

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Dr Moulay Tahar de Saida

Faculté des Lettres, des Langues, et des Arts

Département des lettres et langue Française



Mémoire de Master

Filière : Langue Française

Option : Didactique et langue appliquée

Thème

Le ludique comme processus d'amélioration de l'expression orale en classe de FLE. Cas des apprenants de la cinquième année primaire de l'école Nour Tahar El-Bayadh.

Présenté par :

RADJA Rachida Chaima

Sous la direction de :

Dr Ali LAROUSSI

Devant le jury composé de :

_ BELHEIRANE	El hadj	Président
_ LAROUSSI	Ali	Directeur de recherche
_ BENBAKRETI	Houcine	Examineur

Année Universitaire 2022 – 2023

Remerciements

Louange et remerciement au bon Dieu de m'avoir aidé à me donner la volonté d'accomplir ce mémoire de fin d'étude ainsi de surmonter toutes les difficultés que j'ai rencontrées.

Je présente mes remerciements à mon Directeur de recherche Monsieur ALI LAROUSSI pour son édifiante contribution, ses orientations, ses remarques et ses précieux conseils, sa disponibilité et son amabilité

Mes vifs remerciement aux membres du jury d'avoir accepté d'évaluer notre modeste travail de recherche.

Je tiens à remercier tous mes enseignants du département des Lettres et Langue française.

Mes profonds remerciements à mes chers parents de m'avoir encouragé d'achever ce mémoire de recherche.

Dédicace

Ce mémoire de fin d'étude est dédié :

A Mes chères parents la source de mes efforts pour leur amour sincère, leur sacrifices et surtout pour leurs prières tout au long de mes études, que dieu leur accorde une bonne santé et une longue vie.

A Mon grand-père que dieu garde son âme dans son vaste paradis.

A Ma chère tante Aicha pour son encouragement et son soutien moral.

A Ma petite sœur Fatima, merci d'être toujours à mes côtés.

A Mes petites cousines Amina et Afnane.

Résumé

Notre recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique du FLE. Elle a pour objectif de montrer l'importance de l'utilisation du ludique comme outil pédagogique puissant en classe de FLE, ainsi que les activités ludiques qui servent à créer de multiples avantages pour une bonne amélioration de l'expression de l'oral des apprenants de 5^{ème} AP.

Elles permettent la possibilité de s'exprimer aisément, les motiver et les impliquer en classe, ainsi que favoriser une autonomie pour une prise de parole sans avoir du stress et de timidité.

Le recours à ce type d'activité donne l'occasion à l'enseignant pour varier ses supports pédagogiques, de stimuler le plaisir d'apprendre ainsi que de répondre aux besoins de ses apprenants.

A travers cette étude nous fait recours à l'expérimentation d'une activité ludique qui a contribué à améliorer l'expression orale des apprenants de 5AP.

Mots clés : Ludique, Activités ludiques, Expression de l'oral, Motiver, Prendre la parole.

Abstract

Our research belongs to the field of didactics of FFL. Its objective is to show the importance of the use of fun as a powerful teaching tool in the FFL class, as well as the fun activities that serve to create multiple advantages for a good improvement in the expression of language of 5th year primary learners.

They offer them the opportunity to express themselves easily, motivate and involve them in class and promote autonomy to speak without stress and shyness.

The use of this type of activity gives the opportunity to the teacher to vary his teaching materials, to stimulate the pleasure of learning as well as to meet the needs of his learners.

Through this study, we carried out an experiment of the role play which contributed to improve the oral expression of the learners of 5th year primary.

Keywords: Fun, Fun activities, Oral expression, Motivate, Speak up.

الملخص

ينتمي بحثنا إلى مجال تعليم الفرنسية كلغة أجنبية. هدفها هو إظهار أهمية استخدام الترفيه كأداة تعليمية قوية في اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، وكذلك الأنشطة الترفيهية التي تعمل على خلق مزايا متعددة من أجل التحسين الجيد للتعبير الشفهي لمتعلمي السنة الخامسة ابتدائي.

إنهم يوفر لهم الفرصة للتعبير عن أنفسهم بسهولة وتحفيزهم وإشراكهم في القسم وتعزيز الاستقلالية في التحدث دون توتر وخجل.

يتيح استخدام هذا النوع من النشاط الفرصة للمعلم لتغيير مواد التعليم، لتحفيز متعة التعلم وكذلك تلبية احتياجات المتعلمين.

من خلال هذه الدراسة أجرينا تجربة لعب الأدوار التي ساهمت في تحسين التعبير الشفهي لمتعلمي السنة الخامسة ابتدائي.

الكلمات المفتاحية: الترفيه، الأنشطة الترفيهية، التعبير الشفهي، التحفيز، التحدث.

Table des matières

Remerciements	
Dédicace	
Résumé	
Table des matières	
Introduction générale	10
Partie 1 - Cadre théorique	
Chapitre I : L’usage de l’aspect ludique en classe	
Introduction	14
1- Que signifie le ludique ?	14
1.1 Activités ludiques	15
2- Utilité de l’intégration des activités ludiques en classe de FLE	16
3- Que signifie le jeu ?	17
3.1 Caractéristiques du jeu	18
4- Jeu est une excellence source de motivation	18
4.1 Types de la motivation	19
4.1.1 Motivation intrinsèque	19
4.1.2 Motivation extrinsèque	19
4.2 Rôle du jeu dans la motivation des apprenants en classe de FLE	19
Conclusion	20
Chapitre II : Les activités ludiques au service de l’expression orale	
Introduction	22
1. Qu’est-ce que l’oral ?	22
1-1 Enseignement de l’oral au cycle primaire	23
1- Qu’est-ce que la compréhension de l’oral ?	24
2-1 Objectifs de la compréhension de l’oral	25
2- Qu’est-ce que l’expression orale ?	25
3-1 Objectifs de l’expression orale	26
3-2 Quelles sont les caractéristiques de l’expression orale ?	27
3-3 Difficultés rencontrées de l’expression orale en classe de FLE	27
3- Supports pédagogiques oraux employés en classe de FLE	27

4-1 Tableau	28
4-2 TICE	28
4-2-1 Supports audiovisuels	28
4-3 Activités ludiques	29
4-3-1 Jeux de rôles	30
4-3-2 Jeux de linguistiques	31
4-3-3 Jeux de créativité	31
Conclusion	32
Partie2 - Cadre pratique	
Chapitre I : Analyse des données relatives au questionnaire	
Introduction	35
1. Objectif du questionnaire	35
1.1 Description du questionnaire	35
1- Analyse et interprétation des résultats du questionnaire	36
Conclusion	50
Chapitre II : Analyse des données relatives à l'expérimentation	
Introduction	52
1- Présentation de l'expérimentation	52
1.1 Temps et le lieu de l'expérimentation	52
1.2 Echantillonnage	52
1.3 Corpus	52
2- Méthodologie du travail	52
2.1 Description de l'expérimentation	53
3- Déroulement de la séance de la compréhension de l'oral	53
4- Déroulement de la première séance de l'expression de l'oral	56
4.1 Déroulement de la deuxième séance de l'expression de l'oral	57
5- Transcription des interactions des apprenants	59
6 – Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation	63
Conclusion	67
Conclusion générale	69

Références bibliographiques	73
Liste des tableaux et des figures	76
Annexes	

Introduction générale

Introduction générale

Le langage est l'un des outils les plus importants dont nous disposons en tant qu'être humains. Il nous aide à communiquer nos pensées et nos idées aux autres, c'est le fondement de notre culture, de notre histoire et notre avenir.

Enseigner et apprendre la langue française au cycle primaire dans un contexte algérien exige une bonne acquisition de la langue pour communiquer, par l'utilisation des démarches et des stratégies adéquates et efficaces pour préparer des apprenants qui pourraient bien communiquer et s'exprimer oralement.

Pour cela l'enseignement de la compétence de l'expression orale en classe de FLE est très indispensable à faire acquérir aux apprenants, pour qu'ils puissent prendre la parole et utiliser correctement la langue.

De ce fait, les enseignants doivent choisir des pratiques et des méthodes d'apprentissage adaptées aux besoins des apprenants et de tenir compte des objectifs pédagogiques afin de créer un environnement engageant et motivant. Parmi ces méthodes figure le ludique.

L'apprentissage ludique est un aspect majeur pour l'épanouissement cognitif et émotionnel de l'apprenant, il permet la transmission des connaissances d'une manière spontanée et motivante, ainsi que l'impliquer dans le processus d'apprentissage. Le ludique aide l'enseignant à connaître les besoins et les intérêts de ses apprenants.

Nous avons opté pour ce thème de recherche car les apprenants de la cinquième année du primaire sont confrontés à des difficultés qui les empêchent de maîtriser l'expression de l'oral, également en tant que futures enseignantes nous devons susciter le plaisir de leur faire apprendre cette langue en les prenant en charge afin d'améliorer leurs compétences orales.

Notre objectif de recherche vise à démontrer la place primordiale des activités ludiques dans le renforcement et l'amélioration de la compréhension et de l'expression orales chez les apprenants de 5^{ème} année primaire, ainsi qu'à encourager les enseignants à les intégrer dans leurs pratiques pédagogiques.

Pour réaliser ce travail nous avons posé la problématique suivante :

Introduction générale

Comment pourrions-nous considérer l'activité ludique et le jeu comme de véritables sources de motivation et d'amélioration de l'expression orale des apprenants de la cinquième année du primaire ?

Pour répondre à cette problématique nous avons émis les hypothèses suivantes :

Intégrer l'activité ludique en classe pourrait motiver et encourager les apprenants ainsi leurs augmenter le désir d'apprendre.

Le jeu pourrait être un excellent outil pédagogique qui aide l'apprenant à bien s'exprimer et à se sentir à l'aise lorsqu'il parle.

Notre recherche s'articule autour de deux grandes parties, un cadre théorique et un cadre pratique. Le cadre théorique comporte deux chapitres, le premier est intitulé : « Les activités ludiques au service de l'expression orale » dans lequel nous allons aborder la définition du ludique et ses activités ainsi que leurs utilités en classe de FLE, le jeu et ses caractéristiques, le jeu est une excellente source de motivation.

Le deuxième chapitre est intitulé « Les activités ludiques au service de l'expression de l'oral », dans lequel nous allons traiter la signification de l'oral et son enseignement au cycle primaire, de la compréhension de l'oral et ses objectifs, l'expression de l'orale et ses objectifs, ses caractéristiques, ainsi que ses difficultés rencontrées en classe de FLE, et les supports pédagogiques oraux employés en classe de FLE.

La partie pratique regroupe deux chapitres, le premier est intitulé « Analyse des données relatives au questionnaire » dans lequel nous allons parler de l'objectif et de la description du questionnaire, ainsi que l'analyse et l'interprétation du questionnaire.

Le deuxième chapitre intitulé « Analyse des données relatives à l'expérimentation », il sera composé de la présentation de l'expérimentation, la méthodologie du travail, la description de l'expérimentation, la transcription des enregistrements, analyse et l'interprétation des résultats de l'expérimentation.

Notre travail se terminera par une conclusion générale qui tentera de répondre à la problématique

Partie 1_ Cadre théorique

Chapitre I :

L'usage de l'aspect ludique en classe

Introduction

Pour un bon enseignement / apprentissage de la langue française, il est important de réaliser une bonne gestion de classe à l'aide des supports et des guides appropriés. L'apprentissage basé sur l'aspect ludique offre aux apprenants la possibilité de pratiquer et de maîtriser toutes les compétences plus efficacement et d'une manière plaisante et captivante.

Dans ce premier chapitre théorique, nous commençons par la définition du ludique, les activités ludiques, ses utilités en classe de FLE, ainsi que la définition du jeu, ses caractéristiques, son rôle dans la motivation des apprenants en classe de FLE.

1. Que signifie le ludique ?

Dans le dictionnaire le Larousse, le « ludique » est un adjectif qui indique ce qui : « relève du jeu »¹.

Selon Jean Piaget « *Le symbolisme ludique peut (...) arriver à remplir la fonction de ce que serait pour un adulte le langage intérieur, mais (...) l'enfant a besoin d'un symbolisme plus direct qui lui permette de revivre cet événement* »².

Autrement dit, le ludique fait référence au jeu, il est l'association du plaisir au sein d'une activité d'apprentissage dans le but de stimuler les compétences et le désir d'apprendre. Le ludique dans l'enseignement / apprentissage est un support de transmission des connaissances et des savoirs, d'une façon plus vivante et amusante.

Le ludique est une partie de la vie d'un enfant, à travers lequel il développe, éveille sa curiosité, découvre et expérimente ainsi qu'il pratique le langage. Les enfants adorent beaucoup plus l'apprentissage par les jeux pour sa spontanéité. Donc, plus ils participent à un espace de jeu plus ils deviennent créatifs.

« *Le ludique va au-delà du jeu, des mouvements, on le trouve dans les chants de roue, les mimes, dans l'art, dans l'éducation physique, c'est-à-dire qu'il fait partie de la vie quotidienne des adultes et des enfants, en particulier dans les écoles d'éducation de la petite enfance* »³.

¹ Définitions : ludique - Dictionnaire de français Larousse (Consulté le 23 février 2023).

² PIAGET, Jean, B. Inhelder, La psychol. De l'enfant, Paris, P.U.F., 1966, p.48. Disponible sur : [Définition de ludique | Dictionnaire français \(lalanguefrancaise.com\)](https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/francais/ludique) (Consulté le 23 février 2023).

³ [L'importance du jeu dans le processus d'enseignement et... \(nucleodoconhecimento.com.br\)](https://nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludico) (Consulté le 23 février 2023).

Ce qui veut dire que, le ludique existe non seulement dans l'apprentissage mais aussi, il fait partie du monde extérieur de l'enfant, car c'est quelque chose qu'il vit quotidiennement dans sa société et dans son environnement.

Selon Brougère « *La culture ludique n'est pas un bloc monolithique, mais un ensemble vivant, diversifié selon les individus et les groupes, en fonction des habitudes en jeu, des conditions climatiques ou spatiales. Il faut alors la définir comme ce qui partagé pour agir* »⁴.

En d'autre terme le ludique désigne une culture active et dynamique, elle est variée et partagée selon les différentes coutumes des gens.

1.1 Activités ludiques

D'abord, les activités ludiques c'est tout un ensemble de règles ou bien de consignes proposées aux apprenants, à travers ces consignes nous introduisant des connaissances. Ensuite, elles permettent de mettre un lien entre les savoirs, les savoirs faire et encore les savoirs être.

En outre, les activités ludiques représentent des moyens majeurs pour le renforcement des apprentissages et les rendre plus efficaces et durables. Enfin, elles favorisent le plaisir, ainsi que l'engagement et la mémorisation des concepts.

Le dictionnaire de La Didactique du français de J.P.Cuq défini l'activité ludique comme :

*« Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre les apprenants (collecte d'informations, problèmes à résoudre, compétitions créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives »*⁵

Qui veut dire que, les activités ludiques sont liées à l'apprentissage par l'amusement et régies par des normes. Elles offrent aux apprenants la possibilité de prendre la parole, de communiquer, d'exprimer, d'imaginer et de partager des idées et des informations, ainsi que les préparer pour qu'ils deviennent plus autonome.

⁴ BADI Kenza, pour une approche ludique en classe de FLE : étude du développement de la créativité par le biais d'activités ludiques dans un processus d'enseignement/ apprentissage (LE/LS) dans le sud algérien, thèse de doctorat, option didactique du FLE, Réseau Antenne de Batna, 2020_2021, p.55_56.

⁵ CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE international, Paris, 2003, p. 160.

Nicole De Grandmont démontre que l'activité ludique permet « *de structurer, d'organiser et d'élaborer le monde extérieur* »⁶.

Autrement dit, à travers l'activité ludique les apprenants sont plus encouragés à interagir positivement, de plus à vivre de nouvelles expériences et à connaître leurs préférences. Egalement, elle développe la sociabilisation chez eux pour qu'ils puissent vivre ensemble et pour avoir une bonne adaptabilité avec le monde qui les entoure.

2. Utilité de l'intégration des activités ludiques en classe de FLE

D'une part, les activités ludiques en classe de FLE représentent des pédagogies actives où les apprenants vont construire leurs connaissances. D'une autre part, lorsqu'un enseignant intègre ou applique les activités ludiques dans sa classe, il va sentir que ses apprenants sont plus attentionnés au cours, puisque il a activé l'aspect des émotions chez eux. D'ailleurs, lorsqu'on fait appel au côté émotionnel cela va influencer positivement le fonctionnement du cerveau pour bien mémoriser et faciliter la rétention des informations.

Les activités ludiques permettent aux apprenants de pratiquer le contenu des connaissances théoriques car ils mobilisent énormément de capacités sans solliciter l'ennui et la fatigue. Les activités ludiques sont des méthodes d'apprentissage dans lesquelles cela n'a rien à voir avec « jouer pour jouer », mais elles visent un avantage secondaire, elles sont au service d'un objectif pédagogique à atteindre.

Selon WEISS François « *Les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus « authentique » d'utilisation de la langue de la salle de classe et elles permettent aux élèves un pas important dans le processus d'apprentissage* »⁷.

En d'autres termes, les activités ludiques sont des facteurs cruciaux et solides dans le but de dépasser les difficultés d'apprentissage, également de valoriser les apprenants ainsi pour faire passer un contenu académique, surmonter les difficultés langagières, encourager l'estime de soi et le travail collectif en favorisant les échanges en classe, également pour prêter la main aux apprenants qui ont du mal à communiquer ou à comprendre.

Elles permettent la simplification des notions, la mémorisation des mots ainsi que l'accès rapide au sens.

⁶ DE GRANDMONT, Nicole, Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997, p.47.

⁷ WEISS, François : « Jeux et activités communicatives dans la classe de langue », FeniXX, 1983, Hachette, P. 25.

3. Que signifie le jeu ?

Le jeu est nom masculin singulier qui veut dire « *Divertissement, activité physique ou intellectuelle, non imposée et gratuite, tout ce que l'on fait dans le seul but de s'amuser* »⁸.

Cela veut dire que le jeu signifie un facteur qui contribue à la distraction de l'apprenant, son objectif est de lui faire profiter et vivre une expérience exceptionnelle pleine de joie.

Selon Nicole De Grandmont « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbuë de plaisir intrinsèque et gratuit* »⁹.

Le jeu pour l'apprenant n'est pas quelque chose de nouveau, mais plutôt un élément essentiel de sa vie, à travers lequel il développe sa pensée et élargit son imagination or, plus l'enfant est attiré par les jeux qui visent à des fins pédagogiques, plus il aura l'intelligence et l'envie d'apprendre, ainsi une merveilleuse créativité.

Fabien Joly souligne que « *indique que le jeu chez l'enfant offre des indices précieux concernant sa santé psychique. Ce n'est alors pas tant les contenus des jeux symboliques qui sont ici envisagés mais plutôt la façon dont l'enfant s'y prend* »¹⁰.

Autrement dit, la bonne utilisation des jeux donnent aux apprenants l'occasion de pratiquer leurs loisirs et progresser leurs esprits sportifs et leur santé morale et de s'écarter de la crainte de l'erreur.

Selon le dictionnaire de la didactique « *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* »¹¹.

En d'autres termes, parmi les avantages du jeu dans l'enseignement de la langue française est de favoriser la communication et encourager les échanges entre les apprenants afin de progresser leurs compétences.

⁸ Définition : jeu - [Le dictionnaire Cordial, Dictionnaire de français, nom](#) (Consulté le 24 février 2023).

⁹ DE GRANDMONT, Nicole, Op.cit., p.83.

¹⁰ JOLY, Fabien ; Jouer, le jeu dans le développement, la pathologie et la thérapeutique ; In Press Eds ; 2015.

Disponible sur : [Le jeu chez l'enfant pour penser et se construire \(lagazettedescommunes.com\)](#) (Consulté le 24 février 2023).

¹¹ CUQ, Jean-Pierre, Op. cit., p.10.

3.1 Caractéristiques du jeu

Roger Caillois dans son essai « *les jeux et les hommes* » propose ces caractéristiques du jeu¹²

Tableau n°1 : Caractéristiques du jeu

Caractéristiques	Explication
Libre	Le jeu est un choix personnel non imposé, où le joueur a une liberté totale d'engagement et participation gratuite, il choisit ce qu'il aime jouer avec la manière qu'il préfère et pour une assurance d'un état d'esprit ludique.
Séparée	Le jeu comprend un début et une fin, une limitation du temps et de lieu fixés au début.
Incertaine	On ne peut pas deviner le résultat ou ce qui se passe à la fin du jeu.
Improductive	Une fois les facteurs de production mis en jeu, l'activité devient liée à tous ce qui est travail.
Réglée	Chaque jeu a ces propres instructions et consignes à suivre.
Fictive	Le jeu est en relation avec l'imagination, ce n'est pas la réalité quotidienne c'est un élément d'irréalité.

4. Jeu est une excellence source de motivation

La motivation est un nom féminin singulier qui veut dire « *Facteurs psychologiques qui influencent le comportement des personnes* »¹³. Cela veut dire que la motivation est une composante psychologique qui incite les apprenants à agir sur une action ciblée, ce qui rend l'apprenant plus positif et augmente son désir de fournir plus de créations.

J.P.Cuq dans le dictionnaire didactique du français ajoute que la motivation est « un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »¹⁴.

Autrement dit, la motivation reste un meilleur critère pour booster les habiletés des apprenants et réaliser leurs objectifs.

¹² [Savoirs CDI: Définition et caractères du jeu \(reseau-canope.fr\)](https://www.reseau-canope.fr/savoirs-cdi/definition-et-caracteres-du-jeu) (Consulté le 25 février 2023).

¹³ [Définition : motivation - Le dictionnaire Cordial, Dictionnaire de français, nom](#) (Consulté le 26 février 2023).

¹⁴ CUQ, Jean-Pierre, Op. cit., p.170.

Joseph Nuttin affirme que « *la motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle serait devenue satisfaisante* ». ¹⁵

Selon le psychologue Norbert Sillamy la motivation est « *un ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* » ¹⁶.

A travers ces deux définitions, La motivation signifie le sentiment qui pousse l'apprenant d'une situation non satisfaisante vers une situation satisfaisante, cela l'encourage à bien planifier, elle a un impact sur son côté émotionnel, ce qui lui permet de valoriser ses objectifs.

4.1 Types de la motivation

4.1.1 Motivation intrinsèque

Tout d'abord, la motivation intrinsèque vient de nos profonds sentiments pour entamer une activité ou afin de réaliser quelque chose par un amour, et un intérêt personnel sans attendre aucune évaluation ni récompense.

Par exemple les apprenants révisent leurs leçons parce qu'ils aiment apprendre et avoir des connaissances

4.1.2 Motivation extrinsèque

Signifie toute une action réalisée d'une part pour satisfaire des éléments extérieurs et d'une autre part pour recevoir toutes sortes de récompenses.

Par exemple les apprenants révisent leurs leçons, juste pour avoir une note, également pour ne pas être puni par leurs parents.

4.2 Rôle du jeu dans la motivation des apprenants en classe de FLE

Selon Tardif« *La motivation scolaire est essentiellement définie comme l'engagement, la participation et la persistance de l'élève dans une tâche* » ¹⁷.

Qui veut dire que, pour activer le sentiment de la motivation chez les apprenants, il faut qu'il y ait des tâches en classe réalisées par eux. Le jeu est le meilleur moyen pour atteindre ce but.

En premier lieu, le jeu est parmi les méthodes fondamentales qui permettent aux apprenants de profiter de leurs temps pendant qu'ils reçoivent des connaissances.

¹⁵ NUTTIN, Joseph, pédagogie : dictionnaire des concepts clés, 1997, p.238

¹⁶ SILLAMY Norbert, Dictionnaire de psychologie, 1999, p.173.

¹⁷ RABEHI Samira, Effets de la motivation sur l'activité langagière verbale argumentative chez les étudiants de première année LMD, Thèse de doctorat, Pole Est Antenne de Batna, 2017_2018, p. 18.

En deuxième lieu, proposer le jeu en classe comme une bonne pédagogie permet aux apprenants d'activer leur curiosité de faire beaucoup de tâches avec plaisir.

En dernier lieu, grâce au jeu les apprenants deviennent plus concentrés et attentionnés, lorsqu'ils se trouvent dans une classe pleine de positivité et de bonheur, cela accélère la réussite et leur amour pour apprendre la langue française.

Conclusion

Dans ce chapitre nous avons défini et expliqué le ludique, ses activités ainsi que leurs rôles en classe de FLE. Cependant, nous avons développé l'importance du ludique dans le processus d'apprentissage que nous ne pouvons ignorer. Il est considéré comme une étape charnière et motivante dans une séance de français, comme une pédagogie de transmission ou un guide utile pour l'enseignant, également comme des moyens très utiles pour relancer l'énergie des apprenants pour mieux acquérir les savoirs. Par ailleurs, nous avons évoqué la définition du jeu et ses caractéristiques. En outre, nous avons discuté de la motivation et ses deux types à savoir la motivation intrinsèque et extrinsèque. Enfin, nous avons mis en relief la contribution du jeu dans le renforcement de la motivation chez les apprenants en classe de FLE.

Dans le chapitre suivant, nous allons aborder les activités ludiques au service de l'expression orale

Chapitre II :

**Les activités ludiques au service de
l'expression orale**

Introduction

Enseigner la langue française dans le cycle primaire est une base pour construire et bien préparer des apprenants non seulement qui savent écrire, mais aussi des apprenants qui savent parler, s'exprimer et communiquer. Cependant, l'oral est un aspect très essentiel dans une classe de FLE.

Premièrement, dans ce deuxième chapitre nous aborderons la signification de l'oral et de son enseignement au cycle primaire, la signification de la compréhension de l'oral et de ses objectifs, également la définition de l'expression de l'oral, de ses objectifs, de ses caractéristiques, ainsi que les difficultés rencontrées de l'expression orale en classe de FLE.

Deuxièmement, nous évoquerons les supports pédagogiques oraux employés en classe, comme le tableau, les TICE, les supports audiovisuels. Enfin des activités ludiques comme les jeux de rôles, les jeux linguistiques et les jeux de créativité.

1. Qu'est-ce que l'oral ?

L'oral signifie : *« le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activité d'écoute et de productions conduites à partir de textes sonores si possibles authentiques »*¹⁸.

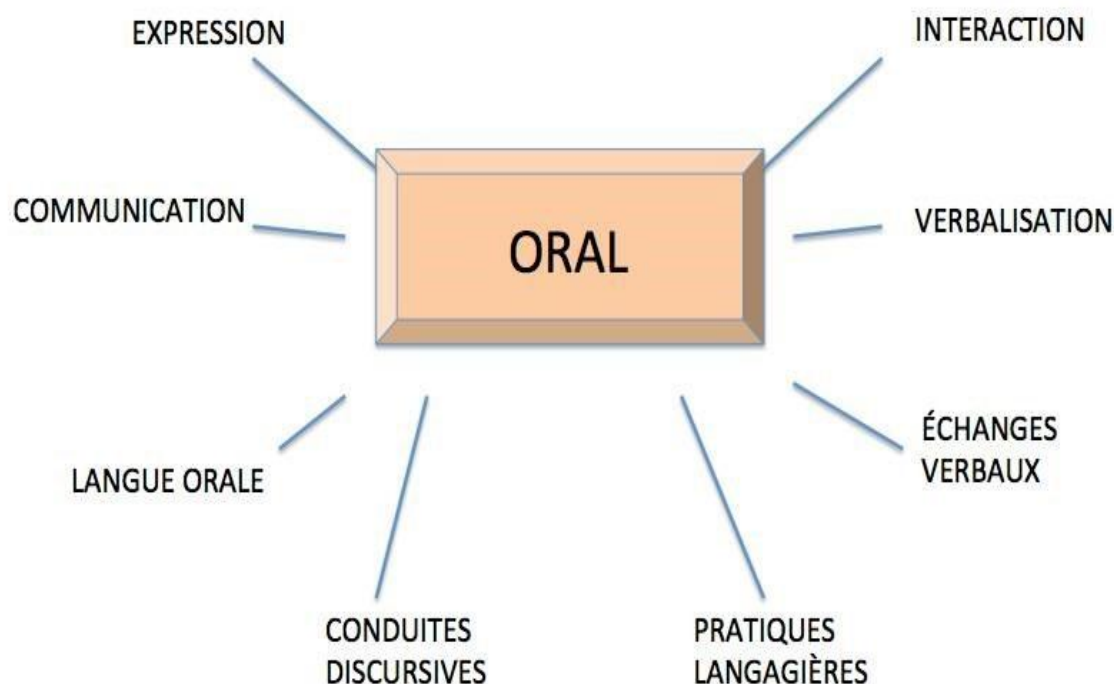
Selon Garcia DEBANC et Sylvie PLANE : *« l'oral est décrit comme le mode original de communication [...] L'oral est la traduction de nos pensées et idées en parole »*¹⁹.

Autrement dit, en premier lieu l'oral consiste d'une compréhension de l'oral, c'est-à-dire ce qui est entendre et d'une production orale c'est-à-dire ce qui est dit. Il est un facteur essentiel pour l'apprentissage de la langue française.

En second lieu, l'oral prend plusieurs formes, il peut être un écrit oralisé par exemple une lecture d'un document à haute voix, il peut être aussi parlé et préparé par exemple lorsqu'un enseignant demande à ses apprenants de discuter sur un sujet, comme il peut être un oral spontané, par exemple lorsque les apprenants discutent entre eux sur un sujet ou répondre à des questions, ou donner leur point de vue.

¹⁸ CHARRAUDEAU.P et MAINGNEAU.D, Dictionnaire d'analyse du discours, Seuil, Paris, 2002.

¹⁹ DEBANC.G et PLANE.S, 2004, Comment enseigner l'oral à l'école primaire ? Institut national de recherche pédagogique, Hatier, Paris, 2004, p.51.



20

Figure n°1 : Les termes servant à représenter l'oral

1.1 Enseignement de l'oral au cycle primaire

D'abord, enseigner l'oral dans une classe de langue est très indispensable où l'enseignant devrait essayer d'amener les apprenants à parler et à s'exprimer ainsi à discuter sur le contenu d'apprentissage.

Ensuite, les apprenants ont besoin d'un cadre sécurisant pour les orienter et les aider à prendre la parole et à répéter, ainsi qu'à reformuler afin d'améliorer leurs compétences orales.

En outre, l'école exige une bonne pratique pédagogique visant à faire progresser le maniement de la langue.

L'oral est un outil d'enseignement utilisé par l'enseignant dans le but de pouvoir expliquer les cours, poser des questions aux apprenants et donner des directives. Il est un instrument qui lui permet de les évaluer.

²⁰ [L'oral, c'est quoi au fait? – Au son du fle – Michel Billières \(verbotonale-phonetique.com\)](https://www.verbotonale-phonetique.com/) (Consulté le 2 mars 2023).

Chapitre II : Les activités ludiques au service de l'expression orale

L'oral est un outil d'apprentissage pour les apprenants pour communiquer avec l'enseignant, pour comprendre le contenu de la leçon et pour enrichir le vocabulaire, également pour donner des avis sur des thèmes traités.

Enfin, l'enseignement de l'oral demande l'utilisation de ces points essentiels :

Une intention de communication : c'est une étape importante pour entamer toutes les situations de communication, elle est présentée en premier lieu et elle fait référence à des objectifs à atteindre.

Une situation de communication : doit être réelle et vécue telles que des discussions, des débats, des jeux et cela réduit considérablement la timidité chez l'apprenant. Donc l'enseignant encourage les apprenants à participer aux activités orales.

Une activité de l'oral planifiée : l'intention de communication et la situation de communication amènent l'enseignant à faire des activités au service du développement des compétences orales et évaluer la qualité de l'expression orale.

2. Qu'est-ce qu'une compréhension orale ?

La compréhension de l'oral selon J-P Robert est :

« L'opération mentale en décodage d'un message oral par un auditeur (compréhension orale) ou d'un message écrit par un lecteur (compréhension écrite). Cette opération nécessite la connaissance du code oral ou écrit d'une langue et celle des registres de discours des interlocuteurs ou des textes écrits »²¹.

La compréhension orale est la première étape de l'apprentissage, elle est une compétence qui vise à comprendre et à construire du sens en écoutant des énoncés et des documents sonores.

La compréhension de l'oral se compose de trois étapes :

Pré-écoute : il s'agit d'une étape préparatoire à l'écoute ainsi la contextualisation du sujet du document audio en relation avec le vécu de l'apprenant.

Ecoute : consiste à se focaliser sur des documents sonores, ou une lecture d'un texte à haute voix d'une manière attentive pour accomplir des activités données par l'enseignant.

²¹ GHERABI Yassamine, Le jeu de rôle comme levier d'enseignement_ apprentissage de 5^{ème} année primaire Ecole les frères Abd el moula Boussaâda_ Msila, mémoire de Master, Université Mohamed Khider de Biskra, potition Didactique des langues et cultures, 2018, 2019, p.18.

Post- écoute : c'est le moment dans lequel l'apprenant est amené à exprimer sa compréhension du document.

2.1 Objectifs de la compréhension de l'oral

La compréhension de l'oral sert à :

- Décoder le son.
- Renforcer l'aspect de l'écoute chez l'apprenant.
- De bien repérer les informations globales et précises du document sonore.
- De bien travailler la réflexion de l'apprenant.
- Deviner le thème abordé.
- Découvrir de nouveaux mots.
- Favoriser l'imagination de la situation abordée.
- Stimuler l'attention des apprenants.

3. Qu'est-ce qu'une expression orale ?

L'expression orale est :

« Une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative »²².

D'après le dictionnaire de LAROUSSE, l'expression est un nom féminin qui veut dire « *manifestation de la pensée, du sentiment, du talent* »²³.

Autrement dit, l'expression orale est une compétence à travers laquelle nous pouvons expliquer en exprimant nos pensées et nos idées, ce que nous voulons faire et ce que nous ressentons.

L'expression orale est la base de toute communication, elle est un élément crucial pour que l'enseignant communique avec ses apprenants. Elle les aide à pratiquer la langue et améliorer leur prononciation, ainsi elle sert à enrichir le vocabulaire et à prendre la parole en public sans avoir des contraintes et des complexes.

²² [L'enseignement » l'expression orale \(unblog.fr\)](https://unblog.fr) (Consulté le 3 mars 2023).

²³ Dictionnaire de LAROUSSE, Edition LAROUSSE, Dépôt légal : juillet 1997, p. 165.

Chapitre II : Les activités ludiques au service de l'expression orale

Les apprenants du FLE ont besoin d'apprendre l'expression orale dans de nombreuses situations, dans leur quotidien et leurs classes. Ainsi que, à force de l'entraînement de cette compétence cela leur permet d'être entièrement spontanés à l'oral.

Tableau 2 : Trois formes de l'expression orale

Le verbal	Le non verbal	Le para verbal
C'est la parole, il fait référence à tout ce qui concerne le langage oral, il englobe la voix, l'articulation et l'intonation, il favorise l'échange des idées.	C'est aussi appelé le langage corporel, il fait référence à tout ce qui est gestes, les mimiques, les grimaces qui peuvent être exprimés en utilisant le corps. Donc c'est un appui pour l'expression de l'oral.	C'est un élément déterminant du non verbal, c'est plutôt les pauses et le silence. Donc c'est un renforcement du sens de la communication verbale

3.1 Objectifs de l'expression orale

- Réduire le problème de la prononciation.
- Favorise les interactions en classe.
- Encourage les compétences communicatives.
- Faire parler l'apprenant devant ses camarades.
- Faire sortir l'apprenant de la zone de la timidité.
- Motiver l'apprenant à participer dans les situations de communication.

3.2 Quelles sont les caractéristiques de l'expression orale ?

Tableau n°3 : Caractéristiques de l'expression orale :²⁴

Des idées	De la structuration	Du langage
Ce sont les différentes idées et les avis ainsi que les émotions que l'on exprime.	C'est expliciter et clarifier de quoi nous voulons parler et pourquoi. Les idées sont illustrées d'exemples concrets	Il est important de s'exprimer ce que l'on a envie de dire

3.3 Difficultés rencontrées de l'expression orale

L'expression de l'oral n'est pas une compétence facile à maîtriser, c'est pourquoi les apprenants trouvent des difficultés surtout dans les premières années de l'apprentissage d'une langue étrangère comme :

Blocage : La plupart des apprenants ont un blocage lorsqu'ils commencent à parler, ils n'arrivent pas à s'exprimer à cause de la peur de prendre la parole. Ils se sentent mal à l'aise de communiquer avec les autres.

Manque de la confiance en soi : c'est un aspect psychologique et c'est dû à la non pratique régulière de la langue et la peur de se tromper.

Méthode de l'enseignant : parfois la méthode utilisée par l'enseignant pour enseigner l'expression orale ne répond pas aux besoins des apprenants ou ne les aide pas à acquérir cette compétence.

Manque d'intérêt : lorsque les apprenants ne font pas assez d'efforts pour apprendre cela peut réduire leur attention et les éloigner de la classe.

4. Supports pédagogiques oraux employés en classe

Ce sont des facilitateurs qui renforcent la pédagogie adoptée par les enseignants et qui facilitent l'assimilation ainsi que la compréhension des informations, à travers lesquels nous pouvons impliquer l'apprenant dans sa classe et faire travailler son attention et sa concentration.

²⁴[Enseigner l'expression orale \(asso-web.com\)](http://Enseigner_l'expression_orale(asso-web.com)) (Consulté le 4 mars 2023).

Chapitre II : Les activités ludiques au service de l'expression orale

Les apprenants préfèrent voir tout ce qui nouveau et de remarquer un changement dans l'acquisition du contenu d'une façon qui leur procure du plaisir. Donc les supports pédagogiques oraux sont des guides pour l'enseignant pour faire transmettre le message.

4.1 Tableau

Le tableau est considéré comme un support principal dans une classe utilisée par l'enseignant et par les apprenants pour écrire le contenu d'une leçon, schématiser, également pour répondre aux questions.

Le tableau est une partie essentielle dans une routine de classe pour réaliser des tâches organisées et afin de bien gérer sa dynamique et inviter les apprenants à mémoriser également, à comprendre et retenir des connaissances et à participer.

4.2 TICE

Les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement nous fournissent des outils numériques développés pour l'enseignement et apprentissage avec une manière récente.

Premièrement elles rendent l'apprentissage plus attirant, plus important et plus amusant, **deuxièmement** elles permettent aux apprenants d'être des acteurs de leur apprentissage.

Troisièmement elles donnent aux enseignants la possibilité de diversifier et d'inventer de nouvelles pratiques pédagogiques ainsi de bien planifier et gérer une séance.

Finalement les TICE permettent aux enseignants d'évaluer les compétences orales de leurs apprenants, également de proposer des activités de remédiation et de maîtriser l'utilisation des plateformes d'enseignement. Elles sont des moyens de communication par excellence.

4.2.1 Supports audiovisuels

Isabelle Giannattasio souligne que l'audiovisuels est : « *Tout ce qui est n'était pas lire ou, de façon encore plus pragmatique, tout document qui nécessite un appareil de lecture* »²⁵.

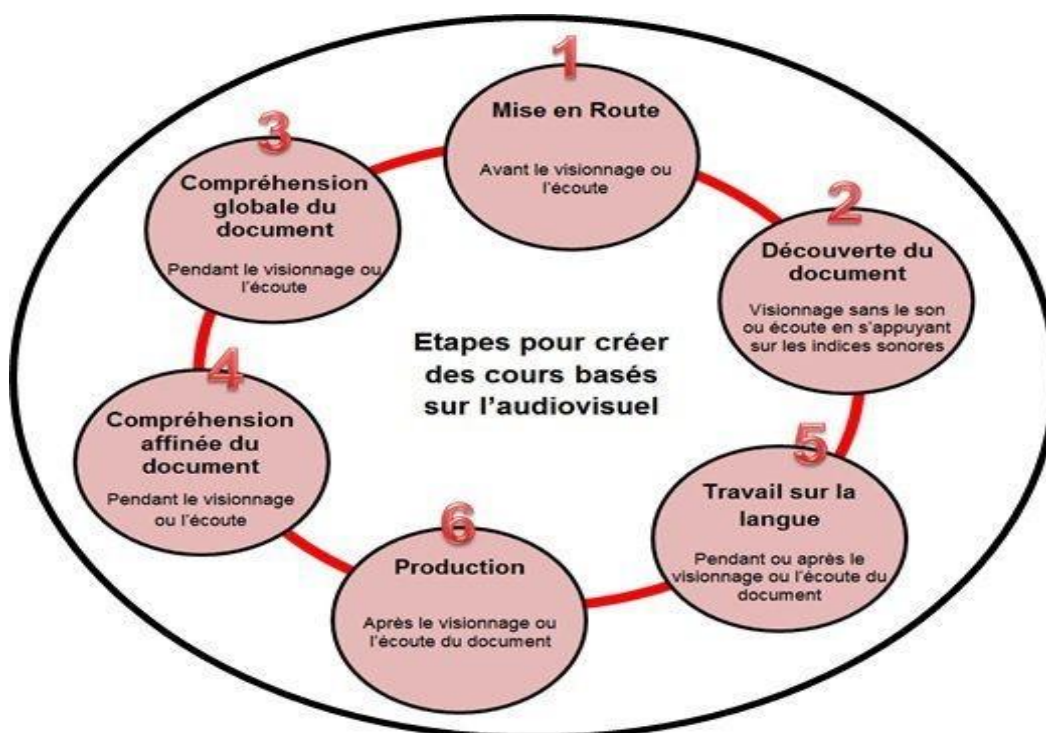
²⁵ GIANATTASIO, Isabelle, Mazeaud, De l'audiovisuel aux multimédias, Département de la phonothèque et de l'Audiovisuel, Bibliothèque nationale de France. Disponible sur : [Audiovisuel — Wikipédia \(wikipedia.org\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Audiovisuel) (Consulté le 5 mars 2023).

Chapitre II : Les activités ludiques au service de l'expression orale

A travers ces définitions nous saisissons que les supports audiovisuels sont des supports techniques qui englobent les contenus d'informations et qui associent l'image et le son. Ils aident l'enseignant d'abord à consolider et à illustrer ainsi qu'à élargir les contenus des cours afin de renforcer leur compréhension et leur assimilation. D'ailleurs les apprenants aiment tout ce qui dynamique.

Ensuite, c'est une excellence méthode pour faire sortir les apprenants de la démarche à laquelle ils sont habitués.

Enfin, les supports audiovisuels développent chez l'apprenant l'aspect de l'observation et de l'écoute, ainsi que de le pousser à formuler des hypothèses.



26

Figure n°2 : Les étapes pour créer des cours basés sur l'audiovisuel

4.3 Activités ludiques

Ce sont des activités qui permettent à l'apprenant de se sentir amusant et motivé pour apprendre mieux, également elles sont des guides pour les enseignants, il existe plusieurs types d'activités ludiques comme :

²⁶ [SIX ÉTAPES POUR LA CONCEPTION D'UN COURS BASÉ SUR L'AUDIOVISUEL - SCIENCES DU LANGAGE - DIDACTIQUE DES LANGUES ET LINGUISTIQUE \(over-blog.com\)](https://over-blog.com) (Consulté le 6 mars 2023).

4.3.1 Jeux de rôles

Les jeux de rôles sont des activités d'interprétation des rôles des personnages par les gestes et la répétition des mots. Ils sont très ludiques et très utiles pour pas mal de raisons, lorsqu'on applique des jeux de rôles dans une classe les apprenants seront capable de :

- S'exprimer et rester à l'écart de la timidité ;
- Favoriser les échanges et exercer la communication ;
- Ils renforcent la participation de tous les apprenants ;
- S'entraîner à prendre la parole ;
- Ils les amènent à mettre en pratique leurs connaissances et progresser les diverses capacités ;
- Développer la confiance en soi ;
- Ils leur permettent d'apprendre à diversifier les actions réelles des actions fictives ;
- De vivre des nouvelles expériences ;
- Les habituer à bien prononcer les mots ;
- Enrichir le vocabulaire ;
- Augmenter leur esprit créatif ;
- Créer une motivation et des interactions ;
- Améliorer leurs performances dans l'oral ;

L'activité de jeu de rôle se déroule en trois étapes :

Avant : c'est la préparation des participants en leur expliquant la démarche du jeu, le contenu, le temps à respecter ainsi de décrire chaque rôle.

Pendant : c'est le déroulement du jeu, les participants pratiquent la situation de communication.

Après : c'est le moment d'évaluation des apprenants par l'enseignant au niveau de la prononciation, la performance, la conjugaison des verbes et leurs lacunes.

4.3.2 Jeux linguistiques

Comme l'affirme J.P Cuq et Gruca « *Le jeu linguistique, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographe...* »²⁷.

Les jeux linguistiques sont des moyens de mobilisation rapide du vocabulaire et les compétences des apprenants. Ils permettent aux apprenants de connaître les lettres et formuler des énoncés. C'est une meilleure façon pour surmonter les difficultés des règles de la grammaire, aussi de faire moins de fautes dans la conjugaison. Parmi les jeux linguistiques, il existe :

Devinettes : ça veut dire deviner la réponse d'une question, c'est un jeu qui nécessite la réflexion et l'observation aussi l'imagination pour faire travailler le cerveau de l'apprenant.

Mots croisés : c'est un jeu dans lequel chaque case montre horizontalement ou verticalement les lettres d'un mot lié à chaque définition. Ils sont des jeux hyper amusants qui renforcent la concentration et le vocabulaire de l'apprenant.

4.3.3 Jeux de créativité

« *La créativité c'est l'intelligence qui s'amuse. La créativité est un processus mental qui favorise l'émergence de nouvelles idées, de nouveaux concepts* ».²⁸

Cela veut dire que les jeux de créativité permettent aux apprenants d'inventer de nouvelles idées et développer la capacité d'imagination. Les jeux de créativité sont des éléments puissants pour le processus cognitif de l'apprenant, ils le poussent à réfléchir et à élargir ses pensées pour de nouvelles découvertes comme :

Cartes mentales : également appelées mind map, sont des schémas qui expriment visuellement le mécanisme de la pensée, elles permettent de mettre en évidence l'intégration et l'organisation de différentes idées, elles permettent de bien fonctionner le cerveau que ce soit le côté gauche lié à la logique ou le côté droit lié l'imagination, elles peuvent contenir des symboles et des images.

²⁷ CUQ, J.P et GRUCA .I, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Grenoble : presses universitaire de Grenoble, 2003.

²⁸ [Présentation | Cairn.info](https://www.cairn.info/) (Consulté le 7 mars 2023).

Conclusion

En premier lieu, nous avons mis en évidence l'oral comme un élément principal qui devrait être enseigné avec une bonne programmation ainsi que des bonnes stratégies adaptées aux besoins des apprenants.

En second lieu, nous avons abordé la compétence de la compréhension de l'oral qui concerne la focalisation du sens et la caractéristique d'écoute, elle est le point d'appui de l'apprentissage. Ainsi que la compétence de l'expression de l'oral qui est le centre de la communication, son but est de faire parler et impliquer l'apprenant, elle est l'un des objectifs les plus importants de l'enseignant pour faciliter son apprentissage et son application en classe de FLE.

En dernier lieu, le bon choix des supports pédagogiques oraux est un facteur indispensable pour intensifier l'apprentissage de l'oral, comme nous l'avons mentionné précédemment.

Partie 2 _ Cadre pratique

Chapitre I :
Analyse des données relatives au
questionnaire

Introduction

Dans ce premier chapitre pratique, d'abord nous commençons par la définition du questionnaire, ensuite nous aborderons l'objectif du questionnaire et sa description à savoir la date de la réalisation et le nombre des enseignants enquêtés ainsi que l'objectif de chaque question. Enfin nous analyserons le questionnaire.

1. Objectif du questionnaire

Nous avons opté pour le questionnaire afin de clarifier notre étude, il est destiné aux enseignants du primaire. Il a pour objectif de recueillir un maximum d'informations sur le ludique ainsi que l'expression orale en classe de FLE.

1.2 Description du questionnaire

Notre questionnaire (**Annexe A**) a été réalisé entre le mois de janvier et le mois de février, nous l'avons distribué à 20 enseignants dans les différentes écoles du primaire dans La wilaya d'El bayadh, nous leurs avons dit que nous voulons collecter des informations dans le but de réaliser notre recherche de fin d'étude.

Premièrement nous avons posé deux questions concernant les renseignements sur le sexe et la durée de l'expérience professionnelle des enseignants.

Notre questionnaire est composé de onze (11) questions dans lesquelles nous avons mentionné deux questions ouvertes pour permettre aux enseignants de répandre librement, ainsi que neuf (9) questions fermées dans lesquelles nous avons proposé des choix de réponses prédéfinies.

1- Analyse et interprétation des résultats du questionnaire

1- Sexe du public visé

Tableau n° 1 : Sexe du public visé

Sexe	Nombre	Pourcentage
Masculin	0	0%
Féminin	20	100%



Figure 1

Commentaire

Le tableau et la figure ne représentent que 100 % indiquant le sexe féminin, tandis que 0 % indique le sexe masculin.

Analyse des résultats

Par le biais des résultats nous constatons que les femmes obtiennent le pourcentage le plus élevé dans le domaine de l'enseignement, elles sont les plus dominantes.

1 – Expérience du public visé

Tableau n° 2 : Expérience du public visé

Expérience	Nombre	Pourcentage
11 ans	8	40 %
6 ans	6	30 %
25 ans	4	20 %
28 ans	1	5 %
30 ans	1	5 %

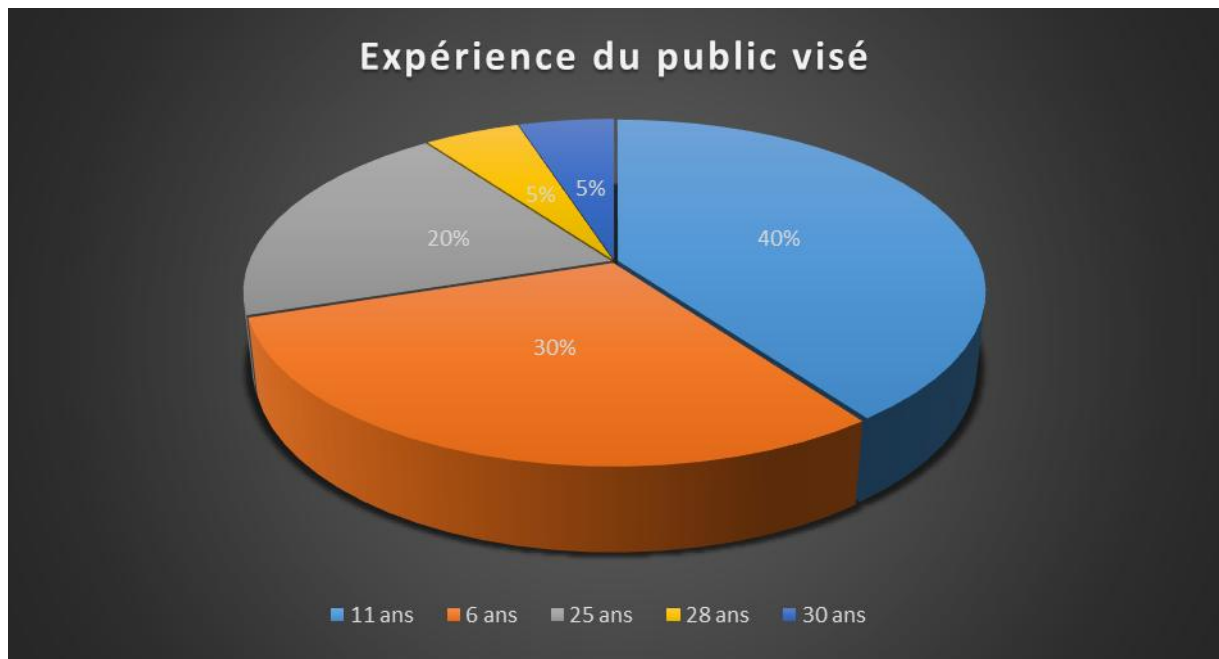


Figure 2

Commentaire

A partir du tableau et de la figure nous constatons que parmi les 20 enseignantes, il y a 40% qui ont onze (11) ans d'expérience professionnelle, alors que 30 % des enseignantes ont six 6 ans d'expérience, 20% d'entre eux ont vingt-cinq (25) ans dans le métier d'enseignement et 5 % représente les enseignantes qui ont vingt-huit (28) ans d'expérience ainsi 5 % indique qui ont trente (30) ans d'enseignement.

Analyse des résultats

Par le biais de ces résultats nous remarquons qu'il existe des différences concernant le nombre d'années (ancienneté) des enseignantes, la majorité ont une bonne expérience (11 ans) ainsi celles qui sont au début de carrière (6 ans), par contre il y a une minorité qui représente d'anciennes enseignantes (25 ans) (28 ans) et (30 ans) qui ont plus d'expérience, de compétences dans le domaine de l'enseignement.

Question n° 1 : Que représente le ludique pour vous ?

Tableau n°3 : Que représente le ludique pour vous ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
C'est une activité sous forme de jeu pour motiver l'apprenant et attirer son attention	7	35 %
Est un outil de renforcement des apprenants qui ont des difficultés	6	30 %
Est un outil pédagogique pour transmettre les connaissances	5	25 %
Est un moyen d'amusement pour les Apprenants	2	10 %

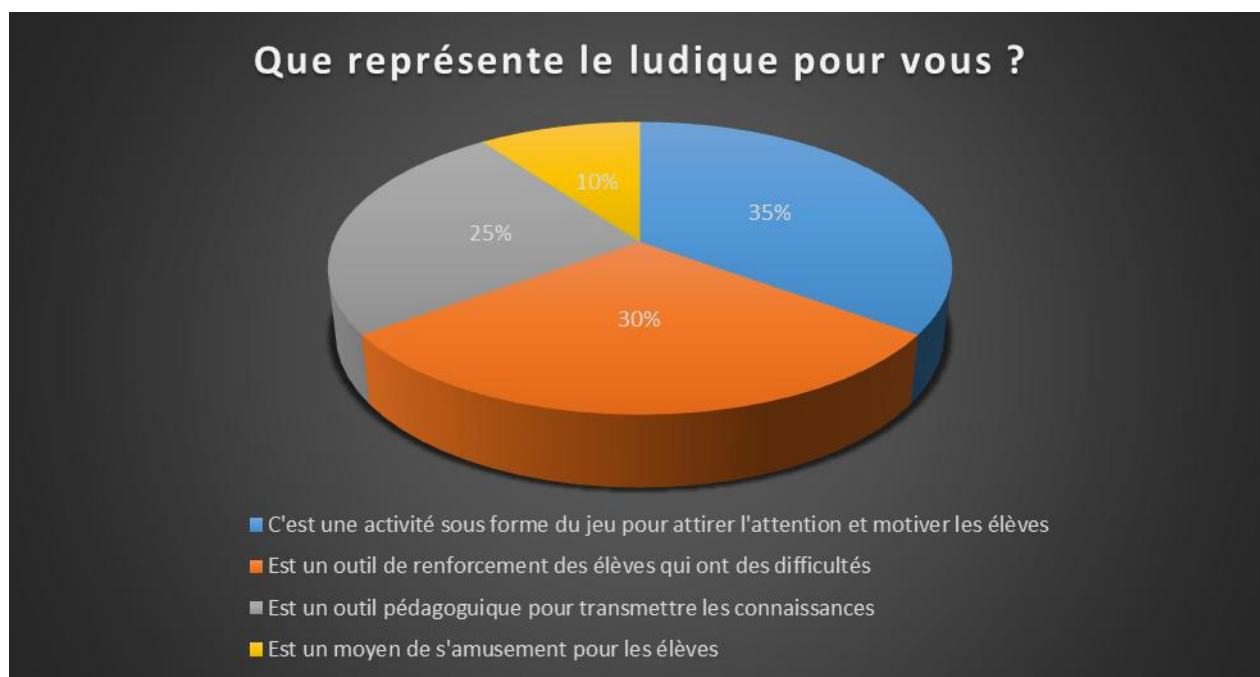


Figure n° 3

Commentaire

A travers les résultats obtenus, nous remarquons que 35 % des enseignantes pensent que le ludique est une activité sous forme du jeu pour motiver l'apprenant et attirer son attention, 30% représente la catégorie des enseignantes qui ont dit que le ludique est un outil de renforcement des apprenants qui ont des difficultés et 25 % le ludique pour elles est un outil pédagogique pour transmettre les connaissances, ainsi 10 % représente les enseignantes qui voient que le ludique est un moyen d'amusement pour les apprenants.

Analyse des résultats

La plupart des enseignantes aiment recourir à l'aspect ludique dans le but de motiver leurs apprenants et augmenter leur concentration. D'autres enseignants utilisent le ludique comme une solution afin d'améliorer le niveau de leurs apprenants et les aider à surmonter les difficultés. Pour certaines enseignantes, il est utilisé beaucoup plus comme un guide dans leurs pratiques pédagogiques pour faire passer un savoir. Une minorité ne l'utilise que pour faire du plaisir aux apprenants.

Question n°2 : Pensez-vous que l'intégration du ludique en classe est un processus d'apprentissage important ?

Tableau n° 4 : Pensez-vous que l'intégration du ludique en classe est un processus d'apprentissage important ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	0	0 %

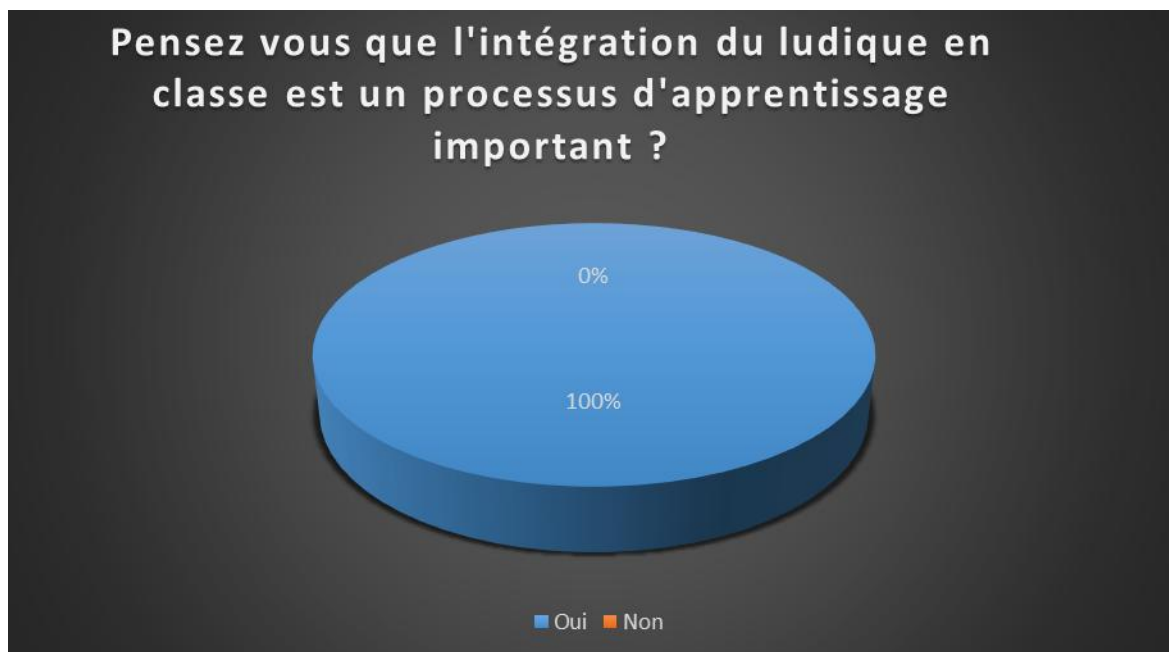


Figure n° 4

Commentaire

Ces résultats nous ont montré que toutes les enseignantes ont répondu par oui (100 % des réponses positives) et (0 % des réponses négatives).

Analyse des résultats

Nous avons constaté que les enseignantes ont un grand intérêt à utiliser le ludique dans leurs programmes et leurs pratiques pédagogiques afin qu'elles puissent faire aimer la langue française à leurs apprenants et satisfaire leurs désirs et besoins ainsi pour changer la routine de la classe pour avoir des meilleurs résultats. Les enseignantes considèrent que le ludique est fait partie du processus d'apprentissage.

Question n°3 : Est-ce que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?

Tableau n°5 : Est-ce que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	0	0 %

**Figure n°5****Commentaire**

Les résultats obtenus démontrent que sur 20 enseignantes 100 % ont répondu par oui, elles perçoivent que le ludique favorise la motivation et la participation en classe, et 0 % ont répondu par non.

Analyse des résultats

Nous avons constaté que la motivation et la participation sont des bases de l'apprentissage, à travers lesquelles l'enseignant peut évaluer sa méthode de transmission des savoirs. Pour cela les enseignantes font recours au ludique pour créer une ambiance positive en classe.

Question n°4 : Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?**Tableau n°6 : Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?**

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	0	0 %



Figure n°6

Commentaire

A travers ces résultats nous observons que la totalité des enseignantes ont répondu par oui (100 %), Elles sont d'accord avec l'utilisation des activités ludiques en classe.

Analyse des résultats

L'utilisation des activités ludiques en classe de langue est l'une des techniques les plus importantes qui contribuent à améliorer l'enseignement / apprentissage de la langue française, et c'est la preuve que les enseignantes acceptent les inclure dans leurs programmes scolaire, ainsi les activités ludiques augmentent l'attention de leurs apprenants et les faire profiter davantage de la leçon.

Question n°5 : Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?

Tableau n°7 : Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
Les jeux de rôles	10	50 %
Les devinettes	5	25 %
Les chansons et les comptines	5	25 %

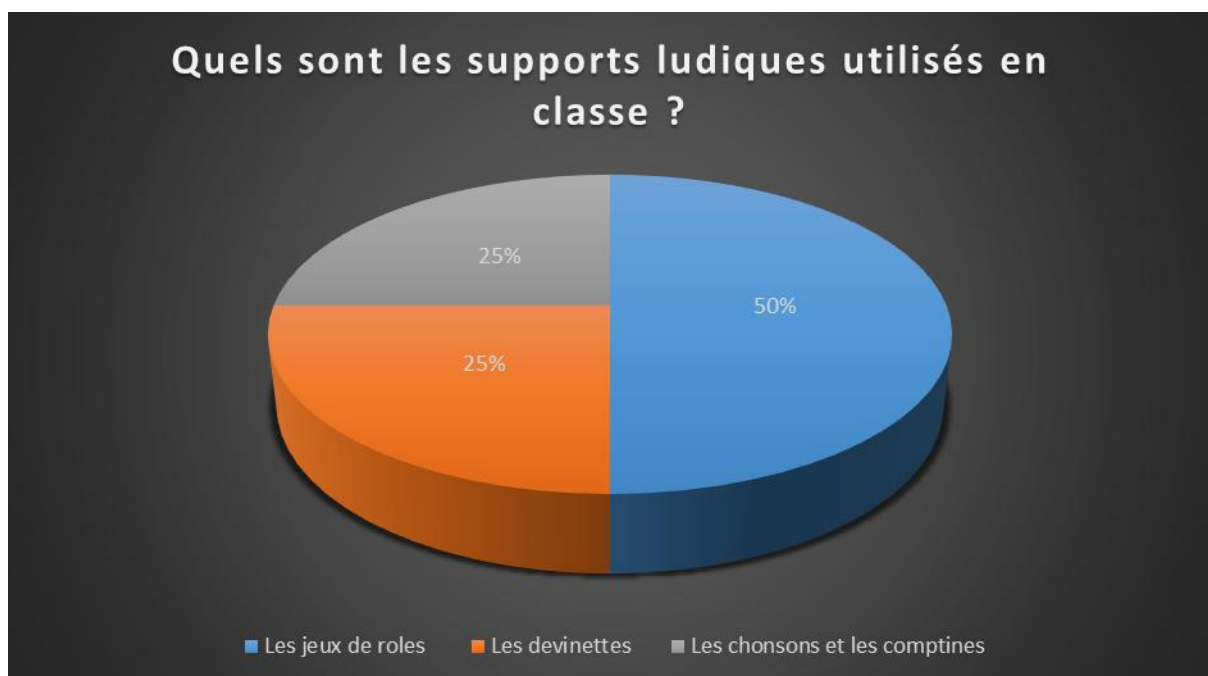


Figure n°7

Commentaire

Les résultats obtenus nous démontrent que 50% des enseignantes utilisent les jeux de rôles en classe, tandis que 25 % des enseignantes utilisent les devinettes en classe, ainsi que 25 % des enseignantes préfèrent utiliser les chansons et les comptines dans leurs classes.

Analyse des résultats

Nous remarquons que la majorité des enseignantes s'intéressent beaucoup plus aux jeux de rôles afin d'impliquer et habituer leurs apprenants à prendre la parole et à s'exprimer oralement. Pour certaines enseignantes les devinettes sont des jeux pour les entrainer à réfléchir et répondre aux questions aisément. Pour d'autres les chansons et les comptines sont des bonnes activités pour que l'apprenant apprenne de nouveaux mots et de nouveaux sons et améliore son articulation. Donc chaque enseignante choisit une méthode en fonction des besoins de ses apprenants.

Question n°6 : Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?

Tableau n°8 : Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
L'oral	10	50 %
L'écrit	3	15 %
Les deux	7	35 %

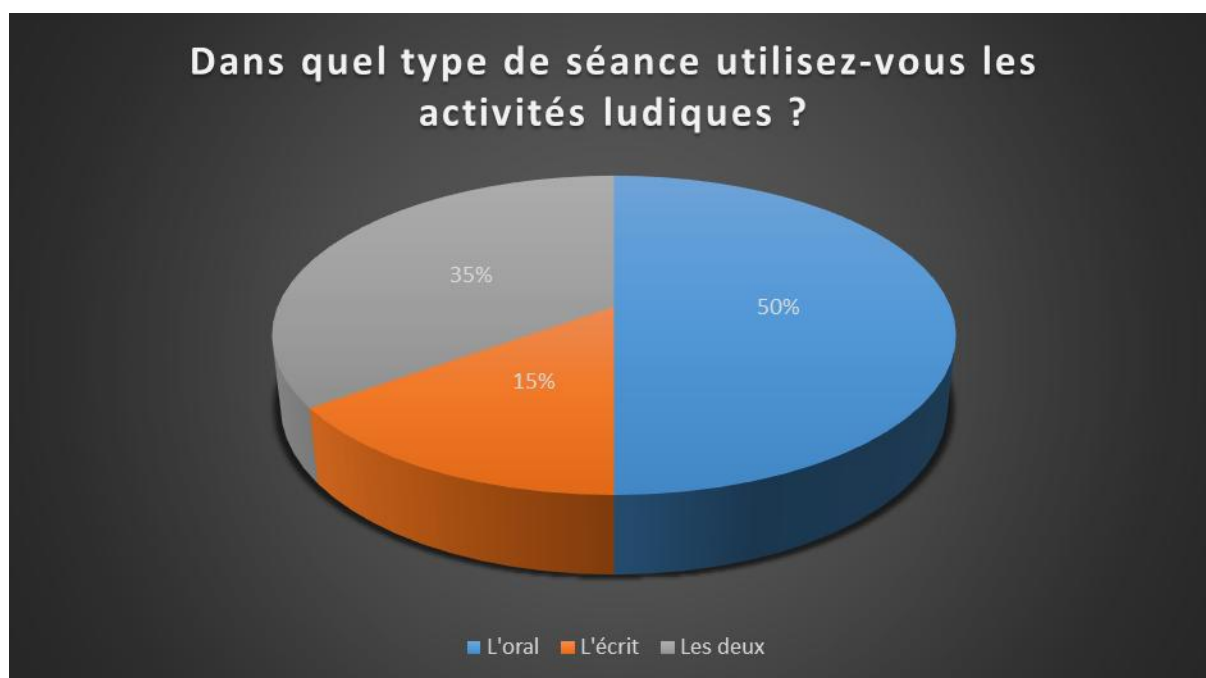


Figure n°8

Commentaire

D'après les résultats, nous observons que la majorité des enseignantes 50 % utilisent les activités ludiques à l'oral, alors que 35 % les utilisent dans les deux séances et une minorité de 15 % des enseignantes les utilisent à l'écrit.

Analyse des résultats

Les résultats obtenus nous amènent à conclure que les activités ludiques sont des parties essentielles dans l'apprentissage des bases de la langue française, il y a celles qui voient qu'elles sont plus importante dans la séance de l'oral, il y a d'autres qui voient qu'elles sont efficaces à l'écrit, ainsi certaines enseignantes voient qu'elles sont utiles dans les deux séances. Donc les activités ludiques sont utilisées en fonction de type de difficultés des apprenants.

Question n°7 : Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

Tableau n°9 : Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	0	0 %

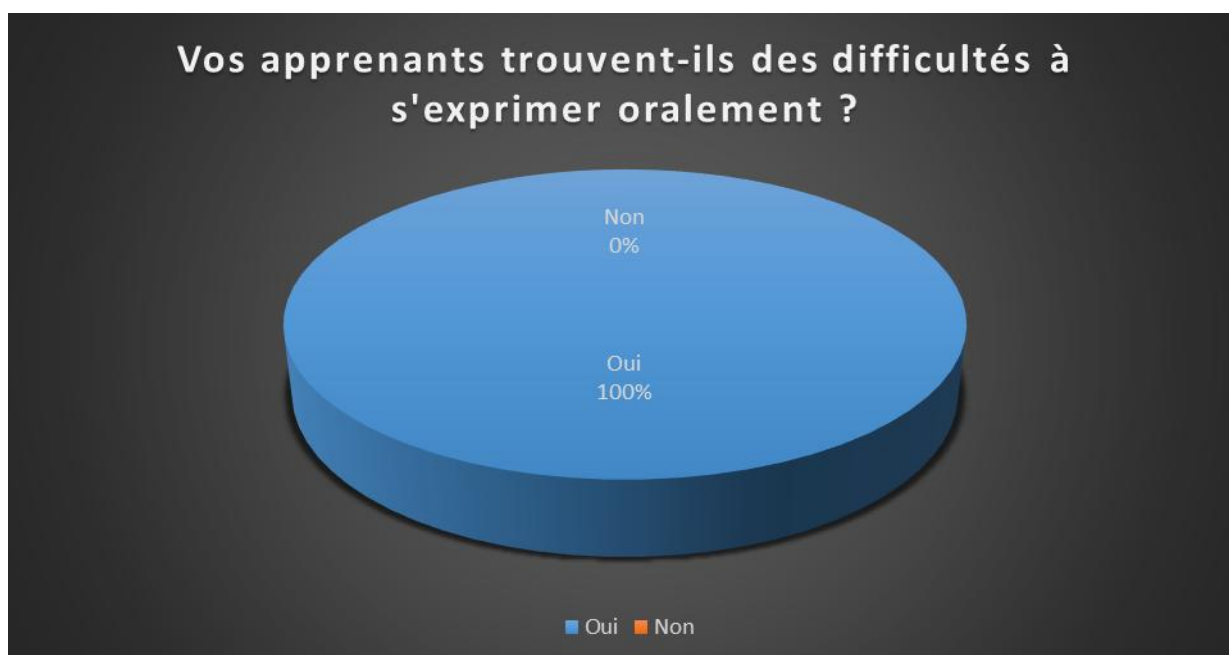


Figure n° 9

Commentaire

Les résultats nous permettent de constater que toutes les enseignantes (100 %) ont confirmé que leurs apprenants avaient des difficultés à s'exprimer oralement.

Analyse des résultats

Nous concluons que l'expression orale est une compétence qui n'est pas facile à la maîtriser, c'est pourquoi les apprenants ont des difficultés à transmettre et à exprimer leurs idées, ainsi cela peut être dû à leur manque d'intérêt pour l'apprentissage de cette compétence ou à cause de la timidité. Cependant l'enseignant a un rôle important pour trouver le moyen approprié pour les aider à améliorer l'expression orale.

Question n°8 : Croyez-vous que l'aspect ludique aide l'apprenant à améliorer son expression orale ?

Tableau n°10 : Croyez-vous que l'aspect ludique aide l'apprenant à améliorer son expression orale ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	0	0 %

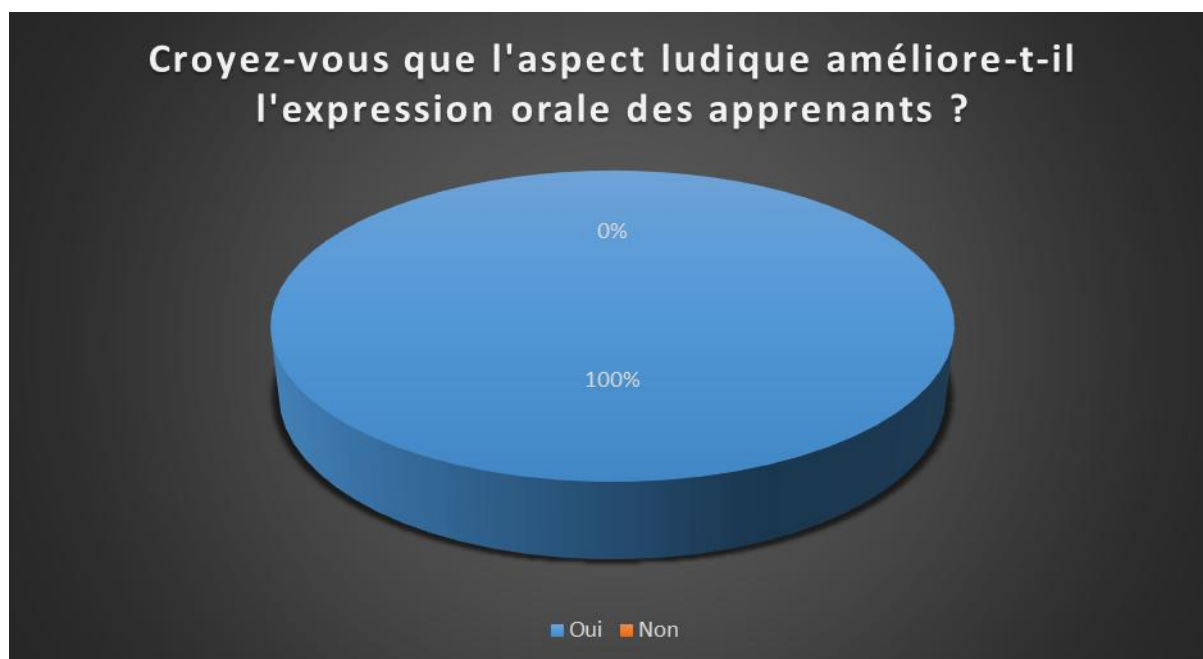


Figure n° 10

Commentaire

La totalité des enseignants (100 %) étaient d'accord avec l'idée que l'aspect ludique contribue à améliorer l'expression orale des élèves. Donc il y'a (0 %) des réponses négatives.

Analyse des résultats

Le ludique est considéré comme la clé de la réussite de l'apprenant dans l'apprentissage et l'amélioration de son niveau dans l'expression orale et sa capacité à communiquer avec les autres en toute confiance c'est pour cette raison que les enseignants l'utilisent en classe.

Question n°9 : Est-ce que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?

Tableau n°11 : Est-ce que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	0	0 %

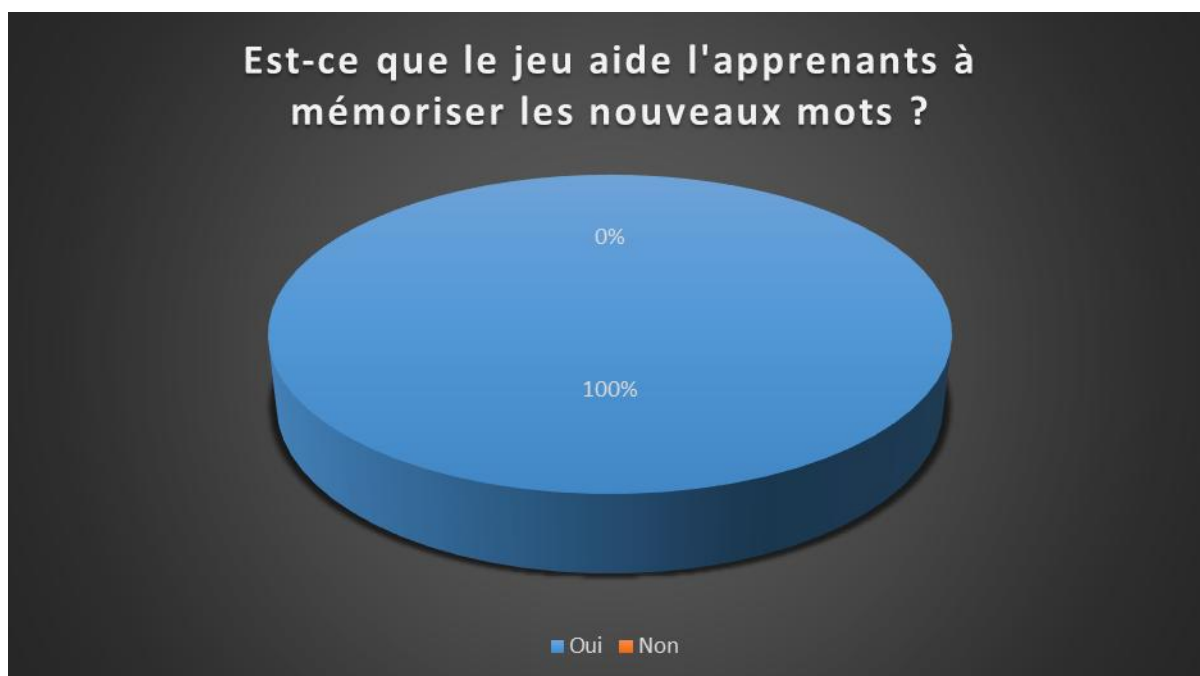


Figure n° 11

Commentaire

Toutes les enseignantes (100 %) étaient d'accord que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots, (0 %) de réponses négatives.

Analyse des résultats

L'apprentissage de nouveaux mots est très intéressant pour l'acquisition du vocabulaire de l'apprenant, le jeu l'aide à développer son langage et à interagir ainsi qu'à faire des échanges afin de découvrir plusieurs mots et pour avoir une bonne capacité d'expression et de rédaction.

Question n° 10 : Pensez-vous que grâce aux activités ludiques l'élève apprend et renforce ces capacités communicatives ?

Tableau n° 12 : Pensez-vous que les activités ludiques permettent à l'élève à apprendre et renforcer ces capacités communicatives ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
Oui	20	100 %
Non	0	0 %



Figure n° 12

Commentaire

A partir des résultats obtenus toutes les enseignantes (100 %) étaient d'accord que grâce aux activités ludiques l'apprenant apprend et renforce ses capacités communicatives. Notons qu'il y a (0%) de réponses négatives.

Analyse des résultats

Nous concluons que les enseignantes sont intéressées par les activités ludiques, car elles amènent l'apprenant à communiquer sans avoir le complexe ou le blocage dans une situation de communication, elles l'encouragent à renforcer la confiance en soi, à participer et à devenir capable de donner son avis sur n'importe quel sujet.

Question n° 11 : Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?

Tableau n° 13 : Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?

Réponses	Nombre	Pourcentage
L'insuffisance du temps	9	45 %
L'effectif des apprenants	5	25 %
Le manque des supports techniques	6	30 %

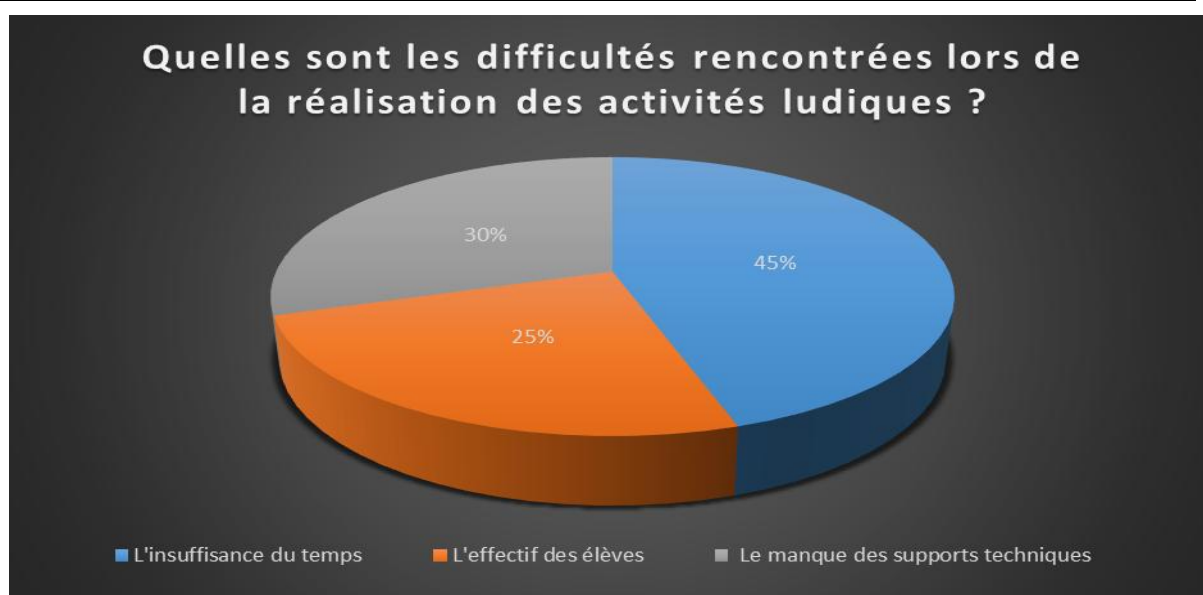


Figure n° 13

Commentaire

Les résultats obtenus nous montrent que 45 % des enseignantes trouvent des difficultés lors de la réalisation des activités ludiques à cause de l'insuffisance du temps, alors que 25 % des enseignantes trouvent des difficultés au niveau de l'effectif des élèves et 30 % d'entre elles évoquent le manque des supports techniques qui pose un problème.

Analyse des résultats

L'insuffisance du temps pose problème pour certaines enseignantes puisque les activités ludiques prennent beaucoup de temps, elles nécessitent une organisation des horaires pour bien les gérer. Pour d'autres enseignantes, l'effectif des élèves influence le degré de l'attention. Ainsi que le manque de supports techniques est un obstacle pour réaliser une activité ludique, il y a des enseignantes qui préfèrent travailler avec les supports audiovisuels.

Conclusion

La réalisation de ce questionnaire nous a permis de connaître les différents avis des enseignantes et nous a aidés de constater les points importants suivants :

La plupart des enseignantes ont un grand intérêt à utiliser des activités ludiques dans leurs classes.

Elles les utilisent pour réduire la difficulté de l'expression orale des apprenants, les motiver et accroître leur enthousiasme envers cette compétence, ainsi de faciliter la communication.

De plus il existe des facteurs qui rendent difficile pour eux l'usage des activités ludiques dans leurs classes tels que le facteur de temps, le grand nombre des apprenants et l'indisponibilité des supports techniques.

Chapitre II :
Analyse des données relatives à
l'expérimentation

Introduction

Dans ce deuxième chapitre pratique, nous commençons par la présentation de l'expérimentation, son temps et son lieu ainsi que l'échantillonnage de notre expérimentation et notre corpus. Ensuite, nous parlerons de la méthodologie du travail ainsi que la description de l'expérimentation. En outre, nous aborderons le déroulement de la séance de la compréhension de l'oral et de l'expression de l'oral. Enfin, nous aborderons la transcription des enregistrements et l'analyse des résultats.

1. Présentation de l'expérimentation

1.1 Temps et le lieu de l'expérimentation

Notre étude a été menée en Février 2023 à l'école primaire Nour Tahar qui se situe dans la wilaya d'El bayadh, cet établissement est composé de 15 classes. Ce dernier regroupe 10 enseignants de la langue arabe et 2 enseignantes de la langue française.

1.2 Echantillonnage

Afin de mener notre étude pratique, nous avons décidé de travailler avec les apprenants de 5^{ème} année primaire dans une classe de 25 apprenants (11 filles et 14 garçons), ils ont étudié la langue française presque trois ans et ils se préparent pour un examen final du brevet d'enseignement primaire pour passer au collège avec une amélioration de l'expression orale.

1.3 Corpus

Notre corpus est basé sur un questionnaire destiné aux enseignants de cycle primaire et des enregistrements des séances observées de l'expression orale des apprenants de la cinquième année primaire.

2. Méthodologie du travail

Afin de confirmer notre but principal qui est de montrer le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'expression orale en classe de FLE. Nous avons procédé une expérimentation dans une classe de 5^{ème} année primaire, nous nous sommes basée sur une démarche analytique des résultats du jeu de rôle présenté par ces apprenants.

Nous avons assisté à trois séances, une séance de la compréhension de l'oral et deux séances de l'expression de l'oral dans lesquelles nous avons réalisé notre expérimentation,

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

chaque séance a duré 1h : 30 chez une enseignante qui a 28 ans d'expérience qui nous a bien accueillie, après lui avoir expliqué notre objectif en menant cette recherche.

2.1 Description de l'expérimentation

Premièrement nous avons assisté à une séance de la compréhension de l'oral pour observer et collecter le maximum d'informations qui nous intéressent sur l'organisation de la classe, la méthode dont l'enseignante présente sa leçon, la motivation des apprenants et les difficultés auxquelles ils ont confrontés.

Deuxièmement nous avons assisté à deux séances de l'expression orale, la première était une séance de préparation des apprenants au jeu de rôle, la deuxième séance était la séance de réalisation du jeu de rôle par les apprenants que nous avons divisé en groupes.

Troisièmement nous avons observé la qualité de l'expression orale des apprenants par le biais du jeu à l'aide d'une grille d'observation qui comporte ces critères : le comportement, l'intonation, la prononciation, la gestuelle, la motivation.

Finalement, nous avons fait une analyse des enregistrements des séances observées afin de vérifier l'efficacité de cette activité ludique dans l'amélioration de l'expression orale.

3 - Déroulement de la séance de la compréhension de l'oral

Nous avons assisté à la séance de la compréhension de l'oral avec les apprenants de 5^{ème} année primaire le 13/02/2023 de 8h à 09 :30. L'enseignante a entamé le troisième projet qui s'intitule (Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?), séquence 01 (Quand je serai grand). Lorsqu'elle est entrée en classe, elle a demandé à un apprenant d'écrire la date sur le tableau et aux autres apprenants d'écrire leurs noms sur leurs ardoises.

Compétence visée par l'enseignante :

C'est l'identification de la situation de communication et accoutumer les apprenants à imaginer et à devenir créatifs.

Objectifs d'apprentissage :

Les apprenants seront capables de deviner de quoi il s'agit, c'est-à-dire de repérer le thème général abordé.

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

Eveil d'intérêt :

L'enseignante a posé cette question pour susciter l'éveil d'intérêt des apprenants et favoriser leur engagement : Qui sauvera les victimes en cas d'une catastrophe naturelle ?

Un apprenant a répondu : C'est le pompier.

Moment de découverte :

Dans ce moment l'enseignante a montré des images de catastrophes naturelles sur le tableau (**Annexe C**), puis elle a demandé aux apprenants de dire ce qu'ils voient sur les images.

Un apprenant a répondu : J'observe un tremblement de terre.

Un autre apprenant a répondu : J'observe une catastrophe naturelle.

Moment d'observation méthodique :

✓

Première écoute :

Dans cette étape, l'enseignante leur a demandé d'écouter le texte qu'elle voulait lire. Après cette première écoute, elle a commencé à poser ces questions :

Que demande le maître aux apprenants ?

Deux apprenants ont répondu : De dire qu'est-ce qu'un tremblement de terre ?

Que répondent-ils ?

Les apprenants n'ont pas répondu à la question, donc l'enseignante a dit : Ce sont des secousses très fortes du sol.

Comment appelle-t-on cet événement ?

Un apprenant a répondu : C'est un tremblement de terre.

✓

Deuxième écoute :

Après la deuxième écoute du texte par l'enseignante, elle a demandé à ces apprenants de dire :

Quels sont les conseils donnés par le pompier ?

Un apprenant a répondu : Je m'éloigne du réfrigérateur.

Que veulent devenir Massinissa et Narimane ?

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

Le même apprenant a répondu : Narimane une infirmière et Massinissa un pompier.

✓

Troisième écoute :

C'est la dernière écoute par les apprenants afin de confirmer ou infirmer les hypothèses formulées par eux. L'enseignante a dit : Que faut-il faire après un tremblement de terre ?

Deux apprenants ont répondu:

Je reste calme.

J'attends les pompiers.

Grille d'observation

Les éléments remarquables	Les observations
L'organisation de la classe	La salle était propre et bien organisée, elle contient de nombreuses gravures ludiques notamment ce qui sont liées aux points de langue, ainsi elle est bien éclairée et spacieuse.
La méthode dont l'enseignante présente sa leçon	L'enseignante s'appuie beaucoup plus sur les illustrations pour faciliter la compréhension, elle sait gérer son temps.
Réactions et motivation des apprenants	La majorité des apprenants étaient moins attentifs et moins motivés, ils n'interagissent pas avec l'enseignante seulement quelques apprenants participent en classe.
Les difficultés auxquels ils sont confrontés	La timidité et le manque de la confiance en soi. La peur de prendre la parole. Ils ne s'expriment pas aisément. Ils ont un petit problème de prononciation.

Commentaire

Lors de l'observation de la séance de la compréhension de l'oral réalisée par l'enseignante en classe de 5^{ème} année primaire, nous avons observé que :

Il y avait peu d'apprenants intéressés et motivés pour participer et répondre aux questions.

La plupart des apprenants ne font aucun effort pour interagir avec l'enseignante, ils étaient moins motivés.

L'enseignante s'appuyait sur la présentation de la leçon d'une manière traditionnelle ce qui a influencé sur le comportement et l'engagement des apprenants.

Les apprenants ont quelques difficultés au niveau de l'oral

Les apprenants ont vraiment besoin d'avoir une activité ou une méthode dynamique et adéquate pour les encourager à s'exprimer et d'être plus motivés.

Pour cela nous avons proposé à l'enseignante de faire une activité ludique afin d'attirer leur attention et en améliorant leurs capacités d'exprimer correctement et aisément avec toute confiance.

Déroulement de la première séance de l'expression de l'oral

La première séance de l'expression de l'oral que nous avons assistée, c'était déroulée le 15/02/2023 de 8h à 09 :30 dans la classe de 5^{ème} année primaire.

L'enseignante a commencé par un petit rappel de la séance précédente. Après nous lui avons proposé de travailler le même texte du manuel scolaire (**Annexe B**), qui a déjà été traité dans la séance précédente sous forme de jeu de rôle pour impliquer les apprenants et de ne pas sortir du contexte.

Nous avons consacré cette séance à préparer les apprenants au jeu de rôle en leur expliquant le thème du jeu, la situation de communication ainsi que les conditions et la façon dont ils devraient jouer cette activité.

Donc l'enseignante nous a aidée à diviser la classe en quatre groupes et chacun contient six acteurs. Les apprenants étaient impressionnés par ce jeu, alors chacun d'entre eux a commencé à choisir son rôle.

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

Les caractéristiques du jeu de rôle :

Titre : Quand je serai grand.

Situation de communication : Le maître et le pompier veulent expliquer aux apprenants de la 5^{ème} année primaire une catastrophe naturelle dangereuse qui est le tremblement de terre et leur donner les conseils pour être prudent quand elle se produit.

Nombre des groupes : Quatre groupes

Rôles des acteurs :

Le rôle n° 01 : Le maître

Le rôle n° 02 : Yacine

Le rôle n° 03 : Youcef

Le rôle n° 04 : Narimane

Le rôle n° 05 : Le pompier

Le rôle n° 06 : Massinissa

Conditions du jeu

Chaque apprenant doit respecter son tour de parole et de jouer en utilisant la gestuelle.

4.1 Déroulement de la deuxième séance de l'expression de l'oral

La deuxième séance de l'expression de l'oral s'était déroulée le 19/02/2023 de 08h à 09 :30. Nous avons consacré cette séance à la réalisation de l'activité du jeu de rôle joué par chaque groupe.

Avant d'entamer ce jeu nous leur avons réexpliqué les conditions du jeu et la situation de communication. Après nous avons laissé un peu du temps pour se préparer. Ensuite l'enseignante a commencé d'organiser les groupes et leurs a demandé de se respecter et de s'écouter calmement.

Quand le jeu a commencé, chaque groupe des apprenants passe pour le jouer Alors nous avons enregistré les expressions orales des apprenants afin de les analyser.

Grille d'observation

Les éléments remarqués	Les observations
Le comportement	Les apprenants étaient très intéressés par le jeu, ils y jouaient avec confiance et chacun respectait le tour de parole de ses camarades.
L'intonation	Les paroles des apprenants étaient toujours montantes. Cela reflétait le manque de la timidité et de la peur.
La prononciation	Il y a une amélioration au niveau de la prononciation des mots. Seulement certains apprenants ont eu des difficultés d'articulation des voyelles comme le « u » et le « e » ainsi que la prononciation de quelques consonnes.
La gestuelle	Chaque apprenant utilisait des gestes avec son corps en faisant son tour, par exemple : lorsqu'il exprime la négation ou l'affirmation, ainsi que pour poser une question ou donner un conseil.
La motivation	Les apprenants étaient très motivés en jouant leurs rôles, ils ont aimé le concept du jeu. La participation en groupe, les a aidés à surmonter la peur de prendre la parole en classe.

Commentaire

Lors de la réalisation du jeu de rôle par les apprenants de 5^{ème} année primaire nous avons observé :

Qu'il a un changement au niveau de l'enthousiasme ainsi que leur motivation, le jeu de rôle a permis de libérer la parole des apprenants.

Tous les apprenants étaient encouragés et impliqués, ils étaient plus dynamiques.

L'enseignante a bien géré le temps pour réaliser cette activité ludique, elle a aidé les apprenants à bien organiser leurs groupes.

La prononciation des apprenants a été améliorée ainsi que de faire la liaison entre les mots.

Le jeu de rôle a attiré l'attention des apprenants, cela les aides à bien comprendre le thème abordé.

Les apprenants n'hésitent pas à faire des efforts pour s'exprimer oralement.

5. Transcription des interactions des apprenants

Afin d'évaluer la compétence de l'expression orale des apprenants de la 5^{ème} année primaire, nous avons effectué des enregistrements vocaux du jeu de rôle à l'aide d'un téléphone portable.

Les signes de transcription

Le maitre : **M**

Yacine: **Ya**

Youcef : **Yo**

Narimane: **N**

Le pompier : **P**

Massinissa : **Ma**

Une pause courte : +

Une pause longue : +++

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

Une hésitation : {euh...}

Une intention montante : ↗

Une intention descendante : ↘

Un mot incompréhensible :[..?]

Une fausse prononciation :()

Groupe n° 1

M : Les enfants + qu'est-ce qu'un tremblement + de terre ↗ ?

Ya : + Ce sont + des secousses très + forte du sol

Yo : Les maisons (les maisonnes) sont secouées + parfois détruite + c'est terrible

N : Monsieur ↗ c'est une catastrophe naturelle + c'est ça ?

M : Oui Narimane ↗ + écoutons maintenant les conseils du pompier

P : Il ne faut pas + paniquer ↗

N : Qu'est-ce que je dois faire ?

P : Par exemple + tu te couches + sous une table solide ↗

Ya : J'allume l'électricité

P : Non ↗ tu attends les secours + les pompier + et les médecins

Yo : Moi ↗ je me cacherais + derrière un + réfrigérateur

P : Non ↗ tu + t'éloignes + du réfrigérateur et du four

M : {euh...} Après un + tremblement de terre + il faut faire vite pour trouver les victimes

Ma : Quand je serai grand + je serai pompier pour + aider les gens

N : Moi je serai infirmière pour soigner les blessés ↗

Groupe n°2

M : Les enfants qu'est-ce qu'un tremblement de terre ↗ ?

Ya : {euh...} Ce sont + des secousses très forte du sol ↗

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

Yo : Les maisons sont + secouées parfois détruite + c'est terrible ↗

N : Monsieur c'est une catastrophe naturelle c'est ça ?

M : Oui Narimane ↗ écoutons maintenant les conseils + du pompier

P : Il ne faut pas paniquer ↗

N : Qu'est-ce + que je dois faire ?

P : Par exemple tu + te couches sous une table solide

Ya : J'allume l'électricité ↗

P : Non ↗ tu attends les secours + les pompiers et les médecins

Yo : Moi je me [..?] derrière un + réfrigérateur

P : Non tu t'éloignes du réfrigérateur et du four ↗

M : Après un tremblement de terre + il faut faire vite + pour trouver les victimes ↗

Ma : Quand je serai grand ↗ je serai pompier (pompé) pour + aider les gens

N : Moi ↗ je serai infirmière pour soigner les blessés

Groupe n°3

M : Les enfants qu'est-ce qu'un + tremblement de terre ↗ ?

Ya : Ce sont des secousses très + forte du sol ↗

Yo : Les maisons+ sont secouées + parfois détruite c'est terrible ↗

N : Monsieur c'est une catastrophe naturelle c'est ça ↗

M : Oui Narimane ↗ écoutons maintenant + les conseils du pompier

P : Il ne faut pas paniquer ↗

N : Qu'est-ce que + je dois faire ↗ ?

P : {euh...} Par exemple tu te couches + sous une table solide

Ya : J'allume +++ l'électricité

P : Non tu attends ↗ + les secours + les pompier + et les médecins

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

Yo : Moi je me cacherais derrière un réfrigérateur ↗

P : Non ↗ tu t'éloignes + du réfrigérateur et du four

M : Après un + tremblement de terre il faut faire vite pour ↗trouver les victimes

Ma : Quand je serai grand je serai pompier pour + aider (ader) les gens

N : Moi + je serai infirmière pour soigner les blessés ↗

Groupe n°4

M : Les enfants ↗ qu'est-ce qu'un tremblement de terre ?

Ya : {euh...} Ce sont + des secousses très forte du sol ↗

Yo : Les maisons + sont secouées + parfois détruite c'est terrible↗

N : Monsieur c'est une catastrophe naturelle c'est ça ↗

M : Oui Narimane↗ + écoutons maintenant les conseils du pompier

P : Il ne faut pas paniquer ↗

N : Qu'est-ce que je dois faire ↗ ?

P : Par exemple tu te couches + sous une table solide ↗

Ya : J'allume (j'allime) l'électricité

P : Non tu attends ↗ les secours les pompier et les médecins

Yo : Moi je me cacherais ↗ derrière un + réfrigérateur

P : Non tu t'éloignes ↗ du réfrigérateur et du four

M : + Après un + tremblement de terre il faut faire vite pour trouver les victimes ↗

Ma : Quand je serai grand + je serai pompier pour aider les gens↗

N : Moi je serai infirmière pour + soigner (soigné) les blessés ↗

6. Analyse et interprétation des résultats de l'expérimentation

Après la réalisation de la séance de l'expression de l'oral par le biais du jeu de rôle par les quatre groupes des apprenants de la 5^{ème} année primaire, nous avons constaté que :

Au niveau de la motivation

Tableau n°14 : Taux de motivation

Le nombre des apprenants	Les apprenants motivés	Le pourcentage
25	25	100%



Figure n°14

Analyse des résultats

Dans les quatre groupes le jeu de rôle a favorisé la motivation des apprenants. Ils ont trop aimé le changement de la méthode à laquelle ils se sont habitués, vers une méthode intéressante, amusante et surtout qui stimule le plaisir d'apprendre, et qui se manifestait dans leur comportement.

Grâce au jeu de rôle tous les apprenants ont participé dans la séance de l'expression orale par rapport à la séance de la compréhension de l'oral qui avait moins de participation.

Chapitre II Analyse des données relatives à l'expérimentation

Chacun d'eux voulait affirmer sa confiance lorsqu'il parlait d'une voix imposante sans être timide.

Au niveau des interactions

Tableau n°15 : Taux des interactions

Le nombre des apprenants	Les apprenants qui ont interagi	Le pourcentage
25	25	100%

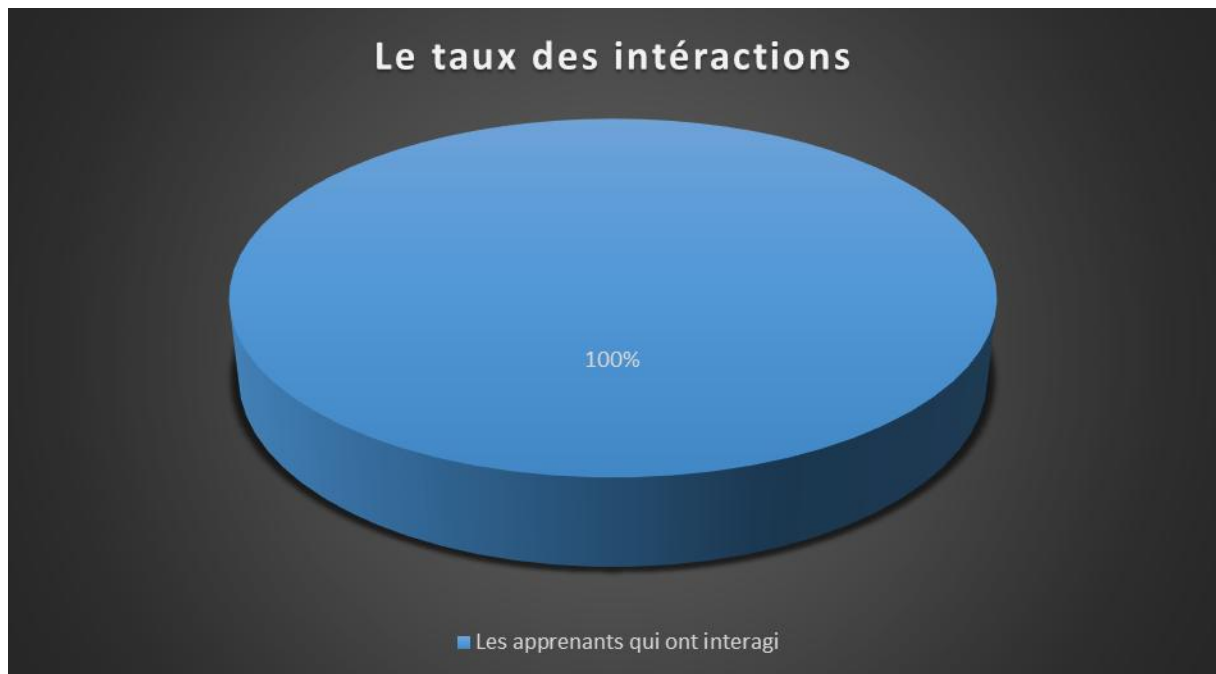


Figure n°15

Analyse des résultats

1. Verbale

Nous avons constaté que tous les apprenants ont participé et intervenu, il y avait plus d'échanges et d'interactions entre les participants. Le jeu de rôle a créé un travail collaboratif entre les apprenants, il les a aidés à prendre la parole en classe, ils ont produit de nouveaux mots avec une voix haute et une intonation montante et apparente. Cela les a encouragés à communiquer, à s'exprimer ainsi qu' à pratiquer la langue française.

2. Non verbale

Le langage corporel était toujours présent dans les réactions des apprenants et leur incarnation des rôles avec des gestes et des expressions faciales, cela indique leur bonne compréhension du sujet du jeu de rôle et pour bien transmettre le message, par exemple : ils utilisent l'index pour dire non ou attention (Non tu attends les secours, les pompier et les médecins), ainsi que les mains pour montrer des actions (Tu te couches sous une table solide) ou pour poser des questions (Qu'est-ce que je dois faire ?).

Au niveau de la prononciation

Pendant la séance de la préparation et la séance de la réalisation du jeu de rôle, nous avons constaté qu'il y avait une amélioration de la prononciation des mots et des phrases, en particulier pour les apprenants qui avaient du mal à produire les sons. Seulement il y avait quelques erreurs au niveau de l'articulation des voyelles citées dans le tableau suivant :

Tableau n°16 : Erreurs au niveau de l'articulation des voyelles

Le mot	La transcription phonétique du mot mal articulé	La transcription phonétique correcte du mot
J'allume	[ʒalim]	[ʒalym]
Aider	[ade]	[ɛde]

Ainsi que il y'avait quelques erreurs au niveau des consonnes citées dans le tableau suivant :

Tableau n°17 : Erreurs au niveau de l'articulation des consonnes

Le mot	La transcription phonétique du mot mal articulé	La transcription phonétique correcte du mot
Les maisons	[lemezon]	[lemezɔ̃]
Soigner	[Swani]	[swaɲe]

Au niveau de l'expression de l'oral

Tableau n° 18 : Taux de l'expression orale

Le nombre des apprenants	Les élèves qui ont exprimé	Le pourcentage
25	25	100%

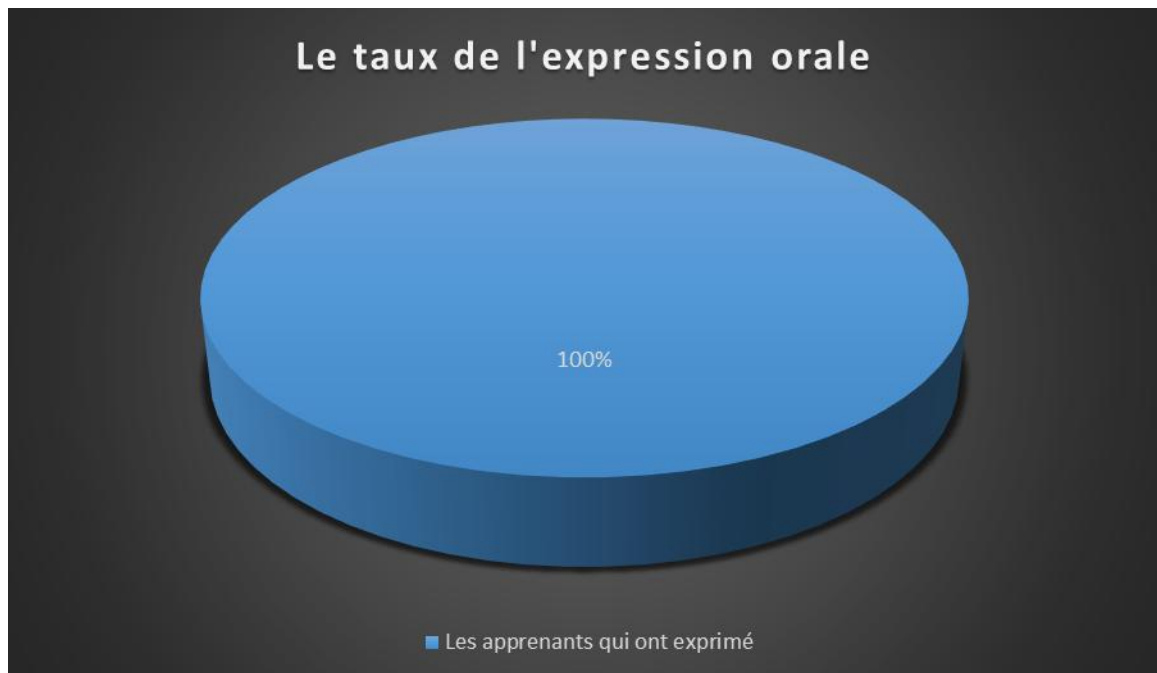


Figure n°16

Analyse des résultats

Il y avait une grande différence dans l'acquisition et l'amélioration de la compétence de l'expression de l'oral des apprenants, ils ont bien exprimé les idées du jeu de rôle. Cela confirme que le jeu de rôle les a aidés à avoir le courage pour parler et renforcer leur langage oral, ainsi qu'à s'engager dans les interactions verbales et à participer dans les situations de communication, également pour sortir dans leurs zones de confort et de faire des efforts pour apprendre et pratiquer la prononciation.

Conclusion

A la fin de ce deuxième chapitre pratique, nous pouvons dire que l'application du jeu de rôle en classe offre les avantages suivants :

Il a permis à tous les apprenants de la 5^{ème} année primaire de s'exprimer oralement.

Il a fait parler les apprenants avec confiance et motivation.

Il les a encouragés à pratiquer la prononciation, ainsi qu'à partager et travailler en équipe.

Ils n'ont pas hésité à utiliser la gestuelle.

Il les a aidés à maîtriser l'utilisation de la langue en général et le langage oral en particulier.

Conclusion générale

Conclusion générale

Tout notre travail de recherche s'est focalisé sur la problématique et les hypothèses émises que nous avons posées au début, dans l'introduction, et dont l'objectif était d'affirmer ou d'infirmer le rôle du ludique comme processus d'amélioration de l'oral en classe de FLE, le cas des apprenants de la cinquième année du primaire et qui est le thème de notre mémoire.

Cependant, à partir d'une démarche holistique que nous avons entreprise afin d'arriver à un résultat concluant sur l'importance et le rôle du ludique dans l'enseignement. Certes, nous avons tenté de démontrer la façon dont l'enseignant, à travers les activités ludiques planifiées, pour l'exploitation dans un contexte pédagogique dont tire profit les apprenants dans l'amélioration de l'expression de l'oral. Le processus d'apprentissage donne la primauté à l'apprenant, il est considéré comme le centre de son apprentissage et que ses connaissances antérieures jouent un rôle de premier plan dans la compréhension de l'oral et les interactions avec les autres dans lesquelles l'apprenant doit s'impliquer en mobilisant toutes ses ressources afin d'acquérir des compétences langagières. Notons que nous privilégions l'approche communicative.

L'objectif de l'enseignant est d'amener l'apprenant à maîtriser l'oral. Cependant il ne peut dispenser un enseignement sans une sorte de connaissance intuitive de ses apprenants mais cette hétérogénéité de la classe le mène à opérationnaliser le maximum d'objectifs. Cependant, les activités ludiques constituent un outil pédagogique qui vise l'implication ainsi que l'adhésion de tous les apprenants en les motivant et en créant un climat chaleureux, éléments essentiels dans le processus d'apprentissage, une sorte de « brise-glace ». La motivation joue un rôle essentiel. En outre, on peut considérer que les activités ludiques sont des moyens efficaces afin de faire apprendre aux apprenants cette compétence avec plaisir et motivation, elles ajoutent à l'enseignement une dimension amusante et engageante. C'est ce qu'on a vu au deuxième chapitre pratique.

Ce travail de recherche a pour but de trouver des réponses à notre problématique suivante annoncée dans l'introduction :

Comment pourrions-nous considérer l'activité ludique et le jeu comme de véritables sources de motivation et d'amélioration de l'expression orale des apprenants de la cinquième année du primaire ?

Pour répondre à cette problématique et vérifier les hypothèses suivantes que nous avons faites au départ :

Conclusion générale

Intégrer l'activité ludique en classe pourrait motiver et encourager les apprenants ainsi leurs augmenter le désir d'apprendre.

Le jeu pourrait être un excellent outil pédagogique qui aide l'apprenant à bien s'exprimer et à se sentir à l'aise lorsqu'il parle.

D'abord, nous avons divisé notre travail en deux parties, la première est une partie théorique dans le premier chapitre nous avons abordé des concepts clés de notre recherche à savoir le ludique, les activités ludiques ainsi que l'utilité de l'intégration des activités ludiques en classe de FLE, le jeu avec ses caractéristiques, ainsi que son rôle dans la motivation des apprenants en classe du FLE.

Ensuite, dans le deuxième chapitre nous avons explicité l'oral et son enseignement au cycle primaire, la compréhension et l'expression orales et leurs objectifs ainsi que leurs caractéristiques et les difficultés rencontrées en classe du FLE. Nous avons cité aussi des supports pédagogiques oraux employés en classe de FLE à savoir le tableau, les TICE, les supports audiovisuels et les activités ludiques. À travers ces deux chapitres nous avons pu démontrer leur signification et leur importance.

Par ailleurs, la deuxième partie pratique comporte deux chapitres, elle a été réservée à la description et l'analyse du questionnaire destiné aux enseignants du FLE de cycle primaire, suivi d'une présentation et analyse de l'expérimentation du jeu de rôle par les apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école Nour Tahar.

L'enquête que nous avons menée sur les activités du ludique auprès des enseignants de l'enseignement du primaire et les résultats obtenus, nous a permis de vérifier les hypothèses formulées dans la problématique. A travers les questionnaires (réponses) elle nous a fourni des indications, des renseignements pour mieux comprendre cet aspect spécifique relatif aux pratiques des enseignants du FLE dans leur classe à propos du ludique, sur l'apprenant qui apprend, sur les relations horizontales et verticales. Après avoir analysé ces enquêtes que nous avons menées, les résultats montrent que :

Les enseignants du FLE recourent aux jeux afin de remédier aux lacunes de leurs apprenants en les aidant à développer leur confiance en soi. Ils les considèrent comme des outils d'évaluation de leurs performances orales.

Les activités ludiques ont encouragé les apprenants de la cinquième année primaire à pratiquer l'oral avec plaisir et amusement, aussi qu'à bien comprendre le thème abordé. Elles

Conclusion générale

ont contribué efficacement à faire exprimer tous les apprenants surtout pour ceux qui ne participent pas.

Grâce au jeu de rôle, les apprenants trouvent leur désir d'apprendre, il a favorisé chez eux la motivation, l'attention et l'implication en classe. Il a influencé d'une manière efficace leurs capacités à prendre la parole. Dans cette optique, nous avons pu confirmer nos hypothèses, ce qui nous conduira à dire que l'enseignement du ludique offre à l'enseignant une source d'exploitation des activités non négligeable pour l'apprentissage, d'avoir des outils et des moyens qui lui permettent de gérer sa classe de manière efficace et avoir un impact positif sur ses apprenants en les motivant. Les activités ludiques, les tâches ciblées permettent aux apprenants d'améliorer leurs compétences en compréhension et expression orales.

Enfin, à travers ce travail, nous espérons qu'il y aura d'autres études approfondies dans le futur pour d'autres types de jeux visant à développer ce thème.

Références bibliographiques

Ouvrages

- CUQ, J.P et GRUCA .I, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble : presses universitaire de Grenoble, 2003.
- DE GRANDMONT, Nicole, *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Boeck, Paris, 1997.
- DEBANC.G et PLANE.S, 2004, *Comment enseigner l'oral à l'école primaire ?* Institut national de recherche pédagogique, Hatier, Paris, 2004.
- WEISS, François : « *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue* », FeniXX, 1983, Hachette.

Dictionnaires

- CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE international, Paris, 2003.
- CHARRAUDEAU.P et MAINGNEAU.D, *Dictionnaire d'analyse du discours*, Seuil, Paris, 2002.
- Dictionnaire de *LAROUSSE*, Edition LAROUSSE, Dépôt légal : juillet 1997.
- NUTTIN, Joseph, *pédagogie : dictionnaire des concepts clés*, 1997.
- SILLAMY Norbert, *Dictionnaire de psychologie*, 1999.

Articles

- GIANATTASIO, Isabelle, Mazeaud, De l'audiovisuel aux multimédias, Département de la phonothèque et de l'Audiovisuel, Bibliothèque nationale de France. Disponible sur : [Audiovisuel — Wikipédia \(wikipedia.org\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Audiovisuel) (Consulté le 5 mars 2023).
- JOLY, Fabien ; Jouer, le jeu dans le développement, la pathologie et la thérapeutique ; In PressEds ; 2015. Disponible sur : [Le jeu chez l'enfant pour penser et se construire \(lagazettedescommunes.com\)](https://lagazettedescommunes.com/le-jeu-chez-l-enfant-pour-penser-et-se-construire/) (Consulté le 24 février 2023).
- PIAGET, Jean, B. Inhelder, La psychol. De l'enfant, Paris, P.U.F., 1966, p.48. Disponible sur : [Définition de ludique | Dictionnaire français \(lalanguefrancaise.com\)](https://lalanguefrancaise.com/definition-de-ludique/) (Consulté le 23 février 2023).

Site web

- [Définitions : ludique - Dictionnaire de français Larousse](https://www.larousse.fr/dictionnaires/fran%C3%A7ais/ludique) (Consulté le 23 février 2023).
- [L'importance du jeu dans le processus d'enseignement et... \(nucleodoconhecimento.com.br\)](https://nucleodoconhecimento.com.br/importancia-do-jogo-no-processo-de-ensino) (Consulté le 23 février 2023).

- [Définition : jeu - Le dictionnaire Cordial, Dictionnaire de français, nom](#) (Consulté le 24 février 2023).
- [Savoirs CDI : Définition et caractères du jeu \(reseau-canope.fr\)](#) (Consulté le 25 février 2023).
- [Définition : motivation - Le dictionnaire Cordial, Dictionnaire de français, nom](#) (Consulté le 26 février 2023).
- [L'oral, c'est quoi au fait ? – Au son du fle – Michel Billières \(verbotonale-phonetique.com\)](#) (Consulté le 2 mars 2023).
- [L'enseignement » l'expression orale \(unblog.fr\)](#) (Consulté le 3 mars 2023).
- [Enseigner l'expression orale \(asso-web.com\)](#) (Consulté le 4 mars 2023).
- [SIX ÉTAPES POUR LA CONCEPTION D'UN COURS BASÉ SUR L'AUDIO-VISUEL - SCIENCES DU LANGAGE - DIDACTIQUE DES LANGUES ET LINGUISTIQUE \(over-blog.com\)](#) (Consulté le 6 mars 2023).
- [Présentation | Cairn.info](#) (Consulté le 7 mars 2023).

Mémoires et Thèses

- BADI Kenza, pour une approche ludique en classe de FLE : étude du développement de la créativité par le biais d'activités ludiques dans un processus d'enseignement/ apprentissage (LE/LS) dans le sud algérien, thèse de doctorat, option didactique du FLE, Réseau Antenne de Batna, 2020_2021.
- GHERABI Yassamine, Le jeu de role comme levier d'enseignement_ apprentissage de 5^{ème} année primaire Ecole les frères Abd el moula Boussaâda_ Msila, mémoire de Master, Université Mohamed Khider de Biskra, potion Didactique des langues et cultures, 2018_2019.
- RABEHI Samira, Effets de la motivation sur l'activité langagière verbale argumentative chez les étudiants de première année LMD, Thèse de doctorat, Pole Est Antenne de Batna, 2017_2018.

Liste des tableaux et des figures

Tableau n°1 : Caractéristiques du jeu	18
Tableau n°2 : Trois formes de l'expression orale	26
Tableau n°3 : Caractéristiques de l'expression orale	27

Tableau n°1 : Sexe du public visé	36
Tableau n°2 : Expérience du public visé	37
Tableau n°3 : Que représente le ludique pour vous ?	38
Tableau n°4 : Pensez-vous que l'intégration du ludique en classe est un processus d'apprentissage important ?	39
Tableau n°5 : Est-ce que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?	40
Tableau n°6 : Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?	41
Tableau n°7 : Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?	43
Tableau n°8 : Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?	44
Tableau n°9 : Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?	45
Tableau n°10 : Croyez-vous que l'aspect ludique aide l'apprenant à améliorer son expression orale ?	46
Tableau n°11 : Est-ce que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?	47
Tableau n°12 : Pensez-vous que les activités ludiques permettent à l'élève à apprendre et renforcer ces capacités communicatives ?	48
Tableau n°13 : Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?	49
Tableau n°14 : Taux de motivation	63
Tableau n°15 : Taux des interactions	64
Tableau n°16 : Erreurs au niveau de l'articulation des voyelles	65
Tableau n°17 : Erreurs au niveau de l'articulation des consonnes	65
Tableau n°18 : Taux de l'expression oral	66

Figure n°1 : Les termes servant à représenter l’oral	23
Figure n°2 : Les étapes pour créer des cours basés sur l’audiovisuel	29

Figure n°1 : Sexe du public visé	36
Figure n°2 : Expérience du public visé	37
Figure n°3 : Que représente le ludique pour vous ?	38
Figure n°4 : Pensez-vous que l’intégration du ludique en classe est un processus d’apprentissage important ?	40
Figure n°5 : Est-ce que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?	41
Figure n°6 : Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?	42
Figure n°7 : Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?	43
Figure n°8 : Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?	44
Figure n°9 : Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s’exprimer oralement ?	45
Figure n°10 : Croyez-vous que l’aspect ludique aide l’apprenant à améliorer son expression orale ?	46
Figure n°11 : Est-ce que le jeu aide l’apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?	47
Figure n°12 : Pensez-vous que les activités ludiques permettent à l’élève à apprendre et renforcer ces capacités communicatives ?	48
Figure n°13 : Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?	49
Figure n°14 : Taux de motivation	63
Figure n°15 : Taux des interactions	64
Figure n°16 : Taux de l’expression orale	66

Annexes

Annexe A

Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants (es) de primaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master en didactique et langue appliquée, nous vous invitons à répondre à ce questionnaire

Renseignements personnels :

➤ Sexe : Masculin ☐

Féminin ☒

➤ Expérience : 11 ans

Questions :

1- Que représente le ludique pour vous ?

Est un outil de repérage des élèves qui ont des difficultés

2- Pensez-vous que l'intégration du ludique en classe de langue est un processus d'apprentissage important ?

Oui ☒

Non ☐

3 -Est-ce-que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?

Oui ☒

Non ☐

4 -Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?

Oui ☒

Non ☐

5- Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?

Les chansons et les comptines

6 -Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?

L'oral ☐

L'écrit ☐

Les deux ☒

Annexes

7 - Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

Oui ☒

Non ☐

8 - Croyez-vous que l'aspect ludique améliore-t-il l'expression orale des apprenants ?

Oui ☒

Non ☐

9 - Est-ce que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?

Oui ☒

Non ☐

10- Pensez-vous que grâce aux activités ludiques l'élève apprend et renforce ces capacités communicatives ?

Oui ☒

Non ☐

11- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?

L'insuffisance du temps ☐

L'effectif des élèves en classe ☒

Le manque des supports techniques ☐

Annexes

Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants (es) de primaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master en didactique et langue appliquée, nous vous invitons à répondre à ce questionnaire

Renseignements personnels :

➤ Sexe : Masculin ☐

Féminin ☒

➤ Expérience : 11 ans

Questions :

1- Que représente le ludique pour vous ?

Est un outil pédagogique pour transmettre les connaissances

2- Pensez-vous que l'intégration du ludique en classe de langue est un processus d'apprentissage important ?

Oui ☒

Non ☐

3 -Est-ce-que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?

Oui ☒

Non ☐

4 -Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?

Oui ☒

Non ☐

5- Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?

Les jeux de rôles et les chansons

6 -Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?

L'oral ☒

L'écrit ☐

Les deux ☐

Annexes

7 - Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

Oui ☒

Non ☐

8 - Croyez-vous que l'aspect ludique améliore-t-il l'expression orale des apprenants ?

Oui ☒

Non ☐

9 - Est-ce que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?

Oui ☒

Non ☐

10- Pensez-vous que grâce aux activités ludiques l'élève apprend et renforce ces capacités communicatives ?

Oui ☒

Non ☐

11- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?

L'insuffisance du temps ☒

L'effectif des élèves en classe ☐

Le manque des supports techniques ☐

Annexes

Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants (es) de primaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master en didactique et langue appliquée, nous vous invitons à répandre à ce questionnaire

Renseignements personnels :

➤ Sexe : Masculin ☐

Féminin ☒

➤ Expérience : 6 ans

Questions :

1- Que représente le ludique pour vous ?

EST un moyen de plaisir pour
les élèves

2- Pensez-vous que l'intégration du ludique en classe de langue est un processus d'apprentissage important ?

Oui ☒

Non ☐

3 -Est-ce-que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?

Oui ☒

Non ☐

4 -Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?

Oui ☒

Non ☐

5- Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?

les jeux de rôles et les devinettes

6 -Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?

L'oral ☐

L'écrit ☒

Les deux ☐

Annexes

7 - Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

Oui ☒

Non ☐

8 - Croyez-vous que l'aspect ludique améliore-t-il l'expression orale des apprenants ?

Oui ☒

Non ☐

9 - Est-ce que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?

Oui ☒

Non ☐

10- Pensez-vous que grâce aux activités ludiques l'élève apprend et renforce ces capacités communicatives ?

Oui ☒

Non ☐

11- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?

L'insuffisance du temps ☒

L'effectif des élèves en classe ☐

Le manque des supports techniques ☐

Annexes

Questionnaire

Ce questionnaire est destiné aux enseignants (es) de primaire dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de master en didactique et langue appliquée, nous vous invitons à répandre à ce questionnaire

Renseignements personnels :

➤ Sexe : Masculin ☐

Féminin ☒

➤ Expérience : 30 ans

Questions :

1- Que représente le ludique pour vous ?

*C'est une activité sous forme du jeu pour motiver
l'élève et attirer son attention.*

2- Pensez-vous que l'intégration du ludique en classe de langue est un processus d'apprentissage important ?

Oui ☒

Non ☐

3 -Est-ce-que le ludique est un outil pédagogique qui favorise la motivation et la participation en classe ?

Oui ☒

Non ☐

4 -Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?

Oui ☒

Non ☐

5- Quels sont les supports ludiques utilisés en classe ?

Les jeux de rôles et les dessinnettes

6 -Dans quel type de séance utilisez-vous les activités ludiques ?

L'oral ☒

L'écrit ☐

Les deux ☐

Annexes

7 - Vos apprenants trouvent-ils des difficultés à s'exprimer oralement ?

Oui ☒

Non ☐

8 - Croyez-vous que l'aspect ludique améliore-t-il l'expression orale des apprenants ?

Oui ☒

Non ☐

9 - Est-ce que le jeu aide l'apprenant à mémoriser les nouveaux mots ?

Oui ☒

Non ☐

10 - Pensez-vous que grâce aux activités ludiques l'élève apprend et renforce ces capacités communicatives ?

Oui ☒

Non ☐

11 - Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la réalisation des activités ludiques ?

L'insuffisance du temps ☐

L'effectif des élèves en classe ☐

Le manque des supports techniques ☒

Annexes

Annexe B

Le Maître : Les enfants, qu'est-ce qu'un tremblement de terre ?

Yacine : Euh, Ce sont des secousses très fortes du sol.

Youcef : Les maisons sont secouées parfois détruite. C'est terrible.

Narimane : C'est une catastrophe naturelle, c'est ça ?

Le maitre : Oui Narimane. Écoutons maintenant les conseils du pompier.

Le pompier : Il ne faut pas paniquer.

Narimane : Qu'est-ce que je dois faire ?

Le pompier : Par exemple, tu te couches sous une table solide.

Yacine : J'allume l'électricité ?

Le pompier : Non, tu attends les secours, les pompiers et les médecins.

Youcef : Moi, je me cacherais derrière un réfrigérateur.

Le pompier : Non, tu t'éloignes du réfrigérateur et du four.

Le maitre : Après un tremblement de terre, il faut faire vite pour trouver les victimes.

Massinissa : Quand je serai grand, je serai pompier pour aider les gens.

Narimane : Moi, je serai infirmière pour soigner les blessés.

Annexe C



Les cinq causes de pollution

- Pollution du sol



- Tsunami



- Inondation



- Creusement de terre



- La sécheresse

