

**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 de master**

En vue de l'obtention du diplôme de Master en Langue française

**Option : Didactique et Langue Appliquée**

**Intitulé**

***Le rôle des activités théâtrales dans l'apprentissage du français. Cas des apprenants de la 2<sup>ème</sup> année secondaire (Lettre et Philosophie), lycée Docteur CHIKH Bouamrane - El-Bayadh -***

**Réalisé et présenté par :**

REGAGBA Maroua.

**Directrice de recherche**

Mme Amel OUANEZAR

**Devant le jury composé de :**

Mme LATROCHE Wassila

Mme OUANEZAR Amel

Mme MAKHLOUF Lilya

Présidente du jury

Directrice de recherche

Examinatrice

Université de Saida

Université de Saida

Université de Saida

**Année universitaire 2022/2023.**

# REMERCIEMENT

Je tiens à remercier en premier lieu, le bon Dieu de m'avoir donné le courage, la volonté et la force d'accomplir ce travail.

Puis, Je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers Dr. OUANEZAR pour son soutien inestimable tout au long de la réalisation de ce mémoire. Ses conseils éclairés, sa patience et son expertise ont été d'une importance cruciale pour la réussite de ce modeste travail.

Je tiens à remercier l'enseignante avec laquelle j'ai fait mon travail

Ainsi qu'à tous ses adorables apprenants.

J'adresse aussi mes remerciements aux membres du jury pour avoir

Accepté d'évaluer ce modeste travail.

Enfin, je remercie toutes les personnes qui de près ou de loin m'ont aidée à réaliser ce travail de recherche.

## DÉDICACES

Je dédie ce mémoire à mes parents et à mes proches qui  
m'ont soutenue et ont cru en moi.

.

À mes sœurs Soundous et Israa et mon frère Lahcen  
Mes sources de joie

À toutes mes amies intimes qui m'ont accompagnée et qui  
m'ont donnée la force de la réussite le long  
de toutes ces années d'études.

À tous ceux qui m'ont aidée et qui m'ont inculquée le sens  
de la réussite

## Résumé :

Dans ce travail de fin d'étude, nous avons choisi d'aborder un sujet d'une importance cruciale à savoir : *Le rôle des activités ludiques dans la classe du FLE au cycle secondaire.*

Dans notre projet, nous avons essayé de mettre en exergue l'utilisation de l'activité ludique et de son rôle dans les classes du FLE.

Notre travail s'articule en deux parties : une partie théorique et une partie pratique. Chaque partie contient deux chapitres. L'objectif de ce travail est de démontrer le rôle et l'importance de ces activités chez l'apprenant.

Ce genre d'activité aide les apprenants à surmonter toutes les difficultés de la langue française.

Les résultats obtenus représentent une confirmation que l'activité ludique aide les apprenants à enrichir leur vocabulaire linguistique et permet aussi d'améliorer leurs compétences langagières.

# Plan de travail

- **Introduction générale**
- Problématique
- Questionnement
- Hypothèse
- Démarche (méthodologie)
- **Cadre méthodologique**
- **Partie théorique :**
- Introduction partielle
- **Chapitre premier : *L'importance du ludique pour améliorer l'apprentissage des apprenants.***
- **Chapitre second : *Les activités ludiques dans l'apprentissage de l'oral.***
- Conclusion partielle
- **Partie pratique :**
- Chapitre premier : La démarche de l'investigation
- Chapitre second : Questionnaire adressé aux enseignants.
- Chapitre troisième : Questionnaire adressé aux apprenants.
- Conclusion partielle
- **Conclusion générale**

# Table de matière

## Introduction générale

### Partie théorique..... p.12

### Chapitre I : *L'insertion du ludique pour améliorer l'apprentissage des apprenants*..... p.12

#### Définition de l'enseignement/apprentissage du français en Algérie..... p.13

#### 1. Qu'est-ce que le jeu ?..... p.14

##### 1.1. Le jeu éducatif..... p.14

#### 2. Qu'est-ce que ludique ?..... p.14

#### 4. Les différents types d'activités ludiques.....p.15

##### 4.1. Les jeux linguistique..... p.15

##### 4.3.1. L'activité théâtrale..... p.16

##### 4.3.2. La dramatisation..... p.16

#### 5. le rôle des activités ludiques en classe..... p.17

##### 5.1. L'importance des activités ludiques en classe du FLE..... p.17

#### 6. Le jeu : facteur de motivation ..... p.18

#### 7. L'activité ludique sert à développer des compétences..... p.18

#### 8. L'usage de quelques activités ludiques au secondaire.....p.18

### Conclusion partielle :..... p.19

### Chapitre II : les activités ludiques dans l'apprentissage de l'oral..... p.20

#### 1. Qu'est-ce que l'apprentissage ?..... p.21

#### 2. Qu'est-ce que l'oral ?..... p.21

##### 2.1. L'enseignement de l'oral :..... p.22

##### 2.2. L'expression orale :..... p.22

##### 2.3. La compréhension de l'orale :..... p.22

#### 3. L'oral et la motivation : ..... p.23

#### 4. La communication :..... p.23

#### 5. Les objectifs de l'enseignement de l'oral :..... p.23

#### 6. Les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral :..... p. 24

##### 6.1. Le tableau..... p.24

##### 6.2. Le support audio..... p.24

#### - Conclusion partielle :..... p.26

### Cadre pratique..... p.28

<b>I. La démarche de l’investigation.....</b>	<b>p.29</b>
Outil de l’investigation :.....	p..30
<b>II. <i>Questionnaire adressé aux enseignants</i> .....</b>	<b>p.33</b>
Conclusion partielle :.....	p.45
<b>III. <i>Questionnaire adressé aux apprenants</i> .....</b>	<b>p.46</b>
Conclusion partielle.....	p.55
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>p.56</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>p.59</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>p.61</b>

---

# *Introduction générale*

---



L'enseignement n'est pas seulement la transmission d'informations : il doit faciliter les changements dans l'activité mentale de l'enfant, dans ses activités d'apprentissage et dans la situation d'enseignement.

L'enseignement est donc l'ensemble des activités déployées directement ou indirectement par les enseignants pour permettre aux apprenants d'accomplir des tâches à travers des situations formelles et semi-formelles afin de comprendre le dit contenu spécifique. L'enseignement doit conduire à l'apprentissage. Il doit être organisé, planifié et évalué. Il y a une différence entre l'enseignement centré sur l'apprentissage et l'enseignement centré sur la performance.

Selon le petit Robert « *action, art d'enseigner, de transmettre des connaissances* »<sup>1</sup> Et selon la même source « *Action, manière d'enseigner de transmettre des connaissances* »<sup>2</sup>. D'après ces deux précédentes définitions, le terme « enseignement » fait référence à un acte d'enseignement dans un cadre scolaire dans lequel les enseignants transmettent leurs connaissances aux apprenants.

L'enseignement du ludique (théâtre) aide aussi à développer les compétences linguistiques, donc, l'intégration du ludique (théâtre) dans le processus d'apprentissage des langues est important.

Utiliser un langage contextualisé et authentique dans un cadre positif et peu stressant. Ainsi, les activités ludiques favorisent le développement des émotions, des habiletés sociales et de l'engagement autonomisé des apprenants de la communauté en offrant une perspective plus globale sur l'apprentissage des langues étrangères. Selon un grand nombre de recherches en éducation, l'utilisation du théâtre éducatif pour enseigner les compétences de parler une langue étrangère est importante, et les psychologues et les éducateurs conviennent que les enfants exécutent automatiquement une action dramatique appelée (agir), à travers laquelle l'enfant se joint à un rôle spécifique. Au cas par cas et s'appuyer sur l'expérience et les capacités individuelles de l'enfant dans un but éducatif spécifique. Il reflète la tendance instinctive d'une personne à se comporter et son plaisir de cette activité dans le processus d'apprentissage. Ici, nous avons mis l'accent sur l'utilisation du théâtre et de l'art dramatique dans l'apprentissage du français, parce qu'il constitue un obstacle pour de nombreux membres de la communauté arabe qui, malheureusement, utilisent encore les méthodes traditionnelles d'enseignement du français dans leurs rangs.

Nous avons choisi comme objet d'étude « le rôle du théâtre dans l'apprentissage du FLE » dans ce cadre de l'étude nous avons posé la problématique suivante : Est-ce que les activités ludiques (théâtre) favorisent l'apprentissage du FLE ? Et Comment peut-on enseigner le français à travers les activités ludiques (théâtre) ?

Ces questions ont suscité d'autres questionnements :

- Est-ce que la pratique ludique (théâtre) dans la classe aide l'apprenant à l'apprentissage du français langue étrangère ?
- Comment l'activité théâtrale peut-elle renforcer la compréhension de l'expression orale chez les apprenants ?

Dans ce cadre de l'étude, nous avons proposé les hypothèses suivantes :

- La pratique ludique (théâtre) comme un outil efficace pour l'apprentissage du français langue étrangère.
- Le théâtre développe les compétences de communication de l'apprenant avec les autres.
- Si le programme propose beaucoup d'activités ludiques, l'apprentissage de la langue serait plus accessible.

Pour répondre à ces questions, nous allons organiser, notre travail de recherche en deux parties : la première partie est exclusivement théorique, elle contient deux chapitres, nous allons démontrer dans le premier chapitre l'importance du ludique pour améliorer l'apprentissage des apprenants en proposant les définitions des concepts et les notions clés qui sont en rapport direct avec notre problématique comme (le jeu, ludique, le théâtre...etc.).

Pour le second chapitre intitulé « les activités ludiques dans l'apprentissage de l'oral » on a fait tous ce qui a relation avec l'oral dans l'apprentissage et son objectif dans l'enseignement. Pour la seconde partie, nous proposons trois chapitres : le premier chapitre s'intitule la *démarche de l'investigation* et dans les deux autres chapitres, nous allons élaborer deux questionnaires, le premier est adressé aux enseignants et le second est adressé aux apprenants de 2<sup>ème</sup> année secondaire (LPH), pour nous donner une idée limpide sur l'utilisation de ludique en classe de FLE et son influence sur l'apprentissage, nous avons choisi le niveau 2<sup>ème</sup> année secondaire en LPH.

Dans le troisième et dernier chapitre, nous allons expérimenter et analyser les résultats obtenus et essayer de répondre aux questions posées dans notre problématique.

Et enfin dans la conclusion générale, nous allons sillonner les chemins qui mènent vers la réalisation de cet effort de recherche, pour enfin pouvoir avoir la confirmation ou l'invalidation des hypothèses et des objectifs du départ.

---

# Partie théorique

---

---

# Chapitre I

---

*L'insertion du ludique pour  
renforcer l'apprentissage des  
apprenants.*

Nous consacrons le premier chapitre pour expliquer les jeux ludiques comme support pédagogique important à l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. Par conséquent, nous soulignons l'importance du jeu dans le programme de FLE et en même temps montrons ses différentes fonctions, nous nous intéressons également à son genre, donc, nous introduisons l'utilisation de certaines activités ludiques dans les lycées.

Alors, nous essayons de définir les deux concepts suivants « jeu » et « activité ludique » pour distinguer le vrai sens de ces notions et découvrir le rôle et l'importance du jeu dans le domaine de l'enseignement du FLE.

## **Définitions des notions fondamentales de l'enseignement et de l'apprentissage**

### **L'enseignement/apprentissage du français en Algérie :**

En Algérie, le français est une langue très vivante et toujours présente dans toutes les régions avec l'arabe. C'est la conséquence de 132 ans d'histoire coloniale. Donc l'Algérie n'a pas choisi de parler français, mais d'une certaine manière, le français était une langue imposée. Le français devient une langue d'enseignement et reçoit encore plus d'importance. Année après année, les réformes se succèdent et le niveau de français ne cesse de s'améliorer et de s'intégrer dans divers domaines.

Les universités algériennes, en particulier les filières scientifiques et techniques enseignées en français, ont un taux d'échec élevé en première année, car la plupart des étudiants qui entrent dans ces universités sont complètement arabisés, ils doivent donc absorber deux compétences en même temps : une langue étrangère (dont la science est enseignée) et les connaissances scientifiques qu'ils ont découvert. Il a été observé qu'il est difficile pour les étudiants de réorganiser leurs connaissances du français en suivant des cours en français, s'enregistrer, se préparer et réussir ces examens. Depuis quelques années, une réflexion a été menée pour renforcer les compétences en français de ces élèves en leur proposant un enseignement spécifique en FOS ou FOU avec une approche de formation adaptée selon les spécificités et les besoins du public ciblé.

Des plans spécifiques sont donc élaborés qui se concentrent sur les documents que les étudiants doivent traiter dans leurs majeures. Les départements de français de certaines universités algériennes, proposent également des masters en FLE/FOS pour préparer les enseignants susceptibles d'être responsables de ces filières.

## 1-Qu'est-ce que le jeu ?

Nous pouvons considérer les jeux comme une forme de communication, apprendre n'est pas seulement une source de loisirs et de bonheur. C'est le lien qui crée l'interaction entre les enseignants et les élèves. Ainsi, le concept de « jeu » est également utilisé pour désigner l'action de jouer, une activité propice au développement des compétences des apprenants. Selon les auteurs spécialisés dans l'enseignement, le « jeu » est défini comme suit :

Le jeu est une activité volontaire dans un temps et un lieu déterminés, suivant des règles librement convenues mais entièrement opposables, avec un but en soi, accompagné de sensations de tension ou de plaisir et d'une vie consciente différente de la vie quotidienne.

D'après J. Château : « *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie* »<sup>1</sup>.

Et selon CUQ J-P : « *Le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence* »<sup>2</sup>.

### 1.1 Le jeu éducatif :

Ce type de jeu constitue le premier pas vers la structure. Le jeu éducatif permet aux enseignants de mieux évaluer le comportement des apprenants.

### 1.2 Le jeu pédagogique :

Entre ces deux types de jeux (jeu ludique et jeu éducatif), le jeu pédagogique impose des choix de jeu aux apprenants et indique souvent un apprentissage précis car il est utilisé pour développer et motiver les connaissances et valider les compétences acquises par les apprenants.

## 2- Qu'est-ce que ludique ?

- C'est une sorte d'activité sérieuse ou mentale qui est utilisée comme amusement avec un but cognitif qui mène au gain, au développement et à la découverte.
- Une activité dirigée réalisée par des individus pour développer le comportement des apprenants et leurs capacités mentales, physiques et émotionnelles, en introduisant l'humour dans les leçons quotidiennes.

---

<sup>1</sup> Jean Château, *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie*, 6<sup>e</sup> édition J. Urin, 1973

<sup>2</sup> J, P, CUQ, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.p142.

### 3- Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Le mot ludique vient du latin "ludus", qui signifie se rapportant aux jeux. Ludique intervient dans l'enseignement des langues comme un moyen idéal de compléter des activités tout en s'amusant, rendant ainsi l'apprenant plus actif et l'aidant à mieux retenir les nouvelles connaissances.

Selon Jean-Pierre Cuq le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde l'activité ludique :

« Une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »<sup>3</sup>.

C'est-à-dire les activités ludiques sont des activités essentielles pour l'apprenant, car elles facilitent sa compréhension et le motivent à apprendre.

### 4 - Les différents types d'activités ludiques :

#### 4.1. Les jeux linguistiques :

Ce type de jeux rendent une classe vivante. Selon Jean-Pierre Cuq et Gruca : « Les jeux linguistiques, regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques.... »<sup>4</sup>.

Autrement dit, ce genre de jeux sont complexes pour les apprenants débutants.

Nous présentons l'exemple « jeu scrabble » pour améliorer l'apprentissage de l'orthographe chez les apprenants, l'objectif principal de ce jeu est de mener les apprenants de FLE à améliorer la graphie des mots dont ils ont besoin au quotidien.

#### 4.2. Les jeux de créativité :

Ce genre de jeux aide et incite les apprenants et engage la personnalité à utiliser leurs imaginations et leurs créativité.

---

<sup>3</sup> Jean-Pierre Cuq, *dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. 2003, Paris, p 160.

<sup>4</sup> Jean-Pierre Cuq, Isabelle, Gruca, « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417.



D'après Haydée Silva (2009) a écrit dans un article : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ou de récits originaux, insolites, cocasse, poétique, etc...* »<sup>5</sup>.

### **4.3. Les jeux dérivés du théâtre :**

Ce genre de jeu qui dérivé le théâtre est développé les compétences communicatives des apprenants et leurs créativité au même temps.

Selon J, P, Cuq et I, Gruca : «*Les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteur, et qui reposent sur l'improvisations [...], la dramatisation, la directivité [...]*»<sup>6</sup>.

Dans cette catégorie, on peut citer les jeux de rôles et dramatiques qui transforment la classe en scène dramatique et l'apprenant en acteur. Ils sont parfaits pour communiquer et mobiliser ces compétences linguistiques.

#### **4.3.1. L'activité théâtrale :**

En pédagogie des langues, les activités théâtrales se distinguent des projets théâtraux d'une durée d'un an dont le but est de jouer du théâtre. C'est un outil amusant qui renforce la cohésion d'équipe et encourage l'ouverture d'esprit en dynamisant la classe et en engageant les apprenants en tant que participants au processus d'apprentissage.

D'après J, P, Cuq : « *Le théâtre dans la classe de FLE offre les avantages classiques du théâtre en langue maternelle apprentissage et mémorisation d'un texte, travail de l'élocution, de la diction, de la prononciation [...]* »<sup>7</sup>.

#### **4.3.2. La dramatisation :**

La dramatisation est une technique systématique dont le but est de faire jouer le dialogue en classe : après remémoration, les apprenants le répètent. Par conséquent, ils doivent s'identifier à ces personnages et utiliser leur langage par imitation.

---

<sup>5</sup> Silva, H. *La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère Synergies Europe*, 2009, 105-117.

<sup>6</sup> Jean-Pierre Cuq, Isabelle, GRUCA, op.cit. P. 458.

<sup>7</sup> Jean-Pierre, Cuq, (*Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*), Paris, 2003, p237.

Selon Jean-Pierre Cuq dans une définition plus récente la dramatisation : « *Est une interprétation plus ou moins fidèle d'un dialogue de méthode ou bien encore d'un récit dont les apprenants imaginent la suite en endossant les personnages. Même si le rôle est prescrit et le dialogue imposé, on laisse aux étudiants la liberté de changer les répliques de façon à éviter l'exercice de pure mémorisation.* »<sup>8</sup>.

Autrement-dit, la dramatisation c'est la reproduction de dialogues, de textes narratifs ou d'histoires dans lesquels l'apprenant doit mobiliser ses connaissances, notamment la pratique.

## **5 - Le rôle des activités ludique en classe de FLE :**

Cette recherche nous pousse à connaître l'étendue de l'efficacité du jeu et son rôle dans l'enseignement des compétences de l'apprenant, à travers une analyse et une critique des activités "jouer et apprendre". Augmenter la motivation des apprenants, attirer leur attention et leur concentration, améliorer leur compréhension et la compréhension des connaissances et des informations, et conserver l'effet de l'apprentissage aussi longtemps que possible. Mais ; Malgré tous ces points positifs qui peuvent être obtenus grâce à cette activité, de nombreux enseignants hésitent à l'activer, en raison de leur manque de conscience de son importance, ou de leur manque de connaissances sur les façons de l'utiliser, ainsi que dans de nombreux cas en raison au manque d'aides pédagogiques et au grand nombre d'apprenants dans une section.

### **5.1. L'importance des activités ludiques en classe du FLE :**

L'enseignant est basé sur la pratique du jeu comme une partie essentielle du travail scolaire et éducatif, en raison de l'importance qu'il accorde à l'enseignement et à l'apprentissage, cette importance est représentée par les éléments suivants :

Il est considéré comme l'un des grands facteurs aidant les élèves à grandir physiquement et mentalement, et le jeu est un bon facteur de motivation pour les élèves à apprendre, en particulier dans les trois premières années, et il comporte également des avantages moraux, et donc tous les enseignants du primaire devrait chercher à tirer partie des tendances et des désirs que les élèves jouent en tant que facteur important et fondamental dans le développement mental, physique, émotionnel, social et moral des élèves,

---

<sup>8</sup> Ibid. p 76

Et aussi mettre le point sur l'instillation d'un esprit de coopération, de travail d'équipe et de compréhension mutuelle entre les apprenants, car ce sont des valeurs importantes que l'enseignant peut acquérir à travers le jeu.

## **6- Le jeu, facteur de motivation :**

La motivation scolaire est un ensemble de déterminants internes et externes qui poussent les apprenants à participer activement au processus d'apprentissage. Jean-Pierre, Cuq définit la motivation comme : « *un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but.* »<sup>9</sup>.

Autrement-dit, la motivation est considérée comme une tâche qui encourage les apprenants à être proactifs en classe et les pousse à participer et à interagir les uns avec les autres, ce qui peut créer des liens entre les membres de la classe (l'enseignant et ses apprenants).

## **7- L'activité ludique sert à développer des compétences :**

Les activités ludiques sont des activités essentielles pour développer les compétences des apprenants soit les adolescents et même les adultes dans les grands domaines du développement humain suivants : cognitif, social et émotionnel. Après avoir utilisé ces activités, l'apprenant apprendra le sens social, le dialogue l'acceptation des autres, la coopération et l'opposition, le respect des autres, la solidarité, la pensée critique et ce que nous appelons développement social.

En plus, ces activités aident l'apprenant à communiquer avec son environnement et à répondre à ses besoins. C'est à dire le jeu apporte à un esprit qui apprend des concepts mathématiques, logiques et cinétiques.

## **8 - L'usage de quelques activités ludiques au secondaire**

### **8.1. Le document sonore**

Est un ensemble de supports oraux qui fournissent des informations constituées d'enregistrements globaux, de symboles sonores sur une période de temps pouvant être représentés sous forme de paragraphes ou de texte audio. De nombreux documents sont utilisés dans le module de compréhension de la langue parlée

---

<sup>9</sup>Jean-Pierre, Cuq. (*Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*,) Paris, 2003, p170.

## 8.2. L'image

Les images jouent un rôle très important en didactique des langues. Selon Jean Pierre Cuq l'image est conçue comme l'ensemble « *Des dessins plus riches ou des photos serviront de leur côté à faciliter l'accès à une situation de communication et à la compréhension des échanges<sup>10</sup> langagiers qui s'y déroulent* »<sup>10</sup>.

Donc, il sert de support pour atteindre les objectifs des activités suivantes : lire, parler, etc. Parce qu'il est porteur du sens et apprend à comprendre le sens du texte qu'il accompagne, aussi pour faciliter la tâche et l'assimilation des apprenants.

## 8.3. Les jeux de rôle

En didactique des langues, les jeux de rôle c'est l'interaction entre les deux principaux éléments de la communication, l'interaction verbale et gestuelle entre deux ou plusieurs apprenants pour développer leurs compétences.

Selon Jean Pierre Cuq « *le jeu de rôle comme avantage de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, ainsi qu'à encourager l'expression spontanée* »<sup>11</sup>.

## Conclusion partielle

Dans ce chapitre, nous avons présenté l'idée générale du ludique en didactique des langues et son utilisation en classe du FLE pour faciliter la compréhension à l'apprenant et pour améliorer et développer ses compétences dans l'apprentissage des langues étrangères.

Donc, l'intégration de l'activité ludique dans l'apprentissage de FLE est considérée comme une activité pédagogique qui sert à stimuler et maintenir l'intérêt des apprenants et à favoriser l'interaction entre eux.

---

<sup>10</sup> Jean-Pierre, Cuq. (*Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*,) Paris, 2003, p125.

<sup>11</sup>Ibid. p142.

---

# Chapitre II :

---

## *Les activités ludiques dans l'apprentissage de l'oral*

L'utilisation de l'oral dans une classe du FLE est très importante pour que les apprenants puissent développer leurs compétences et communiquer oralement. JF Halté précise que l'oral en classe c'est le produit de la combinaison des éléments opposés (le silence et la parole / l'écoute et l'expression / le jeu des regards et des mots... etc.)

Tout d'abord, l'enseignement de l'oral est une façon de communication, c'est à dire l'oral est essentiel pour ajuster notre enseignement de tous les apprentissages.

## 1. Qu'est-ce que l'apprentissage ?

Selon les recherches, l'apprentissage est une modification des connaissances, compétences et des comportements qui se produisent des expériences. D'après Yves REUTER la notion apprentissage *«En didactiques, la question de l'apprentissage est essentielle : l'apprentissage par les apprenants de contenus d'enseignement (savoirs, savoir-faire, rapports à, etc.) est un élément important des relations qui s'établissent entre les éléments du système didactique. Plus généralement, l'apprentissage donne son sens au système scolaire mais concerne spécifiquement les didactiques par le fait que le système d'enseignement est structuré disciplinairement »* p. <sup>12</sup>.

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

L'oral est considéré comme une base de toute communication. En didactique des langues, l'oral désigne : *« le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et de son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores »* <sup>13</sup>.

Aussi selon le dictionnaire le Robert, l'oral est définit comme *« opposé à l'écrit, qui se fait, qui se transmet par la parole, qui est verbal »* <sup>14</sup>.

Donc, l'oral est une partie importante du programme de langue étrangère pour les locuteurs non natifs et considéré comme l'un des objectifs les plus importants de l'apprentissage d'une nouvelle langue. C'est parce qu'il représente la partie pratique de l'apprentissage.

### 2.1. L'enseignement de l'oral

---

<sup>12</sup>Yves, REUTER, Dictionnaire des concepts fondamentaux des didactiques. Ed Cora COHEN-AZARIA, Bertrand DAUNAY, Isabelle DELCAMBRE Dominique LAHANIER-REUTER, p 17.

<sup>13</sup>ROBERT, Jean Pierre, Dictionnaire pratique de didactique du F.L.E., Ophrys, 2002.

<sup>14</sup> RAY, Alain, Le Robert dictionnaire D'aujourd'hui, Canada, 1991.

D'où l'importance de l'oral dans l'enseignement, car elle représente les aspects fonctionnels de la langue, enrichit les idées et les présente de manière appropriée dans chaque situation, renforçant ainsi la confiance et développant les habiletés motrices, émotionnelles et vocales des apprenants, renforce la confiance de l'apprenant pour pratiquer la langue avec aisance, articulation et d'une manière proportionnée aux situations de conversation réelles de sa vie.

Donc, l'oral joue un rôle très important dans l'acquisition du langage étranger, car il développe la compétence communicative de l'apprenant.

## **2.2. L'expression orale**

Il s'agit d'une compétence que les apprenants doivent développer progressivement, y compris s'exprimer oralement dans des situations de communication. Il s'agit d'une relation entre un émetteur et un récepteur, et ils doivent avoir la capacité de se comprendre.

Donc, en classe, il faut apprendre à communiquer, c'est-à-dire apprendre à garder ses distances, les analyser pour les réinvestir dans des situations de communication spécifiques.

## **2.3. La compréhension de l'oral**

La compréhension est l'acquisition du sens fondamental d'un document lu ou écouté, aussi est une compétence destinée à transférer progressivement à l'apprenant les stratégies d'écoute et de compréhension orale qui feront l'objet de l'étude. Le public devient progressivement plus confiant et indépendant. L'apprenant réinvestira et réutilisera ce qu'il a appris en classe et en dehors. Les activités de compréhension à l'audition l'aideront à développer de nouvelles stratégies utiles à l'apprentissage de la langue. Après avoir entendu une voix différente de celle de l'enseignant, l'apprenant pourra progressivement repérer des informations et prendre des notes, ce qui l'aidera à mieux comprendre le français authentique.

En effet, il est possible de leur faire écouter des fichiers sonores avec différents tempos, intonations, schémas de parole et accents.

### **3. L'oral et la motivation**

La motivation est un concept intégré dans le cadre d'apprentissage. Il est divisé en deux niveaux : niveau de motivation extrinsèque inspiré par des forces extérieures. Un érudit est un enseignant, et la motivation intérieure réside dans l'individu. Les deux doivent être impliqués dans le processus d'apprentissage comme dans toute autre activité.

On peut aussi dire que la motivation est le résultat de l'interaction qui s'établit entre la volonté de l'élève (motivation, attitude, sentiments), ses forces (intellect) et son soutien social (respect, attention, confiance). Ainsi, un apprenant motivé dépend de deux ou trois aspects fondamentaux : sa volonté, sa force et son soutien social.

### **4. La communication**

Depuis les origines, l'homme a eu besoin de communiquer que ce soit à l'aide de signaux visuels et de signaux sonores, parce que l'homme a toujours tenté :

- de vaincre les distances.
- de mettre en place une transmission rapide de l'information.

La communication vient du latin (communicare) qui signifie communiquer, apparaît pour la 1<sup>ère</sup> fois dans la langue française au 14<sup>ème</sup> siècle, signifie : mettre en commun, être en relation.

Aujourd'hui, elle signifie l'action de communiquer, d'établir une relation avec autrui et de transmettre quelque chose à quelqu'un.

### **5. Les objectifs de l'enseignement de l'oral**

L'oral du français langue étrangère en classe doit être développé et évalué comme un moyen utile de pratique et de communication tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du contexte scolaire.

L'oral est un moyen pour les apprenants d'exprimer leur imagination. C'est également un excellent support de perception et d'apprentissage pour de nombreux étudiants, et les apprenants sont mieux à même de se souvenir des idées et des termes qu'ils entendent.

L'oral permet ainsi un entraînement à la formulation et à la réflexion, car les savoirs sont mieux structurés lorsqu'ils sont exprimés verbalement.

Au moment de l'apprentissage oral, les apprenants ont le droit de faire des erreurs en tant qu'outil pédagogique, de sorte que les erreurs verbales amènent les apprenants à faire des erreurs jusqu'à ce que les idées soient correctes et que les concepts soient exprimés de la bonne manière pour leurs objectifs. Vous pouvez reconstruire votre propre discours. Performance améliorée.



Alors, l'expression orale en classe du FLE est essentielle à la construction des connaissances. Il s'agit d'une activité qui permet aux enseignants d'examiner et d'évaluer la compréhension des apprenants par la participation et la discussion.

## **6. Les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral**

L'enseignement est toujours appuyé autant que possible sur les supports pédagogiques de son époque, livre, tableau, images, cassette, CD...etc. Ces supports ne sont pas de simples changements de la technologie moderne et d'actualité mais c'est l'occasion de renouvellement des pratiques et une remise en cause des rapports entre l'objet de l'enseignement, l'apprenant et l'enseignant.

### **6.1. Le tableau**

Un tableau est une surface visible sur laquelle vous pouvez écrire un nombre infini de mots, d'exercices, de déclarations, etc... . C'est de la connaissance et de l'aide à la construction. Lors des séances orales, le tableau devient un lieu d'éclaircissement et de clarification lorsque les idées exprimées sont ambiguës pour un apprenant en particulier.

### **6.2. Le support audio**

Lors des séances orales, les enseignants peuvent utiliser des documents audio, des cassettes, des CD, etc... . Il peut être enregistré par un francophone ou enregistré par vous-même. Les outils audio peuvent présenter des chansons, des histoires, des dialogues, etc... L'écoute de produits audio aide les apprenants à construire des idées contextuelles qui conduisent à une production verbale en répondant aux questions posées.

### **6.3. Le support audio-visuel**

Les vidéos peuvent augmenter la motivation et la joie d'apprendre. On voit que les enfants ont un intérêt particulier pour les activités qui se déroulent dans cet environnement d'outils technologiques, de TIC et de vidéos. La vidéo a le pouvoir de présenter correctement des images qui captent l'attention d'un enfant. Cela engage davantage les élèves, leur permet de transmettre une grande quantité d'informations en peu de temps, leur permet de mieux retenir la langue et stimule les élèves à déconstruire les mots et à bien les prononcer.

## **6.4. La chanson**

En tant qu'outil didactique, les chansons sont non seulement un véritable support d'enseignement d'une langue étrangère aux apprenants, mais aussi un moyen pour les apprenants de voir le monde de l'extérieur, pour les aider à comprendre la culture de la langue étrangère. Contexte scolaire. Ainsi, de nombreuses activités de compréhension peuvent être identifiées à travers des chansons pour faciliter l'apprentissage des langues étrangères. Avec l'avènement des approches actionnelles, les apprenants sont placés au centre de l'apprentissage, dans toutes les situations de communication, les chansons comme véritables documents, et culturel, peut l'aider à surmonter les difficultés.

La capacité de communiquer et, au fur et à mesure que le niveau progresse, les apprenants acquièrent progressivement la capacité linguistique de parler et de comprendre une langue étrangère.

## **6.5. Le théâtre**

Est un support didactique et une pièce adapter aux apprenants qui ont étudié le français, à l'école, le théâtre est une activité active et stimulante pour les apprenants et un exercice ludique visant à former chaque apprenant à la prise de parole en public.

En plus, la pratique du théâtre est un formidable outil pour intégrer l'apprentissage du français langue étrangère dans des activités créatives, ludiques et motivantes. Nous avons donc choisi le théâtre comme moyen de faciliter la communication orale. Alors, le théâtre représente actuellement une place importante dans l'école moderne, car il est noté à travers de nombreux livres l'intérêt de nombreux pays pour le théâtre scolaire ou le théâtre éducatif, car ces pays tentent d'atteindre certains objectifs éducatifs ou moraux et de changer certains anciens concepts de base et les remplacer par de nouveaux concepts. Le théâtre est devenu une méthode d'enseignement et d'éducation plus qu'un but littéraire ou artistique. De ce point de vue, le théâtre n'est pas obligé à ce stade de former de jeunes comédiens, metteurs en scène ou décorateurs. Il s'agit plutôt d'employer le théâtre dans le processus éducatif afin de développer au mieux les capacités de l'enfant.

La compétence de l'apprenant en communication orale (théâtre) est l'un des objectifs les plus importants de l'enseignement et de l'apprentissage des langues. Bien que les études pédagogiques confirment l'efficacité de la communication horizontale entre apprenants dans le développement de cette activité, les pratiques pédagogiques restent encore majoritairement limitées à la communication verticale (enseignant-apprenant) qui noie cette activité dans la monotonie et l'ennui. La motivation de l'apprenant, dans la réalisation de celui-ci dès son ouverture aux situations de vie et l'adoption de techniques de jeu de rôle pour l'activer.

## **Conclusion partielle**

L'importance de l'expression orale dans l'éducation représente l'aspect fonctionnel de la langue et enrichit les idées et les présente de manière appropriée à chaque situation, ce qui renforce la confiance en soi et développe les capacités motrices, émotionnelles et vocales de l'élève. Ce processus renforce la confiance en soi de l'apprenant pour pouvoir pratiquer les langues couramment et clairement, d'une manière proportionnée aux situations de dialogue dans la réalité de sa vie.

---

# *Partie pratique*

---

---

# *Chapitre I*

---

## *La démarche de l'investigation.*

Dans ce chapitre, nous présentons les paramètres méthodologiques de notre recherche en exposant les activités expérimentales et le questionnaire. Et nous proposons l'outil auquel nous avons fait appel dans ce mémoire pour la confirmation ou l'infirmer de nos hypothèses par rapport des activités ludiques (théâtre) dans l'apprentissage du FLE chez les apprenants de la 2<sup>ème</sup> année secondaire(LPH).

### **L'outil d'investigation**

Notre outil de recherche est une expérimentation menée auprès des apprenants de la 2<sup>ème</sup> année secondaire (LPH) pour développer leurs compétences.

### **Le lieu de l'expérimentation**

Pour faire la réalisation de notre travail de recherche nous avons choisi le lycée du docteur **BOUAMRANE CHIKH** à El Bayadh.

Cette expérimentation s'est déroulée le 25 janvier, 01 février et le 08 février. Elle a duré trois jours de travail pour en tirer plus d'informations.

### **La classe :**

Pour cette expérimentation, nous avons choisi la 2<sup>ème</sup> année LPH<sub>1</sub> (27 apprenants) et la 2<sup>ème</sup> année LPH<sub>2</sub> (26 apprenants).

### **Le déroulement de l'expérimentation :**

Notre expérimentation s'est déroulée en trois séances. La première séance a été consacrée à l'observation pour prendre des idées sur le niveau des apprenants, sur les méthodes de travail, la motivation et les exercices proposés par l'enseignante. La deuxième séance a été consacrée pour proposer notre activité ludique (théâtre) sur scène. La troisième séance a été consacrée pour jouer la pièce (monsieur Dimanche).

### **La démarche de l'investigation**

#### ***La première séance***

Nous avons résumé la première séance dans ce tableau :

<b><u>La durée :</u></b>	90 minutes
<b><u>Le nombre des apprenants :</u></b>	27 apprenants
<b><u>La séquence :</u></b>	Produire une saynète.
<b><u>L'activité :</u></b>	compréhension de l'oral.
<b><u>L'objectif</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Émettre des hypothèses de sens sur le contenu du message oral.</li> <li>•Distinguer les éléments constitutifs de la situation de communication.</li> <li>• Repérer la structure dominante d'une pièce théâtrale.</li> </ul>
<b><u>Le support</u></b>	audio-visuel (Cosette)
<b><u>Le déroulement de la séance</u></b>	<p>L'enseignante a débuté la séance par un moment de <b>pré-écoute</b> avec contrôle (une question).  Une <b>1<sup>ère</sup> écoute</b> suivie aussi d'un contrôle :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il s'agit d' : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Une interview.</li> <li>b. Un reportage.</li> <li>c. <b>Une pièce de théâtre.</b></li> </ol> </li> <li>2. Les personnes en présence sont : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Un facteur et une vieille femme.</li> <li>b. <b>Un homme et une petite fille.</b></li> <li>c. Deux garçons.</li> </ol> </li> <li>3. La scène se passe dans : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Une forêt en pleine nuit.</b></li> <li>b. Un plateau éclairé.</li> <li>c. Une classe d'étude en plein jour.</li> </ol> </li> </ol> <p><b>2<sup>ème</sup> écoute</b> elle a demandé à ses apprenants détecte les informations qui ont une relation avec la vidéo.  <b>3<sup>ème</sup> écoute</b> complète un tableau par les personnages, le temps et le lieu de cette histoire.</p>

## ***La deuxième séance***

Concernant la deuxième séance les apprenants jouent le rôle sur scène, formant des cohortes composées de trois personnes (selon les répliques) mentionnées dans l'histoire, mais la performance était un peu faible à cause de quelques mots difficiles et compliqués.

*Monsieur Dimanche, un commerçant vient réclamer (demander) son argent à Dom Juan.*

**DOM JUAN**, *faisant de grands gestes* : Ah ! **Monsieur Dimanche**, mon cher ami, que je suis content de vous voir ! J'avais donné l'ordre de ne laisser entrer personne, mais vous, c'est spécial, vous êtes chez vous ici.

**M.DIMANCHE** : Merci, je viens pour....

**DOM JUAN**, *s'adressant à son serviteur* : Vite, apporte une chaise à mon meilleur ami.

**M. DIMANCHE** : Non, je suis bien, debout, je.....

**DOM JUAN** : Non, imbécile, pas cette chaise, un fauteuil !

**M. DIMANCHE** : Monsieur...

**DOM JUAN**, *entraînant son visiteur vers le fauteuil* : Allons, asseyez- vous, prenez votre temps.

**M. DIMANCHE** : Non, je n'ai qu'un mot à dire, je viens pour....

**DOM JUAN** : Monsieur Dimanche, vous êtes, parmi mes amis, le plus distingué, le plus intelligent.

**M.DIMANCHE** : Vous êtes bien aimable, Monsieur, mais.....

**DOM JUAN** : Et Madame Dimanche, comment va-t-elle ? C'est une brave femme.

**M.DIMANCHE** : Elle va bien, je voudrais....

**DOM JUAN** : Et vos enfants, et votre petit chien ?

**M.DIMANCHE** : Ma fille Colette est un peu malade, aujourd'hui.

**DOM JUAN** : Comment, malade ? Et moi qui vous retiens avec mes bavardages, mes questions. Vite, vite, ouvrez la porte, laissez partir Monsieur Dimanche auprès de sa fille ; la pauvre, elle doit l'attendre.

Au revoir, mon ami. Donnez-moi des nouvelles de votre adorable fille.

*Tout en parlant, Dom Juan tirait Monsieur Dimanche vers la porte. Le rideau tombe.*

## ***La troisième séance :***

Dans la troisième séance et après les entraînements la performance des apprenants a été très bonne, contrairement à la précédente séance, car ils ont surmonté certaines peurs comme la peur de l'erreur et la peur de ne pas pouvoir prononcer correctement les mots. Donc le but de cette activité est de motiver les apprenants à apprendre la langue française et à dépasser les obstacles.



---

# *Chapitre II*

---

## *Questionnaire adressé aux enseignants*

Dans le cadre de la préparation d'un mémoire de master en DLA, nous vous proposons le questionnaire suivant :

Questionnaire destiné aux enseignants de 2<sup>ème</sup> année secondaire

1. Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec l'affirmation suivante : les activités ludiques sont importantes pour l'apprentissage des élèves :

- A. Tout à fait d'accord
- B. Plutôt d'accord
- C. Neutre
- D. Plutôt pas d'accord
- E. Pas du tout d'accord

2. Avez-vous déjà utilisé des activités ludiques dans vos cours ?

- A. Oui
- B. Non

3. Si oui, quelles activités avez-vous utilisées ?

.....

.....

.....

4. Dans quelle matière, pensez-vous que les activités ludiques sont elles les plus appropriées ?

.....

.....

.....

5. Quels sont les avantages des activités ludiques en classe, selon vous ?

.....

.....

.....

6. Quels sont les inconvénients des activités ludiques en classe, selon vous ?

.....

.....

.....

Dans le cadre de la préparation d'un mémoire de master en DLA, nous vous proposons le questionnaire suivant :

7. Comment évaluez-vous l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage des élèves ?

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

8. Comment gérez-vous les élèves qui ne sont pas intéressés par les activités ludiques ?

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

9. Comment assurez-vous que les activités ludiques sont liées aux objectifs pédagogiques ?

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

10. Avez-vous des suggestions pour améliorer l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du FLE ?

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

Merci pour votre participation!

L'objectif de notre questionnaire est de rassembler le maximum d'informations sur le rôle des activités ludiques (théâtre) dans l'apprentissage du FLE. Nous avons distribué deux questionnaires, le premier désigné aux enseignants de français du secondaire et surtout les classes (LPH) qui contient dix questions et le deuxième désigné aux apprenants de la 2<sup>ème</sup> année secondaire(LPH) qui contient sept questions pour nous aider . les participants ont répondu honnêtement aux questions posées.

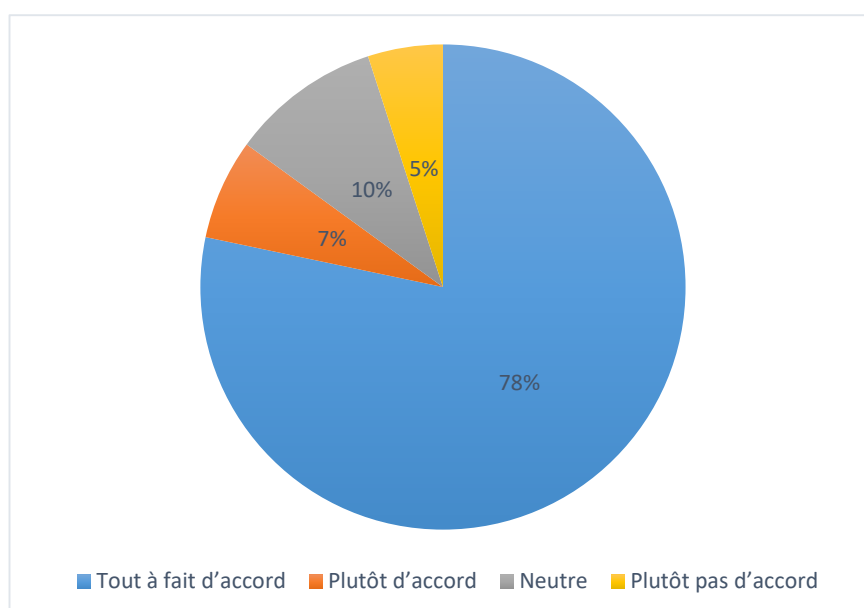
## 1. Analyse du questionnaire adressé aux enseignants

**Question n°01 :** Etes-vous d'accord sur l'affirmation suivante : les activités ludiques sont importantes pour l'apprentissage des élèves :

**Tableau n°01 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Tout à fait d'accord.	47	78 %
Plutôt d'accord.	04	7%
Neutre.	06	10%
Plutôt pas d'accord.	03	05%
Pas du tout d'accord.	00	00%

**Présentation graphique 01:** Etes-vous d'accord sur l'affirmation suivante : les activités ludiques sont importantes pour l'apprentissage des élèves :



## Commentaire

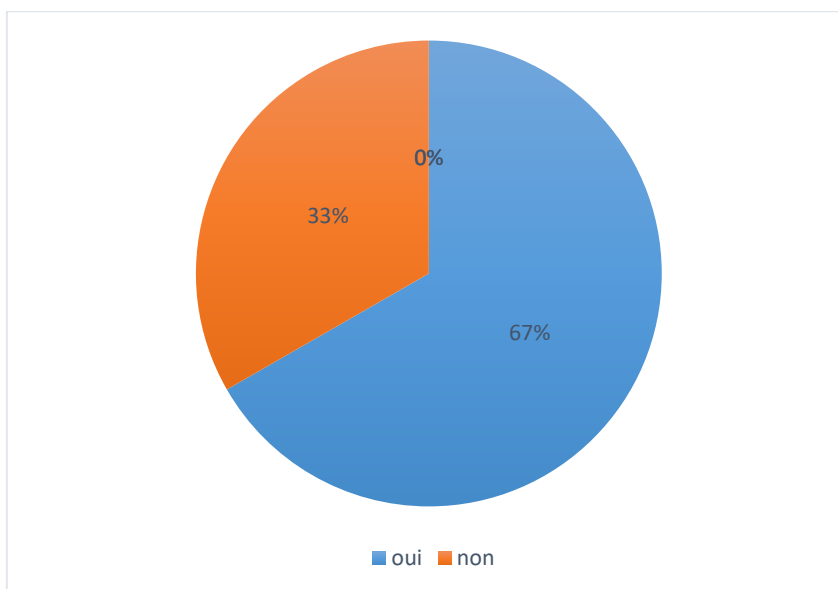
Après les résultats des réponses, la majorité des enseignants (47 enseignants) considèrent les activités ludiques comme moyen massif dans l'apprentissage du FLE. Une partie des enseignants qui constitue 7 % est restée neutre quant à l'apprentissage via les activités ludiques.

**Question n°02 :** Avez-vous déjà utilisé des activités ludiques dans vos cours ?

**Tableau n°02 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	40	67%
Non	20	33%

**Présentation graphique 02:** Avez-vous déjà utilisé des activités ludiques dans vos cours ?



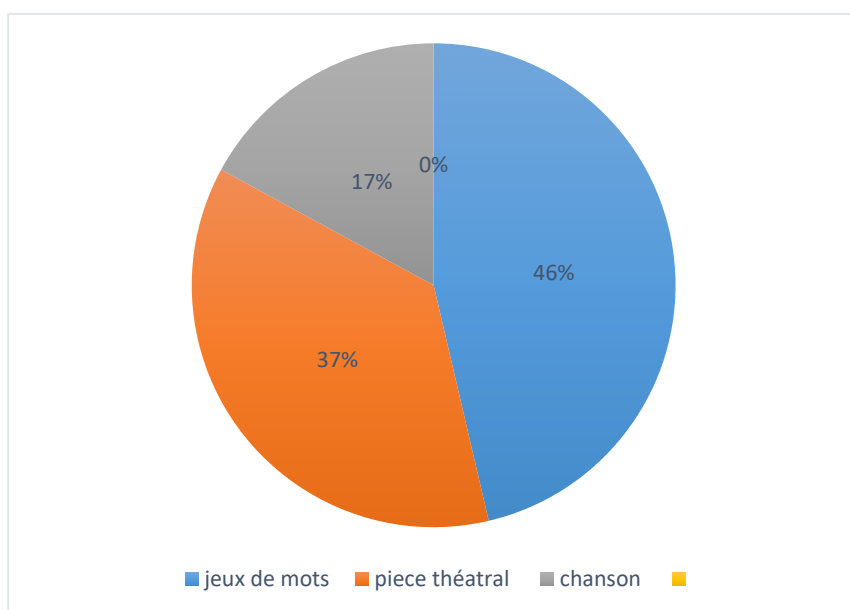
## Commentaire

En répondant à cette question 67% des enseignants ont déjà utilisé les activités ludiques dans leurs cours et les 33% des enseignants n'ont jamais utilisé les activités ludiques.

**Question n°03 :** Si oui, quelles activités avez-vous utilisées ?

**Tableau n°03**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Jeux des mots	19	46%
Pièce théâtrale	15	37%
Chanson	7	17%



**Présentation graphique 03 :** Si oui, quelles activités avez-vous utilisées ?

### Commentaire

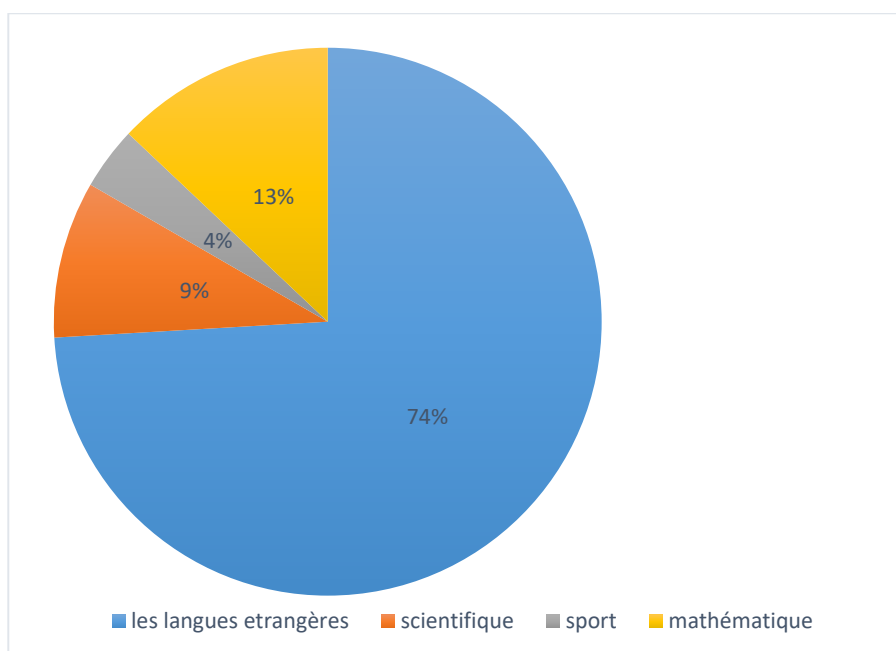
Pour la troisième 3<sup>ème</sup> question : 46% des enseignants ont favorisé les jeux de mots, alors que la pièce théâtrale a été favorisée par les 37% et le reste des enseignants ont choisi la chanson soit 17% seulement.

**Question n°04 :** Dans quelle matière, pensez-vous que les activités ludiques sont-elles les plus appropriées ?

**Tableau n°04**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Les langues étrangères	40	74%
Scientifique	05	09%
Mathématique	07	13%
Sport	02	04%

**Présentation graphique 04 :** Dans quelle matière, pensez-vous que les activités ludiques sont-elles les plus appropriées ?



**Commentaire**

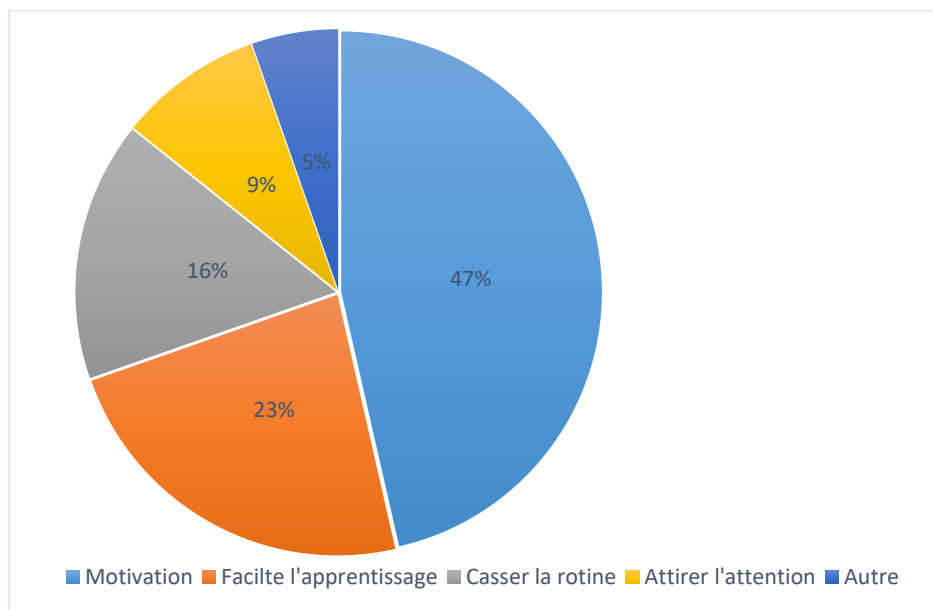
La majorité (74%) des enseignants interrogés ont choisi les langues étrangères, 13% des enseignants préfèrent les mathématiques et les 9% des enseignants voient que les activités ludiques sont appropriées en matières scientifiques et le reste des enseignants ont choisi les activités sportives.

**Question n°05 :** Selon vous, quels sont les avantages des activités ludiques en classe?

**Tableau n°05 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
La motivation	25	47%
Facilite l'apprentissage	13	23%
Casser la routine	09	16%
Attirer l'attention	05	09%
Autre	03	05%

**Présentation graphique 05 :** Selon vous, quels sont les avantages des activités ludiques en classe?



## Commentaire

D'après les résultats, les enseignants voient les avantages des activités ludiques en classe, sont classés selon les pourcentages des réponses comme suite ; la motivation 47%, ensuite 23% pour faciliter l'apprentissage, les 16% pour casser la routine et les 9% pour attirer l'attention et le reste des réponses aléatoires.

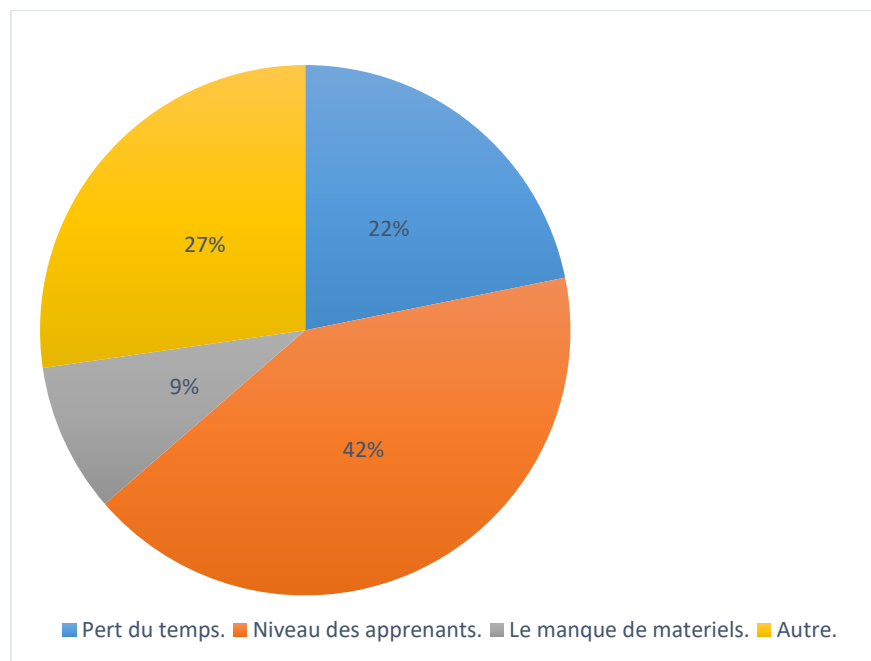
**Question n°06 :** Selon vous, quels sont les inconvénients des activités ludiques en classe?

## Tableau n°06 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Perte du temps	12	22%
Le niveau des apprenants	23	42%
Le manque de matériel	05	09%
Autre	15	27%

**Présentation graphique 06 :** Selon vous, quels sont les inconvénients des activités ludiques en classe?





## Commentaire

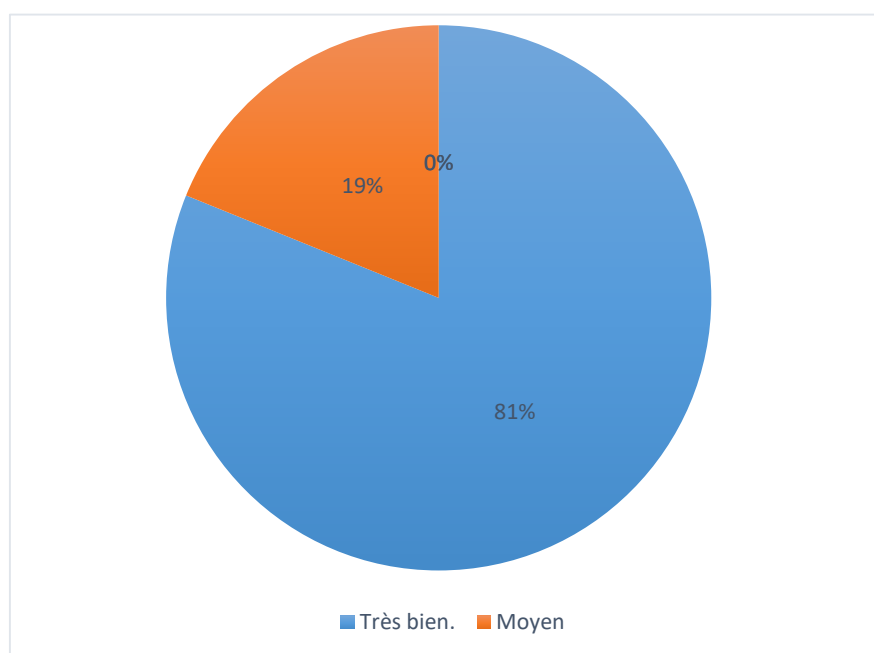
D'après les résultats, les (47%) des enseignants voient les activités ludiques en classe comme une entrave à cause du niveau plus ou moins faible des apprenants. 22% des enseignants interrogés voient l'insertion des activités ludiques en classe est considérée comme une perte de temps. En revanche les 9% des enseignants voient que le plus grand handicapes est le manque de matériel adéquat pour pratiquer les activités ludiques. Le reste du pourcentage représente des avis divergents.

**Question n°07 :** Comment évaluez-vous l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage des élèves ?

**Tableau n°07 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Très bien	43	81%
Moyen	10	19%

## Présentation graphique 07: Comment évaluez-vous l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage des élèves ?



### Commentaire

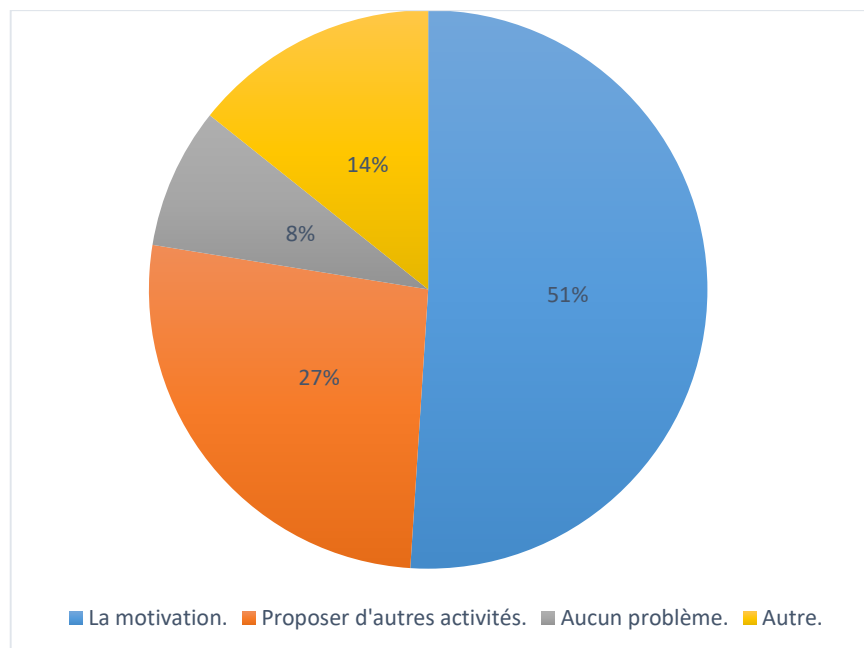
En se référant aux relatifs à cette question, la majorité des enseignants 81% disent qu'ont une participante très bien et les 19% ont un niveau moyen.

**Question n°08 :** Comment prenez-vous en charge les élèves qui ne sont pas intéressés par les activités ludiques ?

### Tableau n°08 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
La motivation	25	51%
Proposer d'autres activités	13	27%
Aucun problème	04	14%
Autre	07	08%

**Présentation graphique 08:** Comment prenez-vous en charge les élèves qui ne sont pas intéressés par les activités ludiques ?



## Commentaire

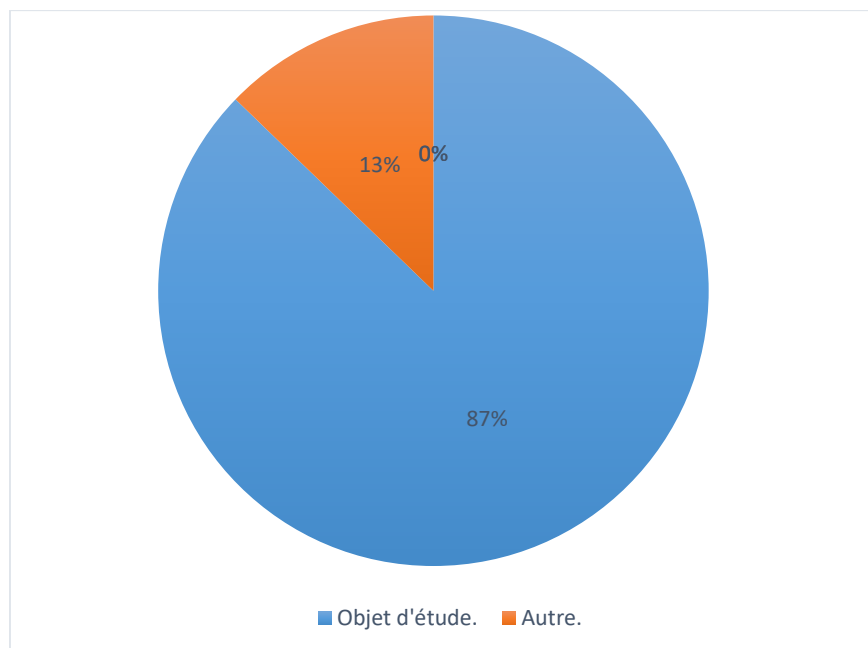
Sur la totalité des réponses obtenues à cette question, nous avons obtenu 51% des enseignants utilisent la motivation pour gérer leurs élèves qui ne sont pas intéressés par les activités ludiques, les 27% proposent d'autres activités (des activités déferentes), les 14% qui reste n'ont rencontré aucun problème.

**Question n°09 :** Comment assurez-vous que les activités ludiques sont liées aux objectifs pédagogiques ?

**Tableau n°09 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Objet d'étude	41	87%
Autre	06	13%

**Présentation graphique 09:** Comment assurez-vous que les activités ludiques sont liées aux objectifs pédagogiques ?



## Commentaire

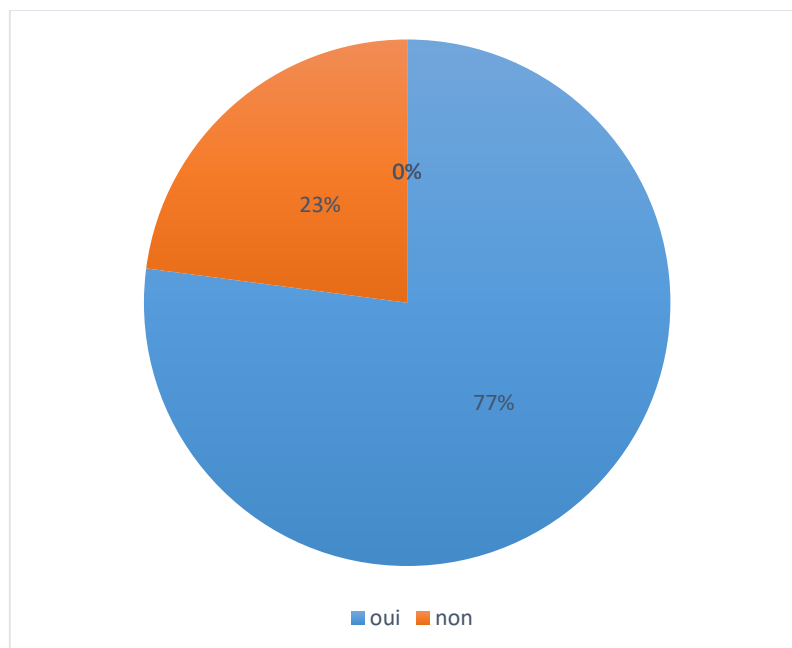
Dans cette question nous avons situé 87% des enseignants voient que l'objet d'étude qui met l'accent sur la relation entre les activités ludiques et la pédagogie est important. Enfin, les 13% ont des avis aléatoires.

**Question n°10 :** Avez-vous des suggestions pour améliorer l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du FLE ?

### Tableau n°10 :

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	37	77%
Non	11	23%

**Présentation graphique 10 :** Avez-vous des suggestions pour améliorer l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du FLE ?



## Commentaire

D'après les résultats obtenus, la plupart des enseignants (77%) ont des suggestions pour améliorer l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement du FLE comme prolonger et multiplier le temps et le nombre des activités ludiques en classe. Le pourcentage qui représente 23% des enseignants interrogés reste neutre et n'a proposé aucune suggestion.

## Conclusion partielle

Ce chapitre représente exclusivement une enquête menée auprès des enseignants de la 2ème année secondaire. Grâce à ce questionnaire et aux résultats obtenus, nous avons analysé les réponses des enseignants interrogés et avons présenté les résultats sous forme de tableau suivi d'une représentation graphique pour faciliter la lecture des résultats.

Donc, à partir des résultats précédents nous pouvons affirmer que l'intégration de différents types d'activités ludiques influe de manière positive sur l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe de FLE, ce qui nous permet de confirmer de tout ce que nous avons déjà proposé dans la partie théorique et dans les hypothèses posées dans notre problématique.

---

# *Chapitre III*

---

## *Questionnaire adressé aux apprenants*

Dans le cadre de la préparation d'un mémoire de master en DLA, nous vous proposons le questionnaire suivant :

Questionnaire destiné aux apprenants de 2<sup>ème</sup> année secondaire (LPH)

1. Quelles sont vos activités ludiques préférées ?
  - A. Une scène de théâtre
  - B. Ecouter un document sonore et répondre aux questions
  - C. Jouer des rôles que me propose mon enseignante
2. Avez-vous déjà pratiqué ces activités en classe ?
  - A. Oui
  - B. non
3. Quels sont les avantages de pratiquer des activités ludiques en cours de Français ?
  - A. Oui, les activités ludiques m'aident à améliorer mon Français
  - B. Grâce aux activités ludiques j'arrive à m'exprimer correctement
  - C. Les activités ludiques m'aident à apprendre en jouant
4. Quels sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'apprentissage de nouvelles activités ludiques?
  - A. J'arrive à comprendre mais je n'arrive pas à m'exprimer
  - B. Je n'arrive pas à m'intégrer dans un groupe
  - C. Je suis timide et préfère un cours normal
5. Avez-vous des propositions pour rendre les activités ludiques plus intéressantes ?
  - A. Proposer plus de jeux en groupe
  - B. Jouer des scènes de théâtre
6. Comment pensez-vous que les activités ludiques peuvent aider à améliorer vos compétences en langue française?  
.....  
.....  
.....
7. Avez-vous des idées pour intégrer des activités ludiques dans d'autres matières?  
.....  
.....  
.....

Merci pour votre participation!

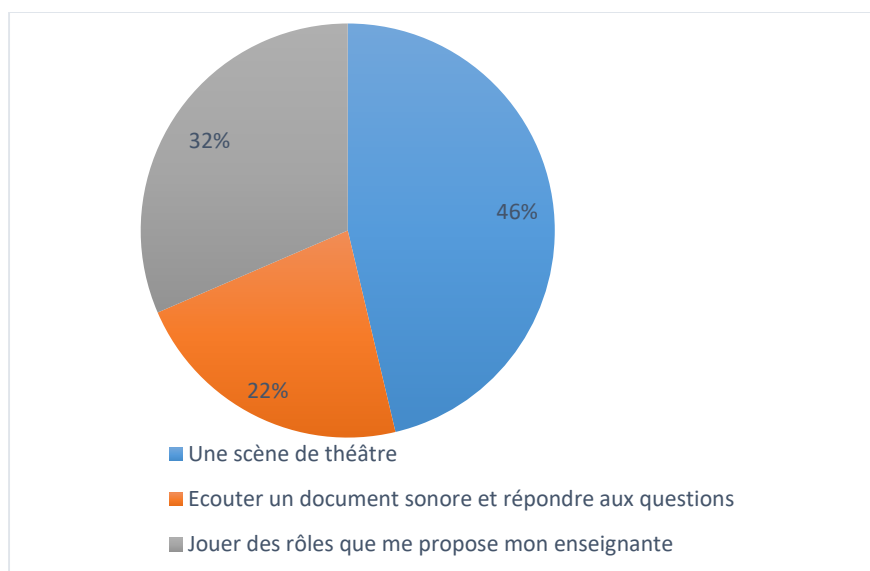
## 2. Analyse du questionnaire désigné aux apprenants :

**Question n°01 :** Quelles sont vos activités ludiques préférées ?

**Tableau n°01 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Une scène de théâtre	25	46%
Ecouter un document sonore et répondre aux questions	12	22%
Jouer des rôles que me propose mon enseignante	17	32%

**Présentation graphique 01 :** Quelles sont vos activités ludiques préférées ?



### Commentaire :

Suite aux résultats, 46% des apprenants préfèrent l'activité ludique représentée sous forme de pièces de théâtre. 32% des apprenants interrogés préfèrent adhérer aux activités que les enseignants proposent. Enfin, 22% des apprenants interrogés favorisent l'écoute d'un document sonore et répondent aux questions posées par leurs enseignants.

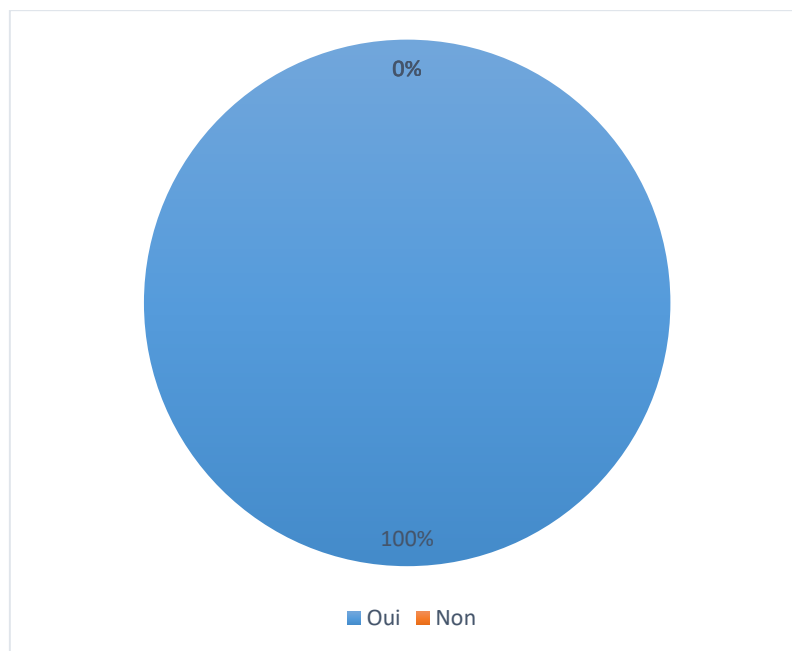


**Question02 :** Avez-vous déjà pratiqué ces activités en classe ?

**Tableau02 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	54	100%
Non	00	00%

**Présentation graphique 02 :** Avez-vous déjà pratiqué ces activités en classe ?



**Commentaire :**

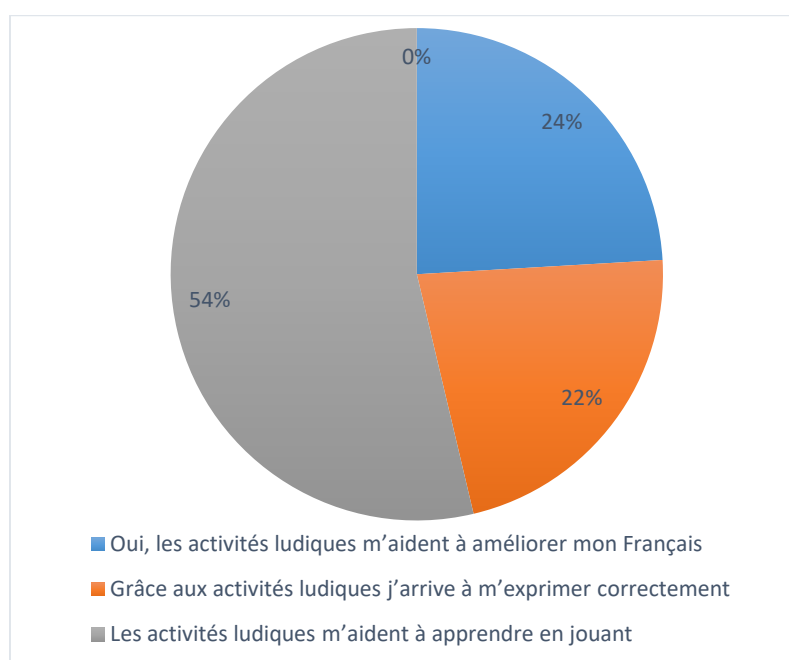
Pour cette question, 100% des apprenants déclarent qu'ils ont déjà pratiqué des activités ludiques en classe.

**Question 03 :** Quels sont les avantages de pratiquer des activités ludiques en cours de Français ?

**Tableau 03 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui, les activités ludiques m'aident à améliorer mon Français	13	24%
Grâce aux activités ludiques j'arrive à m'exprimer correctement	12	22%
Les activités ludiques m'aident à apprendre en jouant	29	54%

**Présentation graphique 03 :** Quels sont les avantages de pratiquer des activités ludiques en cours de Français ?



### Commentaire :

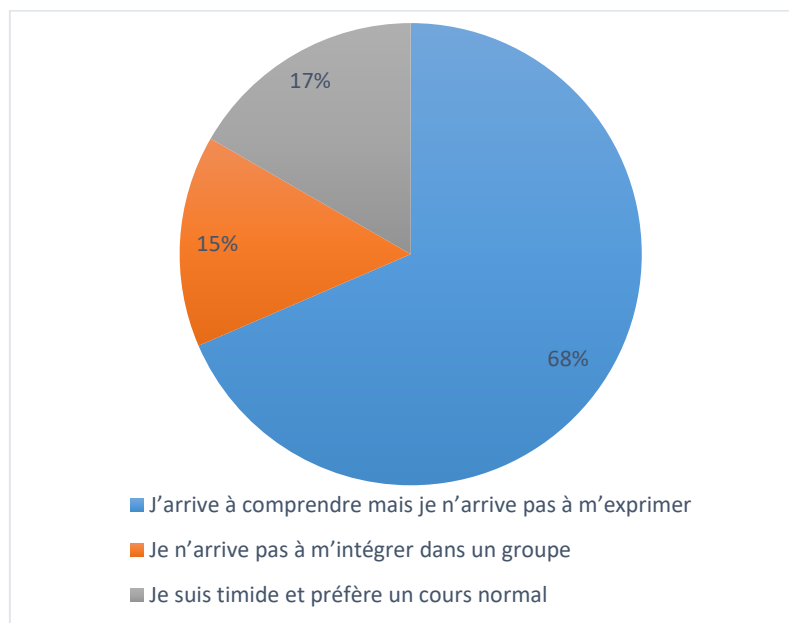
D'après les résultats, les apprenants voient que les avantages des activités ludiques en classe sont très importants et les résultats sont présentés comme suit :: Les activités ludiques m'aident à apprendre en jouant 54%, ensuite les 24% ont affirmé que les activités ludiques les aident à améliorer leur français, et les 22% ont répondu grâce aux activités ludiques ,ils arrivent à s' exprimer correctement.

**Question 04 :** Quels sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'apprentissage de nouvelles activités ludiques ?

**Tableau 04 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
J'arrive à comprendre mais je n'arrive pas à m'exprimer	37	68%
Je n'arrive pas à m'intégrer dans un groupe	08	15%
Je suis timide et préfère un cours normal	09	17%

**Présentation graphique 04 :** Quels sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'apprentissage de nouvelles activités ludiques ?



### Commentaire

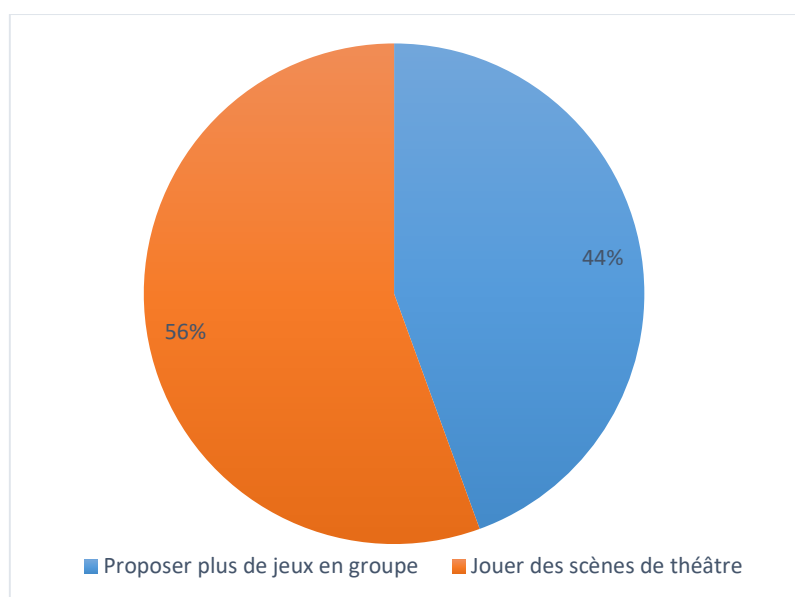
D'après les résultats obtenus, la plupart des apprenants (68%) affirment que la pratique des activités ludiques les aide à mieux s'exprimer. En revanche les autres soit 17% déclarent qu'ils sont timides et préfèrent un cours traditionnel avec un texte à étudier..

**Question05** : Avez-vous des propositions pour rendre les activités ludiques plus intéressantes ?

**Tableau05 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Proposer plus de jeux en groupe	24	44%
Jouer des scènes de théâtre	30	56%

**Présentation graphique 05 :**



**Commentaire :**

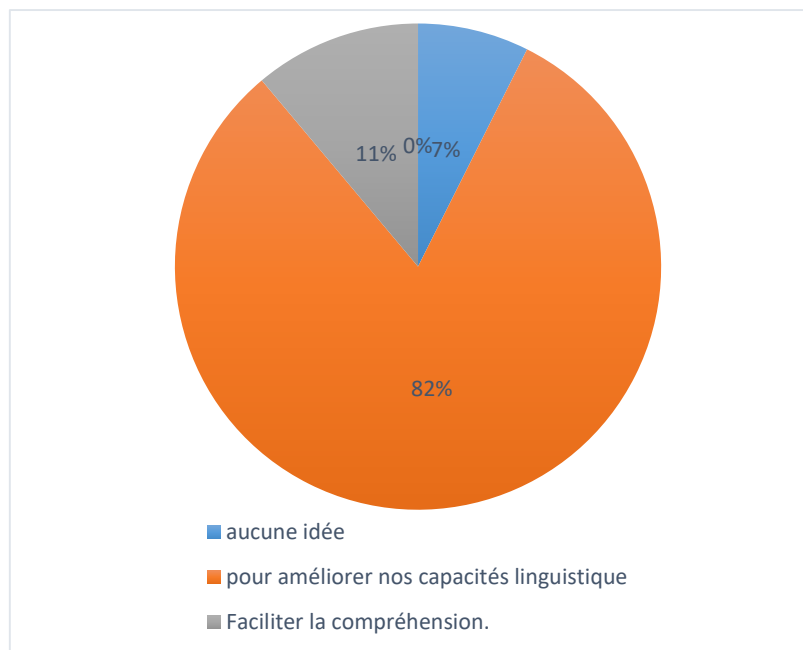
D'après les réponses, la majorité des apprenants (56%) propose l'insertion massive de scènes de théâtre en classe. Par contre 44% pensent que les jeux en groupes sont des jeux efficaces et intéressants.

**Question06** : Est-ce que vous pensez que les activités ludiques peuvent aider à améliorer vos compétences en langue française ?

**Tableau06 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Aucune idée.	4	7%
Pour améliorer nos capacités linguistiques.	44	82%
Faciliter la compréhension.	6	11%

**Présentation graphique 06 :**



### Commentaire :

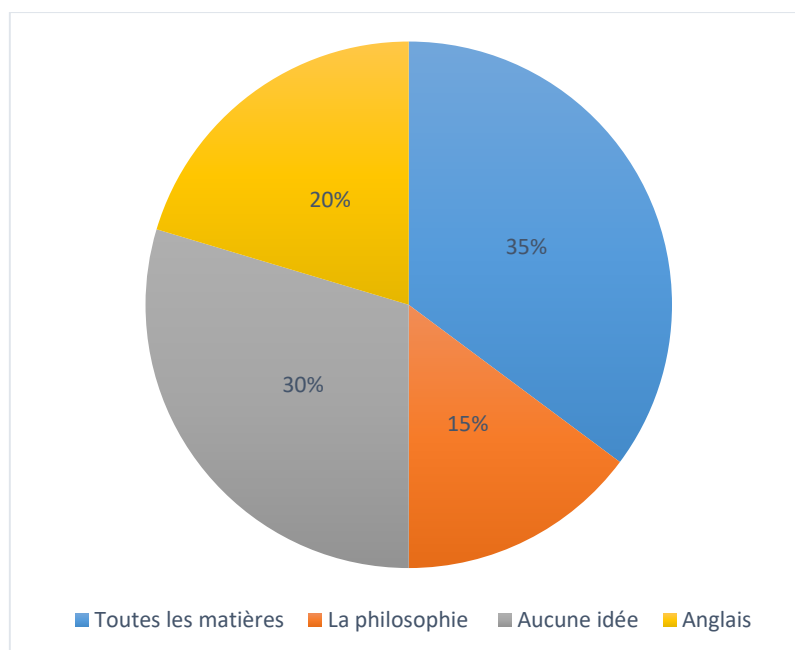
Selon les réponses ,**82%** des apprenants affirment que les activités ludiques leur permettent d'améliorer leurs capacités linguistiques et leur permet, aussi, d'enrichir leur vocabulaire. **11%** ont répondu que les activités ludiques leur offrent une meilleure compréhension de la langue française. **7%** des apprenants n'ont aucune idée sur ce sujet à cause de leur niveau médiocre en langue française.

**Question07** : Avez-vous des idées pour intégrer des activités ludiques dans d'autres matières ?

**Tableau 07 :**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Toutes les matières	19	35%
La philosophie	8	15%
Aucune idée	16	30%
Anglais	11	20%

**Présentation graphique 07 :** Avez-vous des idées pour intégrer des activités ludiques dans d'autres matières ?



## Commentaire

D'après les résultats 35% des apprenants préfèrent appliquer ces activités dans toutes les matières. 30% d'après leurs commentaires n'ont pas de réponses à cette question, les 20% choisissent l'anglais car l'utilisation des activités ludiques dans cette matière facilitent la tâche et 15% souhaiteraient intégrer les activités dans la matière de philosophie.

## Conclusion partielle

Ce chapitre a été consacré entièrement à une enquête menée auprès des apprenants de 2ème année secondaire, à l'aide d'un questionnaire écrit et individuel. Nous avons présenté le questionnaire puis nous avons analysé les réponses obtenues en présentant les résultats sous forme de tableau suivi par une représentation graphique pour faciliter la lecture des résultats.

Donc, à partir des résultats précédents nous pouvons affirmer que l'utilisation des activités ludiques dans une classe du FLE est très importante et très efficace pour les apprenants parce qu'elle contribue aux apprenants à mieux renforcer leurs compétences linguistiques et leur compréhension en langue française.

---

# *Conclusion générale*

---



Dans notre travail, nous avons essayé de répondre à notre problématique initiale à savoir le rôle des activités ludiques (théâtre) dans l'apprentissage chez les apprenants de 2<sup>ème</sup> année secondaire(LPH). Dans le domaine de la didactique, ce sujet est très intéressant et important pour les apprenants parce qu'ils éprouvent un besoin d'une activité suscitant une stimulation et une motivation quant à l'apprentissage de la langue française.

Après avoir les résultats et les éléments théoriques les activités ludiques font partie intégrante de l'environnement scolaire. Elles garantissent un environnement scolaire efficace et elles prennent en charge le développement social et émotionnel des apprenants. Il a été démontré qu'elles les aident à s'adapter à l'environnement scolaire et même à améliorer leurs capacités d'apprentissage, leurs comportements d'apprentissage et la reconnaissance de leurs compétences.

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons présenté deux parties : la partie théorique et la partie pratique, la première partie (méthodologique) elle contient deux chapitres. Nous avons proposé dans le premier intitulé *L'importance du ludique pour améliorer l'apprentissage des apprenants*, des définitions, de concepts et de notions clés qui relient de manière efficace l'intégration des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE. Dans le deuxième chapitre intitulé *Les activités ludiques dans l'apprentissage de l'oral*, nous avons démontré l'importance de l'insertion des activités orales dans l'enseignement du FLE.. Pour la seconde partie nous avons réalisé trois chapitres le premier s'intitule *La démarche de l'investigation* dans ce dernier nous avons assisté a deux séances en classe avec les apprenants de la deuxième année (LPH) et nous avons constaté dans la première séance les apprenants ont éprouvé un énorme déficit à la prononciation des mots en Français. En revanche dans la deuxième séance les participants ont trouvé une grande facilité en prononciation et en articulation.

Dans les deux derniers chapitres, nous avons élaboré deux questionnaires, le premier était adressé aux enseignants et le second était adressé aux apprenants de 2<sup>ème</sup> année secondaire (LPH), pour avoir une image claire sur l'utilisation de l'activité ludique en classe de FLE et son influence sur leur l'apprentissage.

Cette analyse étaye plus avec des tableaux, des graphiques et des commentaires pour chaque question.

Les résultats de la première analyse, nous affirmons que l'intégration des différents types d'activités ludiques influe positivement sur l'enseignement /apprentissage de l'oral en classe du FLE, selon les enseignants. Les résultats obtenus de cette analyse démontrent de manière formelle ce que nous avons déjà souligné dans la théorie et dans les hypothèses posées dans notre problématique. Nous affirmons que l'utilisation des activités ludiques dans une classe du FLE sont très importantes et très efficaces pour les apprenants parce qu'elles donnent des résultats positifs dans le domaine pédagogique.

Pour conclure, nous souhaitons que les programmes pédagogique donnent plus d'importance au ludique dans l'apprentissage pour motiver davantage les apprenants et pour qu'ils puissent enrichir leurs compétences linguistiques. Ces dernières contribuent à l'amélioration des productions orales, les productions écrites et pourquoi pas dans leur vie quotidienne. Tous les enseignants de l'établissement utilisent ces activités dans les cours de français mais considèrent en même moment que le nombre des activités ludiques reste insuffisant et nécessite aussi un matériel adéquat à ces activités.

---

# ***BIBLIOGRAPHIE***

---

AZARIA COHEN, DAUNAY Bertrand, DELCAMBRE Isabelle, LAHANIER Dominique  
CHATEAU Jean, *Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie*, 6<sup>e</sup> édition J. Vrin,  
1973

CUQ Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed,  
CUQ Jean-Pierre, Isabelle, Gruca, « *Cours de didactique du Français langue étrangère et  
seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007.

Pencreach Jean, Paris, 2003.

REUTER Yves, *Dictionnaire des concepts fondamentaux des didactiques*. Ed Cora  
Silva, H. *La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère*  
*Synergies Europe*, 2009, 105-117.

## **Dictionnaires**

ROBERT Jean-Pierre, *Dictionnaire pratique de didactique du F.L.E.* Ophrys, 2002.

RAY Alain, *Le Robert dictionnaire D'aujourd'hui*. Canada, 1991.

## **Mémoires consultés**

AZZEDINE Katar el nada, *Le rôle des activités ludique dans l'amélioration de  
l'enseignement / apprentissage de l'oral chez les apprenants de FLE (cas des apprenants  
de 3<sup>eme</sup> année primaire).*

---

# *Annexes*

---

*Monsieur Dimanche, un commerçant vient réclamer (demander) son argent à Dom Juan.*

**DOM JUAN**, *faisant de grands gestes* : Ah ! **Monsieur Dimanche**, mon cher ami, que je suis content de vous voir ! J'avais donné l'ordre de ne laisser entrer personne, mais vous, c'est spécial, vous êtes chez vous ici.

**M.DIMANCHE** : Merci, je viens pour....

**DOM JUAN**, *s'adressant à son serviteur* : Vite, apporte une chaise à mon meilleur ami.

**M. DIMANCHE** : Non, je suis bien, debout, je.....

**DOM JUAN** : Non, imbécile, pas cette chaise, un fauteuil !

**M. DIMANCHE** : Monsieur...

**DOM JUAN**, *entraînant son visiteur vers le fauteuil* : Allons, asseyez-vous, prenez votre temps.

**M. DIMANCHE** : Non, je n'ai qu'un mot à dire, je viens pour....

**DOM JUAN** : Monsieur Dimanche, vous êtes, parmi mes amis, le plus distingué, le plus intelligent.

**M.DIMANCHE** : Vous êtes bien aimable, Monsieur, mais.....

**DOM JUAN** : Et Madame Dimanche, comment va-t-elle ? C'est une brave femme.

**M.DIMANCHE** : Elle va bien, je voudrais....

**DOM JUAN** : Et vos enfants, et votre petit chien ?

**M.DIMANCHE** : Ma fille Colette est un peu malade, aujourd'hui.

**DOM JUAN** : Comment, malade ? Et moi qui vous retiens avec mes bavardages, mes questions. Vite, vite, ouvrez la porte, laissez partir Monsieur Dimanche auprès de sa fille ; la pauvre, elle doit l'attendre.

Au revoir, mon ami. Donnez-moi des nouvelles de votre adorable fille.

*Tout en parlant, Dom Juan tirait Monsieur Dimanche vers la porte. Le rideau tombe.*