail est le fruit de ta patience et de ta foi en moi.***

***À la mémoire de mon père bien-aimé, que Dieu ait son âme en paix. Ta bienveillance et tes valeurs continuent de guider mes pas, même dans ton absence.***

***À mon frère Mohamed et sa petite famille.***

***À Sofiane, mon frère, pour son calme, sa bienveillance et sa confiance silencieuse.***

***À mes sœurs, Amina et Ibtissam, pour leur tendresse, leur écoute attentive et leurs mots d'encouragement qui m'ont tant aidée.***

***À mon époux Khalifa, compagnon fidèle et patient, qui m'a soutenue avec amour et compréhension tout au long de ce parcours.***

***Et à mes trésors les plus chers, mes filles Rodaina, Chahd et Marwa, source de ma force, de ma joie et de mon espoir. Ce mémoire vous est dédié, dans l'espoir qu'il vous inspire à toujours croire en vous-mêmes et à poursuivre vos rêves.***

***Toute ma reconnaissance va également à Errouane Farouk, mon ami fidèle, pour son soutien indéfectible, ses encouragements constants et sa présence rassurante dans les moments de doute.***

***Enfin, je tiens à remercier mes précieuses amies : Saïdi Fatima, Hami Faïza, Hachmaoui Ikhlass, Bahmed Malika, Hakemi Chaïma, ainsi que Yousef Bouchra, pour leur amitié sincère, leur soutien moral et leur présence encourageante tout au long de ce parcours. Leur chaleur humaine et leurs encouragements m'ont été d'un grand réconfort.***

**Sommaire**

**Introduction**

**Chapitre 1 : Cadre théorique et concepts clés**

1. **L'expression orale en contexte du FLE 14**
2. **Les caractéristiques de l'expression orale 16**
3. **Les activités ludiques : un outil pédagogique 24**
4. **Activités ludiques et expression orale en classe hybride 33**

**Chapitre 2 : Cadre pratique**

1. **Objectifs de l'enquête 37**
2. **Les participants 38**
3. **Présentation du corpus et de la méthode de recherche 38**
4. **Présentation et analyse des résultats de l'enquête 41**

**Synthèse globale : 55**

**Conclusion partielle 57**

**Conclusion 59**

**Références 61**

**Annexes**

# *Introduction*

## Introduction

À l'école primaire, apprendre le français comme langue étrangère, c'est bien plus que mémoriser des mots ou des règles de grammaire. C'est une aventure qui invite chaque élève à s'ouvrir à une nouvelle culture, à découvrir d'autres façons de penser et à se faire comprendre dans une langue qui n'est pas la sienne. Parmi toutes les compétences à acquérir, savoir s'exprimer oralement en français est un véritable défi : il ne s'agit pas seulement de prononcer des phrases correctes, mais aussi de trouver les mots justes pour raconter, décrire, inventer ou partager ses émotions. Pour beaucoup de jeunes, cette étape ressemble à une montagne à gravir. Ils hésitent, cherchent leurs idées, butent sur des mots inconnus, et parfois, la peur de se tromper ou de ne pas être compris les freine. L'expression orale devient alors une source de stress, surtout si les exercices semblent répétitifs ou trop scolaires.

Face à ces difficultés, le rôle de l'enseignant est crucial. Il s'agit de redonner confiance aux élèves, de leur montrer que l'erreur fait partie du chemin, et surtout de rendre l'expression orale vivante et attrayante. C'est là que les méthodes innovantes, comme les jeux ludiques, prennent tout leur sens. En transformant la classe en un espace de jeu, de création et d'échange, on invite chaque enfant à oser, à s'exprimer librement, à inventer des histoires et à s'amuser avec les mots. L'expression orale ne devient plus une corvée, mais un plaisir partagé, une occasion de s'étonner et de progresser ensemble. Grâce à ces approches, l'apprentissage du français s'ouvre à tous, même à ceux qui doutaient de leurs capacités, et chaque élève peut avancer à son rythme, avec enthousiasme et confiance.

Le choix de ce thème n'est pas le fruit du hasard, mais le résultat d'une observation attentive du quotidien de nos élèves en classe. Qui n'a jamais vu un enfant s'illuminer dès qu'on lui propose un jeu, même en pleine leçon de français ? Pourtant, ces moments de plaisir et de spontanéité sont trop rarement associés à l'apprentissage de l'expression orale. C'est justement cette idée qui a guidé notre réflexion : et si les jeux ludiques pouvaient devenir un véritable moteur pour améliorer l'expression orale en français chez les élèves de 5ème année primaire ? Ce thème s'est imposé comme une évidence, tant il semble prometteur pour stimuler l'imagination, l'engagement et la confiance de chaque élève, même de ceux qui doutent d'eux-mêmes devant la prise de parole.

À travers ce travail, nous avons voulu aller au-delà des idées reçues et explorer concrètement le rôle que peuvent jouer les jeux ludiques dans le développement de la compétence orale.

L'objectif de notre travail est de comprendre comment, et dans quelle mesure, ces activités peuvent aider les élèves de 5ème AP à surmonter leurs blocages, à prendre goût à l'expression orale et à s'exprimer de manière plus fluide, riche et structurée. Nous souhaitons ainsi mettre en lumière les mécanismes qui rendent la prise de parole plus accessible et motivante grâce au jeu, tout en donnant la parole aux élèves et aux enseignants qui vivent cette expérience au quotidien.

Malgré tous les efforts des enseignants et l'importance accordée à l'expression orale dans les programmes de FLE, beaucoup d'élèves de 5ème AP continuent à éprouver des difficultés à s'exprimer clairement et avec confiance. Souvent, ils manquent de motivation, redoutent l'erreur ou se sentent démunis face à la prise de parole. Cela pose une question centrale, à la fois simple et essentielle :

**En quoi et comment l'utilisation des jeux ludiques en classe de FLE peut-elle contribuer à améliorer l'expression orale des élèves de 5ème année primaire ?**

Pour mieux cerner cette problématique, nous avons choisi de la décliner en plusieurs sous-questions :

- Quels sont les principaux obstacles à l'expression orale rencontrés par les élèves de 5ème AP ?
- Quelles stratégies pédagogiques permettent d'exploiter au mieux le potentiel du jeu pour développer l'expression orale ?
- Quels effets concrets peut-on observer sur la motivation, la créativité et la qualité des prises de parole des élèves ?

Pour répondre des éléments de réponse à notre problématique, nous émettons les hypothèses suivantes :

- Les principaux obstacles à l'expression orale chez les élèves de 5ème AP sont le manque de vocabulaire, les difficultés de grammaire, l'incapacité, la timidité et le manque de confiance en soi.

- L'intégration d'activités ludiques en classe de FLE (Français Langue Étrangère) favorise la prise de parole en créant un climat sécurisant, sans jugement, où la prise de risque est valorisée.
- L'utilisation du jeu en classe a des effets positifs concrets sur la motivation, sur la créativité, ainsi que sur la qualité des prises de parole.

Pour mener à bien cette recherche, nous avons choisi une démarche progressive et ancrée dans la réalité de la classe. Nous commencerons par une revue de littérature pour comprendre ce que disent les spécialistes de l'expression orale et du jeu en pédagogie. Ensuite, nous identifierons avec précision les difficultés rencontrées par les élèves de 5ème AP dans la prise de parole à travers un questionnaire que nous avons adressé aux enseignants de la 5 AP. Sur cette base, nous concevrons et mettrons en œuvre des séances intégrant différents types de jeux ludiques. Nous observerons et analyserons ensuite les effets de ces jeux sur la motivation et la qualité des productions orales des élèves. Enfin, nous prendrons du recul pour réfléchir aux limites de cette approche et proposer des recommandations concrètes pour une intégration durable des jeux dans l'enseignement de l'expression orale. Tout au long de ce parcours, notre ambition sera de donner la parole aux élèves et aux enseignants, pour que leur expérience éclaire et enrichisse notre réflexion.

# *Chapitre 1 : Cadre théorique et concepts clés*

**Introduction partielle :**

L'apprentissage du français langue étrangère (FLE) nécessite une approche pédagogique variée et engageante. L'expression orale est cruciale pour communiquer efficacement dans divers contextes sociaux et culturels. Cependant, elle présente des défis, tels que la motivation, l'inhibition, l'anxiété et les compétences phonétiques limitées. Les activités ludiques, du jeu spontané au jeu pédagogique structuré, offrent un environnement dédramatisé pour pratiquer l'expression orale de manière interactive. Les jeux de rôle, les devinettes et le théâtre sont des exemples concrets qui stimulent la fluidité linguistique et favorisent l'expression corporelle.

Ce chapitre explore les fondements conceptuels de l'expression orale en FLE, les activités ludiques comme outil pédagogique, et leurs synergies avec l'apprentissage. Il examine également les théories de Piaget et Vygotsky, ainsi que l'approche communicative et la perspective actionnelle, pour souligner comment les jeux contribuent à une communication efficace et appropriée

## 1 L’expression orale en contexte du FLE

### 1.1. Définition et objectifs

L’expression orale, également appelée production orale, joue un rôle essentiel dans la maîtrise de la langue, en particulier dans l’enseignement du FLE, notamment au cycle primaire. Elle est une compétence fondamentale qui permet aux élèves de développer leur capacité à utiliser des mots et des phrases oralement pour résoudre des problèmes liés à la parole. Les enseignants doivent donc organiser des ateliers ciblés afin de répartir les objectifs communicatifs et linguistiques de manière précise.

Cette compétence est indispensable pour favoriser un apprentissage interactif, où la participation et les débats en classe permettent de contrôler et d’évaluer la compréhension des apprenants. Bien que les difficultés liées à la compréhension, la prononciation, le rythme et l’intonation puissent représenter

des obstacles, elles ne sont pas insurmontables. L'expression orale exige un travail rigoureux et constant pour surmonter ces défis et garantir une progression efficace (Manolescu, 2013 ; P 109). Jean Pierre Cuq (2003) affirme que « L'acquisition d'une compétence de communication est conditionnée en tout premier lieu par la compréhension et l'expression orale ».

La compréhension se trouve devant l'expression mais chacune d'entre elles reste indispensable à l'autre. (Manolescu, 2008, p. 179)

L'expression est une opération qui consiste à produire un message oral ou écrit, en utilisant les signes sonores ou graphiques (Tavares, 2016 ; P 25). Cela signifie qu'exprimer, c'est mettre en forme ses idées, ses sentiments ou ses opinions pour les communiquer à autrui, soit à travers la parole (en mobilisant la voix, l'intonation, le rythme et parfois la gestuelle), soit par l'écrit (en utilisant des lettres, des mots et des phrases organisés selon les règles de la langue).

« L'expression elle-même peut être considérée (…) sous deux aspects : comme une substance, sonore ou visuelle, selon qu'il s'agit de l'expression orale ou écrite, c'est à-dire comme une masse phonique ou graphique ». (Dubois, J et al, 1973).

L'expression orale repose sur une interaction dynamique entre un locuteur et un interlocuteur, nécessitant une compréhension mutuelle pour développer cette compétence. Elle implique la capacité à définir clairement l'objectif du message, à organiser les idées de manière cohérente et logique, et à conclure de façon concise et précise, tout en s'appuyant sur un vocabulaire adapté pour transmettre efficacement le message.

### 1.2. Objectifs de l'expression orale :

Les objectifs de l'expression orale sont multiples et essentiels dans le processus d'apprentissage d'une langue. Tout d'abord, elle permet aux élèves de dialoguer sans hésitation, ce qui renforce leur confiance et leur fluidité linguistique. Ensuite, elle répond aux besoins et intérêts des élèves, en leur

offrant un espace pour exprimer leurs pensées et opinions de manière authentique. L'expression orale favorise également une bonne communication, indispensable pour interagir efficacement avec les autres (Alkhalaf, 2024 ; P 45).

En outre, elle encourage la collaboration entre l'élève et l'enseignant, créant un environnement pédagogique interactif et dynamique. Bien que l'expression orale soit distincte de l'écriture, elle peut également contribuer au développement de la capacité d'écrire, car elle aide les élèves à structurer leurs idées et à les exprimer clairement. De plus, elle permet aux élèves d'identifier et de hiérarchiser les informations, compétence cruciale pour une communication efficace.

Enfin, l'expression orale donne à l'enseignant l'occasion d'utiliser diverses stratégies d'évaluation pour installer une capacité linguistique durable chez l'apprenant. L'objectif ultime est que l'apprenant puisse réutiliser ce qu'il a appris en classe à l'extérieur, en faisant des hypothèses et en appliquant ses connaissances dans des situations réelles. Cela renforce ainsi la capacité de l'élève à intégrer ses apprentissages dans sa vie quotidienne (Manolescu, 2013 ; P 111).

## 2 Les caractéristiques de l'expression orale

### 2.1. Contenu et structuration

L'expression orale commence par des idées, des informations, des opinions diverses et des sentiments que l'on exprime. Il est crucial d'avoir un objectif clair de ce que l'on veut transmettre. Les idées doivent être présentées de manière logique avec des transitions bien choisies. Cela inclut une introduction claire, un développement avec des exemples concrets, et une conclusion concise. Cette structuration logique permet de maintenir l'attention de l'auditoire et de faciliter la compréhension du message.

### 2.2. Langage et correction linguistique

Bien que la perfection linguistique ne soit pas toujours nécessaire, il est important de s'exprimer de manière à être compris. Un langage adapté au contexte socioculturel est essentiel. L'expression orale doit être adaptée aux destinataires du message, en tenant compte de leur âge, rôle et statut social. Cela signifie utiliser un vocabulaire approprié et éviter les termes qui pourraient être mal interprétés ou offensants dans certains contextes (Bidaud, et al., 2005 ; P19).

### 2.3. Forme de l'expression Orale

Les gestes, sourires et signes divers renforcent le message verbal et facilitent la communication. Être détendu et décontracté aide à mieux se faire comprendre. Le volume, l'articulation, le débit et l'intonation de la voix sont également cruciaux pour transmettre le message de manière expressive. L'intonation doit être significative et adaptée au contexte. De plus, les pauses et les silences, ainsi que les regards, sont importants pour vérifier la compréhension du message et maintenir l'attention de l'auditoire.

### 2.4. Caractère éphémère et spontané

Contrairement à l'écrit, l'expression orale est éphémère et ne peut pas être révisée une fois prononcée. Cependant, on peut reformuler ou réviser le message après sa diffusion. L'expression orale nécessite également une certaine spontanéité, souvent avec une improvisation pour faire face à l'imprévu. Cette capacité à s'adapter rapidement aux situations inattendues est essentielle pour une communication fluide et efficace (Latreche, 2015).

### 2.5. Interaction et communication

L'expression orale est souvent interactive, impliquant une communication bidirectionnelle entre le locuteur et l'interlocuteur. Elle repose sur une relation dynamique entre l'émetteur et le destinataire, où les deux parties influencent mutuellement le déroulement de la communication. Cette interaction permet de clarifier les malentendus, de répondre aux questions et de renforcer la compréhension mutuelle (Cîtea, et al., 2019).

## 2.6. Importance et enjeux

### 2.6.1. Importance :

**2.6.1.1. Communication quotidienne :** L'expression orale est le moyen le plus naturel et immédiat d'interaction entre les individus. Elle permet des échanges spontanés et dynamiques, essentiels pour la communication quotidienne, que ce soit en famille, à l'école ou dans la rue. Ces interactions quotidiennes sont cruciales pour maintenir des relations solides et pour résoudre les problèmes de la vie courante. En permettant aux individus de s'exprimer clairement et efficacement, l'expression orale facilite la construction et le maintien des relations sociales. Elle aide à résoudre des conflits, à exprimer des émotions et à partager des idées. Grâce à cette capacité d'expression, les individus peuvent mieux comprendre les besoins et les sentiments des autres, ce qui renforce les liens sociaux.

L'expression orale favorise également la compréhension mutuelle, essentielle pour une communication efficace. Elle permet aux individus de clarifier les malentendus et de s'adapter aux besoins de l'interlocuteur. Cela contribue à éviter les erreurs de communication et à renforcer la confiance entre les personnes impliquées dans l'échange (Ghouli, 2024 ; p59).

**2.6.1.2. Intégration socio-culturelle** : L'expression orale est un outil clé pour l'intégration dans une communauté. Elle permet aux individus de participer activement aux échanges sociaux, de comprendre les normes culturelles et de s'adapter à un nouvel environnement. En s'exprimant oralement, les individus peuvent engager des conversations significatives, partager leurs expériences et apprendre des autres, ce qui facilite leur intégration dans la communauté.

En apprenant à s'exprimer oralement dans une langue, les individus acquièrent également une compréhension des nuances culturelles et des règles sociales associées à cette langue. Cela facilite leur intégration dans un contexte socio-culturel spécifique. Les expressions idiomatiques, les proverbes et les

références culturelles sont autant d'éléments qui enrichissent la communication et aident à mieux comprendre les valeurs et les traditions locales. La maîtrise de l'expression orale renforce la confiance en soi, ce qui est essentiel pour une intégration réussie dans un nouveau contexte culturel. Lorsque les individus se sentent capables de se faire comprendre et de comprendre les autres, ils sont plus à l'aise pour interagir avec leur environnement. Cette confiance favorise une participation active dans les activités sociales et facilite l'établissement de relations durables avec les membres de la communauté (Simard, et al., 2010 ; p 283).

## 2.7. Défis liés à l'enseignement aux jeunes apprenants (motivation, inhibition, etc.)

L'enseignement aux jeunes apprenants est confronté à plusieurs défis qui peuvent affecter leur motivation, leur confiance et leur apprentissage global :

### 2.7.1. Motivation et engagement

La motivation est un élément essentiel pour un apprentissage efficace. Cependant, plusieurs facteurs peuvent diminuer la motivation des élèves, notamment la pression académique, les distractions liées aux réseaux sociaux et aux jeux vidéo, ainsi que le manque d'intérêt pour les matières enseignées. Pour remédier à cela, les enseignants doivent créer des environnements d'apprentissage interactifs et engageants. Ils peuvent utiliser des stratégies pédagogiques innovantes qui répondent aux intérêts des élèves, favorisant ainsi un engagement actif et une motivation durable (Marylou 2018, P 11).

### 2.7.2. Inhibition et peur de l'échec

L'inhibition et la peur de l'échec peuvent considérablement affecter la participation des élèves en classe. Les élèves hésitent souvent à s'exprimer oralement ou à prendre des risques dans leurs apprentissages, craignant de se tromper ou d'être jugés par leurs pairs. Pour surmonter cela, les enseignants doivent instaurer un environnement sûr et encourageant, où les erreurs sont

considérées comme des opportunités d'apprentissage. Cela permet aux élèves de se sentir libres de prendre des risques et de développer leur confiance en eux.

## 2.8. Difficultés d'apprentissage au primaire

L'expression orale en contexte pédagogique, notamment dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE), est confrontée à plusieurs problèmes qui affectent son apprentissage et sa pratique :

### 2.8.1 Difficultés linguistiques et culturelles :

Les apprenants rencontrent souvent des difficultés à maîtriser la grammaire et le vocabulaire nécessaires pour s'exprimer oralement de manière fluide et cohérente. Ces difficultés peuvent être exacerbées par l'interférence avec la langue maternelle, qui peut influencer la structure des phrases ou le choix des mots. La bonne prononciation des sons et des voyelles est également essentielle pour une communication efficace. Cependant, les apprenants peuvent éprouver des difficultés à articuler correctement les sons spécifiques à la langue française, ce qui peut entraîner des malentendus ou des difficultés à se faire comprendre.

### 2.8.2. Facteurs psychologiques et sociaux :

L'anxiété de la communication et le manque de confiance en soi sont des obstacles majeurs pour les apprenants. Ces facteurs peuvent les empêcher de participer activement aux activités orales en classe, limitant ainsi leur progression. Le milieu social et familial des apprenants peut également influencer leur capacité à s'exprimer oralement. Par exemple, un environnement où la langue étrangère n'est pas pratiquée régulièrement peut limiter les occasions de pratique, ce qui peut ralentir l'apprentissage de la compétence orale.

**2.8.3. Méthodes pédagogiques et programmes scolaires :** Les méthodes d'enseignement utilisées peuvent ne pas favoriser suffisamment la pratique orale. Une approche trop centrée sur l'écrit peut négliger l'importance de l'expression orale, ce qui peut entraîner un déséquilibre dans le développement

des compétences linguistiques. Les programmes scolaires ne donnent parfois pas suffisamment de place à la pratique orale, ce qui peut limiter le temps disponible pour développer cette compétence. Cela peut se traduire par une insuffisance dans la préparation des élèves à des situations réelles où l'expression orale est cruciale.

### 2.8.4. Environnement d'apprentissage :

L'environnement de classe doit être propice à la pratique orale. Cela inclut la création d'un climat encourageant où les apprenants se sentent libres de prendre des risques linguistiques sans crainte de jugement. Un tel environnement favorise la participation active et renforce la confiance des élèves. La pratique régulière de l'expression orale, en classe et hors classe, est essentielle pour améliorer cette compétence. Cependant, les apprenants peuvent manquer d'occasions pour pratiquer oralement en dehors du cadre scolaire, ce qui souligne l'importance de trouver des moyens de pratiquer la langue dans des contextes réels (Laparra, 2008 ; p117).

### 2.8.5. Obstacles psycholinguistiques :

Les obstacles psycholinguistiques à l'expression orale sont liés aux processus cognitifs et linguistiques impliqués dans la production du langage :

### 2.8.6. Difficultés d'encodage lexical et syntaxique

Les élèves au primaire, en particulier ceux qui apprennent une langue étrangère (L2), peuvent éprouver des difficultés à mobiliser des représentations lexicales pour encoder leurs idées. Le choix limité de lemmes à disposition peut limiter les processus de micro-planification, rendant l'assemblage formel un processus sériel de mots isolés. Cela contraste avec les locuteurs à l'aise qui activent souvent des unités lexicales préfabriquées, facilitant ainsi une production fluide et naturelle.

Au primaire, ces difficultés peuvent être exacerbées par le manque d'expérience linguistique et la dépendance à la langue maternelle. Les élèves peuvent avoir du mal à accéder rapidement aux mots appropriés, ce qui ralentit la production orale. De plus, les interférences avec la langue maternelle peuvent entraîner des erreurs lexicales et syntaxiques, comme des traductions littérales ou des structures de phrases inappropriées. Pour surmonter ces difficultés, les enseignants doivent encourager une pratique régulière de l'expression orale, en utilisant des activités ludiques et interactives pour enrichir le vocabulaire et améliorer la syntaxe.

### 2.8.7. Hésitations et disfluences

Les hésitations intra-propositionnelles sont plus fréquentes en L2 qu'en L1, indiquant des problèmes d'encodage lexical et syntaxique. Ces hésitations peuvent être dues à un effort attentionnel important pour choisir les mots appropriés, ce qui ralentit la production orale. Chez les élèves du primaire, ces hésitations peuvent être encore plus fréquentes en raison de leur vocabulaire limité et de leur manque d'expérience dans la formulation de phrases complexes. Les enseignants doivent donc encourager une pratique régulière de l'expression orale pour aider les élèves à développer leur confiance et leur fluidité linguistique.

Pour réduire ces hésitations, les enseignants peuvent utiliser des stratégies telles que la répétition de phrases simples, les jeux de rôle ou les discussions en petits groupes. Ces activités permettent aux élèves de s'entraîner dans un environnement sûr et interactif, ce qui renforce leur confiance en leur capacité à s'exprimer oralement.

### 2.8.8. Modèles de production orale

Les modèles psycholinguistiques de production orale, comme celui de (Narcy-Combes, 2019, P 63) mettent en avant deux systèmes cognitifs : le système rhétorique ou sémantico-syntaxique, et le système phonologique. En

L2, ces systèmes peuvent être moins efficaces chez les élèves du primaire, entraînant des difficultés dans la planification et l'exécution de la parole. Les enseignants doivent utiliser des stratégies pédagogiques adaptées pour faciliter l'acquisition de ces compétences.

Par exemple, des activités de répétition et de reformulation peuvent aider les élèves à améliorer leur capacité à planifier et exécuter leurs discours. Les jeux de rôle et les simulations de conversations sont également efficaces pour renforcer ces compétences, car ils permettent aux élèves de pratiquer dans des contextes réalistes et interactifs.

### 2.8.9. Facteurs attentionnels

La production orale en L2 nécessite une attention soutenue pour gérer les processus linguistiques, ce qui peut être épuisant pour les apprenants. Cette charge attentionnelle peut limiter la capacité à produire des discours fluides et cohérents. Chez les élèves du primaire, il est crucial de maintenir un équilibre entre les activités orales et écrites pour éviter la fatigue cognitive.

Pour éviter cette fatigue, les enseignants doivent varier les types d'activités. Par exemple, alterner entre des exercices oraux courts et des activités écrites peut aider à maintenir l'engagement et la motivation des élèves. De plus, intégrer des pauses et des jeux dans les séances peut réduire la fatigue attentionnelle tout en favorisant un apprentissage ludique (Bouchard. 2011).

### 2.8.10. Troubles mentaux et timidité

Des troubles mentaux ou une timidité excessive peuvent également aggraver les obstacles psycholinguistiques chez les élèves de primaire, en rendant plus difficile l'expression orale en raison d'une anxiété accrue ou d'une peur de l'échec. Ces facteurs psychologiques peuvent influencer négativement la motivation et la participation des apprenants dans les activités orales.

Pour surmonter ces obstacles, les enseignants doivent créer un environnement sûr et encourageant, où les élèves se sentent libres de prendre des risques linguistiques sans crainte de jugement. Cela peut inclure des activités de groupe pour renforcer la confiance en soi et favoriser une interaction positive entre les élèves. Par exemple, des discussions en petits groupes ou des présentations en classe peuvent aider à réduire l'anxiété tout en encourageant la participation active (Heather, 2011 ; P 7).

## 3 Les activités ludiques : un outil pédagogique

### 3.1. Définition et caractéristiques

#### 3.1.1. Définition :

Selon le dictionnaire Petit Larousse, le terme "jeu" désigne une activité physique ou intellectuelle dont l'objectif principal est de procurer du plaisir et de la distraction. Cette définition met en avant le caractère récréatif et divertissant du jeu (1982, p. 550)

D'un autre côté, le dictionnaire de didactique de français définit une activité ludique comme une pratique d'apprentissage guidée par des règles de jeu, dont le principal moteur est le plaisir qu'elle procure. Cette approche souligne l'importance des règles et de l'engagement personnel dans le processus d'apprentissage ludique (2003, p. 16). Selon Nicole De Grandmont le jeu est considéré comme « Une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur ». (1997, p. 83), ce dernier ajoute que les jeux proposent « Le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre ». (1997, p. 83)

Huizinga affirme que :

*« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou*

*accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ».*
(Dewitte, 2010 p. 172)

Le jeu procure aux participants un plaisir actif en leur permettant de s'engager pleinement dans des actions ludiques, avec pour objectif de les réaliser et de les résoudre. Bien que le jeu soit intrinsèquement ludique, tout ce qui est ludique ne constitue pas nécessairement un jeu. En effet, le jeu implique une organisation structurée qui vise à atteindre des objectifs pédagogiques, à stimuler l'imagination et la motivation, et à intégrer une stratégie didactique. Le jeu se manifeste pleinement lorsque les participants choisissent de jouer de manière spontanée, sans contrainte ni obligation, simplement pour le plaisir de jouer (Moulin, 2006 ; p 103).

### 3.1.2. Caractéristiques

Les jeux ludiques possèdent plusieurs caractéristiques qui les rendent attrayants et efficaces pour l'apprentissage :

- **Plaisir et gratuité**

Les jeux ludiques sont souvent associés au plaisir et à la gratuité. Ils sont pratiqués pour le plaisir qu'ils procurent, sans obligation ni pression extérieure. Cette caractéristique est essentielle pour maintenir la motivation intrinsèque des joueurs, car ils s'engagent dans l'activité pour le simple plaisir qu'elle procure. La gratuité implique également une absence de conséquences réelles, ce qui permet aux joueurs de se détendre et de profiter pleinement de l'expérience. En jouant sans contrainte, les joueurs peuvent se concentrer sur l'amusement et la satisfaction personnelle, ce qui renforce leur engagement et leur enthousiasme.

- **Liberté et spontanéité**

Les joueurs ont la liberté de choisir et de diriger leur jeu, ce qui implique une grande spontanéité. Les règles peuvent être modifiées ou créées par les joueurs eux-mêmes, ce qui renforce leur autonomie et leur créativité. Cette liberté permet aux joueurs de s'adapter aux situations nouvelles et de faire preuve

d'initiative. La spontanéité est également cruciale pour maintenir l'engagement, car elle permet aux joueurs de réagir instinctivement et de profiter pleinement de l'expérience ludique. En étant libres de choisir leur approche, les joueurs peuvent explorer différentes stratégies et apprendre à gérer l'incertitude (Romero, 2016).

- **Imagination et créativité**

Les jeux ludiques encouragent l'imagination et la créativité. Ils permettent aux joueurs de se détacher de la réalité et d'explorer des mondes fictifs. Cette caractéristique est particulièrement importante pour le développement cognitif et émotionnel des enfants, car elle favorise la pensée créative et la résolution de problèmes. Les jeux ludiques offrent un espace où les joueurs peuvent exprimer librement leurs idées et imaginer des scénarios inédits. En stimulant l'imagination, ces jeux aident les joueurs à développer leur capacité à penser de manière innovante et à explorer des solutions originales.

- **Règles et structure**

Bien que les jeux ludiques soient souvent spontanés, ils peuvent inclure des règles claires et connues des joueurs. Ces règles sont souvent choisies ou créées par les joueurs eux-mêmes, ce qui leur donne un sentiment de contrôle et de responsabilité dans le jeu. La structure des jeux peut varier, allant de règles simples à des systèmes complexes, mais elle est toujours définie par les joueurs ou par le contexte du jeu. Cette flexibilité permet aux joueurs de s'adapter à différents niveaux de complexité et de choisir le type de jeu qui leur convient le mieux (Heddouche, 2016).

- **Incertitude et Interaction**

Les jeux ludiques impliquent souvent une incertitude quant à l'issue, ce qui rend l'expérience plus engageante. Cette incertitude crée un sentiment d'anticipation et de suspense, ce qui motive les joueurs à continuer à jouer pour découvrir le résultat. Les jeux favorisent également l'interaction sociale, que ce

soit en solo ou en groupe. L'interaction sociale est cruciale pour développer des compétences sociales, comme la communication et la coopération, et pour renforcer les liens entre les joueurs. En interagissant avec d'autres, les joueurs apprennent à gérer les conflits, à négocier et à travailler ensemble vers un objectif commun.

- **Impact Pédagogique**

Les jeux pédagogiques, une sous-catégorie des jeux ludiques, visent à transmettre des apprentissages de manière fluide et engageante. Ils génèrent des prises de conscience et peuvent être débriefés pour renforcer les apprentissages. Les jeux pédagogiques sont conçus pour intégrer des objectifs d'apprentissage spécifiques tout en maintenant un aspect ludique, ce qui rend l'apprentissage plus agréable et efficace. En utilisant des éléments de jeu pour enseigner, les enseignants peuvent captiver l'attention des élèves et les motiver à apprendre de manière active.

- **Simplicité et divertissement**

Les jeux ludiques doivent être simples pour être accessibles, tout en offrant un aspect amusant qui favorise l'engagement et la motivation des joueurs. La simplicité permet aux joueurs de se concentrer sur le plaisir du jeu plutôt que sur des règles complexes. Le divertissent est essentiel pour maintenir l'intérêt et la participation active des joueurs, car il crée un lien émotionnel positif avec l'expérience ludique. Un équilibre entre simplicité et complexité est nécessaire pour éviter la frustration tout en stimulant la curiosité et l'engagement des joueurs. En trouvant ce juste équilibre, les jeux peuvent être à la fois divertissants et stimulants (Thibaut, 2022 ; p 10).

## 3.2. Typologie des activités proposées dans le manuel scolaire de la 5ème année primaire

### a. Jeux de rôle :

Selon Jean Pierre Cuq (2003, 143)

*« Le jeu de rôles est en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique. Le jeu de rôles a aussi comme avantage de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, ainsi qu'à encourager l'expression spontané. »*

Le programme de la 5ème année primaire inclut des activités de jeu de rôles, qui sont intégrées au début et à la fin de chaque séquence d'oral-compréhension. Ces activités sont soutenues par des vidéos destinées aux apprenants pour faciliter leur compréhension. L'objectif est de permettre aux élèves d'extraire des informations explicites d'un message oral, de dégager l'essentiel, et de réagir de manière intelligible en jouant un rôle (Caïra, 1014 ; p 211).

Le jeu de rôles offre plusieurs avantages pédagogiques. Il améliore la prononciation des élèves en leur donnant l'occasion de pratiquer la parole de manière active. De plus, il développe le sens de l'ouïe et de l'audition, essentiel pour une bonne compréhension orale. Enfin, cette activité permet à l'enseignant d'évaluer les actions, les connaissances et les compétences que les élèves réinvestissent dans la mise en scène. Cela offre une vision globale des progrès des élèves et aide à identifier les domaines où ils ont besoin d'un soutien supplémentaire (Boulay, 2023 ; p 197).

### B. Pièce théâtrale :

« *Plusieurs projets de recherche en Italie, par exemple Campo 1996, Lerna et Taeschner 1993 ont indiqué que l'utilisation d'une approche narrative, comprenant des pièces de théâtre, produisait de*

*meilleurs résultats que la mise en œuvre de moyens plus conventionnels »*

L'utilisation d'une approche narrative, qui inclut notamment la mise en scène de pièces de théâtre, est plus efficace pour l'apprentissage que les méthodes traditionnelles. En effet, cette approche favorise une participation active des apprenants, stimule leur créativité et leur motivation, et facilite la compréhension et l'expression orale dans un contexte plus vivant et concret.

*« C'est une pièce écrite selon certaines règles de littérature et qui est destinée à être jouée sous forme de représentations.* »

L'intégration du théâtre dans une classe de français langue étrangère (FLE) est une approche pédagogique riche et multiforme. Elle se déroule en plusieurs étapes, notamment l'étude du scénario, l'apprentissage par cœur et la mise en scène par les élèves. Cette méthode offre de nombreux avantages similaires à ceux du théâtre en langue maternelle, selon Jean-Pierre Cuq, tels que l'apprentissage et la mémorisation d'un texte, ainsi que le travail sur l'élocution, la diction et la prononciation (Redon, 2009 ; p 35).

Cette activité permet aux élèves de développer leurs compétences linguistiques tout en exprimant leurs sentiments et leurs états par le corps et le jeu de relation. Elle offre également une expérience de la scène et du public, ainsi qu'une interaction avec leurs partenaires, ce qui renforce l'écoute mutuelle et la coopération. En intégrant le théâtre dans l'enseignement du FLE, les élèves peuvent améliorer leur confiance en soi, surmonter les blocages psychologiques et acquérir une vision plus positive de la langue étrangère

Le théâtre en classe de FLE favorise également l'intégration sociale et culturelle en permettant aux apprenants de découvrir une culture étrangère tout en valorisant leur identité et leurs valeurs nationales. Cette pratique suscite la motivation et l'activité des apprenants, élimine les blocages psychologiques et favorise la créativité. Enfin, elle contribue au développement des compétences

rédactionnelles et à l'amélioration de la compréhension orale et écrite (Sahraoui, 2022 ; p 79).

## 3.3. Synergies entre jeu et apprentissage

### 3.3.1 Avantages cognitifs et affectifs

- **Avantages cognitifs**

Les jeux ludiques augmentent la motivation et l'engagement des apprenants en rendant l'apprentissage plus amusant. Cela favorise une participation active et renforce la motivation intrinsèque des élèves. Les jeux aident également à développer les compétences linguistiques, telles que la compréhension orale et écrite, la production orale et écrite, ainsi que la mémorisation du vocabulaire. De plus, les activités ludiques encouragent la résolution de problèmes et stimulent la créativité, permettant aux apprenants de penser de manière innovante et d'explorer différentes solutions.

- **Avantages affectifs**

Les jeux réduisent l'anxiété et le stress liés à l'apprentissage d'une langue étrangère en créant un environnement détendu. Cela favorise une expérience d'apprentissage plus agréable et réduit les barrières psychologiques. Les activités ludiques aident les apprenants à renforcer leur confiance en soi en réussissant des défis ludiques, ce qui leur permet de développer une image positive de leurs capacités linguistiques. Enfin, les jeux favorisent l'intégration sociale et culturelle en permettant aux apprenants de découvrir une culture étrangère tout en valorisant leur identité nationale, ce qui encourage la coopération et la communication entre les élèves (Harkou, 2015 ; p 59).

## 3.4. Critères d'efficacité

Les activités ludiques dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) sont efficaces lorsqu'elles répondent à plusieurs critères clés (Abu-laila, 2019) :

### 3.4.1. Motivation et engagement

Les jeux ludiques jouent un rôle crucial dans l'augmentation de la motivation des élèves à apprendre et à participer activement aux activités. Cela se traduit par une augmentation de l'engagement et de la participation en classe. En rendant l'apprentissage plus amusant et interactif, les jeux favorisent une attitude positive envers l'apprentissage d'une langue étrangère. De plus, les activités ludiques aident à réduire l'anxiété et le stress liés à l'apprentissage d'une langue étrangère, créant ainsi un environnement plus détendu. Ce climat détendu permet aux élèves de se sentir plus à l'aise pour prendre des risques linguistiques et s'exprimer librement.

### 3.4.2. Développement des compétences linguistiques

Les jeux favorisent l'amélioration des compétences linguistiques, telles que la compréhension orale et écrite, la production orale et écrite, ainsi que la mémorisation du vocabulaire. En intégrant des éléments ludiques dans l'apprentissage, les élèves peuvent pratiquer ces compétences de manière fluide et engageante. Les activités ludiques encouragent également l'interaction et la communication entre les élèves, ce qui renforce leurs compétences sociales et linguistiques. En interagissant avec leurs pairs, les élèves apprennent à négocier le sens, à clarifier les malentendus et à développer leur expression orale.

### 3.4.3. Créativité et résolution de problèmes

Les jeux stimulent la créativité et encouragent les élèves à penser de manière innovante pour résoudre des problèmes. En proposant des défis

ludiques, les enseignants peuvent aider les élèves à développer leur pensée critique et leur capacité à explorer différentes solutions. Cette approche favorise une attitude proactive face aux obstacles et renforce la confiance des élèves dans leurs capacités à résoudre des problèmes complexes.

#### 3.4.4. Intégration sociale et culturelle

Les jeux favorisent l'intégration culturelle en permettant aux élèves de découvrir une culture étrangère tout en valorisant leur identité nationale. En explorant des contextes culturels différents, les élèves peuvent développer une compréhension plus profonde des nuances culturelles et apprendre à apprécier la diversité. De plus, les activités ludiques encouragent la coopération et l'interaction sociale entre les élèves, renforçant ainsi leurs compétences sociales. En travaillant ensemble, les élèves apprennent à communiquer efficacement, à gérer les conflits et à construire des relations positives avec leurs pairs (Maati, 2020 ; p 57).

### 3.5. Recherches antérieures portant sur l'effet des activités ludiques sur le développement de l'expression orale en FLE

Il y'a plusieurs recherches convergent vers l'idée que les activités ludiques, en rendant l'apprentissage plus vivant et motivant, jouent un rôle crucial dans le développement de l'expression orale en FLE.

#### 3.5.1. Nadeau-Tremblay (2022) : Jeux éducatifs et motivation en FLE

Dans sa recherche récente, Nadeau-Tremblay met en lumière le rôle fondamental que jouent les jeux éducatifs dans la motivation des apprenants en français langue étrangère. Elle explique que lorsque les élèves participent à des activités ludiques, ils se sentent plus impliqués et enthousiastes, car ces jeux rendent l'apprentissage moins formel et plus amusant. Cette motivation accrue ne se limite pas à un simple plaisir passager : elle se traduit par un engagement réel et durable, notamment lors des exercices oraux. Les apprenants, stimulés

par le cadre ludique, osent davantage s'exprimer, prennent plus de risques linguistiques et améliorent ainsi leur fluidité et spontanéité. En somme, Nadeau-Tremblay montre que le jeu est un puissant levier pour transformer l'apprentissage en une expérience dynamique et motivante, essentielle pour progresser à l'oral.

### 3.5.2. Dupont & Martin (2021) : L'impact des jeux de rôle numériques sur l'expression orale

Dupont et Martin ont exploré une dimension innovante de l'enseignement du FLE en étudiant les jeux de rôle numériques. Ces jeux immersifs plongent les apprenants dans des situations de communication réalistes où ils doivent interagir en français, souvent dans des contextes variés comme un café, un bureau ou une scène de voyage. Cette immersion virtuelle crée un environnement sécurisé où les élèves peuvent pratiquer sans la pression d'un jugement immédiat, ce qui favorise la prise de parole spontanée. Leur étude révèle que ces jeux développent non seulement l'aisance orale, mais aussi la capacité à s'adapter à différentes situations sociales et culturelles. Ainsi, les jeux de rôle numériques deviennent un outil précieux pour enrichir l'expression orale, en offrant une expérience d'apprentissage à la fois ludique, interactive et proche de la réalité.

## 4 Lemoine et al. (2020) : Activités ludiques et expression orale en classe hybride

Dans un contexte d'enseignement de plus en plus hybride, mêlant présentiel et distanciel, Lemoine et ses collègues ont analysé comment les activités ludiques pouvaient soutenir le développement de l'expression orale en FLE. Leur recherche montre que les jeux collaboratifs, qu'ils soient réalisés en classe ou via des plateformes en ligne, jouent un rôle clé pour encourager la participation des apprenants. Ces activités créent un climat de confiance où les élèves se sentent à l'aise pour s'exprimer, échanger et expérimenter la langue. De plus, le format hybride permet de varier les interactions et de toucher un plus

grand nombre d'apprenants, même à distance. En favorisant la coopération et l'interaction, ces jeux renforcent non seulement les compétences linguistiques, mais aussi le sentiment d'appartenance au groupe, ce qui est essentiel pour maintenir la motivation et la progression orale.

**Conclusion partielle :**

Dans ce chapitre, nous avons exploré les fondements conceptuels de l'expression orale en contexte FLE, en mettant en avant sa définition, ses objectifs et son importance dans la communication quotidienne et l'intégration socio-culturelle. Les défis liés à l'enseignement de l'expression orale aux jeunes apprenants, tels que la motivation et l'inhibition, ont également été abordés. Les activités ludiques ont été présentées comme un outil pédagogique efficace pour surmonter ces défis, grâce à leur capacité à créer un environnement dédramatisé et à stimuler la mémoire et la créativité.

Les synergies entre jeu et apprentissage ont été analysées, soulignant les avantages cognitifs et affectifs des activités ludiques. Les critères d'efficacité de ces activités ont également été discutés, mettant l'accent sur l'importance de les adapter à l'âge, aux objectifs pédagogiques et au niveau linguistique des apprenants.

Enfin, nous avons examiné les recherches antérieures sur l’apport des activités ludiques sur le développement de l’expression orale en FLE.

# *Chapitre 2 : Cadre pratique*

# Chapitre 2 : Cadre pratique

## Introduction

Notre recherche porte sur le rôle des activités ludiques comme outil pédagogique pour développer l'expression orale des apprenants de la cinquième année primaire en FLE au sein de l'établissement El Émir Abdelkader, situé à la commune de Youb à la wilaya de Saïda.

Dans ce chapitre, nous allons décrire notre démarche en deux volets. D'une part, nous présenterons notre questionnaire adressé aux enseignants de la cinquième année primaire concernant leurs pratiques et leurs perceptions de l'expression orale. Ces données nous permettront d'avoir un aperçu des différentes approches utilisées et des défis rencontrés par les acteurs de l'enseignement de l'oral en FLE.

D'autre part, nous décrirons l'expérience que nous avons menée. Celle-ci vise à évaluer l'expression orale des élèves de la cinquième année primaire avant et après le recours à des activités ludiques en l'occurrence des pièces théâtrales, un jeu de rôle et une comptine. Cette comparaison nous permettra de vérifier nos hypothèses sur les avantages et les limites de ces activités sur le développement de l'expression orale en FLE.

Grâce à cette double approche, nous espérons aboutir à un éclaircissement quant aux apports et aux défis du recours aux activités ludiques sur le développement de l'expression orale en FLE.

## 1. Objectifs de l'enquête

L'objectif principal de cette enquête est d'examiner le rôle des activités ludiques sur le développement de l'expression orale chez les apprenants de la cinquième année primaire en FLE. Plus précisément, il s'agit d'identifier les pratiques pédagogiques adoptées par les enseignants ainsi que leurs perceptions concernant l'usage des activités ludiques comme outils d'apprentissage. L'étude vise également à analyser l'impact de certaines activités spécifiques telles que

les pièces théâtrales, les jeux de rôle et les comptines sur l'expression orale des élèves. À travers la comparaison entre le recours ou non à ces activités, nous cherchons à mesurer les effets concrets de ces approches sur la prise de parole, la fluidité et la participation orale des apprenants. Cette enquête permettra ainsi de mettre en évidence les avantages et les limites du recours au jeu dans l'enseignement de l'oral, tout en fournissant des recommandations pédagogiques pour renforcer l'efficacité de l'enseignement du FLE au primaire.

## 2. Les participants :

Notre enquête a impliqué la participation de plusieurs acteurs (enseignants et élèves). D'un côté, vingt-cinq (25) enseignants de français travaillant dans plusieurs établissements primaires de la wilaya de Saïda ont été sollicités pour répondre à un questionnaire portant sur leur utilisation des activités ludiques dans l'enseignement de l'expression orale. Ce questionnaire vise à recueillir des données sur leurs pratiques pédagogiques actuelles, leurs perceptions concernant l'apport des activités ludiques, ainsi que les difficultés rencontrées lors de leur intégration en classe. Les réponses obtenues permettront d'avoir une vision plus claire des approches utilisées dans l'enseignement de l'oral en FLE au niveau primaire. D'un autre côté, une expérimentation a été menée au sein de l'école El Émir Abdelkader de Youb, afin d'évaluer l'impact des activités ludiques sur l'expression orale des apprenants de cinquième année primaire. Le groupe expérimental était composé de 16 élèves âgés de 10 à 11 ans.

## 3. Présentation du corpus et de la méthode de recherche

### 3.1. Le questionnaire des enseignants :

Notre questionnaire a été conçu afin de collecter des informations auprès de vingt-cinq (25) enseignants de français au niveau primaire sur leur utilisation des activités ludiques dans l'enseignement de l'expression orale. Il vise à examiner les pratiques pédagogiques actuelles, les perceptions des enseignants, ainsi que les obstacles qu'ils peuvent rencontrer lors de l'intégration de ces activités dans leurs cours.

En outre, ce questionnaire permet une analyse quantitative des données recueillies, offrant ainsi une vision plus claire des approches pédagogiques employées. Les résultats obtenus contribueront à mieux comprendre l'efficacité perçue des activités ludiques et les défis liés à leur mise en œuvre dans l'enseignement de l'expression orale.

L'objectif principal de questionnaire est donc d'analyser les pratiques des enseignants en expression orale en français langue étrangère (FLE) au niveau primaire, avec un accent particulier sur l'intégration des activités ludiques dans leur enseignement.

Ce questionnaire a été administré entre janvier et février 2025, au sein de plusieurs établissements primaires dans la wilaya de Saida. Les écoles concernées sont :

- À Youb : Acher Lakhdar, Nasri Abdelhak, Moqadem Larbi, Elmira Abdelkader et Chouih Abdeljabar.
- À Doui Tabet : Asli Mohamed et Fidjel Mohamed.
- À la ville de Saida : Bessaad Baghdad et Assam Amer.

## 3.2. L'expérimentation :

L'objectif principal de cette expérimentation est d'évaluer l'impact des activités ludiques sur l'expression orale des élèves de la 5ème année primaire. Plus précisément, il s'agit de mesurer comment ces activités influencent leur participation, la qualité de leur expression et leur motivation à s'exprimer en français.

L'expérimentation a été menée dans notre propre classe, au sein de l'établissement El Émir Abdelkader, situé à Youb, wilaya de Saïda. Le groupe est composé de 16 élèves âgés de 10 à 11 ans. Nous avons choisi de réaliser cette expérience avec nos propres élèves afin de mieux assurer un suivi personnalisé.

La démarche s'est déroulée en trois étapes successives. Dans un premier temps, nous avons proposé aux élèves une activité d'expression orale, sans recourir à

des activités ludiques, afin d'observer leur niveau initial de participation, de spontanéité et de qualité d'expression orale. Ensuite, nous avons introduit des activités ludiques, notamment une pièce théâtrale sur les animaux de la jungle, des jeux de rôle et des comptines, choisies pour leur capacité à stimuler l'expression orale tout en rendant l'apprentissage plus attractif et interactif. Enfin, nous avons proposé une activité d'expression orale similaire à la première, dans le but de mesurer les effets des activités ludiques sur l'expression orale de ces élèves.

Pour faciliter la participation active de chacun et observer les interactions, la classe a été divisée en petits groupes de 4 à 5 élèves lors des activités ludiques.

## 3.3. Description de la grille d'analyse

Pour analyser les résultats de l'expérimentation, nous avons élaboré une grille d'évaluation basée sur six critères essentiels à l'expression orale, inspirés des travaux de Dewaele et MacIntyre (2014), Richards et Renandya (2002), ainsi que de Kormos (2014) : l'engagement des apprenants, la motivation, la spontanéité, l'amélioration du vocabulaire, l'interaction avec les pairs et la confiance linguistique.

Chaque critère a été évalué de manière binaire, par « oui » ou « non », avant et après la mise en place des activités ludiques. Cette méthode a permis de réaliser une comparaison claire et précise des progrès réalisés par chaque apprenant. Par exemple, il était possible d'identifier si un apprenant, initialement peu engagé ou peu motivé, montrait ensuite une participation active et une confiance en soi.

Cette grille d'évaluation a été un outil précieux pour observer l'impact direct des activités ludiques sur l'expression orale, en prenant en compte les particularités et les besoins spécifiques de chaque apprenant. Elle a permis d'adapter l'analyse en contexte réel de la classe et d'avoir une vision fine des effets de l'expérimentation sur le développement de l'expression orale.

## 4. Présentation et analyse des résultats de l'enquête:

### 4.1. Le questionnaire des enseignants

**À quelle fréquence utilisez-vous des activités ludiques dans vos cours ?**

**Tableau 1 : Taux du recours aux activités ludiques selon les enseignants interrogés**

| Toujours | Souvent | Rarement | Jamais |
|---|---|---|---|
| 5 | 15 | 5 | 0 |

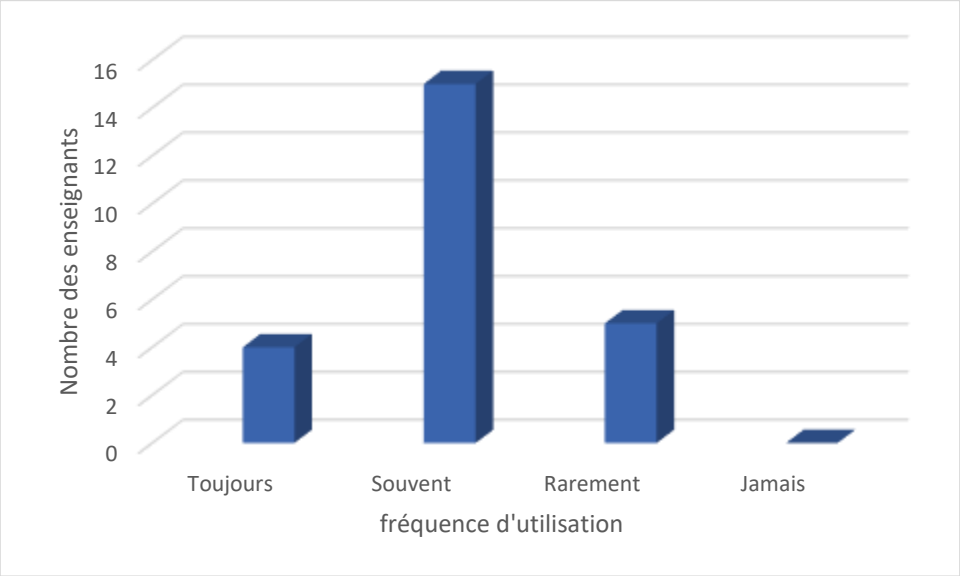


**Figure 1 : Fréquence d'utilisation des activités ludiques**

La majorité des enseignants, soit 15 sur 25 environ 62,5 %), déclarent qu'ils utilisent fréquemment des activités ludiques dans leurs cours, reflétant une reconnaissance globale de leur rôle dans l'engagement et l'apprentissage des élèves. Par ailleurs, environ 16,7 % des enseignants interrogés (4 sur 24) déclarent intégrer systématiquement ces activités ludiques dans leur pratique pédagogique, ce qui suggère une intention explicite de les établir comme un élément central de leur approche éducative. À l'inverse, 5 enseignants (environ 20,8 %) mentionnent qu'ils les utilisent rarement, ce qui pourrait s'expliquer par

des contraintes telles que le manque de temps, de ressources ou de formation insuffisante. Toutefois, il est positif de constater qu'aucun enseignant n'a indiqué ne jamais recourir à ces méthodes, ce qui révèle une ouverture générale envers ces approches éducatives.

Ces résultats montrent une tendance positive à l'utilisation d'activités ludiques dans l'enseignement du français, avec une forte proportion d'enseignants les utilisant souvent ou systématiquement, ce qui témoigne de leur efficacité perçue pour stimuler la motivation et améliorer les compétences linguistiques des élèves. Cependant, la présence d'un nombre non négligeable d'enseignants qui les utilisent rarement soulève des questions importantes. Il serait pertinent d'explorer les raisons de cette utilisation limitée, qui pourraient inclure un manque de temps dans un programme scolaire chargé ou une perception selon laquelle les activités ludiques ne s'alignent pas avec les objectifs académiques.

- **Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus souvent pour l'expression orale ?**

**Tableau 2 : Taux du recours aux activités ludiques utilisées par les enseignants interrogés**

| Jeux de rôle | Jeux de mots | Chansons/répétitions musicales | Activités avec des images ou des cartes |
|---|---|---|---|
| 14 | 10 | 9 | 11 |

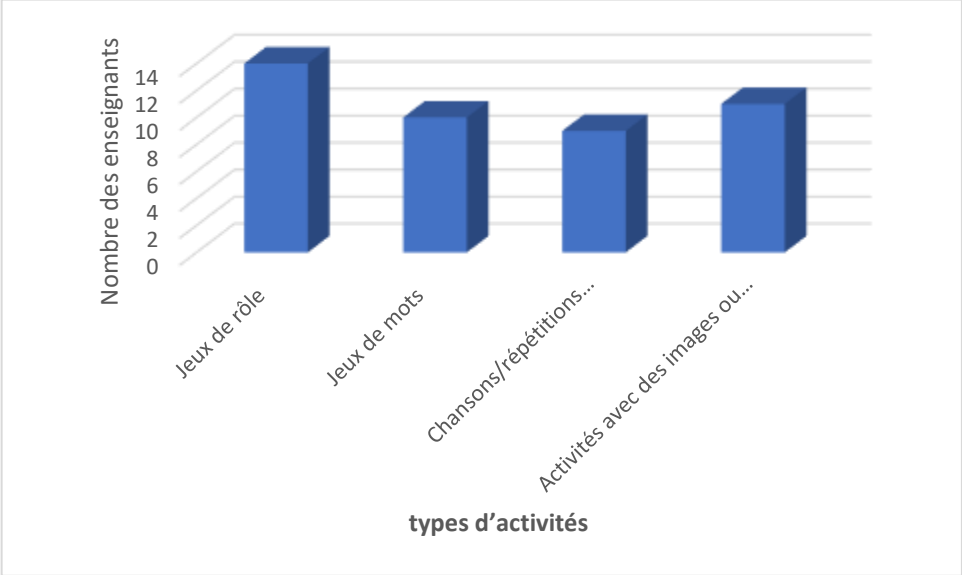


**Figure 2 : Fréquence des activités ludiques utilisées**

L'interprétation des résultats montre que les jeux de rôle sont les activités ludiques les plus populaires pour l'expression orale, avec 14 mentions. Cette préférence s'explique par leur capacité à encourager l'improvisation et la créativité linguistique, permettant aux participants de s'exprimer librement dans divers contextes imaginaires. Cela indique que les enseignants ou apprenants valorisent cette méthode pour son potentiel à développer la spontanéité et la confiance en soi lorsqu'il s'agit de parler une langue.

Les jeux de mots suivent avec 10 mentions, indiquant une utilisation fréquente mais légèrement moins populaire que les jeux de rôle. Ces activités renforcent la précision linguistique tout en étant amusantes, consolidant ainsi la compréhension du vocabulaire et des nuances du langage.

Les chansons ou répétitions musicales obtiennent 9 mentions, montrant qu'elles sont également appréciées pour l'apprentissage de l'expression orale , bien qu'à un niveau légèrement inférieur aux autres options principales comme les jeux de rôle et les activités avec images/cartes. La musique facilite la mémorisation grâce à sa répétitivité rythmique.

Enfin, les activités avec des images ou des cartes reçoivent 11 mentions, ce qui signifie qu'elles sont presque aussi populaires que les jeux de rôle pour

l'expression orale. Elles stimulent efficacement la description verbale et se prêtent bien au travail sur le vocabulaire lié à divers sujets visuels.

- **Quels objectifs poursuivez-vous principalement avec les activités ludiques ?**

**Tableau 3 : Taux du recours aux des objectifs des enseignants interrogés**

| Encourager la participation des élèves | Réduire l'anxiété liée à l'expression orale | Favoriser la mémorisation du vocabulaire | Développer la confiance en soi |
|---|---|---|---|
| 16 | 6 | 8 | 13 |

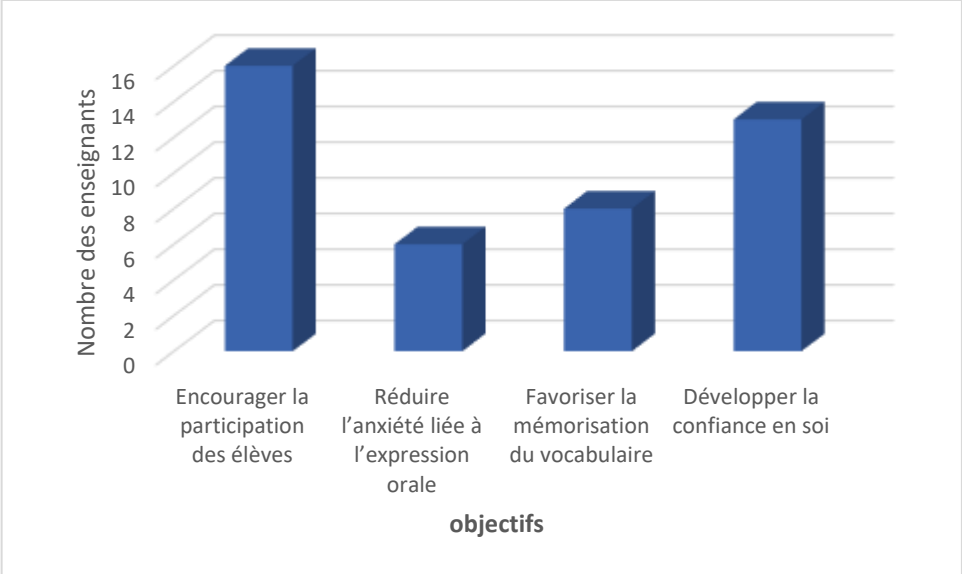


**Figure 3 : objectifs des enseignants quant à l'utilisation des activités ludiques**

Les résultats révèlent une **diversité d'objectifs** poursuivis à travers les activités ludiques, avec une concentration sur quelques aspects clés. L'objectif le plus fréquemment mentionné est **d'encourager la participation des élèves**, signalé par **16 enseignants**. Cela reflète leur volonté de créer un environnement **inclusif**, où chaque élève se sent **motivé et impliqué** dans les activités pédagogiques.

Un autre objectif majeur est le développement de la confiance en soi, relevé par 13 enseignants. Ces activités ne se limitent pas à l'amélioration des compétences linguistiques ; elles visent également à renforcer l'estime de soi des apprenants lorsqu'ils s'expriment oralement.

La mémorisation du vocabulaire constitue également un objectif important, bien que légèrement moins prioritaire, avec 8 enseignants l'ayant souligné. Les activités ludiques facilitent cet apprentissage de manière engageante et interactive.

Enfin, la réduction de l'anxiété liée à l'expression orale est évoquée par 6 enseignants, ce qui en fait un objectif moins central, mais néanmoins pertinent pour ceux qui cherchent à atténuer le stress associé à la prise de parole en public ou en classe.

Globalement, ces résultats mettent en lumière une approche équilibrée, conjuguant participation active et développement personnel des élèves.

- **Pensez-vous que les activités ludiques contribuent à améliorer la compétence orale des élèves ?**

**Tableau 4 : Taux du recours aux activités ludiques contribuées par les enseignants interrogés**

| Oui | Oui, mais avec des limites | Peu | Pas du tout |
|---|---|---|---|
| 14 | 11 | 0 | 0 |

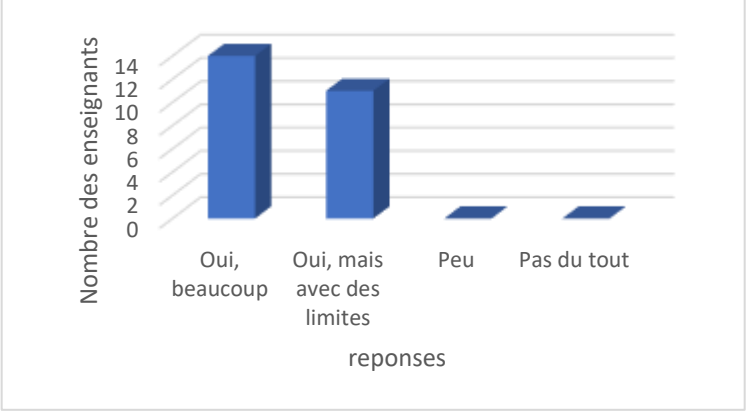


**Figure 4 : contribution des activités ludiques à améliorer la compétence orale des élèves**

Les résultats indiquent que la majorité des enseignants ou apprenants est convaincue que les activités ludiques contribuent à améliorer la compétence orale des élèves. En effet, 14 enseignants pensent que ces activités ont un impact significatif sur l'amélioration de cette compétence, répondant par "Oui, beaucoup". De plus, 11 autres enseignants partagent cette opinion mais avec certaines réserves, répondant par "Oui, mais avec des limites". Cela suggère qu'il y a une reconnaissance générale du potentiel de ces activités pour renforcer les capacités orales des élèves. Le fait qu'aucune personne n'ait répondu "Peu" ou "Pas du tout" souligne encore davantage le consensus sur l'efficacité positive des activités ludiques dans ce domaine. Globalement, ces résultats montrent une confiance élevée dans le rôle bénéfique de ces méthodes pédagogiques innovantes pour améliorer la communication orale chez les apprenants.

- **Quelles difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation des activités ludiques ?**

**Tableau 5 : Types des difficultés rencontrées par les enseignants interrogés**

| Manque de temps | Manque de ressources matérielles | Difficulté à gérer la classe | Manque d'intérêt des élèves |
|---|---|---|---|
| 20 | 12 | 2 | 3 |

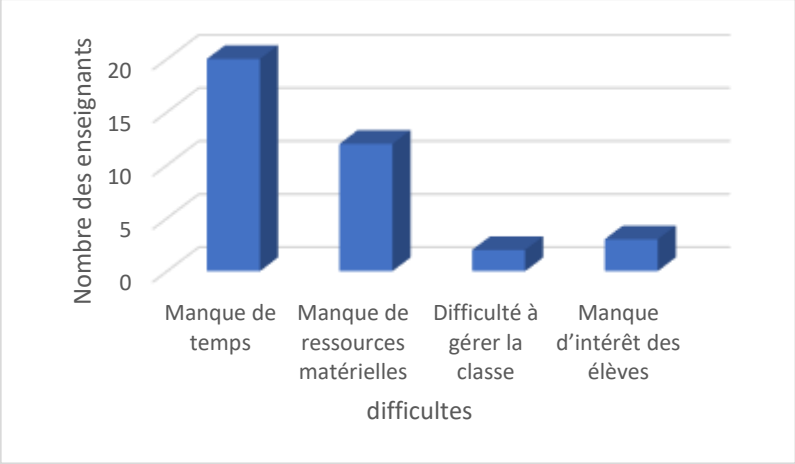


**Figure 5 : Nature des difficultés des jeux ludiques**

Les résultats mettent en lumière les **difficultés** rencontrées par les enseignants lors de l'utilisation des **activités ludiques** en contexte éducatif. La principale contrainte signalée est **le manque de temps**, mentionnée par **20 enseignants**, ce qui indique que ces derniers ressentent souvent une pression temporelle pour intégrer ces activités dans un programme déjà chargé.

Ensuite, **le manque de ressources matérielles** représente un autre obstacle majeur, relevé par **12 enseignants**. Cela suggère que l'accès limité à des équipements ou supports adaptés peut restreindre l'efficacité et la diversité des activités proposées.

En revanche, **la gestion de classe** semble poser **peu de difficultés**, avec seulement **2 enseignants** l'ayant évoquée. Cela pourrait indiquer que la majorité des enseignants se sentent suffisamment préparés à gérer le comportement et l'attention des élèves pendant ces activités. De même, **le manque d'intérêt des élèves** est rarement perçu comme un problème majeur, mentionné par **3 enseignants**, ce qui reflète probablement le caractère **engageant et attractif** de ces approches pédagogiques.

**Globalement, ces résultats soulignent que les principales contraintes sont d'ordre organisationnel** (temps et ressources) plutôt que liées au comportement ou à la motivation des élèves.

- **Les élèves participent-ils activement aux activités ludiques ?**

**Tableau 6 : Taux de la participation des élèves aux activités ludiques**

| Oui, toujours | Oui, souvent | Rarement | Non |
|---|---|---|---|
| 14 | 5 | 3 | 0 |

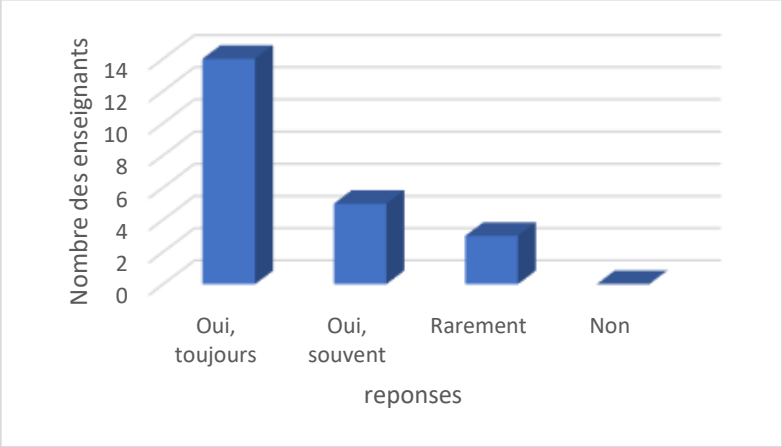


**Figure 6 : Implication des élèves dans les activités ludiques**

Les résultats indiquent que les élèves participent activement aux activités ludiques dans une large mesure. En effet, 14 enseignants affirment que les élèves y prennent part "toujours", ce qui suggère un niveau élevé d'engagement et de motivation parmi les apprenants. De plus, 5 autres enseignants mentionnent que la participation est "souvent" présente, renforçant l'idée selon laquelle ces activités réussissent à captiver l'intérêt des élèves et à encourager leur implication active.

Seulement 3 enseignants rapportent une participation "rare", ce qui est relativement peu par rapport au nombre total de réponses positives. Aucun enseignant n'a indiqué que les élèves ne participaient jamais (0 réponse pour "Non"), ce qui conforte encore davantage le constat d'une implication générale des apprenants dans ces activités ludiques. Globalement, ces résultats montrent que les activités ludiques sont efficaces pour susciter une participation active et régulière des élèves, contribuant ainsi à créer un environnement pédagogique dynamique et engageant.

- **Quels critères prenez-vous en compte pour choisir une activité ludique ?**

**Tableau 7 : Critères du choix de l'activité ludique par les enseignants interrogés**

| Niveau de langue des élèves | Intérêt ou plaisir des élèves | Facilité d'organisation | Objectifs pédagogiques spécifiques |
|---|---|---|---|
| 15 | 6 | 3 | 14 |

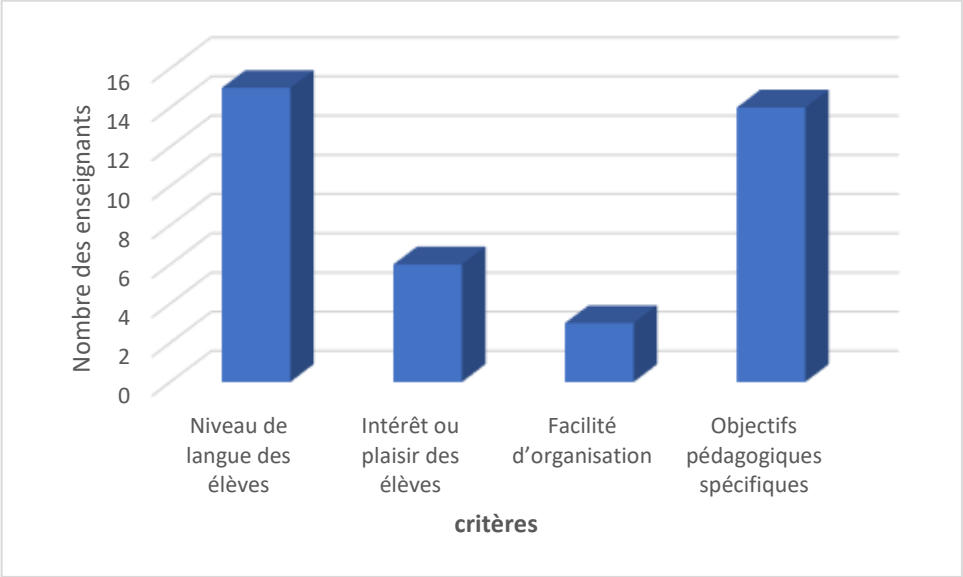


**Figure 7 : Raisons du choix des activités ludiques proposées en classe**

Les résultats indiquent que le choix des activités ludiques est guidé par plusieurs critères importants. Tout d'abord, le niveau de langue des élèves est pris en compte par un nombre significatif d'enseignants, ce qui suggère qu'ils cherchent à adapter les activités à la compétence linguistique de leurs apprenants pour maximiser leur efficacité pédagogique.

Ensuite, les objectifs pédagogiques spécifiques sont également un facteur clé dans le choix de ces activités, avec un nombre important d'enseignants. Cela montre que les enseignants sélectionnent des jeux ou exercices qui répondent à des objectifs précis d'apprentissage et visent ainsi à renforcer certaines compétences linguistiques spécifiques.

L'intérêt ou plaisir des élèves est également considéré par certains enseignants, bien qu'à un niveau légèrement inférieur. Cela reflète l'importance accordée au fait de rendre

l'apprentissage agréable et engageant pour maintenir la motivation et l'intérêt des apprenants.

Enfin, la facilité d'organisation est un critère moins prioritaire, mentionné par quelques enseignants seulement. Globalement, ces résultats soulignent une approche réfléchie où l'adaptation au niveau linguistique et aux objectifs pédagogiques sont privilégiées pour garantir une efficacité maximale tout en tenant compte du plaisir ressenti par les élèves lorsqu'ils participent à ces activités ludiques.

- **Estimez-vous que les activités ludiques soient adaptées à tous les profils d'élèves (timides, actifs, en difficulté) ?**

**Tableau 8 : Adaptation des activités ludiques à tous les profils d'élèves**

| Oui | Partiellement | Non |
|---|---|---|
| 17 | 5 | 3 |

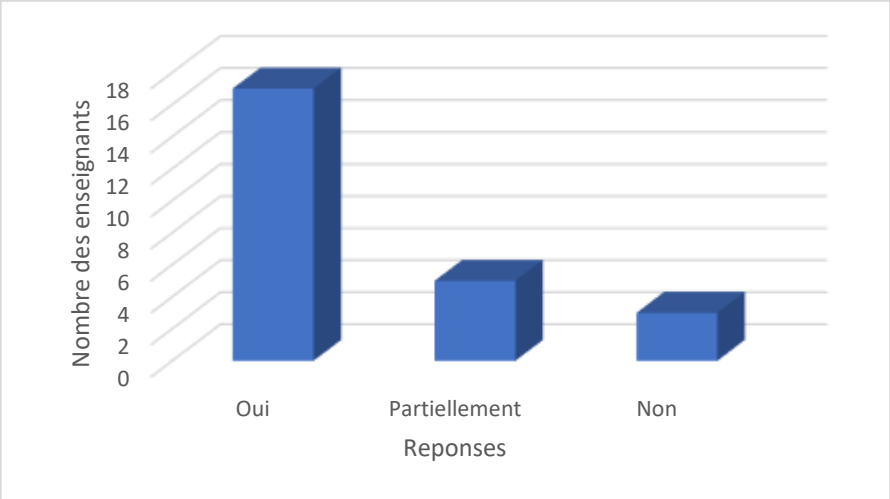


**Figure 8 : l'adaptation des activités ludiques à divers profils d'élèves**

Les résultats indiquent que la majorité des enseignants considère les activités ludiques comme adaptées à tous les profils d'élèves, qu'ils soient timides, actifs ou en difficulté. Un total de 17 enseignants répond positivement, reflétant une confiance élevée dans la capacité de ces activités à inclure et bénéficier à un large éventail d'apprenants. Cela suggère que les activités ludiques sont perçues comme flexibles et capables de répondre aux besoins diversifiés des élèves.

Cependant, cinq (5) enseignants expriment une opinion nuancée, répondant par "Partiellement", ce qui indique qu'ils reconnaissent certaines limites ou nécessités d'adaptation pour certains profils spécifiques. Bien que les activités ludiques soient globalement inclusives, elles pourraient nécessiter des ajustements pour être pleinement efficaces auprès de tous les élèves.

Enfin, seulement 3 enseignants estiment que ces activités ne conviennent pas à tous les profils, ce qui représente une minorité par rapport au nombre total de réponses positives. Globalement, ces résultats soulignent l'idée selon laquelle les activités ludiques sont largement considérées comme un outil pédagogique adaptable et inclusif capable de soutenir divers types d'apprenants dans leur développement linguistique et personnel.

- **Recommanderiez-vous l'intégration systématique des activités ludiques pour développer l'expression orale ? Pourquoi ?**

**Tableau 9 : Taux des recommandations pour une intégration systématique des activités ludiques dans l'expression orale.**

| Oui, absolument | Oui, mais avec modération | Non |
|---|---|---|
| 16 | 9 | 0 |

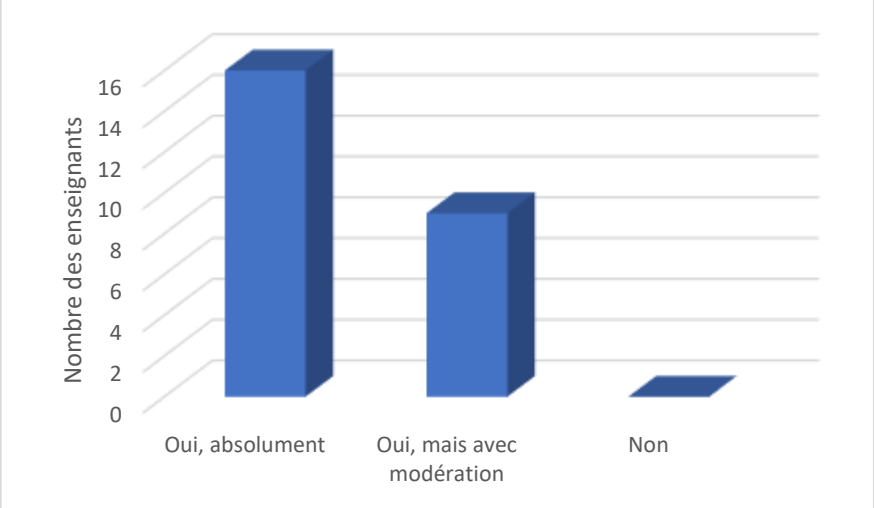


**Figure 9 : Taux des enseignants souhaitant intégrer les activités ludiques pour développer l'expression orale.**

Les résultats révèlent une forte adhésion à l'idée d'intégrer systématiquement les activités ludiques pour développer l'expression orale. Un total de 16 enseignants recommande cette approche sans réserve, répondant par "Oui, absolument", ce qui reflète une confiance élevée dans le potentiel de ces activités à améliorer significativement la compétence orale des élèves.

De plus, 9 enseignants approuvent également cette intégration mais avec une certaine modération ("Oui, mais avec modération"). Cela suggère que même s'ils reconnaissent les avantages des activités ludiques, ils estiment qu'il est important de trouver un équilibre entre ces méthodes et d'autres approches pédagogiques traditionnelles pour garantir une cohérence et une efficacité maximales dans le programme scolaire.

Aucun enseignant n'a exprimé son opposition à cette intégration (0 réponse pour "Non"), ce qui souligne encore davantage le consensus sur la valeur ajoutée des activités ludiques dans l'apprentissage oral. Globalement, ces résultats montrent que les enseignants sont convaincus du rôle bénéfique de ces méthodes pour enrichir l'expérience d'apprentissage et renforcer la compétence linguistique orale chez les élèves.

## 4.2. Présentation et analyse des résultats de l'expérience à l'aide d'une grille d'évaluation :

### Evaluation des élèves avant et après le recours aux activités ludiques

**Tableau 10 : Grille d'évaluation avant et après l'utilisation des jeux ludiques**

| | Engagement des élèves | | Motivation | | Prise de parole spontanée | | Amélioration du vocabulaire | | Interaction avec les pairs | | Confiance en soi linguistique | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Avant | Après | Avant | Après | Avant | Après | Avant | Après | Avant | Après | Avant | Après |
| Nombre des élèves | 7 | 16 | 6 | 15 | 3 | 14 | 2 | 14 | 0 | 15 | 0 | 13 |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pourcentage | 43,75 % | 100 | 37,5 % | 93,75 % | 18,75 % | 87,5 % | 12,5 % | 87,5 % | 0 | 93,75 % | 0 | 81,25 % |

**Analyse de la grille**

**Analyse de la grille :** L'analyse de la grille d'évaluation permet de comprendre l'effet des activités ludiques sur le développement des compétences de l'oral, chaque critère a été examiné de manière approfondie :

a-**Engagement des élèves**

Avant l'expérience, seuls 7 élèves sur 16 (43,75 %) manifestaient un engagement actif lors des séances d'expression orale classiques (sans recourir aux activités ludiques). Ces élèves participaient volontairement, tandis que les autres restaient passifs ou réservés. Après l'introduction des activités ludiques, tous les élèves (100 %) se sont impliqués dans les tâches proposées. Cette augmentation significative de l'engagement s'explique par le caractère interactif et motivant des activités telles que le théâtre et le jeu de rôle, qui captivent l'attention et stimulent l'envie de participer. Par exemple, Élève 1 et Élève 3, qui auparavant ne prenaient jamais la parole, ont montré un intérêt marqué pour les mises en scène, révélant ainsi que le ludique peut désinhiber les élèves les plus réservés.

**b-Motivation**

La motivation des élèves avant l'expérience était relativement faible, avec seulement 6 élèves (37,5 %) manifestant un réel enthousiasme pour les séances d'expression orale. Après l'intégration des activités ludiques, la motivation a nettement augmenté, atteignant 15 élèves sur 16 (93,75 %). Les comptines et jeux de rôle ont créé un environnement plus détendu et ludique, réduisant la peur de l'erreur et encourageant les élèves à s'exprimer plus librement. Toutefois, un élève est resté peu motivé, ce qui pourrait être lié à une timidité persistante nécessitant un accompagnement plus personnalisé.

**c-Prise de parole spontanée**

Avant l'expérimentation, seulement 3 élèves (18,75 %) prenaient spontanément la parole, souvent par timidité ou manque de confiance. Après la proposition des activités ludiques, ce nombre a considérablement augmenté à 14 élèves (87,5 %), qui ont osé s'exprimer sans sollicitation directe. Les jeux de rôle, en particulier, ont offert un cadre structuré mais créatif, permettant aux élèves de s'exprimer dans des situations simulées. Par exemple, un élève, qui évitait auparavant de parler, a animé un dialogue fictif avec enthousiasme, démontrant que ces activités peuvent libérer la parole et encourager l'initiative.

**d-Amélioration du vocabulaire**

Avant l'expérience, seuls 2 élèves (12,5 %) utilisaient un vocabulaire varié et adapté. Après la mise en place des activités ludiques, 14 élèves (87,5 %) ont enrichi leur lexique. Les pièces théâtrales, avec leurs scripts prédéfinis, ont introduit de nouveaux mots dans un contexte compréhensible, facilitant la mémorisation et l'usage actif. Cependant, Élève 12 et Élève 15 n'ont pas montré de progrès notables, probablement en raison de difficultés de mémorisation ou d'un besoin d'un soutien plus individualisé pour assimiler le nouveau vocabulaire.

**e-Interaction avec les pairs**

Avant l'expérience, aucun élève ne participait activement à des interactions avec ses pairs durant les séances d'expression orale. Après l'introduction des activités ludiques, 15 élèves (93,75 %) ont collaboré naturellement, profitant des jeux de rôle et des comptines en groupe pour échanger et s'entraider. Par exemple, Élève 8 a pris un rôle de leader en guidant ses camarades lors d'une scène théâtrale, favorisant ainsi la dynamique de groupe. Seul Élève 12 est resté isolé, ce qui pourrait être lié à un manque de confiance ou à des compétences sociales à développer.

**f-Confiance linguistique en soi**

Avant les activités ludiques, aucun élève ne manifestait une confiance notable en ses capacités linguistiques, ce qui limitait leur prise de parole et leur investissement. Après l'expérimentation, 13 élèves (81,25 %) ont pris des risques linguistiques, osant s'exprimer et même corriger leurs erreurs. Les trois élèves restants nécessitent un renforcement positif et un accompagnement plus soutenu pour dépasser leurs appréhensions et gagner en assurance.

Les résultats de cette expérimentation montrent que les activités ludiques ont eu un impact positif sur l'expression orale des élèves de la cinquième année primaire, en améliorant leur motivation, leurs interactions et leur adaptabilité. Ces élèves sont devenus plus enthousiastes et engagés, ce qui a favorisé une ambiance de classe plus dynamique, notamment en aidant les plus timides à s'exprimer davantage. Cependant, certains élèves ont moins progressé, soulignant l'importance d'adapter les activités aux besoins individuels, notamment pour ceux en difficulté. Le mélange d'activités ludiques avec un cadre structuré, comme les pièces de théâtre ou les comptines, a permis aux élèves de se sentir à la fois guidés et libres, renforçant leur confiance. L'aspect collectif a aussi favorisé l'entraide et la progression par la dynamique de groupe. Ces résultats confirment que le jeu est un excellent moyen de désinhiber les élèves et de rendre l'apprentissage plus agréable, tout en rappelant la nécessité d'un suivi à long terme pour consolider ces acquis.

**Synthèse globale :**

Au cours de notre travail, nous avons fait une analyse de questionnaire destiné aux enseignants de français au primaire, et une expérience avec les élèves de la cinquième année primaire. Cette analyse globale vise à explorer en profondeur comment les activités ludiques contribuent à améliorer l'expression orale des élèves, tout en examinant les défis rencontrés par les enseignants et les stratégies pour optimiser leur intégration dans les programmes éducatifs.

Les résultats du questionnaire offrent une vision plus ou moins claire sur les pratiques de l'expression orale et plus particulièrement le recours ou non à des activités ludiques dans l'enseignement de l'oral. Nous avons constaté que les enseignants recourent plus particulièrement aux jeux de rôle, suivis par les activités utilisant des images ou des cartes, ce qui reflète une préférence pour des méthodes interactives et visuelles. Les chansons et jeux de mots sont également appréciés, bien que moins fréquemment utilisés. Les objectifs principaux de ces activités incluent l'encouragement de la participation et le développement de la confiance en soi, suivis par l'amélioration de la mémorisation du vocabulaire. Bien que réduire l'anxiété liée à l'expression orale soit moins prioritaire, elle reste pertinente.

La majorité des enseignants est convaincue que les activités ludiques améliorent la compétence orale des élèves, avec une forte adhésion à leur intégration systématique dans les programmes éducatifs. Cependant, les enseignants font face à des défis principalement liés au manque de temps et de ressources matérielles, tandis que la gestion de la classe et le manque d'intérêt des élèves sont moins souvent mentionnés.

Avant l'introduction des activités ludiques, les élèves manquaient d'engagement et de motivation, éprouvaient des difficultés à s'exprimer spontanément et à interagir avec leurs pairs, et présentaient une faible confiance en leurs compétences linguistiques.

En revanche, après avoir participé à ces activités, les élèves se sont montrés plus engagés et motivés, ils ont pris la parole spontanément, ont interagi activement avec leurs camarades, et ont gagné en confiance dans leur expression orale. Globalement, ces résultats montrent que les activités ludiques ont un impact positif sur l'engagement, la motivation, la prise de parole spontanée, l'interaction entre pairs, et la confiance en soi linguistique des élèves. Elles créent un environnement pédagogique stimulant qui favorise l'apprentissage interactif et engageant, renforçant ainsi les compétences linguistiques et sociales des élèves. Cependant, les enseignants doivent relever des défis tels que le manque de temps et de ressources pour intégrer efficacement ces activités dans leur programme. L'adaptation des activités aux besoins individuels des élèves est également cruciale pour maximiser leur efficacité. Enfin, ces résultats soulignent l'importance de continuer à intégrer des activités ludiques dans les programmes

éducatifs pour soutenir le développement linguistique et social des élèves de manière engageante et efficace.

## Conclusion partielle

Nous pouvons conclure que les jeux ludiques ont un rôle essentiel dans le développement des compétences linguistiques des élèves en classe de FLE, notamment pour l'expression orale. Ils contribuent à renforcer le vocabulaire des élèves en les exposant à des mots et expressions dans un contexte interactif et motivant. Par ailleurs, ces activités ludiques favorisent l'apprentissage de la grammaire de manière implicite, en encourageant l'usage correct des structures linguistiques au cours des échanges oraux. Enfin, elles stimulent la motivation des apprenants, ce qui est un facteur essentiel pour surmonter les inhibitions et faciliter la prise de parole spontanée. Ainsi, les jeux ludiques constituent un outil pédagogique efficace pour améliorer globalement les compétences orales en FLE, en combinant apprentissage linguistique et engagement actif des élèves

# *Conclusion*

## Conclusion

En conclusion, cette recherche a mis en évidence l'intégration des jeux ludiques dans l'enseignement du FLE, et plus précisément leur influence sur l'expression orale des élèves de 5ème année primaire.

Ce thème, choisi au départ pour répondre à la difficulté bien réelle que rencontrent de nombreux élèves face à la prise de parole en langue étrangère, s'est révélé porteur d'espoir et de solutions concrètes. Nous sommes partis de l'idée que l'expression orale, souvent perçue comme une épreuve intimidante, pouvait devenir, grâce au jeu, une aventure collective et créative, où chaque élève trouve sa place et ose exprimer ses idées.

Les observations menées tout au long de ce travail ont confirmé nos attentes : dès que le jeu s'invite dans la classe, les regards changent, l'atmosphère se détend, et les élèves, même les plus réservés, se lancent avec enthousiasme dans la prise de parole. Les interventions orales sont non seulement plus nombreuses et mieux organisées, mais elles témoignent aussi d'une plus grande créativité et d'une confiance retrouvée. Les jeux ont permis de lever bien des blocages, de valoriser l'erreur comme étape normale de l'apprentissage, et de renforcer l'esprit d'équipe.

Ces résultats rejoignent largement nos hypothèses de départ : le jeu stimule la motivation, encourage la prise de risque, et enrichit l'expression orale. Toutefois, il est apparu que la réussite de cette démarche dépend aussi beaucoup de l'implication de l'enseignant, de sa capacité à adapter les activités aux besoins de ses élèves, et à instaurer un climat bienveillant.

Cette expérience ouvre de nombreuses perspectives. Pourquoi ne pas imaginer d'autres formes de jeux, ou étendre cette approche à d'autres niveaux scolaires ? Pourquoi ne pas inviter les élèves à inventer leurs propres jeux oraux, ou à collaborer avec d'autres classes, ici ou ailleurs ? Il serait aussi passionnant de suivre sur le long terme l'évolution de ces élèves, pour mesurer l'impact durable du jeu sur leur rapport à la prise de parole et à la langue française. Enfin, cette recherche invite à renforcer la collaboration entre enseignants, chercheurs et concepteurs pédagogiques, pour créer ensemble des outils toujours plus ludiques, inclusifs et adaptés à la réalité de la classe.

# Références

## Ouvrages

Alkhalaf, I. (2024). *L'enseignement de la production orale en classe de FLE : difficultés linguistiques et psychologiques*. Université Al al-Bayt, Jordanie.

Berk, L. E. (2018). *Le rôle du jeu de simulation dans le développement de l'autorégulation* p8.

Cîtea, R. (2019). La compétence d'expression orale – généralité. (Galaţi, România). Consulté sur https://edict.ro/la-competence-dexpression-orale-generalites/

Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2003). *Cours de didactiques de français langue étrangère et seconde*. Jean Pencreach.

Dewitte, J. (2010). L'élément ludique de la culture : à propos de *Homo Ludens* de Johan Huizinga. In *La manifestation de soi : éléments d'une critique philosophique de l'utilitarisme* (pp. 172-210). La Découverte. https://shs.cairn.info/la-manifestation-de-soi--9782707164469-page-172?lang=fr

Ghoulí, M. L. (2024). *Apprendre à s'exprimer à l'oral en FLE : pratique et difficultés* (p. 59).

Heather, E. H. (2011). *Psycholinguistique de la production orale, aisance et disfluence en L2* . P 13.

Maati, N. A. (2020). *Efficacité du module des activités ludiques basées sur les stratégies de l'apprentissage coopératif pour le développement des compétences langagières chez les élèves des écoles préparatoires en FLE* P. 122.

Manolescu, C. (2013). L'expression orale en milieu universitaire. *Roumanie*, 8, 109-121.

Maryse, M. (2006). *Approches théoriques du jeu*. Lyon.

Mavoungou, J.-B. (2020). Apprentissage et mémorisation des conjugaisons par le jeu : approche pragmatique pour susciter la motivation et améliorer les résultats scolaires chez l'apprenant. In K. Kouame & D. Manda (Éds.), *L'enseignement-apprentissage en/des langues européennes dans les systèmes éducatifs africains : place,*

*fonctions, défis et perspectives* (pp. 49-66). Observatoire européen du plurilinguisme. https://doi.org/10.3917/oep.kouam.2020.01.0049

Moulin, J.-P. (2006). « Une activité ludique ». In Les *bébés et les jeunes enfants à la piscine : vers une théorie de la pratique* (pp. 103-118).

Niklas-Salminen, A. (1997). Chapitre 1 : Le développement mental de l'enfant selon Jean Piaget. In Création poétique chez l'enfant (p 1). Presses universitaires de Provence. https://doi.org/10.4000/books.pup.754

Ottavi, D. (2018). « La genèse de l'intelligence ». In M. Fournier (Éd.), *Les grands penseurs de l'éducation* (pp. 91-93). Éditions Sciences Humaines. https://doi.org/10.3917/sh.fourn.2018.01.0091

Redon, G. (2009). Le choix d'une pièce de théâtre : trois étapes à l'interprétation. *Sociologie de l'Art*, *OPuS*, 14(1), 35-52. https://doi.org/10.3917/soart.014.0035

Sahraoui-Idriss, A. (2022). L'impact de la pratique théâtrale dans une classe de FLE : cas du manuel de la première année moyenne, 2ème génération. *CRASC Books*, 79-96.

Simard, C., Dufays, J.-L., Dolz, J., & Garcia-Debanc, C. (2010). Chapitre 12. « L'oral ». In *Didactique du français langue première* (pp. 283-299). De Boeck Supérieur.

Tavares, C. F. (2016). *Robert Galisson : history and prospective* (pp. 25-42).

Thibaut, J. (2022). *Le jeu et les apprentissages : l'influence du jeu dans les apprentissages*. Education, p. 10.

**Article de revue**

Bidaud, É., & Megherbi, H. (2005). « De l'oral à l'écrit ». La lettre de l'enfance et de l'adolescence, 61(3), 19-24. https://doi.org/10.3917/lett.061.24

Bouhali, L., & Femmam, C. (2023). « La chanson comme dispositif pédagogique pour l'installation de la compétence interculturelle ». Revue des Sciences Humaines, 23(2), 608-627.

Boulay, C., & Roman, P. (2023). Le jeu de rôle : une médiation thérapeutique. Propositions conceptuelles sur les caractéristiques malléables du « jdr » en psychothérapie d'adolescents. Bulletin de psychologie, 581(3), 197-208. https://doi.org/10.3917/bupsy.581.0197

Casel, N. (2010). « Vers une typologie des effets du jeu vidéo sur l'apprentissage ». In L. Viera & N. Pinède (Éds.), Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires (Vol. 1). Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine.

Harkou, L. (2015). « Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE ». *Algérie*, 22, 59-71

Hussein, T. (2021). « Didactiques pour l'apprentissage d'une langue étrangère à l'ère du numérique ». International Journal of Educational Research, 3, 41-54.

Laparra, M. (2008). « L'oral, un enseignement impossible ? » Pratiques. International Journal of Educational Research 137-138, 117-134.

Martinand, J.-L. (2016). « Défis et problèmes de l'éducation populaire au développement durable ». *Cahiers de l'action*, 47(1), pp 25-33.

**Dictionnaires**

Caïra, O. (2024). Jeu de rôle. In G. Brougère & E. Savignac (Éds.), *Dictionnaire des sciences du jeu* érès. https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0213

Cuq, J.-P. (2008). *Dictionnaire de la didactique langue étrangère et seconde*. Paris.

Dubois, J., et al. (1973). *Dictionnaire de linguistique*. Paris : Librairie Larousse.

Robert, G. C., & Coste, D. (1976). *Dictionnaire de didactique des langues*. Hachette.

Robert, J.-P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du F.L.E.* OPHRYS.

**Sitographie**

Cîtea, R. (2019). La compétence d'expression orale – généralité. (Galaţi, România). En ligne https://edict.ro/la-competence-dexpression-orale-generalites/ (consulté le 13/4/2025)

Lemos Rodríguez, R. (2022). 7 phrases de Piaget sur l'enfance et l'apprentissage. En ligne https://nospensees.fr/7-phrases-de-piaget-sur-lenfance-et-lapprentissage/ (consulté le 19/4/2025)

Nicole, D. (s. d.). Pédagogie du jeu [en ligne]. Repéré à http://www.ndegrandmont.webatu.com/index.html (consulté le 18/4/2025)

Scoffoni, A. (2002). Rapport sur le suivi de la qualité de l'enseignement des langues à l'école primaire (p. 11). En ligne ftp://trf.education.gouv.fr/pub/edutel/syst/igen/rapports/lvprim.pdf (consulté le 18/4/2025)

**Annexes**

**Annexe 1 : questionnaire adressé aux enseignants du cycle primaire**

**Questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au primaire (à la wilaya de Saida)**

**Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique**

**Université Dr Moulay Tahar de Saida**

**Département de français**

**Dans le cadre de notre recherche menée sur le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'expression orale, nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes tout en vous assurant l'absolu anonymat.**

**1. À quelle fréquence utilisez-vous des activités ludiques dans vos cours ?**

**☐ Toujours**

**☐ Souvent**

**☐ Rarement**

**☐ Jamais**

**2. Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus souvent pour l'expression orale ?**

**☐ Jeux de rôle**

**☐ Jeux de mots**

**☐ Chansons/répétitions musicales**

**☐ Activités avec des images ou des cartes**

**3. Quels objectifs poursuivez-vous principalement avec les activités ludiques ?**

**☐ Encourager la participation des élèves**

**☐ Réduire l'anxiété liée à l'expression orale**

**☐ Favoriser la mémorisation du vocabulaire**

**☐ Développer la confiance en soi**

**4. Pensez-vous que les activités ludiques contribuent à améliorer la compétence orale des élèves ?**

**☐ Oui, beaucoup**

**☐ Oui, mais avec des limites**

**☐ Peu**

**☐ Pas du tout**

**5. Quelles difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation des activités ludiques ?**

**☐ Manque de temps**

**☐ Manque de ressources matérielles**

**☐ Difficulté à gérer la classe**

**☐ Manque d'intérêt des élèves**

**6. Les élèves participent-ils activement aux activités ludiques ?**

**☐ Oui, toujours**

**☐ Oui, souvent**

**☐ Rarement**

☐ **Non**

**7. Quels critères prenez-vous en compte pour choisir une activité ludique ?**

☐ **Niveau de langue des élèves**

☐ **Intérêt ou plaisir des élèves**

☐ **Facilité d'organisation**

☐ **Objectifs pédagogiques spécifiques**

**8. Estimez-vous que les activités ludiques sont adaptées à tous les profils d'élèves (timides, actifs, en difficulté) ?**

☐ **Oui**

☐ **Partiellement**

☐ **Non**

**9. Recommanderiez-vous l'intégration systématique des activités ludiques pour développer l'expression orale ? Pourquoi ?**

☐ **Oui, absolument**

☐ **Oui, mais avec modération**

☐ **Non**

**Merci de votre collaboration**

**Questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au primaire (à la wilaya de Saida)**

**Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique**

**Université Dr Moulay Tahar de Saida**

**Département de français**

Dans le cadre de notre recherche menée sur le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'expression orale, nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes tout en vous assurant l'absolu anonymat.

1. À quelle fréquence utilisez-vous des activités ludiques dans vos cours ?

☐ Toujours

☐ Souvent

☐ Rarement

☐ Jamais

2. Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus souvent pour l'expression orale ?

☐ Jeux de rôle

☐ Jeux de mots

☐ Chansons/répétitions musicales

☐ Activités avec des images ou des cartes

3. Quels objectifs poursuivez-vous principalement avec les activités ludiques ?

☐ Encourager la participation des élèves

☐ Réduire l'anxiété liée à l'expression orale

☐ Favoriser la mémorisation du vocabulaire

☐ Développer la confiance en soi

4. Pensez-vous que les activités ludiques contribuent à améliorer la compétence orale des élèves ?

☐ Oui, beaucoup

☐ Oui, mais avec des limites

☐ Peu

☐ Pas du tout

5. Quelles difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Scanned with CamScanner

- [x] Manque de temps
- [x] Manque de ressources matérielles
- [ ] Difficulté à gérer la classe
- [ ] Manque d'intérêt des élèves

6. Les élèves participent-ils activement aux activités ludiques ?

- [x] Oui, toujours
- [ ] Oui, souvent
- [ ] Rarement
- [ ] Non

7. Quels critères prenez-vous en compte pour choisir une activité ludique ?

- [x] Niveau de langue des élèves
- [x] Intérêt ou plaisir des élèves
- [x] Facilité d'organisation
- [ ] Objectifs pédagogiques spécifiques

8. Estimez-vous que les activités ludiques sont adaptées à tous les profils d'élèves (timides, actifs, en difficulté) ?

- [x] Oui
- [ ] Partiellement
- [ ] Non

9. Recommanderiez-vous l'intégration systématique des activités ludiques pour développer l'expression orale ? Pourquoi ?

- [ ] Oui, absolument
- [x] Oui, mais avec modération
- [ ] Non

L'élève doit s'habituer au système de discipline, car jouer pendant tous les cours habitue l'élève à ne pas respecter les règles et lui fait croire que les études ne sont que du jeu. Cependant, si le jeu pratiqué de temps à temps il apportera à la fois plaisir et apprentissage

Merci de votre collaboration

Scanned with CamScanner

☒ Manque de temps

☒ Manque de ressources matérielles

☐ Difficulté à gérer la classe

☐ Manque d'intérêt des élèves

6. Les élèves participent-ils activement aux activités ludiques ?

☒ Oui, toujours

☐ Oui, souvent

☐ Rarement

☐ Non

7. Quels critères prenez-vous en compte pour choisir une activité ludique ?

☒ Niveau de langue des élèves

☐ Intérêt ou plaisir des élèves

☐ Facilité d'organisation

☒ Objectifs pédagogiques spécifiques

8. Estimez-vous que les activités ludiques sont adaptées à tous les profils d'élèves (timides, actifs, en difficulté) ?

☒ Oui

☐ Partiellement

☐ Non

9. Recommanderiez-vous l'intégration systématique des activités ludiques pour développer l'expression orale ? Pourquoi ?

☐ Oui, absolument

☒ Oui, mais avec modération

☐ Non

l'intégration des activités ludiques pour dévelop
l'expression orale est fortement recommandée
car elles stimulent la motivation et l'engageme
des élèves. Cependant, leur utilisation doit
être modérée et adaptée aux objectifs p
pour rester efficace.

Merci de votre collaboration

Scanned with CamScanner

**Questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au primaire (à la wilaya de Saida)**

**Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique**

**Université Dr Moulay Tahar de Saida**

**Département de français**

Dans le cadre de notre recherche menée sur le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'expression orale, nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes tout en vous assurant l'absolu anonymat.

1. À quelle fréquence utilisez-vous des activités ludiques dans vos cours ?

☐ Toujours

☒ Souvent

☐ Rarement

☐ Jamais

2. Quels types d'activités ludiques utilisez-vous le plus souvent pour l'expression orale ?

☒ Jeux de rôle

☒ Jeux de mots

☒ Chansons/répétitions musicales

☒ Activités avec des images ou des cartes

3. Quels objectifs poursuivez-vous principalement avec les activités ludiques ?

☒ Encourager la participation des élèves

☐ Réduire l'anxiété liée à l'expression orale

☒ Favoriser la mémorisation du vocabulaire

☐ Développer la confiance en soi

4. Pensez-vous que les activités ludiques contribuent à améliorer la compétence orale des élèves ?

☐ Oui, beaucoup

☒ Oui, mais avec des limites

☐ Peu

☐ Pas du tout

5. Quelles difficultés rencontrez-vous lors de l'utilisation des activités ludiques ?

CS Scanned with CamScanner

Annexe 2 : la grille d'évaluation

| | Engagement des élèves | | Motivation | | Prise de parole spontanée | | Amélioration du vocabulaire | | Interaction avec les pairs | | Confiance en soi linguistique | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Avant | Après | Avant | Après | Avant | Après | Avant | Aprè s | Avant | Après | Avant | Après |
| N | | | | | | | | | | | | |

## Liste des tableaux

**Tableau 1 : Taux du recours aux activités ludiques selon les enseignants interrogés** ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 2 : Taux du recours aux activités ludiques utilisées par les enseignants interrogés** ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 3 : Taux du recours aux des objectifs des enseignants interrogés** ..**Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 4 : Taux du recours aux activités ludiques contribuées par les enseignants interrogés** ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 5 : Types des difficultés rencontrées par les enseignants interrogés** ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 6 : Taux de la participation des élèves aux activités ludiques**.....**Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 7 : Critères du choix de l'activité ludique par les enseignants interrogés** ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 8 : Adaptation des activités ludiques à tous les profils d'élèves**.....**Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 9 : Taux des recommandations pour une intégration systématique des activités ludiques dans l'expression orale.** ..... **Error! Bookmark not defined.**

**Tableau 10 : Grille d'évaluation avant et après l'utilisation des jeux ludiques** ..... **Error! Bookmark not defined.**

## Liste des figures

**Figure 1 : Fréquence d'utilisation des activités ludiques**Error! Bookmark not defined.

**Figure 2 : Fréquence des activités ludiques utilisées .** Error! Bookmark not defined.

**Figure 3 : objectifs des enseignants quant à l'utilisation des activités ludiques .....** Error! Bookmark not defined.

**Figure 4 : contribution des activités ludiques à améliorer la compétence orale des élèves.....** Error! Bookmark not defined.

**Figure 5 : Nature des difficultés des jeux ludiques ....** Error! Bookmark not defined.

**Figure 6 : Implication des élèves dans les activités ludiques**Error! Bookmark not defined.

**Figure 7 : Raisons du choix des activités ludiques proposées en classe .....** Error! Bookmark not defined.

**Figure 8 : l'adaptation des activités ludiques à divers profils d'élèves.....** Error! Bookmark not defined.

**Figure 9 : Taux des enseignants souhaitant intégrer les activités ludiques pour développer l'expression orale.....** Error! Bookmark not defined.

## Table des matières

**Introduction** ..... **10**

**Chapitre 1 : Cadre théorique et concepts clés** ..... **1**

**Introduction partielle :** ..... **14**

**1 L'expression orale en contexte du FLE** ..... **14**

**1.1. Définition et objectifs** ..... **14**

**1.2. Objectifs de l'expression orale :** ..... **15**

**2 Les caractéristiques de l'expression orale** ..... **16**

**2.1. Contenu et structuration** ..... **16**

**2.2. Langage et correction linguistique** ..... **17**

**2.3. Forme de l'expression Orale** ..... **17**

**2.4. Caractère éphémère et spontané** ..... **17**

**2.5. Interaction et communication** ..... **17**

**2.6. Importance et enjeux** ..... **18**

**2.7. Défis liés à l'enseignement aux jeunes apprenants (motivation, inhibition, etc.)** ..... **19**

**2.8. Difficultés d'apprentissage au primaire** ..... **20**

**3 Les activités ludiques : un outil pédagogique** ..... **24**

**3.1. Définition et caractéristiques** ..... **24**

**3.2. Typologie des activités proposées dans le manuel scolaire de la 5ème année primaire** ..... **28**

**3.3. Synergies entre jeu et apprentissage** ..... **30**

**3.4. Critères d'efficacité** ..... **31**

**3.5. Recherches antérieures portant sur l'effet des activités ludiques sur le développement de l'expression orale en FLE** ..... **32**

**4 Lemoine et al. (2020) : Activités ludiques et expression orale en classe hybride 33**

**Conclusion partielle :.....35**

**Chapitre 2 : Cadre pratique.....36**

**Introduction.....37**

**1. Objectifs de l'enquête .....37**

**2. Les participants :.....38**

**3. Présentation du corpus et de la méthode de recherche .....38**

**3.1. Le questionnaire des enseignants : .....38**

**3.2. L'expérimentation : .....39**

**3.3. Description de la grille d'analyse.....40**

**4. Présentation et analyse des résultats de l'enquête: .....41**

**4.1. Le questionnaire des enseignants .....41**

**4.2. Présentation et analyse des résultats de l'expérience à l'aide d'une grille d'évaluation :.....52**

**Synthèse globale :.....55**

**Conclusion partielle .....57**

**Conclusion .....58**

**Références.....60**

Résumé

**Résumé** :

Ce mémoire s'intéresse au rôle des jeux ludiques dans l'amélioration de l'expression orale en classe de français langue étrangère (FLE), en se concentrant sur le cas des élèves de 5ème année primaire. Le thème est né du constat que la prise de parole en langue étrangère reste une tâche difficile pour de nombreux enfants, souvent freinés par le manque de motivation, la peur de l'erreur ou la difficulté à organiser leurs idées. La problématique centrale interroge donc la manière dont les jeux ludiques peuvent contribuer à surmonter ces obstacles et à transformer l'acte de s'exprimer oralement en une expérience positive et formatrice.

L'objectif principal de ce travail est d'analyser et d'évaluer l'impact des activités ludiques sur la motivation, la créativité et la qualité des productions orales des élèves de la 5 AP. Il s'agit de comprendre comment l'intégration des jeux en classe de FLE peut encourager les élèves à s'exprimer plus librement et à progresser dans leur apprentissage de l'oral.

La démarche adoptée combine une revue de littérature sur les apports des jeux en pédagogie, l'observation des difficultés spécifiques rencontrées par les élèves, la conception et la mise en œuvre de séances intégrant différents types de jeux, puis l'analyse des effets de ces activités sur la motivation et la qualité des interventions orales. Ce travail s'appuie sur des observations de terrain et des retours d'expérience des élèves et des enseignants.

**Mots-clés :**

Jeux ludiques, expression orale, FLE, motivation, 5ème année primaire, apprentissage.

**ملخص:**

تركز هذه الأطروحة على دور ألعاب اللعب في تحسين التعبير الشفهي باللغة الفرنسية كلغة أجنبية (FLE)، مع التركيز على حالة طلاب الصف الخامس الابتدائي. وُلِد هذا الموضوع من ملاحظة أن التحدث بلغة أجنبية يظل مهمة صعبة بالنسبة للعديد من الأطفال، وغالبًا ما يعوقهم نقص الدافع أو الخوف من الخطأ أو صعوبة تنظيم أفكارهم. وبالتالي فإن القضية المركزية هي كيف يمكن للعب أن يساعد في التغلب على هذه العقبات وتحويل فعل التعبير عن الذات شفهيًا إلى تجربة إيجابية وتكوينية.

الهدف الرئيسي من هذا العمل هو تحليل وتقييم أثر الأنشطة الترفيهية على دافعية الطلبة وإبداعهم وجودة إنتاجاتهم الشفهية. الهدف هو فهم كيف يمكن لدمج الألعاب في فصول FLE أن يشجع الطلاب على التعبير عن أنفسهم بحرية أكبر والتقدم في تعلمهم الشفهي.

يجمع النهج المتبع بين مراجعة الأدبيات حول مساهمات الألعاب في علم التربية، وملاحظة الصعوبات المحددة التي يواجهها الطلاب، وتصميم وتنفيذ تسلسلات تعليمية تدمج أنواعًا مختلفة من الألعاب، وتحليل آثار هذه الأنشطة على الدافع وجودة التدخلات الشفوية. يعتمد هذا العمل على الملاحظات الميدانية وردود الفعل من الطلاب والمعلمين.

**الكلمات المفتاحية:**

ألعاب ممتعة، التعبير الشفهي، FLE، التحفيز، الصف الخامس ، التعلم

**Summary**:

This thesis focuses on the role of play games in improving oral expression in French as a foreign language (FLE), focusing on the case of 5th grade primary school students. The theme was born from the observation that speaking in a foreign language remains a difficult task for many children, often held back by lack of motivation, fear of error or difficulty in organizing their ideas. The central issue is therefore how play can help overcome these obstacles and transform the act of expressing oneself orally into a positive and formative experience.

The main objective of this work is to analyze and evaluate the impact of recreational activities on students' motivation, creativity and quality of their oral productions. The goal is to understand how the integration of games into FLE classes can encourage students to express themselves more freely and progress in their oral learning.

The approach adopted combines a literature review on the contributions of games in pedagogy, the observation of specific difficulties encountered by students, the design and implementation of educational sequences integrating different types of games, the analysis of the effects of these activities on the motivation and quality of oral interventions. This work is based on field observations and feedback from students and teachers.

**Keywords:**

Fun games, oral expression, FLE, motivation, 5th grade, active pedagogy, creativity, learning