

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE**  
**MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE**  
**SCIENTIFIQUE**

**UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA**  
**FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES**

**DEPARTEMENT DE LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES**  
**FILIERE DE FRANCAIS**



**Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master**  
**académique**

**Option : Didactique des langues-cultures**

***L'apport des activités ludiques dans la mise en place de la***  
***compétence orale en classe du FLE***

***Cas : des apprenants de deuxième année secondaire, filière : les***  
***langues étrangères du lycée RASHID RIDHA EL-ACHOURI.***

**Dirigé par :**  
M. Mansouri Mahmoud

**Présenté et soutenu par :**  
Djennane Soumia

**Année universitaire**  
**2016 / 2017**

## REMERCIEMENTS

---

*A l'issue de ce modeste travail, nous tenons à remercier tout d'abord  
notre bon DIEU le tout miséricordieux,  
de nous avoir donné le courage et la santé pour achever ce travail.*

*Nous tenons à remercier notre encadreur M. Mansouri Mahmoud  
qui en dépit de ces très grosses responsabilités qu'il assume avec abnégation et  
persévérance.*

*Sans oublier également le directeur du lycée Rashid Ridha EL-Achouri de  
Biskra M. Galaai Abed El-Karim et les enseignants : M. Ben Djedou Nour  
dinne, M. Dali Ilyes, M. Houhou Hatem, Mlle. Tuir Khadhera et Takhbari  
Ismail.*

*Nous remercions toutes les personnes qui nous ont aidé;  
les apprenants du lycée, les administratifs ainsi que les bibliothécaires pour  
leur patience et pour leur aide.*

*Un grand remerciement à tous ceux qui ont attribué de près ou de loin à la  
réalisation de ce mémoire.*

## DEDICACE

---

*Je dédie ce modeste travail*

*Aux êtres les plus chers à mes yeux et les plus tendres à mon cœur,*

*à qui je dois tout énormément et que je ne remercie jamais assez :*

*Ma mère et Mon père.*

*Aux merveilleux cadeaux que m'ont offerts mes chères sœurs :*

*Oussama, Houdhaifa, Abou-baker, Youcef et Imran.*

*A mes chères sœurs : Sabrina, Sara et khedidja*

*A mes chers frères : Fouad et Rabie.*

*A mes beaux-frères Mohamed, Sami et Aissa*

*A mes belles-sœurs Amina et Nessrine*

*Que DIEU les protège et les garde*

*A mes fleurs : Meriem, Zahra et Keltoum*

*A Mes très chères amies :*

*Atika, Darin, Djamila et Lobna*

**SOUMIA**

# TABLE DES MATIERES

---

<b>INTRODUCTION GENERALE</b> .....	05
<b>PARTIE THEORIQUE</b> .....	08
<b>SECTION 01. LA DIDACTIQUE DU FLE, APPROCHES ET METHODES</b> .....	09
<b>Introduction</b> .....	09
1.1. Qu'est ce que la didactique .....	09
1.2. L'évolution des méthodologies en FLE .....	10
1.2.1 La méthodologie traditionnelle .....	10
1.2.2 La méthodologie de « la méthode directe » .....	10
1.2.3 La méthodologie active .....	11
1.2.4 Méthodologie audio-orale .....	11
1.2.5 La méthodologie Structuro-globale audio-visuelle (SGAV) .....	11
1.2.6 L'approche communicative .....	11
1.2.7 L'approche actionnelle .....	12
<b>Conclusion</b> .....	12
1.3. Pourquoi enseigner l'oral ?.....	12
1.4. Comment gérer dans une classe du FLE ?.....	13
<b>SECTION 02. LE JEU EN ETUDE</b> .....	13
<b>Introduction</b> .....	14
2.1 Définition du jeu .....	14
2.2 Classification des jeux éducatifs .....	16
2.2.1 Jeux sensoriels .....	16
a. Goûter et deviner .....	17
b. Toucher et deviner .....	18
c. Ecouter et deviner .....	18
2.2.2 Jeux de groupes .....	19
a. Les mots en chaîne .....	19
b. Jeux d'images .....	20
c. Jeu pour faire connaissance .....	23
2.2.3 Jeux linguistiques et communicatifs .....	23
a. Jeu de rôle .....	23
b. Les Jeux communicatifs .....	24

# TABLE DES MATIERES

---

c. Les Jeux de créativité .....	24
d. Les Jeux culturels .....	25
2.3. L'apport psychologique des activités ludiques en classe de FLE .....	25
2.3.1. Jeu et l'interactivité .....	25
2.3.2. Jeu et la motivation .....	26
2.3.3. Jeu et la mémorisation .....	26
<b>Conclusion</b> .....	26
<b>PARTIE PRATIQUE</b> .....	27
<b>Introduction</b> .....	28
<b>1. METHODOLOGIE</b> .....	28
1.1 Description du public .....	28
1.2 Description du corpus .....	28
1.3 Lieu d'expérimentation .....	28
1.4 Programmation .....	29
1.5 Le choix des jeux .....	29
1.6 Le matériel utilisé .....	29
<b>2. EXPLOITATION DES JEUX, ANALYSES</b> .....	30
2.1 JEU N°: 01 .....	30
Analyse .....	31
2.2 JEU N°: 02 .....	33
Analyse .....	34
2.3 JEU N°: 03 .....	35
Analyse .....	36
2.4 JEU N°: 04 .....	37
Analyse .....	38
2.4 JEU N°: 05 .....	39
Analyse .....	41
<b>3. SYNTHESE</b> .....	43
<b>Conclusion</b> .....	44
<b>CONCLUSION GENERALE</b> .....	45
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	49
<b>ANNEXES</b> .....	51

## INTRODUCTION GENERALE

---

La plupart des méthodes utilisées dans l'enseignement magistral traditionnel ont cédé le pas à d'autres méthodes qui sont en adéquation avec les nouvelles approches, approche par compétences, approche actionnelle où l'apprenant est au cœur de l'apprentissage. L'approche communicative vise à installer chez l'apprenant une compétence communicative qu'il mobilise dans différentes situations de communication à l'oral ou à l'écrit.

Désormais, la classe est devenue un espace d'interactions, d'échanges et de coopération entre les apprenants, dans une dynamique de groupes. L'enseignant est devenu alors un facilitateur d'apprentissages qui guide, oriente et accompagne ses apprenants de manière à les rendre autonomes. L'engagement et la réussite de l'apprenant dans l'apprentissage d'une langue étrangère sont conditionnés par sa motivation qui est la clé du succès. Nous avons vu que bon nombre d'apprenants dans plusieurs classes, pendant le cours de français, au secondaire, sont timides, ils ont peur et ont quelques difficultés. Face à ces difficultés, l'enseignant doit aider ces apprenants à les surmonter en adaptant ses leçons en fonction des possibilités réelles de ceux qui accusent un déficit au niveau de l'apprentissage.

L'enseignant devrait concentrer ses efforts sur les besoins de ses apprenants ; il doit créer des situations stimulantes afin de susciter et de maintenir la motivation de ces derniers pour mieux les cultiver. Ceci leurs permettrait de reprendre confiance en eux afin de s'engager et de participer activement au processus de leurs apprentissage. L'enseignant devrai de même susciter en eux le goût et le plaisir d'apprendre le français comme langue étrangère qui devient un outil de communication.

Le choix de notre intitulé « *Apport des activités ludiques dans la mise en place de la compétence orale en FLE. Cas des apprenants de 2<sup>ème</sup> année secondaire, filière : les langues étrangères* » permet de nous intéresser au développement de la compétence orale par le biais des jeux qui favorisent un climat propice aux échanges, aux interactions et à la collaboration des apprenants en classe.

Le choix de cette thématique n'est pas le fruit du hasard, mais un ancien souvenir avec les jeux au sein du club des jeux des échecs. Nous avons choisi ce thème parce qu'il est étroitement lié aux processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère. C'est aussi un procédé qui pourrait motiver les apprenants

## INTRODUCTION GENERALE

---

à participer à ces jeux qui sont à la fois une occasion pour eux pour s'exprimer, pour jouer des rôles, un plaisir qui se cultive et une personnalité qui se construit.

Dans notre travail de recherche nous avons choisi comme public les apprenants de 2<sup>ème</sup> année secondaire (langues étrangères) de l'école RIDHA EL-ACHORI à Biskra. Nous avons constaté que les apprenants de cette classe ont choisi par amour l'anglais, l'espagnole et la langue française mais face à ces langues, ils éprouvent quelques difficultés de prendre la parole devant le public.

Ce constat alarmant nous a mené à effectuer de nombreuses recherches quant aux façons de susciter le plaisir chez les apprenants et nous avons dégagé trois pistes : l'oral, les jeux et l'apport entre eux. Les activités ludiques restent encore peu utilisées dans les écoles de Biskra malgré l'intérêt qui a été donné à ces activités en classe, c'est la raison qui nous a motivé à poser les problématiques suivantes :

1- Les jeux peuvent-ils être un outil didactique efficace dans la mise en place de la compétence orale pour les apprenants du secondaire ?

2- En quoi le recours aux jeux éducatifs peuvent-ils faciliter l'expression orale ?

3- Comment considérer les jeux éducatifs, comme étant un support d'échanges oraux, pouvant créer des réactions affectives chez les apprenants ?

Pour répondre à ces interrogations, nous proposons les hypothèses suivantes :

Les jeux éducatifs pourraient consolider chez les apprenants une compétence langagière adéquate qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française.

Ce genre de jeux pourrait constituer un apport positif pour l'apprenant à travers l'usage de son corps et de sa voix et lui offrir des possibilités de prolongement dans le domaine de la langue parlée.

Les jeux éducatifs pourraient créer chez les apprenants, un effet de sociabilité, une dynamique de groupe pour s'exprimer et être motivé afin d'enrichir leur langue. Les deux caractéristiques majeures des activités ludiques sont la gratuité et le plaisir

## INTRODUCTION GENERALE

---

qui permettent aux apprenants d'exercer leur aptitude à la prise de parole et à agir dans une autre langue étrangère.

L'objectif principal de notre recherche est d'aider l'apprenant à manier la langue étrangère à l'oral comme à l'écrit ce qui favorise, d'une part, la motivation, l'observation, l'analyse et la mémorisation chez l'apprenant afin de l'amener à acquérir le plaisir de dire, de lire, d'écrire et, d'autre part, installer chez cet apprenant une compétence langagière en adéquation avec son développement cognitif pour lui permettre de communiquer et d'intervenir correctement.

Le 2<sup>ème</sup> objectif est de vérifier l'utilité du jeu, en tant que moyen et méthode d'apprentissage, qui stimule efficacement les apprenants dans leurs actes d'apprentissage et qui répond à leurs besoins psychologiques.

Dans un premier temps nous avons opté pour la méthode expérimentale réalisée avec un groupe d'élèves de l'école RIDHA EL-ACHOURI à Biskra. Dans un second lieu, nous avons préconisé la méthode analytique pour vérifier nos hypothèses.

Notre travail est subdivisé en deux chapitres : dans le premier, nous avons élaboré un parcours théorique qui contiendra deux sections, d'une part, la didactique du FLE, les approches et méthodes ainsi que l'évolution des méthodologies en FLE et nous nous sommes posés les questions suivantes: pourquoi enseigner l'oral ? comment gérer dans une classe de langue ? d'autre part, le jeu en étude aussi les classifications du jeu et l'apport psychologique des activités ludiques en classe du FLE.

Le deuxième chapitre sera basé sur la pratique. Il s'articule autour de la présentation de notre corpus de l'expérience qui consiste à déterminer les activités ludiques exploitées avec le groupe-classe de 2<sup>ème</sup> AS et le suivi des analyses et des commentaires des résultats obtenus afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses.



### 1. LA DIDACTIQUE DU FLE, APPROCHES ET METHODES :

#### Introduction :

Dans ce chapitre, d'une part, nous allons essayer de montrer les différentes méthodologies d'enseignement en classe du FLE, depuis l'apparition ainsi que nous allons répondre sur quelques questions concernant l'enseignement de l'oral et la gestion d'une classe du FLE, et d'autre part, nous allons présenter quelques définitions de l'un des mots clés de notre travail de recherche qu'est les activités ludiques; examinant l'apport entre l'oral et ces jeux ludiques.

#### 1.1. Qu'est ce que la didactique ?

La didactique d'une discipline est la science qui étudie, pour un domaine particulier, les phénomènes d'enseignement; son objet est de délimiter la nature du savoir en jeu, des relations entre le savoir, l'enseignant et les apprenants et de gérer l'évolution de ces savoirs au cours de l'enseignement. La structure didactique est constituée de 3 pôles : l'enseignant, l'apprenant et le savoir qui s'intéresse aux interactions entre eux à travers un contrat largement implicite. Ce dernier selon G. BROUSSEAU est *"l'ensemble des comportements spécifiques du maître qui sont attendus de l'élève et l'ensemble des comportements de l'élève attendus par le maître"*.<sup>1</sup>

*"La transposition didactique est une véritable construction où le savoir subit un traitement didactique qui permet le passage d'un objet du savoir à un objet d'enseignement "*.<sup>2</sup> La didactique étudie l'acte d'apprentissage et met l'importance du rôle de l'enseignant, comme un médiateur entre l'élève et le savoir.

#### 1.2. L'évolution des méthodologies en FLE :

La méthodologie est une démarche adoptée par des chercheurs, des didacticiens, des linguistes, des éditeurs et des enseignants afin de réaliser une méthode. Cette dernière est peut être considérée comme une série de démarches précisées par des outils que nous utilisons afin d'arriver à un but précis qui est, dans

---

<sup>1</sup> [http://www4.ac-lille.fr/~ienlens/file/Trousseau/Pedagogie\\_et\\_didactique.pdf](http://www4.ac-lille.fr/~ienlens/file/Trousseau/Pedagogie_et_didactique.pdf)

<sup>2</sup> MAKHNACHE, *Cour de la méthodologie du FLE*, Mohamed Khaider, Biskra, 2012-2013.

## PARTIE THEORIQUE

---

notre cas, l'enseignement d'une langue étrangère. Plusieurs méthodologies sont apparues et ont évolué selon le développement de la recherche en didactique.

### **1.2.1. La méthodologie traditionnelle :**

Elle est notamment appelée la méthodologie de la grammaire - traduction, elle fut largement adoptée au 18<sup>ème</sup> siècle. Cette méthodologie se basait sur la lecture et la traduction des textes littéraires en langue étrangère; elle est marquée par l'importance donnée à la grammaire : chaque leçon est organisée autour d'un point grammatical. Cette dernière était enseignée de manière déductive, c'est-à-dire, on appliquait les règles grammaticales sous forme de phrases et d'exercices répétitifs.

- L'enseignement d'une langue normative est centrée sur l'écrit : c'est l'enseignement de l'écrit qui s'effectue selon la gradation mot-phrase-texte.

- Le recours à la traduction : la traduction joue un rôle très important dans l'enseignement, elle repose sur l'illusion qu'on pouvait passer d'une langue à une autre. Les pratiques consistaient à découper en parties un texte de la langue étrangère et à le traduire mot à mot dans la langue maternelle. L'enseignant traduit mot-à-mot ces exemples dans la langue maternelle de l'élève pour s'assurer que celui-ci a bien compris le sens du texte.

- L'importance du texte littéraire; cette méthode est reprise pour rendre l'apprenant capable de lire facilement la langue étrangère, développer les facultés intellectuelles de l'apprenant et le rendre l'apprenant capable de traduire.

### **1.2.2. La méthodologie dite « la méthode directe » :**

" ... son originalité consiste en l'interdiction de prononcer un seul mot dans la langue maternelle".<sup>3</sup> Le maître enseigne directement la langue étrangère en s'appuyant sur les gestes, les mimiques, les dessins, les images. " La première méthode qui prend réellement en charge les langues vivantes dans leur totalité interactive .."<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> BESSE, H. *Méthodes et pratiques des manuels de langue*, Didier, Paris, (1985), p.31

<sup>4</sup> Ibid, p.34

### **1.2.3. La méthodologie active :**

La méthodologie active a été introduite entre les années 1925-1938. Dans le prolongement de la méthode directe par de nombreux aspects, cette méthodologie donne naissance à un type de leçon de la langue rigide. Son objectif principal est, d'une part, parvenir à faire l'apprenant parler, lire et écrire et, d'autre part, ouvrir l'esprit de ces apprenants et former leur goût.

### **1.2.4. Méthodologie audio-orale :**

Elle s'est appuyée sur la linguistique structurale et le béhaviorisme de Skinner comme théories d'apprentissage. Elle est centrée sur la compréhension et l'interprétation en langue secondaire pour développer chez les apprenants la compétence orale : compréhension et expression. Elle caractérisée par : l'approche contrastive, la priorité de l'oral à l'aide du magnétophone, des exercices structuraux en situation réelle, elle s'appuie essentiellement sur la répétition intensive afin d'acquérir un certain vocabulaire et d'apprendre la grammaire.

### **1.2.5. La méthodologie Structuro-globale audio-visuelle (SGAV) :**

Elle est présentée en situation car appuyée par des documents audiovisuels; magnétophone et projecteur. Elle a intégré les moyens audiovisuels dans une situation de communication visualisée (dialogue : interaction entre les personnages, geste, décor, ..). Les leçons, présentées comme dossier, constituent un ensemble de phases. Ses objectifs sont : la présentation, l'explication, la répétition, la mémorisation, la correction, l'exploitation et la transposition.

### **1.2.6. L'approche communicative :**

Les années 1980 sont marquées par l'apparition des approches dites "communicatives, notionnelles/fonctionnelles, actionnelles/interactionnelles. Elle s'est développée par rapport à la méthodologie active et la méthodologie de SGAV. A travers l'approche communicative, il ne s'agit pas d'apprendre la grammaire par cœur mais d'avoir compris le sens et le message, elle consiste à se baser sur le sens et le contexte de l'énoncé dans une situation de communication. Ainsi la séance devrait

être plus active et interactive où le contexte de la communication mise en œuvre, n'est pas détenue par l'enseignant seulement.

### **1.2.7. L'approche actionnelle :**

L'approche actionnelle préconise de rendre les apprenants plus optes à agir avec la langue dans des situations de communications en classe. L'enseignant doit considérer l'apprenant comme un acteur de ses apprentissages, l'apprenant prend la parole rarement avec ses camarades; cette approche est apparue afin de rendre l'apprenant membre efficace dans l'enseignement du FLE et capable de communiquer pour agir avec l'autre, cette approche envisage l'apprenant comme un acteur social ayant une tâche à accomplir dans une société.

### **1.3. Pourquoi enseigner l'oral ?**

« *Apprendre une langue étrangère ne signifie plus simplement acquérir un savoir linguistique, mais savoir s'en servir pour agir dans cette langue* »<sup>5</sup>. L'oral est la première compétence à installer chez les apprenants dans le manuel scolaire, la moitié des apprenants n'arrivent pas à comprendre et à s'exprimer à cause du manque de l'envie et du plaisir d'apprendre une langue étrangère en classe. Parler une langue étrangère n'est pas facile, la peur de faire des erreurs devant le public empêche un grand nombre d'apprenants de prendre la décision de parler mais, la prise de parole de chaque apprenant en classe pendant les dernières années a été marquées par la réforme du système éducatif.

L'expression orale s'offre à eux d'utiliser au plus vite leurs prise de parole parce qu'elle dépend d'un grand nombre de motivation dont l'ouverture vers des thèmes d'actualités afin de rendre l'apprenant plus actif et l'introduire dans des situations de communication. Le jeu peut également faciliter le développement cognitif en terme d'expression orale, enrichir la capacité intellectuelle et cognitive, elle peut aussi participer d'une part, limiter la timidité et d'autre part, faire face à leur peur. L'enseignement de l'oral favorise l'écoute chez l'apprenant en tant qu'un auditeur et

---

<sup>5</sup> JEAN-PIERRE Cuq, ISABELLE Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 2002, p.197

lui permet de proposer des probabilités sur le contenu explicite ou implicite du message oral à partir bien sûr des données proposées par leur enseignant.

D'après son écoute l'apprenant repère les marques énonciatives de la situation de communication et peut même découvrir la visée communicative du message. Il est obligatoire d'enseigner l'oral aux apprenants pour les aider à dépasser leur timidité et face à la peur.

### **1.4. Comment gérer dans une classe du FLE ?**

L'objectif de l'enseignement est donc de fournir aux apprenants la capacité d'interagir, en d'autres termes, la capacité de parler l'un avec l'autre. Pour enseigner la bonne manière, l'enseignant doit être vis à vis de son apprenant, le meilleur exemples sur tous les plans. Il doit créer des situations stimulantes qui favorisent l'interaction entre les apprenants et leurs donner l'occasion de prendre la parole; l'enseignant doit être un partenaire qui connaît parfaitement ses apprenants et leurs besoins, il est obligé de passer entre les lignes et d'enseigne ce qui est nécessaire aux apprenants en examinant leur vie quotidienne à travers ses exemples concrets.

Lorsque l'enseignant est honnête envers ses apprenants il peut créer sa classe une dynamique de groupe et cet apprenant parviendra à aimer non seulement son enseignant mais aussi la langue elle même. Il est important d'éviter les préjugés et les commentaires négatifs au moment de la correction soit à l'oral ou à l'écrit. L'enseignant doit encourager ses apprenants par des récompenses pour améliorer l'esprit d'apprentissage d'une langue étrangère, Le plus important dans une classe plus coopérative est la réforme éducatif qui laisse l'apprenant suivre la leçon par amour.

### **Conclusion :**

La prise de parole occupe une place très importante dans l'apprentissage du FLE c'est pourquoi, il est nécessaire d'enseigner l'oral aux apprenants du secondaire. Afin de leur donner le courage d'engager dans cette langue.

### 2. LE JEU EN ETUDE :

#### Introduction :

Enseigner le français comme une langue étrangère, n'est pas chose facile, l'apprenant peut apprendre une liste de mots ou de règles grammaticales qu'il n'est presque jamais arrivé à utiliser correctement. Si l'apprenant n'a pas l'habitude de parler en français dans sa classe, il risque de ne jamais savoir l'utiliser. La situation sociolinguistique à Biskra montre que la majorité des apprenants pratiquent rarement la langue française dans leurs classes et presque jamais dans leur vie quotidienne. La réforme éducative a pour objectif de rendre la classe plus vivante, d'amener les apprenants à utiliser la langue de manière aussi naturelle et spontanée que possible. Si nous voulons faire une séance à l'oral, il faut donner les moyens aux apprenants pour leur créer l'occasion à participer, agir et à s'engager.

#### 2.1. Définition du jeu :

La réussite d'une langue au sein d'une classe étrangère est basée sur la source de motivation qui répond aux attentes des apprenants.

Selon le Petit Robert :

1. " *Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.*"<sup>6</sup>
2. " *Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte*"<sup>7</sup>

D'après F. Weisse, l'envie et le plaisir de jouer peuvent :

*« contribuer grandement à animer la classe de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer d'avantage dans leur apprentissages en prenant plaisir avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront »*

*"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*

---

<sup>6</sup> *Petit Robert*, 1981, p. 47

<sup>7</sup> *Petit Robert*, 1981, p. 46.

## PARTIE THEORIQUE

---

*apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives" <sup>8</sup>*

Dans leur Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Cuq et Gruca affirment que :

*« Les activités ludiques [...] ont leur place dans l'enseignement : elles permettent souvent d'instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), d'aborder différents domaines (grammaire, lexique, etc.), d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage, en particulier dans la pratique de l'écrit. »<sup>9</sup>.*

Johan HUIZINGA (psychologue) définit le jeu comme :

*« une action libre, située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles ».*

Le jeu éducatif reste trop peu utilisé dans nos établissements scolaires malgré sa valeur très importante. Le jeu permet tout d'abord de briser la glace, il est souvent décrit comme une pratique non seulement d'amusement mais aussi pour le développement intellectuel, social et psychologique, les pratiques ludiques sont importante source de motivation, qui permet aux apprenants d'exercer la langue française de façon collaborative et créative. Dire activité ludique équivalant à l'approche actionnelle et communicative.

Cette dernière a la visée de développer chez les apprenants une compétence langagière afin que ce derniers s'exprimer à l'oral comme à l'écrit. N'importe quelle production (orale ou écrite) provoque une part du stress au fond de chaque apprenant. Ce dernier doit s'exprimer mais le problème, c'est qu'il se sent en situation de

---

<sup>8</sup> J.P.Cuq, *Dictionnaire de didactique du français*, p. 160.

<sup>9</sup> Cuq ET Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Broché, octobre 2008, p.456.

## PARTIE THEORIQUE

---

blocage, devant ses camarades. C'est un moyen d'appliquer les compétences linguistiques de façon stimulante.

Nous avons vu que le jeu est une activité gratuite, l'enfant s'exprime librement et avec plaisir où il dépense toute son énergie afin d'avoir le goût et la gaieté d'apprendre une langue étrangère. Si l'enseignant choisit l'approche actionnelle par le biais des jeux, il gèrerait la classe de façon stimulante, il aiderait l'apprenant à dépasser la timidité et la peur devant l'autre, il lui donnerait le moyen de manipuler ses besoins. Les caractéristiques essentielles du jeu se résument en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité et créativité.

Ce jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives. Il touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales, des plus timides aux plus audacieux.

### **2.2. Classification des jeux éducatifs :**

Les jeux éducatifs sont la bonne occasion pour l'apprenant d'apprendre une langue étrangère par plaisir et peut découvrir un nouveau lexique par amour et curiosité. Chez l'apprenant le jeu est un facteur très important qui l'aide à utiliser son corps, à enrichir son vocabulaire et même à lui offrir un esprit plus motivant. Nous allons procéder à la classification des jeux comme suit :

#### **2.2.1 Jeux sensoriels :**

L'utilité de l'éducation sensorielle en classe, a été mise en place pour prendre conscience aux enfants de leurs sens. Chaque sens a un rôle important d'orienter les apprenants à analyser leur environnement, ces activités peuvent provoquer chez les apprenants la curiosité de découvrir la nature. L' incitent à mobiliser leurs corps.



## PARTIE THEORIQUE

---

**a. Goûter et deviner:** Goûter sans voir la chose et deviner c'est quoi exactement ? Règle du jeu : bander les yeux des participants puis faire goûter l'aliment et demander aux apprenants de deviner de quel aliment il s'agit ?



Image<sub>1</sub> :<sup>10</sup>

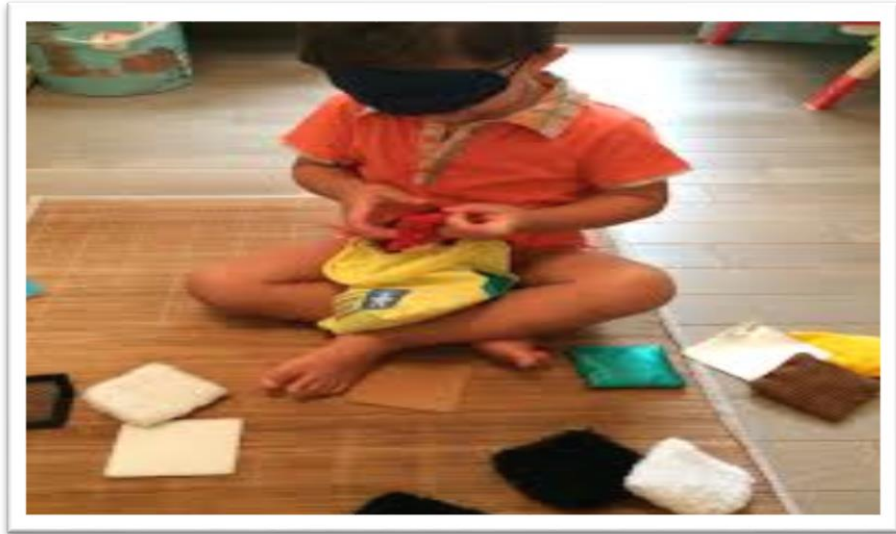
---

<sup>10</sup> <http://dessinemoiunehistoire.net/5-sens-gout/>

## PARTIE THEORIQUE

---

**b. Toucher et deviner :** Toucher un objet caché dans un sac et deviner ce qu'est cet objet ? Ce jeu se déroule les yeux bandés.



Image<sub>2</sub> : <sup>11</sup>

**c. Ecouter et deviner :** Ecouter un bruit et énoncer de quoi il s'agit.



Image<sub>3</sub> : <sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> <https://blogdemamank.com/2014/07/04/lactivite-montessori-du-jour-petits-coussins-tactiles/>

<sup>12</sup> <http://algrange.et.ses.origines.over-blog.com/>

## PARTIE THEORIQUE

---

### 2.2.2 Jeux de groupes :

Ce jeu est une activité de groupe : un groupe de personnes agissent tous ensemble afin de partager à une tâche.

**a. Les mots en chaîne :** Les enfants s'assoient en cercle. Le meneur du jeu commence la partie en prononçant un mot. Le joueur de droite doit enchaîner avec un autre mot commençant par la dernière syllabe du précédent ... etc.

1- arbre, renard, racine, neige, girafe, football, lampe, portable, lunette, téléphone, nourriture, remarque, quitter, .....

2- lavabo, bohème, aimer, mémé, mélanger, géographie, fenêtre, robinet, nettoyage, germaine, Natali, Lion, ....

3- joueur, rapidité, téléspectateur, ramassage, jardin, dimanche, Chanel, Lionel Messi, souffrance, cependant, .....

4- amicale, lumière, rural, lisseur, ruban, ballon, lance, serpent, pendule, limonade, délicieux, yaourt, .....

Image<sub>4</sub> : <sup>13</sup>

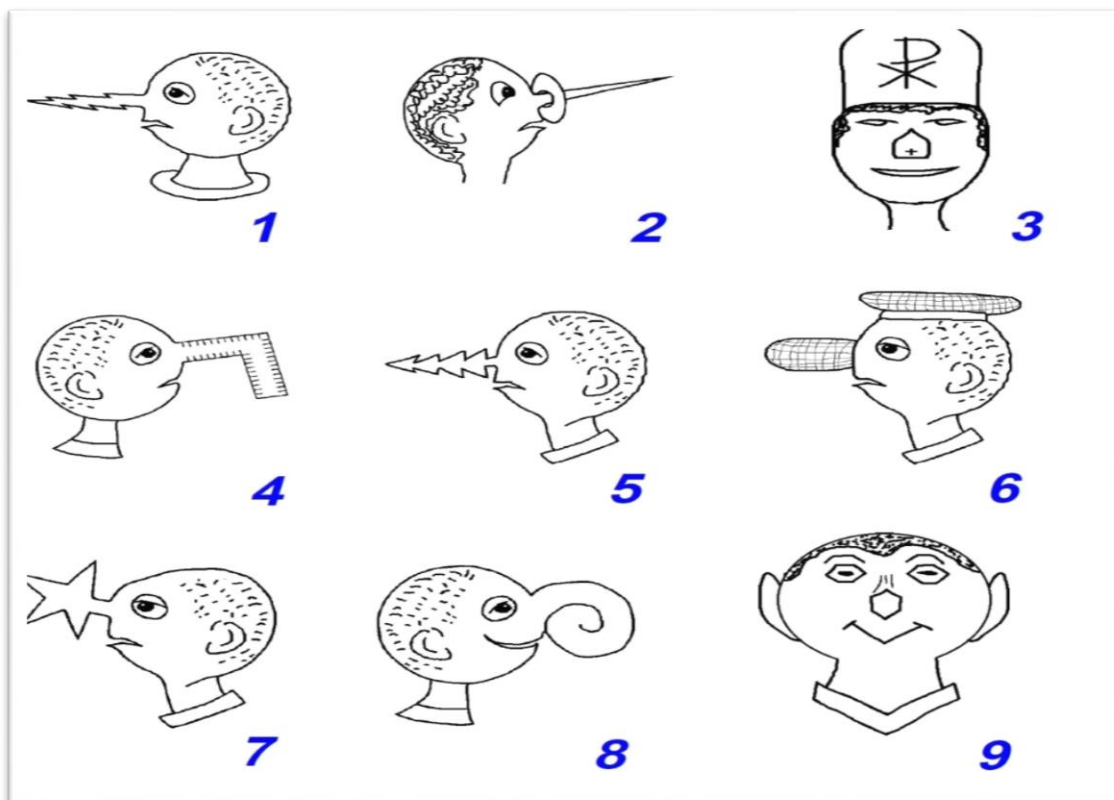
---

<sup>13</sup> Document produit par DJENNANE Soumia.

## PARTIE THEORIQUE

**b. Jeux d'images** : Lancer plusieurs mots, en alliant avec un ou plusieurs dessins. Il faut à chaque fois, trouver l'expression qui convient.

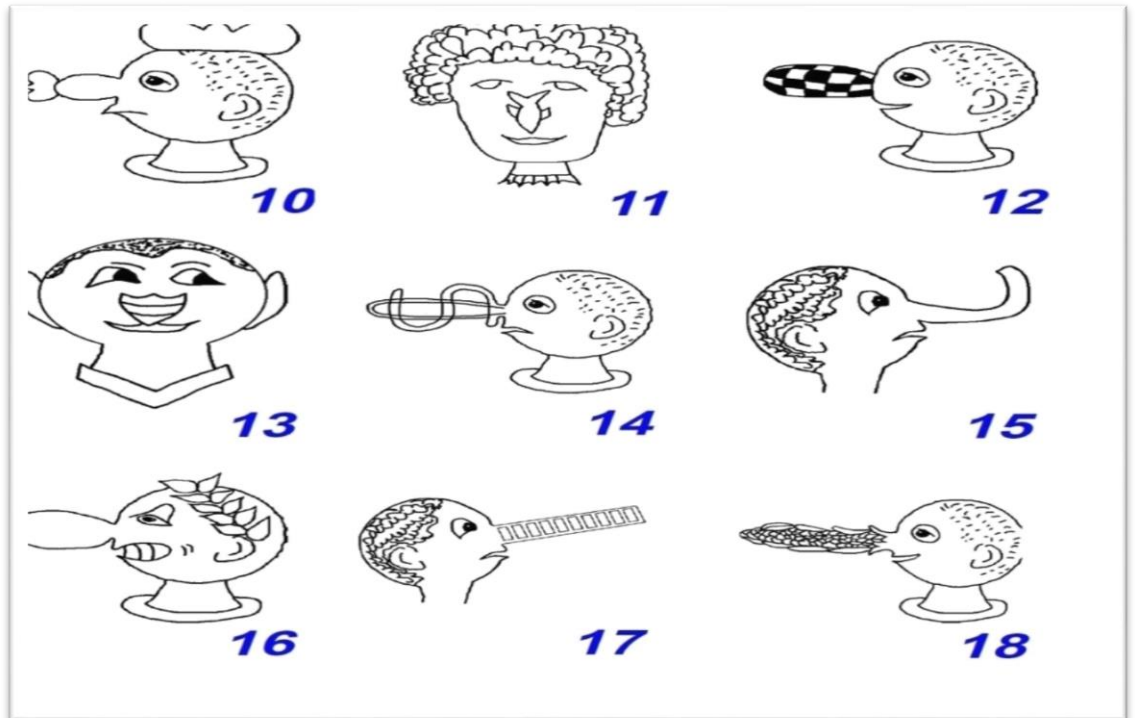
Exemple : jeu des nez



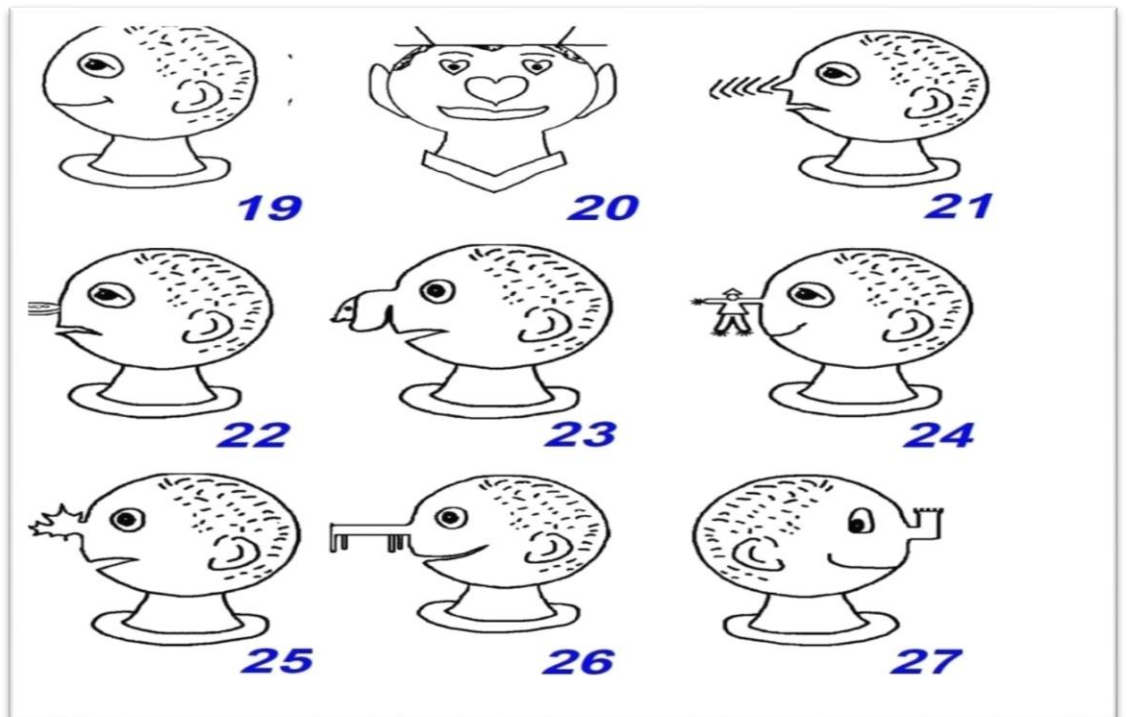
Image<sub>5</sub> : <sup>14</sup>

<sup>14</sup> REMI Veillette, *Jeu d'image; jeu de nez*, p. 1-9.

# PARTIE THEORIQUE



Image<sub>6</sub> : <sup>15</sup>



Image<sub>7</sub> : <sup>16</sup>

<sup>15</sup> Ibid, p. 10-18

<sup>16</sup> Ibid, p. 19-27

# Le jeu des Nez

## Réponses

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| 1- Éclair          | 15- Éléphant    |
| 2- Épée            | 16- Néron       |
| 3- Évêque          | 17- Échelle     |
| 4- Équerre         | 18- Épi         |
| 5- Épinette        | 19- Néant       |
| 6- Écossais        | 20- Écoeurant   |
| 7- Étoile          | 21- Écho        |
| 8- Escargot        | 22- Écu         |
| 9- Hexagone        | 23- Épagueul    |
| 10- Ecclésiastique | 24- Épouvantail |
| 11- Éperlan        | 25- Érable      |
| 12- Échiquier      | 26- Établi      |
| 13- Écusson        | 27- Échec       |
| 14- Économe        |                 |

Images : <sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Ibide : p.1.

## PARTIE THEORIQUE

---

**c. Jeu pour faire connaissance** : Dans un groupe de classe, l'apprenant va lancer le dé puis demande de trouver la réponse à la question posée.

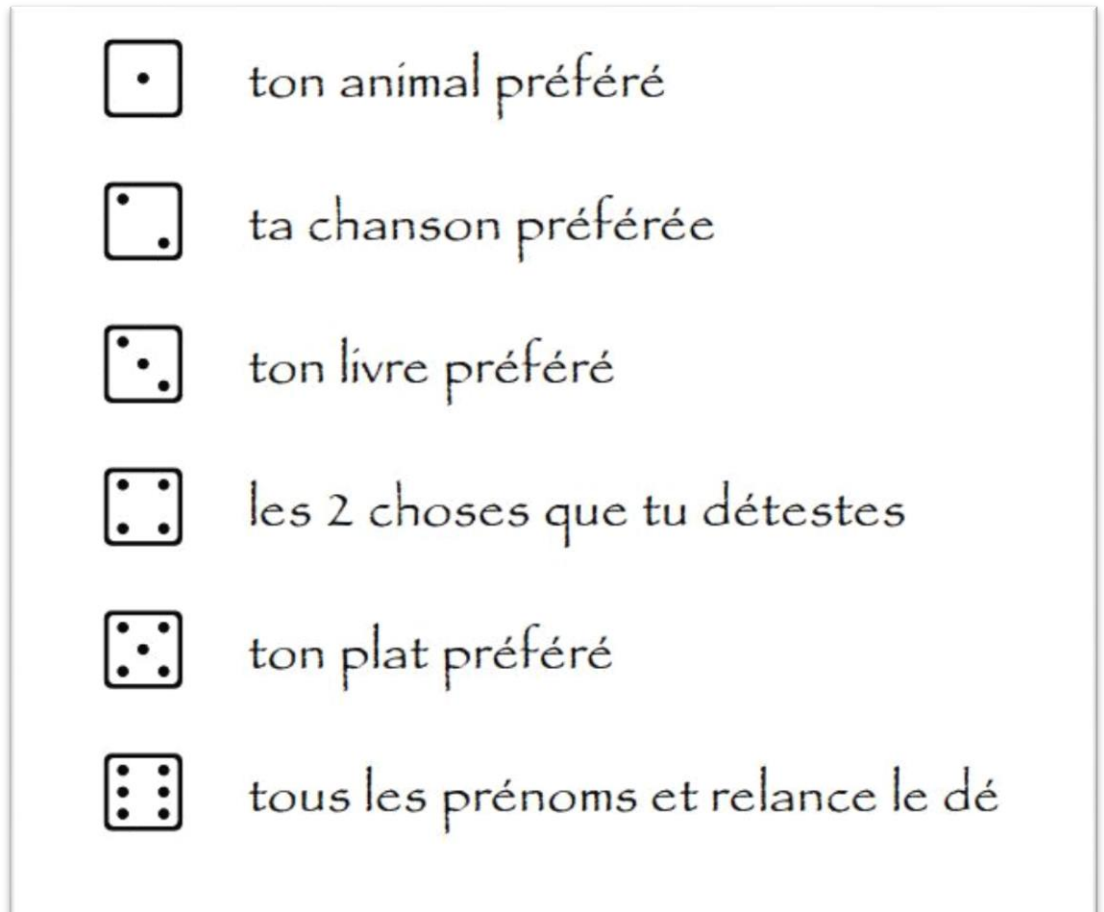


Image9 : <sup>18</sup>

### 2.2.3 Jeux linguistiques et communicatifs :

#### a. Jeu de rôle :

C'est le JACOB LEVY MORENO, psychiatre, psychosociologue et éducateur qui a fondé le psychodrame et la technique du jeu de rôle. Il fait partie des méthodes structuro-globales et audiovisuelles des années quatre vingt.

*"Un jeu de rôle, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants*

---

<sup>18</sup> <http://alainr.saralain.info/jeux/faireconnaissance.pdf>.

## PARTIE THEORIQUE

---

*pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique*<sup>19</sup>

Ce type d'activité est utilisé essentiellement pour le déblocage. On outre, le jeu de rôle est une occasion pour les apprenants de pratiquer la langue. Plonger les apprenants dans un bain linguistique qui favorise l'expression orale et permet aux apprenants de vivre la situation communicative.

### **b. Les jeux communicatifs :**

*" C'est là que le jeu récupère sa triple dimension : la dimension ludique, divertissante; la dimension cognitive et formative; la dimension socialisante, à travers les fonctions interactive et communicative. "*<sup>20</sup>

Ce jeu englobe des aspects qui aident l'apprenant à apprendre la langue étrangère à enrichir le langage parlé et lui offre la possibilité de prendre la parole aisément devant les membres de la classe. Il faut qu'il y ait interaction qui émane des élèves eux-mêmes. Chaque élève doit intervenir à cause de ces jeux.

### **c. Les jeux de créativité :**

*" Créativité et jeu sont deux termes qui vont souvent ensemble. Ces termes sont quelquefois considérés comme synonymes. D'autres fois, on dit que la créativité s'exprime à travers le jeu. Winnicott écrit que c'est uniquement à travers le jeu que l'enfant ou l'adulte peuvent, non seulement créer, mais aussi utiliser toute leur personnalité. "*<sup>21</sup>

La créativité est que l'apprenant éprouve la capacité de découvrir des nouvelles choses à travers un concept; il doit inventer, imaginer, construire un objet nouveau et même de trouver des solutions aux problèmes. L'objectif principale de ce jeu est qu'un apprenant imagine, innove et participe; ces activités fécondes, lui offrent la

---

<sup>19</sup> F. Debyser. *Les jeux de rôles*, (1996/1997), p.2

<sup>20</sup> JAVIER Suso Lopez. *jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères, université de Granada*, p.6.

<sup>21</sup> XIMO Tarrega. *créativité et jeu, Collège européen de Gestalt-thérapie, Formes en actes*, 2007/1 (n° 20), p.7.



richesse des productions verbales (exploiter au maximum le lexique) et favorisent les interactions verbales entre apprenants.

### **d. Les jeux culturels :**

Ce concept est lié à la relation entre la langue et la culture; le jeu culturel vise à installer chez l'apprenant une compétence culturelle en langue étrangère de manière plus motivante à mettre cet apprenant en situation culturelle et à développer au maximum son aspect culturel dans une classe stimulante.

### **2.3. L'apport psychologique des activités ludiques en classe du FLE :**

*"Le jeu représente un des facteurs essentiels dans le développement de l'enfant, et son évolution est déterminée par celle de l'enfant; il est cause et conséquence. Il est abordé, ici, selon l'axe de développement de l'enfant et selon ses fonctions dominantes: (Fonctionnelle; intellectuelle; symbolique; de socialisation; de création.)."*<sup>22</sup>

Le jeu est une ouverture sur le monde extérieur, il encourage l'apprenant à s'engager devant ses camarades et lui donne la légitimité de la découverte par lui-même sans oublier que; est un support qui aide l'apprenant à développer ses capacités langagières et cognitives, tous cela avec plaisir.

#### **2.3.1. Jeu et interactivité :**

Le jeu par l'interactivité est veut dire l'interaction, la participation des apprenants en classe du FLE. Lorsque l'enseignant propose des activités motivantes, il intervient en toute logique, ce qui permet au joueur d'agir. L'enseignant doit l'encourager à répondre simultanément en langue étrangère, à l'oral comme à l'écrit parce qu'il favorise la curiosité chez cet apprenant. On se concentre sur l'utilisation du jeu pour que l'apprenant accepte l'interaction avec ses camarades de classe.

---

<sup>22</sup> J. Lacombe. *Le développement de l'enfant de la naissance à 7ans*, De Boeck université, 2006, P.210.

## PARTIE THEORIQUE

---

### **2.3.2 Jeu et la motivation :**

Le jeu donne aux apprenants l'envie d'apprendre et d'exprimer en langue étrangère, arrive à atteindre l'objectif principal de l'enseignement / apprentissage. Grâce au jeu l'apprenant devient plus motivé, entre dans le bain linguistique et culturel qui développe son aspect cognitif. Rendre l'apprenant sociable et travailler en dynamique de groupe c'est lui donner la légitimité d'accepter l'autre qui est étranger des membres de la famille. C'est aussi offrir la possibilité de maîtriser la langue française par amour.

### **2.3.3 Jeu et la mémorisation :**

Le jeu aide l'apprenant à être attentif au processus d'apprentissage et lui offre la possibilité de prendre en charge ses propres informations. Si l'apprenant prépare le jeu avec ses camarades, ces derniers resteront toute leur vie la vie et se souviendront de ce qu'ils ont fait. Le jeu aide l'apprenant à acquérir de nouveaux mots, de les mémoriser, l'image et l'action renforcent la mémoire pour ne pas oublier.

### **Conclusion :**

A partir de ces informations nous avons vu c'est quoi exactement le jeu, l'oral et l'apport entre eux. Nous avons montré l'importance et la valeur de ces jeux au sein d'une classe de langue.

## **Introduction :**

Au début, nous avons proposé aux apprenants des thèmes variés, ils ont choisi quelques thèmes pour les préparer eux mêmes puis avec la collaboration de leur enseignante nous avons corrigé les erreurs orthographiques. Nous avons essayé de constituer le décor le plus important pour entamer les jeux dans la bibliothèque de lycée comme espace du tournage; les apprenants se sont entraîné; l'après midi, pendant deux jours. Au début ils ont éprouvé un trac, après la répétition, ils se sont habitués, sont devenus plus fort et plus courageux. Il est regrettable, que nous n'avons pas été autoriser à filmer les apprenants pendant les jeux.

## **1. METHODOLOGIE :**

### **1.1 Description du public :**

Dans notre travail de recherche, nous nous intéressons aux jeunes apprenants du FLU et à leur accès au sens des mots par les moyens ludiques que nous proposons. Notre public, une classe de 2<sup>ème</sup> année secondaire compte de 28 apprenants de la même nationalité "Algérienne" et se compose de 8 garçons et 20 filles. Leur âge varie entre 18 et 19 ans. Après avoir effectué un teste de niveau, nous avons constaté que parmi ces apprenants, dix sont excellents, neuf sont moyens et neuf sont faibles sur tous les plans.

### **1.2 Description du corpus :**

Après avoir proposé un enseignement plus souple et plus agréable, nous avons pu retenir des jeux de rôle; proposés par les apprenants eux-mêmes, des scènes constituées de thèmes varies, les décors, les acteurs principaux et secondaires ont été constitués au préalable.

### **1.3 Lieu d'expérimentation :**

Avec l'accord de Monsieur le directeur du lycée nous avons pu accéder à l'institution ciblée, RASHID RIDHA EL-ACHOURI et commencé notre travail de recherche aidée par l'enseignante de français TUIR KHADHERA. Nous remercions le directeur qui nous a donné que le directeur nous a autorisé à utiliser la bibliothèque pour le tournage de scène- l'atmosphère de travail.

## PARTIE PRATIQUE

---

### **1.4 Programmation :**

Nous avons réalisé ce travail durant les mois de Janvier et Février de l'année scolaire 2016/2017. Dans notre programme introduit des jeux qui ont une relation avec les prés requis de notre groupe. La programmation d'horaire a été adéquate, les séances de français sont programmées la matinée, à 8 heures ou à 10 heures du matin et rarement le soir.

Nous avons fait six heures d'observation, pour la répétition de scènes, nous avons programmé des séances en dehors de heures de travail puis les apprenants ont effectué des jeux de rôle en classe devant leurs camarades.

### **1.5 Choix des jeux :**

Durant la classe, nous avons choisi comme activité ludique " le jeu de rôle ". essentiellement pour le déblocage; est aussi une bonne occasion pour les apprenants de pratiquer la langue française dans différentes situations de communication et cette situation a favorisé les interactions et les échanges entre les apprenants dans une dynamique de groupe. Notre objectif lors de ce jeu de rôle est de faire acquérir les mots et les expressions fréquentes en français. Suivant des situations que nous leurs avons proposé sur des petits papiers, les apprenants ont rédigé les scénarios à l'aide de leurs parents.

### **1.6 Les matériels utilisés :**

Concernant le matériel, nous avons utilisé pour chaque rôle : certain éléments particulière.

**Jeu n°1 :** Salon; deux poufs, une table à manger, deux verres de jus, un pyjama, une robe.

**Jeu n°2 :** Une table, quelques chaussures, une chaise, une caisse.

**Jeu n°3 :** Une table, deux chaises, deux cafés, un journal, des lunettes.

**Jeu n°4 :** Une table, deux chaises, costume, menu, assiettes, serviettes.

**Jeu n°5 :** Un bureau, des tables, les feuilles d'examen, un portable.

### 2. EXPLOITATION DES JEUX, ANALYSES :

#### 2.1 JEU N°: 01

##### **Tour du monde :**

**La fille :** Les jours, les mois et les années passent et je suis toujours en train de terminer ces études qui ne finissent pas. J'ai envie de tout arrêter, de me reposer et même de faire autre chose.

**La maman :** Ca ne va pas ! Tu parles sérieusement !

**La fille :** Bien sûr que je suis sérieuse. Je n'arrive plus à me concentrer et j'ai les nerfs en boule.

**La maman :** Ecoute ma fille sois sage et calme, je sais bien que tu es fatiguée.

**La fille :** Mais maman je ne peux plus, j'ai envie de changer d'air, de faire un grand voyage, le tour du monde peut être.

**La maman :** Ma fille sois raisonnable, chaque chose en son temps, pour le moment concentre-toi sur les études, la fin de l'année approche essaye d'avoir une bonne moyenne et après on parlera de ce voyage si tu veux.

**La fille :** Promets-moi maman.

**La maman :** Oui, c'est promis.

## PARTIE PRATIQUE

---

### Analyse :

#### a. La situation de communication :

Vous voulez arrêter de faire vos études pour faire un tour du monde. Vos parents ne sont pas d'accord et vous allez essayer de défendre votre point de vue.

#### b. La consigne :

Imaginez le dialogue qui se passe entre les parents et leur fille.

#### c. La grille d'observation :

Les groupes	Les acteurs	Le trac	La prononciation	La gestuelle
<b>Groupe 1</b>	Zoulikha	↓	↓	↓
	Khawla	↓	↓	↓
<b>Groupe 2</b>	Rayen	↓	↓	↓
	Amina	↓	↑	↓
<b>Groupe 3</b>	Narimen	↑	↑	↑
	Rahma	↑	↑	↑
<b>Groupe 4</b>	Racha	↑	↑	↑
	Hadile	↑	↑	↑
<b>Groupe 5</b>	Amira	↑	↑	↑
	Djoumana	↑	↑	↑

- Le signe ↓ indique mauvais(e).

- Le signe ↑ indique bien.

## PARTIE PRATIQUE

---

### **Commentaire :**

D'après cette grille d'observation nous avons constaté que le trac est dominant pour les deux premiers groupes ce qui empêche leurs gestuelles, concernant la prononciation, elle a été correcte en quelque sorte. Malgré le trac le jeu a été bien mené.

## PARTIE PRATIQUE

---

### 2.2 JEU N: 02

#### Le vendeur et la cliente :

**Cliente :** Oh ! Quelle belle chaussure, combien ça coûte monsieur ?

**Vendeur :** Ca coûte 100 Euro mais vu qu'on est en période de réduction, à 50 % donc, vous pouvez payer 50 Euro seulement.

**Cliente :** C'est un modèle très unique, je ne le trouve pas dans les autres magasins et son prix est encore raisonnable.

**Vendeur :** Oui madame exactement, ces chaussures ne sont commercialisées que sur commande et l'entreprise fabrique un nombre limité.

**Cliente :** Elles me plaisent trop et je pense qu'elles sont classe et que ça va être très élégant avec ma robe de soirée, mais y a-t-il une autre couleur ?

**Vendeur :** Désolé madame, il n'y a que celle-ci disponible chez nous pour le moment.

**Cliente :** Oh ! Non ! c'est malheureux ! mais est ce que vous pouvez me faire plaisir et de m'en commander une autre !

**Vendeur :** Bien sûr, madame, vous pouvez contacter le secteur sur votre couleur préférée et de votre pointure. On vous contactera dès que les chaussures seront disponibles dans notre magasin.

**Cliente :** Merci, maintenant je suis contente.

**Vendeur :** A votre service, madame.



## PARTIE PRATIQUE

---

### Analyse :

#### a. La situation de communication :

Vous êtes dans un magasin, vous avez choisi une paire de chaussures qui vous plaît beaucoup. Mais y a un problème concernant la couleur et vous discutez avec le vendeur.

#### b. La consigne :

Imaginez le dialogue qui se passe entre le vendeur et la cliente.

#### c. La grille d'observation :

Les groupes	Les acteurs	Le trac	La prononciation	La gestuelle
<b>Groupe 1</b>	Ahmed	↓	↓	↓
	Malak	↑	↑	↑
<b>Groupe 2</b>	Sid Ali	↑	↑	↑
	Kawther	↓	↑	↓
<b>Groupe 3</b>	Khaled	↑	↑	↑
	Narimen	↑	↑	↑
<b>Groupe 4</b>	Chames dine	↓	↓	↓
	Imen	↑	↑	↑

### Commentaire :

Ce jeu a été bien mené malgré que le trac influence sur quelques apprenants mais, généralement, il a été au niveau. Ils ont bien maîtrisé le mode gestuel parce que cette situation est presque la plus utilisable de nos jours.

## PARTIE PRATIQUE

---

### 2.3 JEU N: 03

#### Week – and

**L'enfant :** Bonjour.

**L'ami :** Bonjour.

**L'enfant :** Comment vas-tu ?

**L'ami :** Je me sens bien et toi ?

**L'enfant :** Ca va merci, qu'est-ce que tu fais ?

**L'ami :** Je suis libre aujourd'hui, alors j'ai décidé de faire quelque chose mais je ne sais pas, je n'ai pas encore décidé.

**L'enfant :** Très bien moi aussi je suis libre maintenant. Que penses-tu d'aller au cinéma ?

**L'ami :** Bonne idée. On va voir un film romantique !

**L'enfant :** Non, je préfère un film de comédie ?

**L'ami :** Comédie !

**L'enfant :** Oui, j'ai entendu ce matin qu'il y a un très beau film de comédie, tout le monde en parle, j'ai vraiment envie de le voir.

**L'ami :** Il est nouveau ?

**L'enfant :** Oui, il y a plusieurs comédiens célèbres qui y participent.

**L'ami :** Tu me tentes, moi aussi j'ai envie de le voir. A quelle heure commence ce film ?

**L'enfant :** Il reste une heure pour le début de la projection.

**L'ami :** C'est bien. Allons-y.

## PARTIE PRATIQUE

---

### Analyse :

#### a. La situation de communication :

Vous décidez d'aller au cinéma avec votre ami(e), mais vous n'êtes pas d'accord sur le choix du film. Vous discutez avec votre ami (e).

#### b. La consigne :

Imaginez le dialogue qui se passe entre vous et votre ami (e).

#### c. La grille d'observation :

Les groupes	Les acteurs	Le trac	La prononciation	La gestuelle
<b>Groupe 1</b>	Alaà	↓	↓	↓
	Karima	↓	↓	↓
<b>Groupe 2</b>	Amine	↓	↓	↓
	Oussama	↓	↓	↓
<b>Groupe 3</b>	Ihabe	↑	↑	↑
	Adem	↑	↑	↑
<b>Groupe 4</b>	Nessrine	↑	↑	↓
	Ibtihel	↑	↑	↓
<b>Groupe 5</b>	Achwak	↑	↑	↑
	Anfel	↑	↑	↑

### Commentaire :

Ce jeu ne s'est pas bien déroulé au début, les quatre premiers apprenants ont eu peur et n'ont pas une bonne prononciation. Quant aux trois derniers, ils ont fait du bon travail et nous sommes pleinement satisfaite de leurs travaux.

## PARTIE PRATIQUE

---

### 2.4 JEU N: 04

#### Au restaurant 20' min.

**Garçon :** Soyez la bienvenue chez nous madame.

**Cliente :** Merci, votre restaurant est très beau et il a une très bonne réputation, malheureusement on vient de le découvrir.

**Garçon :** Merci, madame pour le compliment, donc parce que c'est la première fois que vous venez chez nous, je vais vous montrer toutes les spécialités de notre restaurant.

**Cliente :** Je vous serai très reconnaissante.

**Garçon :** Vous allez trouver que notre restaurant offre une expérience de 20 minutes, c'est pour cela qu'il s'appelle 20'. Le menu sera servi en 20'min pour l'entrée, 20' min pour le plat principale et 20' min pour le dessert. Vous avez le choix entre les fruits de mer, la viande et les volailles; on a aussi des choix pour les végétariens.

**Cliente :** Ça c'est formidable, parlez nous du dessert s'il vous plait.

**Garçon :** Notre restaurant est réputé pour ses mini tartes aux chocolat et aux fraises. On peut aussi offrir d'autres gout tels que le citron, d'autres gâteaux, Chez nous dis pose dans notre restaurant d'un dessert surprise pour rendre l'expérience gastronomique inoubliable.

**Cliente :** Oh ! Mon Dieu ! c'est vraiment formidable, donc je vais demander le menu du jour et le dessert surprise, je vais être " Open Mind " pour l'expérience 20' min.

## PARTIE PRATIQUE

---

### Analyse :

#### a. La situation de communication :

Vous allez au restaurant. Vous choisissez une table et demandez au garçon des renseignements sur les spécialités.

#### b. La consigne :

Imaginez le dialogue qui se passe entre une cliente et le garçon.

#### c. La grille d'observation :

Les groupes	Les acteurs	Le trac	La prononciation	La gestuelle
<b>Groupe 1</b>	Zoulaikha	↓	↓	↓
	Oussama	↓	↓	↓
<b>Groupe 2</b>	Rahma	↓	↑	↓
	Amine	↓	↑	↓

### Commentaire :

Pour ce jeu les apprenants n'ont pas envie de le faire dès le début : les termes sont très difficiles et les phrases trop longues. Nous avons essayé de d'expliquer tous les termes compliqués, mais les apprenants ne l'ont pas fait correctement et se sont trompés dans la moitié des mots.

## PARTIE PRATIQUE

---

### 2.5 JEU N: 05

#### La triche.

**Enseignante :** Bonjour tout le monde.

**Les apprenants :** Bonjour Madame.

**Enseignante :** J'espère que vous avez bien révisé, vous n'avez qu'une heure et celui qui copiera sur son camarade sera puni.

**Apprenant 1 :** Madame je peux aller jeter mon papier à la poubelle s'il vous plait.

**Enseignante :** Oui, mais fait vite

(L'apprenant se lève de sa place, l'enseignante a vu la feuille collée derrière son dos).

**Enseignante :** Eh toi ! Attend, qu'est ce que tu caches, tu triches ?

**Apprenant 1 :** Pardon Madame, je ne vais pas le réfère (peur).

**Enseignante :** D'accord mais tu auras moins deux pour ne pas le réfère.

**Apprenant 2 :** Cache toi apprenant 3 Madame est venue.

**Apprenant 1 :** Donne-moi le 3ème verbe.

**Apprenant 3 :** C'est le verbe partir.

**Enseignante :** Apprenant 3 ne souffle pas les réponses à tes camarades sinon tu auras un zéro.

**L'apprenant 2 à l'apprenant 1 :** Passe-moi le deuxième exercice et toi apprenant 3 envoyé-moi un message.

(Après quelque secondes l'enseignante entend le bip du message).

**Enseignante :** Non c'est trop !! Un portable, SMS, vous avez triché à l'aide du messages ! Qui t'as envoyé ce message, dis ?

(Elle se tourne à l'apprenant 3).

## PARTIE PRATIQUE

---

**Enseignante :** C'est toi apprenant 3 ?

(L'apprenant 3 a peur), en ce moment le portable tombe et tout le monde entend l'enregistrement) (je puise, tu puises,...)

**Enseignante :** (énervée) Sortez tout de suite et vous aurez tous des zéros.

## PARTIE PRATIQUE

---

### Analyse :

#### a. La situation de communication :

Imaginez-vous que vous avez triché au cours d'un devoir. Votre enseignante s'est énervée et a annulé le devoir.

#### b. La consigne :

Imaginez le dialogue qui se passe entre vous et votre enseignante.

#### c. La grille d'observation :

Les groupes	Les acteurs	Le trac	La prononciation	La gestuelle
<b>Groupe 1</b>	Alaà	↓	↓	↓
	Khaled	↑	↑	↑
	Racha	↑	↑	↓
	Amina	↑	↑	↓
<b>Groupe 2</b>	Rahma	↑	↑	↑
	Oussama	↑	↑	↓
	Amine	↑	↑	↓
	Karima	↑	↓	↓
<b>Groupe 3</b>	Hadile	↑	↑	↑
	Amira	↑	↑	↑
	Djoumana	↑	↑	↑
	Ihabe	↑	↑	↑



## PARTIE PRATIQUE

---

### **Commentaire :**

Nous avons constaté que les apprenants ont aimé trop le thème de ce jeu parce qu'il est étroitement lié avec leurs études, le dialogue s'est bien déroulé avec les deux derniers groupes.

## PARTIE PRATIQUE

---

### 3.SYNTHESE :

Le tableau suivant montre en détail ce qui caractérise chaque jeu de rôles :

	Jeu de rôles n° 1	Jeu de rôles n° 2	Jeu de rôles n° 3	Jeu de rôles n° 4	Jeu de rôles n° 5
La date	29 Janvier 2017	30 Janvier 2017	01 février 2017	03 février 2017	04 février 2017
Le thème	Tour du monde	Le vendeur et l'acheteur	Week - and	Au restaurant 20' min	La triche
Les rôles	Rôle 1: La fille Rôle 2 :La maman	Rôle 1: Le vendeur Rôle 2 : La cliente	Rôle 1: L'enfant Rôle 2 : Son ami	Rôle 1: Le garçon Rôle 2 : La cliente	Rôle 1: L'enseignant Rôle 2.3.4 : Les apprenants
Nombre de groupes	Cinq groupes ont participé à ce jeu	Quatre groupes ont participé à ce jeu	Cinq groupes ont participé à ce jeu	Deux groupes ont participé à ce jeu	Trois groupes ont participé à ce jeu
Durée	Presque 10 minutes pour l'organisation du décor, presque 25 minutes pour la	Presque 10 minutes pour l'organisation du décor, presque 30 minutes pour la	Presque 10 minutes pour l'organisation du décor, presque 25 minutes pour la	Presque 10 minutes pour l'organisation du décor, presque 30 minutes pour la	Presque 10 minutes pour l'organisation du décor, presque 50 minutes pour la

## PARTIE PRATIQUE

---

	pratique (environs 5 minutes pour chaque groupe)	pratique (environs 8 minutes pour chaque groupe)	pratique (environs 5 minutes pour chaque groupe)	pratique (environs 15 minutes pour chaque groupe)	pratique (environs 10 minutes pour chaque groupe)
Les matériels	Salon; deux poufs, une table à manger, deux verres de jus, un pyjama, une robe.	Une table, quelques chaussures, une chaise, une caisse.	Une table, deux chaises, deux cafés, un journal, des lunettes.	Une tables, deux chaises, costume, menu, assiettes, serviettes.	Un bureau, des tables, les feuilles d'examen, un portable.

### **Conclusion :**

En s'appuyant sur les résultats obtenus; nous avons vu que grâce aux jeux éducatifs, la classe du FLE devenue plus motivante, espace d'échanges et d'interaction cohérente. L'apprenant devenu un acteur d'apprentissage dans sa classe.

## CONCLUSION GENERALE

---

Au sud pays, la langue française n'est parlée que dans les établissements scolaires c'est pourquoi, l'acte de parole présente des difficultés quant aux apprenants du FLE au secondaire. Pour ces apprenants, la production orale, devant un public nécessite dans un premier temps le courage, un climat favorable et la confiance en soi.

Au terme de la présentation de notre travail de recherche qui vise à identifier un enseignement plus souple et plus agréable par le biais du jeu, nous avons pu exploiter quelques activités ludiques en temps précis. Nous avons réalisé cette expérimentation afin de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

L'objectif principal de notre recherche est d'aider l'apprenant à manier la langue étrangère ce qui favorise, d'une part, la motivation, l'observation, l'analyse et la mémorisation, et d'autre part, de vérifier l'utilité du jeu, en tant que moyen et méthode d'apprentissage qui stimule efficacement les apprenants dans leurs actes d'apprentissage et qui répond à leurs besoins psychologiques.

Notre travail est subdivisé en deux chapitres, dans le premier, nous avons élaboré un parcours théorique qui a contenu deux sections, d'une part, la didactique du FLE, les approches et méthodes ainsi que l'évolution des méthodologies en FLE et nous nous sommes posé les questions suivantes: Pourquoi enseigner l'oral ? Comment gérer dans une classe de langue ? et d'autre part, le jeu en étude, les classifications de ce jeu et nous avons aussi déterminé l'apport psychologique des activités ludiques en classe du FLE. Dans un second lieu, nous avons exploité des jeux de rôle avec un groupe-classe, dans lequel nous avons analysé leurs travaux.

Malgré la timidité et la peur chez quelques apprenants, nous avons confirmé que : les jeux éducatifs permettent d'installer chez les apprenants une compétence langagière qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française. Ces jeux constituent un apport positif pour l'apprenant à travers l'usage de son corps, de sa voix et lui offrent des possibilités de prolongement dans le domaine de la langue parlée et créent chez lui un effet de sociabilité, une dynamique de groupe pour s'exprimer et être motivé afin d'enrichir leur langue.

La psychologie de l'apprenant pour la prise de parole nécessite la mise en place du jeu en classe de FLE. Nous avons confirmé que le jeu attire l'attention de

## CONCLUSION GENERALE

---

l'apprenant, lui offre la légitimité de prendre la parole devant le public, l'aide à devenir courageux et d'être sociable. Par le biais du jeu, l'apprenant pratique le FLE, enrichit son vocabulaire, développe ses capacités intellectuelles, cognitives et langagières.

En conclusion, nous proposons aux enseignants du secondaire d'utiliser le maximum de jeux éducatifs avec les apprenants de la filière les langues étrangères parce que ces jeux les aident à apprendre le FLE et à s'intégrer dans le de l'oral.

## BIBLIOGRAPHIE

---

### OUVRAGES :

- 1- BESSE, H. *Méthodes et pratiques des manuels de langue*, Didier, Paris, 1985, p.31, 34.
- 2 - CUQ ET Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Broché, octobre, 2008, p.456.
- 3 - F. Debyser. *Les jeux de rôles*, 1996/1997, p.2
- 4 - J. Lacombe. *Le développement de l'enfant de la naissance à 7ans*, De Boeck université, 2006, p.210.
- 5 - JEAN-PIERRE Cuq, ISABELLE Gruca, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 2002, p.197.
- 6 - MAKHNACHE Mouhamed, *Cour de méthodologie de FLE*, Universitaires Mohamed Khaider, Biskra, 2012-2013.
- 7 - REMI Veillette, *Jeu d'image; jeu de nez*, p. 1-9.

### DICTIONNAIRES :

- 1 - J.P.Cuq, *Dictionnaire de didactique du français*, p. 160.
- 2 - *Petit Robert*, 198, p.1046.

### ARTICLE :

- 1 - CHRISTINE Renard, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, Louvain-La-Neuve.
- 2 - JAVIER Suso Lopez, *jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères*, université de Granada, p.6.
- 3 - LESCURE Richard, *Les approches actionnelles et par compétences en didactique du FLE : intérêts et limites*, *Le français de demain : enjeux éducatifs et professionnels*, Colloque international, Sofia, 28-30 octobre 2010.

## BIBLIOGRAPHIE

---

### REVUES :

1- XIMO Tarrega. *CRÉATIVITÉ ET JEU*, Collège européen de Gestalt-thérapie, Formes en actes, 2007/1 (n° 20), p.7.

### THESES :

1 - BENATMANE Khalissa, *La chanson : Une activité ludique au service de la grammaire du FLE. Cas des apprenants de 1e A.M. du collège Benmâamar Rabiê Bordj Bou Arréridj*, Université de M'Sila, 2014/2015.

2 - HAMZA Sara, *l'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de fle. « cas des apprenants de 5ème année primaire »*, université Mohamed Khider, Biskra, 2014 / 2015.

3 - AMEUR Azzeddine, *Le jeu de l'oie comme activité de motivation à l'expression orale et l'enrichissement du vocabulaire dans une classe du FLE. Cas des élèves de la 5ème année primaire. École 1er novembre 54. Magra – Msila*, Université de M'Sila, 2014/2015.

### SITOGRAPHIE :

1 - [http://www4.ac-lille.fr/~ienlens/file/Trousseau/Pedagogie\\_et\\_didactique.pdf](http://www4.ac-lille.fr/~ienlens/file/Trousseau/Pedagogie_et_didactique.pdf).

2 - <http://dessinemoiunehistoire.net/5-sens-gout/>

3 - <https://blogdemamank.com/2014/07/04/lactivite-montessori-du-jour-petits-coussins-tactiles/>

4 - <http://algrange.et.ses.origines.over-blog.com/>

5 - <http://alainr.saralain.info/jeux/faireconnaissance.pdf>

## ANNEXE

---

### **JEU N°: 01**

#### **Tour du monde :**

**La fille :** Les jours, les mois et les années passent et je suis toujours en train de terminer ces études qui ne finissent pas. J'ai envie de tout arrêter, de me reposer et même de faire autre chose.

**La maman :** Ca ne va pas ! Tu parles sérieusement !

**La fille :** Bien sûr que je suis sérieuse. Je n'arrive plus à me concentrer et j'ai les nerfs en boule.

**La maman :** Ecoute ma fille sois sage et calme, je sais bien que tu es fatiguée.

**La fille :** Mais maman je ne peux plus, j'ai envie de changer d'air, de faire un grand voyage, le tour du monde peut être.

**La maman :** Ma fille sois raisonnable, chaque chose en son temps, pour le moment concentre-toi sur les études, la fin de l'année approche essaye d'avoir une bonne moyenne et après on parlera de ce voyage si tu veux.

**La fille :** Promets-moi maman.

**La maman :** Oui, c'est promis.



## ANNEXE

---

### **JEU N: 02**

#### **Le vendeur et la cliente :**

**Cliente :** Oh ! Quelle belle chaussure, combien ça coûte monsieur ?

**Vendeur :** Ca coûte 100 Euro mais vu qu'on est en période de réduction, à 50 % donc, vous pouvez payer 50 Euro seulement.

**Cliente :** C'est un modèle très unique, je ne le trouve pas dans les autres magasins et son prix est encore raisonnable.

**Vendeur :** Oui madame exactement, ces chaussures ne sont commercialisées que sur commande et l'entreprise fabrique un nombre limité.

**Cliente :** Elles me plaisent trop et je pense qu'elles sont classe et que ça va être très élégant avec ma robe de soirée, mais y a-t-il une autre couleur ?

**Vendeur :** Désolé madame, il n'y a que celle-ci disponible chez nous pour le moment.

**Cliente :** Oh ! Non ! c'est malheureux ! mais est ce que vous pouvez me faire plaisir et de m'en commander une autre !

**Vendeur :** Bien sûr, madame, vous pouvez contacter le secteur sur votre couleur préférée et de votre pointure. On vous contactera dès que les chaussures seront disponibles dans notre magasin.

**Cliente :** Merci, maintenant je suis contente.

**Vendeur :** A votre service, madame.

## ANNEXE

---

### JEU N: 03

#### Week – and

**L'enfant :** Bonjour.

**L'ami :** Bonjour.

**L'enfant :** Comment vas-tu ?

**L'ami :** Je me sens bien et toi ?

**L'enfant :** Ca va merci, qu'est-ce que tu fais ?

**L'ami :** Je suis libre aujourd'hui, alors j'ai décidé de faire quelque chose mais je ne sais pas, je n'ai pas encore décidé.

**L'enfant :** Très bien moi aussi je suis libre maintenant. Que penses-tu d'aller au cinéma ?

**L'ami :** Bonne idée. On va voir un film romantique !

**L'enfant :** Non, je préfère un film de comédie ?

**L'ami :** Comédie !

**L'enfant :** Oui, j'ai entendu ce matin qu'il y a un très beau film de comédie, tout le monde en parle, j'ai vraiment envie de le voir.

**L'ami :** Il est nouveau ?

**L'enfant :** Oui, il y a plusieurs comédiens célèbres qui y participent.

**L'ami :** Tu me tentes, moi aussi j'ai envie de le voir. A quelle heure commence ce film ?

**L'enfant :** Il reste une heure pour le début de la projection.

**L'ami :** C'est bien. Allons-y.

## ANNEXE

---

### **JEU N: 04**

#### **Au restaurant 20' min.**

**Garçon :** Soyez la bienvenue chez nous madame.

**Cliente :** Merci, votre restaurant est très beau et il a une très bonne réputation, malheureusement on vient de le découvrir.

**Garçon :** Merci, madame pour le compliment, donc parce que c'est la première fois que vous venez chez nous, je vais vous montrer toutes les spécialités de notre restaurant.

**Cliente :** Je vous serai très reconnaissante.

**Garçon :** Vous allez trouver que notre restaurant offre une expérience de 20 minutes, c'est pour cela qu'il s'appelle 20'. Le menu sera servi en 20'min pour l'entrée, 20' min pour le plat principale et 20' min pour le dessert. Vous avez le choix entre les fruits de mer, la viande et les volailles; on a aussi des choix pour les végétariens.

**Cliente :** Ça c'est formidable, parlez nous du dessert s'il vous plait.

**Garçon :** Notre restaurant est réputé pour ses mini tartes aux chocolat et aux fraises. On peut aussi offrir d'autres gout tels que le citron, d'autres gâteaux, Chez nous dis pose dans notre restaurant d'un dessert surprise pour rendre l'expérience gastronomique inoubliable.

**Cliente :** Oh ! Mon Dieu ! c'est vraiment formidable, donc je vais demander le menu du jour et le dessert surprise, je vais être " Open Mind " pour l'expérience 20' min.

## ANNEXE

---

### **JEU N: 05**

#### **La triche.**

**Enseignante :** Bonjour tout le monde.

**Les apprenants :** Bonjour Madame.

**Enseignante :** J'espère que vous avez bien révisé, vous n'avez qu'une heure et celui qui copiera sur son camarade sera puni.

**Apprenant 1 :** Madame je peux aller jeter mon papier à la poubelle s'il vous plait.

**Enseignante :** Oui, mais fait vite

(L'apprenant se lève de sa place, l'enseignante a vu la feuille collée derrière son dos).

**Enseignante :** Eh toi ! Attends, qu'est ce que tu caches, tu triches ?

**Apprenant 1 :** Pardon Madame, je ne vais pas le réfère (peur).

**Enseignante :** D'accord mais tu auras moins deux pour ne pas le réfère.

**Apprenant 2 :** Cache toi apprenant 3 Madame est venue.

**Apprenant 1 :** Donne-moi le 3ème verbe.

**Apprenant 3 :** C'est le verbe partir.

**Enseignante :** Apprenant 3 ne souffle pas les réponses à tes camarades sinon tu auras un zéro.

**L'apprenant 2 à l'apprenant 1 :** Passe-moi le deuxième exercice et toi apprenant 3 envoyé-moi un message.

(Après quelques secondes l'enseignante entend le bip du message).

**Enseignante :** Non c'est trop !! Un portable, SMS, vous avez triché à l'aide des messages ! Qui t'as envoyé ce message, dis ?

## ANNEXE

---

(Elle se tourne à l'apprenant 3).

**Enseignante** : C'est toi apprenant 3 ?

(L'apprenant 3 a peur), en ce moment le portable tombe et tout le monde entend l'enregistrement) (je puise, tu puises,...)

**Enseignante** : (énervée) Sortez tout de suite et vous aurez tous des zéros.

## RESUME

---

### RESUME

Grâce au travail de recherche que nous avons effectué, nous avons confirmé que les jeux éducatifs proposés par l'enseignant dans sa classe du FLE favorisent la motivation, les échanges et les interactions. Notre objectif principal est de vérifier si les jeux permettent aux apprenants d'apprendre le FLE dans un climat propice. L'objectif visé est de savoir si réellement ces jeux permettent d'installer chez les apprenants une compétence langagière adéquate, renforçant la confiance en soi et mettant les apprenants dans un bain linguistique; le ludique éducatif permet aux apprenants de participer à ces jeux avec beaucoup de plaisir c'est aussi une occasion pour eux de pratiquer et d'apprendre le FLE.

### ملخص

بفضل هذا العمل البحثي الذي قمنا به ، أكدنا أن الألعاب التعليمية التي يقدمها المعلم في قسم الفرنسية كلغة أجنبية ، تدعم التحفيز ، التبادل والتفاعل . هدفنا الأساسي هو التحقق ما إذا كانت هذه الألعاب تسمح للتلاميذ بأخذ الفرنسية كلغة أجنبية في جو ملائم . الهدف المصوب هو معرفة ما إذا كانت هذه اللعبة تسمح في تثبيت قدرات اللغة الكافية، تدعم الثقة بالنفس ت وضع التلميذ في مجال لغوي، اللعبة التعليمية تسمح للتلاميذ بالمشاركة في هذه اللعبة مع الكثير من الاستمتاع وهي أيضا فرصة من أجلهم لممارسة وأخذ الفرنسية كلغة أجنبية.