

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

**UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA**

**FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES**

**DEPARTEMENT DE FRANÇAIS**



**MEMOIRE PRESENTE POUR L'OBTENTION  
DU DIPLOME DE MASTER 2**

**OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES**

**Le jeu de rôle : OUTIL d'apprentissage motivent pour les  
apparents dans l'acquisition de la compétence de l'oral en  
classe de FLE**

**(Cas des élèves de la 4ème année primaire)**

**Sous la direction du :**  
-MMEKORIBAANADJET

**Présenté et soutenu par :**  
- HERZALLAH OMARELFAROUK

**Membres du jury**

- Rapporteur..... Koribaa Nadjet
- Président.....Aouadi Lamia
- Examineur..... Benaissa Lazhar

**Année universitaire :**

**2019/2020**

## Remerciements

Nous tenons à remercier, tout d'abord, le bon Dieu, Tout Puissant, de nous avoir éclairé la voie et de nous avoir donné la foi, le courage, la force et la patience pour achever ce travail.

Nous tenons à remercier très sincèrement notre directrice de recherche MME KORIBAA NADJET de nous avoir encadrées, orientées et aidées pour mener à bien ce travail.

Nous remercions également les membres du jury qui ont accepté de lire ce travail et de l'examiner.

Nous remercions tous les enseignants du département de Français de l'université UNIVERSITÉ MOT FAMED KTFIDER - BISKRA

Nous adressons nos vifs remerciements à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce modeste travail

*A tous, merci.*

## DIDICACE

*Je dédie ce modeste travail*

*AMA mère et mon père, les personnes la plus  
chère DANS MA VIE, je vous dis que je suis fière  
d'être votre fils et j'ai la chance d'avoir les  
meilleurs PARENTS dans le monde, que Dieu vous  
GARDE pour moi.*

*Ames chères sœurs Fourkane et Maïsson*

*Ames chers frères Aymen et Ahmed*

*Atoute la FAMILLE HERZALLAH, mes TANTES, mes  
oncles, mes cousins et mes cousines.*

*Et Atoutes mes AMIES.*

## **TABLE DES MATIERES**

Dédicace

Remerciements.

Introduction générale ..... 1

### **PARTIE THEORIQUE**

**Premier chapitre : l'oral en classe de FLE**

1-Qu'est-ce que l'oral?..... 4

1-1-Définition générale de l'oral..... 4

1-1-1- Définition selon les dictionnaires..... 5

1-1-2-l'oral en didactique des langues ..... 5

1-2- le statut de l'oral en classe de FLE..... 5

1-2-1- la priorité de l'oral..... 5

1-2-2- les activités de l'oral..... 6

1-1-3-les différents activités de l'oral ..... 6

1-2-4-les caractéristiques de l'oral..... 7

1-2-5-l'objectif d'enseigner l'oral ..... 7

1-2-6-la manière d'enseigner l'oral ..... 8

1-3- didactique de l'oral..... 8

1-3-1-l'oral en classe de langue ..... 8

1-3-2- de l'expression orale à la compréhension orale..... 9

1-3-2-1- la compréhension orale..... 9

1-3-2-2-la compréhension de l'oral et son évaluation ..... 9

1-3-2-3-les étapes de la compréhension de l'oral ..... 9

1-3-2-4-les courants de la compréhension orale ... 10

1-3-3-1-l'expression de l'oral..... 13

1-3-3-2-définition de l'expression de l'oral ..... 13

1-3-3-3-la manière d'enseigner l'expression de l'oral..... 13

1-3-3-4-les objectifs de l'expression orale..... 14

1-3-3-5-les caractéristiques de l'expression orale ..... 14

1-3-3-6-la forme de l'expression orale..... 14

2- QU'est-ce que une communication?.....	15
2-1-lacommunication.....	15
2-2-lacommunicationoral.....	16
2-3 –la conception de la compétence de communication .....	16
2-4--la notion de la compétence de communication .....	17
2-5-les objectifs visés par la compétence de communication.....	17
2-6 la communication en classe de FLE.....	18

## **Deuxième chapitre : jeu de rôles et motivation**

1-QU'est-ce que le ludique? .....	20
1-1-Définition générale du jeu.....	20
1-2-définition de l'activité ludique .....	21
1-3-les outils ludiques pour l'apprentissage de la langue .....	21
1-3-1-des jeux dans la classe .....	21
1-3-2-jeux linguistique .....	22
1-3-3-jeux communicatifs .....	23
1-3-4-simulations globales .....	23
2-QU'est-ce que un jeu de rôles?.....	24
2-1-Définition (jeu de rôles).....	24
2-2-le terme (rôles) .....	25
2-3-les types de jeu de rôles .....	25
2-4-le jeu de rôles et la dramatisation .....	26
3-QU'est –ce que la motivation? .....	27
3-1-Définition générale .....	27
3-2-Définition selon les dictionnaires .....	27
3-3 –Définitions selon les auteurs.....	28
3-4-la motivation scolaire.....	28

3-4-1-les types demotivation .....	29
3-5-La différence entre lamotivation/démotivation/àmotivation.....	29
3-5-1-élève motivé .....	30
3-5-2-élève démotivé .....	30
3-5-3-élève à motivé .....	30
3-6-Les facteurs de lamotivationscolaire .....	30
3-6-1-Les facteurs relatifsà l'élève .....	30
3-6-2-Les facteurs relatifsauenseignants .....	30
3-7-le jeu source de motivation .....	32
3-8-la motivation déclenchée parle jeu... ..	33
3-9-la motivation, jeu et apprentissage .....	34
Conclusion générale .....	36
Références bibliographiques.....	

***INTRODUCTION***  
***GÉNÉRAL***

# *Introduction générale*

De nos jours l'enseignement d'une langue étrangère ne se limite pas à apprendre cette dernière, il s'agit, en effet, de développer chez l'apprenant des savoirs ainsi que des savoir-faire qui lui permettent de réaliser des tâches précises dans son apprentissage et aussi de réussir à communiquer adéquatement grâce à cette langue

La place de la compétence orale est primordiale dans l'enseignement /apprentissage en classe du FLE, l'apprenant se trouve dans des situations de communication nécessairement présentes tout au long de sa scolarité, pour réussir ces situations de communication d'une façon convenable, l'enseignant doit effectuer des interactions dans des groupes, en classe, qui donnent à tous les élèves l'opportunité de parler et d'écouter les autres, à condition que les élèves timides aussi auront plus d'assurance quand il s'agit de parler au sein d'un groupe.

Dans notre cas l'apprenant va se mettre en contact avec une nouvelle langue qui est la langue française, donc il est indispensable que les interactions entre l'enseignant et l'apprenant et entre les apprenants eux-mêmes, auront lieu en classe d'une manière permanente.

Pour effectuer une interaction efficace dans l'objectif de pratiquer la langue dans une classe de débutants, l'enseignant doit utiliser une stratégie pédagogique qui sert à améliorer les compétences langagières de ses élèves. Pour obtenir un résultat satisfaisant, l'enseignant doit jouer le rôle d'un pédagogue ainsi qu'un psychologue qui analyse l'état psychique et même l'état physique de ses apprenants ; timide, hyperactif, etc.

Au niveau primaire le processus de l'enseignement/apprentissage du FLE a pour objectif d'installer des compétences langagières avec des méthodes adaptées selon le niveau des apprenants et leurs besoins. Pour réussir cette opération pédagogique, l'enseignant doit bien accomplir avec ses apprenants les quatre activités principales qui Servent la communication : la compréhension orale et écrite et l'expression orale et écrite.

C'est pourquoi l'enseignant doit focaliser son travail sur les besoins et les intérêts de ses apprenants, et utiliser des techniques et des outils pour les rendre motivés.

L'utilisation des jeux dans la classe est l'un des moyens de motivation les plus efficaces surtout chez les jeunes apprenants. Le ludique est aussi considéré comme une pédagogie qui doit être largement adoptée par l'enseignant en classe, parce qu'il présente un outil qui est capable d'encourager les apprenants à aimer la langue et leur permet de communiquer entre eux d'une façon plaisante.

Une question se pose fréquemment dans le domaine scolaire en général et dans l'enseignement/apprentissage du FLE en particulier c'est comment motivé les apprenants en classe ?

Lorsqu'on parle de l'enseignement on doit parler obligatoirement de la motivation scolaire qui est l'un des concepts essentiels dans le cadre de l'enseignement apprentissage.

La motivation et l'apprentissage sont étroitement liés, et l'enseignant dans ce cas est responsable de créer une atmosphère convenable, pour provoquer l'interaction et maintenir la communication adéquate en classe. Alors il doit être attentif et créatif dans ses choix des outils qu'il utilise pour attirer l'attention de ses apprenants et de rendre l'apprentissage du FLE une partie de plaisir

L'acquisition des compétences orales d'une nouvelle langue qui est la langue française aux apprenants non natifs, est considérée comme un défi pour l'enseignant car cela représente un acte complexe, dans la mesure où la différence des niveaux en classe est remarquable ainsi que la différence d'ordre psychologique entre les apprenants, dans ce cadre là l'enseignant doit gérer les situations de communication en classe permettant d'aider ses apprenants à s'exprimer aisément. Dans ce cas, l'intégration du jeu de rôles à l'oral est propice car il fournit l'occasion de vivre la langue en action et en relation, permettant aussi une fonction de changement du rôle qui donne à cette activité plus de caractéristiques, de plaisir et de nouveauté, ainsi qu'aider les apprenants qui sont en difficulté à ce dépasser des handicaps langagières, et même les problèmes d'ordre psychologique comme : la timidité, et la démotivation. De plus, ce genre de jeux favorise une participation large des apprenants dans leur apprentissage et sert à diminuer la monopolisation de la parole de la part de l'enseignant qui est une condition négative et qui peut bloquer l'opération de l'enseignement/apprentissage de l'oral, il rend l'apprenant plus actif et performatif dans son apprentissage.

Nous avons choisi ce thème de recherche pour des raisons multiples qui se groupent dans deux motivations principales : Premièrement, les difficultés liées à l'oral que nous avons rencontrées tout au long de notre scolarité surtout au cycle primaire nous encouragent à proposer le jeu de rôles comme activité orale qui facilite l'apprentissage de l'oral et motive les apprenants à s'exprimer aisément et acquérir les différentes compétences orales et les aide aussi à dépasser la prise de parole devant un publique plus tard. Deuxièmement, le témoignages de enseignants expérimentés qui favorise son usage et nous avons aussi constaté à partir d'une observation effectuée cette année avec des élèves de la quatrième année primaire pendant des séances des cours de FLE dans une école, qu'à partir de l'application du jeu se rôles dans des séances de l'oral les élèves deviennent plus motivés pour travailler l'oral en classe, et que l'impact psychique du jeu de rôles sur les élèves est tellement positif, il incite leur intérêt pour participer en classe et aide largement à les motiver pour s'exprimer, et nous avons remarqué que les élèves arrivent à réaliser une interaction très efficace lors d'une activité de jeu derôles.

Cela nous a poussés à choisir ce thème pour notre recherche. Nous nous intéressons alors à dévoiler les avantages de l'utilisation du jeu de rôles comme activité motivante à l'oral en classe du FLE et précisément avec les élèves de niveau de quatrième année primaire.

Cela nous amène à poser la problématique suivante :

Comment le jeu de rôles peut-il être un outil pour motiver les élèves dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE ?

Cependant quelques sous-questions se posent et aux quelles nous devrions répondre :

- Qu'est ce que le jeu de rôles et quelle est sa place dans l'enseignement de l'oral?
- Le jeu de rôles aide-t-il vraiment les élèves pour mieux pratiquer la langue orale en classe?
- Quel est l'impact de l'usage du jeu de rôles en classe avec les apprenants duprimaire

Pour entamer ce travail de recherche, nous formulons les hypothèses suivantes :

- Le jeu de rôles dans l'enseignement / apprentissage en FLE répond d'une manière agréable aux besoins des apprenants, et grâce auxquels ils acquièrent à la fois d'éventuelles satisfactions de joies et une meilleure maîtrise de leurs compétences langagières.

- L'application du jeu de rôles permet à l'apprenant de vivre la langue et c'est aussi une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant et cela lui aide à acquérir des compétences communicationnelles, expressives et sociales.

- L'utilisation du jeu de rôles à l'oral porte aux apprenants une dose d'énergie et de positivité grâce à ses fonctions d'attirer leurs attention et susciter leur intérêt et donc les motiver pour apprendre l'oral

Notre travail a pour objectif principal de mettre en évidence l'importance de jeu de rôles dans la motivation des élèves dans l'enseignement/apprentissage de l'oral.

Donc notre travail de recherche commence par une introduction générale du thème suivi de d'une seule partie qui se compose de deux chapitres :

- Le premier chapitre « l'oral en classe de FLE »:  
Dans ce chapitre on définit l'oral de façon générale et explique son statut en classe de FLE, on explique aussi dans ce chapitre la communication et la compétence communicative
- Le deuxième chapitre « jeu de rôles et motivation »:  
Dans ce chapitre on explique l'activité ludique et on définit « le jeu de rôles », le chapitre termine par « la motivation » et sa relation avec le jeu en général et le jeu de rôles.

# ***LE PREMIER CHAPITRE***

***« L'ORAL EN CLASSE DE FLE »***

## **Introduction:**

*«Communiquer, construire sa personnalité et vivre ensemble, apprendre ses conceptions, ses représentations et construire sa pensée sur le langage (la langue est un objet d'apprentissage)»<sup>1</sup>*

L'expression orale se manifeste à travers la parole. Laquelle exige des locuteurs l'utilisation des signes compréhensibles, de préférence communs. Nous soulignons par ailleurs l'intérêt de l'acquisition d'une compétence oral incluant des capacités à utiliser le lexique de la langue ainsi que sa syntaxe à bon escient.

Dans le fait, une différenciation entre parler et communiquer s'avère importante et relève des éléments de base à maîtriser pour enseigner une langue: apprendre une langue ne peut se réaliser parfaitement que par l'acquisition de la culture elle-même.

En effet, il est loin d'être vrai que de prétendre communiquer en langue étrangère seulement en se jouant de ses mots.

La langue comme moyen de communication permettant l'échange, l'intercompréhension, l'expression, c'est pour ça que dans l'école, on apprend une langue grâce à un programme et des contenus, mais la tâche n'est pas aussi simple. L'apprenant doit posséder une compétence primordiale l'oral (compréhension, expression).

Dans ce chapitre nous abordons l'oral et sa nécessité comme un outil principal d'enseignement, dans l'école on l'utilise comme un moyen de communication entre l'enseignant et l'apprenant en classe. La maîtrise de l'oral est liée plus encore à toutes les stratégies d'apprentissages au développement global de la personne et de la formation d'attitudes envers soi-même, la communication, la conversation et l'échange de communication. Nous allons étudier l'oral en classe de FLE qui se base sur la compréhension de l'orale et l'expression de orale, ses formes et ses caractéristiques

### **1. Qu'est-ce que l'oral:**

#### **1.1. Définition général de l'oral:**

Le mot "oral" veut dire ce qui concerne la bouche ; et tout ce qui est fait de vive voix ou transmis par la voix.

En linguistique, il est décrite comme ce qui appartient à la langue parlée (Par opposition à scriptural). L'oral dans cette dernière définition consiste à émettre des sons à travers l'appareil phonatoire ainsi qu'à l'air qui en sont les outils. Quand ces sons se transmettent de la bouche de la personne A à celle de la personne B, celle-ci réagit inéluctablement. Il n'est pas question qu'elle réponde ou intervienne, mais toujours faut-il signaler que la parole ici n'est qu'une manifestation humaine d'un besoin ou d'un caprice.

Or, à ce niveau de communication, A et B ne se comprennent pas forcément ou ne le font pas aisément. Un recours au code kinésique s'avère éminent. C'est pourquoi, l'importance d'une langue commune rend possible l'échange, le partage de la parole et partant celui des idées.

---

<sup>1</sup><http://apprendrelafrancais.unblog.fr/2016/09/30/lenseignement-de-loral-en-classe-de-francais-langue-etrangere/22/02/2020>

En didactique des langues, l'oral désigne : « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possible authentiques* »<sup>2</sup>

### **1.1.1. Les définitions selon les dictionnaires:**

- **Selon le dictionnaire de la langue française (1996):**

Le mot " oral " renvoie à tout ce qui est transmis ou exprimé par les organes phonatoires par opposition à l'écrit

- **Selon le dictionnaire le petit La Rousse Illustré:**

L'oral signifié : « *fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à l'écrit) Témoignage oral. Tradition oral qui appartient à la langue parlée* »

- **Selon Le Robert dictionnaire d'aujourd'hui**

L'oral est défini comme : « *opposé à l'écrit, qui se transmet par la parole, qui est verbal* »

### **1.1.2. L'oral en didactique des langues:**

L'oral désigne: « *le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possibles authentique* »<sup>3</sup>

Dans une classe du FLE, l'activité orale est employée comme une passerelle d'enseignement/apprentissage, cette activité qui repose sur des variantes et normes au service de la structure de la langue. L'oral, dans les pratiques en classe, semble être un support pour la transmission des savoirs, on d'autre mots on a besoin de l'oral comme pivot essentielle dans l'opération de l'apprentissage.

## **1.2. Le statut de l'oral en classe de FLE:**

### **1.2.1. La priorité de l'oral:**

« *La langue orale est première dans l'histoire de l'humanité, dans L'histoire de l'individu et dans l'histoire contemporaine* »<sup>4</sup>, dans cette Perspective, le processus de l'enseignement/ apprentissage du FLE représente l'oral en Tous les cycles et les niveaux car l'existence de la compétence de l'oral c'est une phase officielle pour améliorer les autres capacités de communication

### **1.2.2. LES ACTIVITES ORALES:**

LIZANNE Lafontaine définit les activités orales comme : « *Des situations fonctionnelles de la communication telle que les exposés oraux formels, les jeux de rôles, les débats, les Discussions et l'oral spontané* »<sup>5</sup>

Nous observons que les activités orales sont les activités pratiquées Qui aide l'apprenant à construire sa personnalité, et de participer fréquemment, d'exprimer ses Idées et

---

<sup>2</sup><http://apprendrelafrancais.unblog.fr/2016/09/30/lenseignement-de-loral-en-classe-de-francais-langue-etrangere/>22/02/2020

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup>CLAUDINE G-D. et SYLVIE P. : *Comment enseigner l'oral à l'école primaire* », France, Hatier, 2004, p. 31

<sup>5</sup><https://www.erudit.org/fr/revues/ncre/2005-v8-n1-ncre0794/1018160ar.pdf>11/03/2020

pensées, d'apprendre les diverses conceptions pour acquérir de nouvelles Connaissances qui guident l'apprenant de commencer à communiquer avec les autres.

### **1.2.3. Les différentes activités de l'oral:**

**1- La lecture à haute voix :** est une partie de l'oral dont l'objectif est d'améliorer la Lecture de l'apprenant en respectant la bonne articulation et les signes de ponctuation.

**N.B :** que les élèves jugés moyens lisent le texte support, et entre temps l'enseignant Les guide et leur corrige les erreurs.

**2- Le Dialogue (La conversation) :** interactions déroulant entre l'enseignant et son Élève dans la séance de:

a) La compréhension de l'oral, dont l'apprenant essaye de construire du sens à partir D'un support audiovisuel.

b) La production de l'oral, dont l'élève s'exprime à partir d'un support visuel

**3- L'exposé :** A deux aspects:

a) Projet comme unité d'apprentissage contenant des séquences et des activités et qui Ont une visée et une situation problématique mère, à résoudre et à analyser.

b) Projet comme outil d'évaluation, dont un groupe d'élèves fait leur projet en se Basant sur la situation problématique mère et en suivant des situations projets que Chaque séquence contient.

**4- Le Débat :** C'est une forme de discussion publique. En classe, le débat peut se Déclencher entre deux apprenants ou bien un apprenant et son professeur Généralement dans l'activité de l'oral et il représente la compréhension maximale de L'élève. (C'est-à-dire que l'élève est sur la même longueur avec son Professeur).

**5- La Récitation :** une forme d'oral qui aidera l'élève à améliorer sa prononciation Et qui lui apprend à retenir quelques valeurs humanitaires généralement qui l'aide Dans sa vie sociale.

**6- Lire une image :** méthode employée lors de la séance de la production de L'oral dont l'apprenant essaye de s'exprimer à partir d'un code iconique (Image photo-Schéma ...). Il lit ces images en se basant sur son pré requis (connaissances Antérieures), en plus l'évaluation de la leçon précédente (compréhension de l'oral) et Également, se référer à l'intitulé et à la visée de la séquence et du projet

### **1.2.4. Les caractéristiques de l'oral:**

Il est nécessaire de connaître les caractéristiques de l'oral pour une plus bonne utilisation dans l'enseignement de FLE, c'est pour ça que on doit les résumer dans:

1- L'oral est caractérisé par le paralangage, l'intonation, les formes verbales, Les reprises, les ruptures et le changement de débit.

2-L'oral est marqué par les pauses, l'hésitation, les gestes, les regards qui peuvent exprimer une idée ou un sentiment.

GRUCA et PLANE dans leur ouvrage « Comment enseigner l'oral à l'école primaire ? » citent que : « *L'oral est une production corporelle, dans son fonctionnement phonétique mais aussi par l'activité physique d'accompagnement, mimique et gestuelle, dont elle ne peut être séparée, ni dans son rythme, ni dans son intensité* »<sup>6</sup>, on peut déduire de cette citation que:

- L'oral est caractérisé aussi par la répétition : représentation verbale d'un énoncé déjà formulé ; elle permet de faciliter l'activité de la compréhension et d'intervenir et communiquer
- Dans les discours oraux, on trouve la reformulation : c'est dire autrement, reproduire le même sens avec d'autres constituants linguistiques
- A l'oral, on peut remplacer la ponctuation par le silence, les interjections pour réfléchir, la présence de métalangage, les raccourcis, intonations et les formes non verbales
- L'oral est connu par les énoncés inachevés, utilisés par les apprenants ou l'enseignant joue un rôle très important car il aide à compléter la formulation manquante ; cette spécificité est considérée comme une sorte d'étayage et d'aide.

### **1.2.5. L'objectif d'enseigner l'oral:**

Selon Halté et Rispaïl : « *l'oral a été depuis longtemps considéré comme un non objet, ni didactique, ni pédagogique que l'on n'utilisait pas dans l'enseignement. Cependant, l'oral est aujourd'hui un domaine pas clairement identifié où l'on emmène avec soi ses préoccupations et que l'on a du mal à comprendre* »<sup>7</sup>

Il est important de savoir que l'oral est un facteur principal pour l'enseignement du FLE. En réalité, l'oral est un outil qui peut attraper toute la composante orale pour réaliser, construire, effectuer les savoirs, savoir-être et savoir faire.

### **1.2.6. La manière d'enseigner l'oral:**

L'oral est toujours présent dans la classe sous la forme de situations de communication fabriquées par l'enseignant comme exemple de ce que on dit on trouve que l'enseignant commence à expliquer les leçons par une série des activités d'écoutes différentes pour apprendre et maîtriser le français oralement.

Ensuite, l'apprenant doit réserver et mémoriser un lexique suffisant pour qu'il soit employé dans une expression de conversation (les répétitions)

Certes que la pratique des activités d'écoutes sont multiples dans un cours sur la didactique de l'expression de l'orale, mais leur but collectif rend l'apprenant plus à l'aise dans l'enseignement de cette compétence et d'acquérir certains savoir-faire en classe de français langue étrangère, relativement à l'apprentissage de la production orale chez les étudiants et pour progresser la compétence orale chez les étudiants dans une classe du FLE, c'est pour ça l'enseignant doit travailler l'oral avec ses apprenants à travers des activités d'écoutes variées par exemple :

---

<sup>6</sup> Ibid., p.91, 2004

<sup>7</sup> HALTÉ J-F. et RISPAÏL M. : *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, Hatier, 2005, p.25

- Définir les objectifs des activités orales.
- Donner des exemples sur les sujets.
- Construire des représentations mentales chez les étudiants

### **1.3. DIDACTIQUES DE L'ORAL:**

L'enseignement du français langue étrangère a pour objectif de développer chez les apprenants des Compétences dite communicatives pour une interaction à l'oral permettant de s'exprimer dans des Situations de communication, afin de valoriser au mieux cette pratique au sein de la classe. L'oral est le moyen par lequel l'enseignant transmet le savoir, explique, interroge pour arriver Vraiment à faire apprendre facilement la langue (FLE).

L'oral pour « *communiquer, construire sa personnalité et vivre ensemble, apprendre ses conceptions, ses représentations et construire sa pensée, réfléchir sur le langage (la langue est un objet d'apprentissage)*<sup>8</sup>

C'est-à-dire que l'oral est le moyen de développer chez les élèves la compétence à Communiquer, à s'exprimer librement dans la classe, de plus il encourage l'élève à écouter, à Parler, à participer et à apprendre pour reformuler des savoirs, des connaissances et d'acquérir la langue en installant des compétences.

L'oral a besoin de l'acquisition des compétences : la compréhension orale et la production orale ce sont les deux types d'activités orales.

#### **1.3.1. L'oral en classe de langue:**

Depuis une vingtaine d'années, on commence à redonner de l'intérêt à la compréhension orale, en effet, au 20ème siècle appelé l'ère scientifique de l'enseignement des langues ; la didactique a proposé de nouveaux objectifs et des contenus de communication qui encouragent à enseigner non seulement le français comme langue étrangère mais d'enseigner à communiquer en F.L.E. Il s'agit dans ce cas de faire apprendre une langue étrangère à des fins de communication en classe surtout et non pas particulièrement et nécessairement à des utilisations extrascolaires parce que le français est avant tout est une langue étrangère et par conséquent il doit s'enseigner en tant que tel.

#### **1.3.2. De l'expression orale à la compréhension orale:**

Apprendre à l'apprenant de bien prononcer en prend soin de l'articulation phonétique, cela sous entend lui permettre de comprendre un sens véhiculé par ces phonèmes et de là, on comprend le rôle que joue l'expression dans la compréhension

##### **1.3.2.1. La compréhension orale:**

Compréhension signifie, atteindre le sens fondamental du document lu ou écouté

C'est une compétence qui vise à comprendre le sens à partir d'un support audio ou audiovisuel.

Il y a la phase de pré-écoute dont on fait voir la vidéo aux apprenants sans son (une vidéo muette). On leur propose une série de questions avant de voir la vidéo commentée, pour qu'ils puissent construire du sens (anticiper quelques valeurs ou quelques apprentissages).

En effet, dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, l'acquisition commence par l'écoute ensuite l'apprenant saisit le message, formant un message compréhensible chez l'interlocuteur et cela demande une concentration sur les phénomènes de perception et de réception de la langue.

<sup>8</sup>: <http://www.ac-creteil.fr/langage/contenu/prat%20p%C3%A9da/dossier/oral.htm> 12/03/2020

L'activité de la compréhension orale donne un appui pour développer de nouvelles stratégies et de Découvrir les faits de la langue : registre, lexicque, accents et sons. Lorsqu'on écoute, c'est un Facteur essentiel de l'acquisition de la langue.

### 1.3.2.2. La compréhension de l'oral et son évaluation:

La compréhension de l'oral, l'une des phases les plus importante de la Communication orale et dans l'acquisition d'une langue étrangère. Dans les années 1970, la Compréhension de l'oral a commencé à jeu un rôle primordial, ce rôle lui même est considère Comme une finalité d'apprentissage : «*l'acte de compréhension est un acte d'apprentissage de Nature multidimensionnelle*»<sup>9</sup>

La compréhension de l'oral est la capacité de comprendre et de transféré à L'apprenant des stratégies d'écoute d'un énoncé. Selon CUQ, Jean-Pierre : «*la compréhension est l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens qu'il écoute compréhension orale*»<sup>10</sup>

La Compréhension de l'oral est la seule activité que nous ne contrôlons pas complètement qui Permet de lire, d'écrire ou d'apprendre la parole.

La compréhension de l'oral est plus robuste à acquérir car elle doit être bâtie sur l'étape d'écoute dans le but de comprendre les informations d'un objectif précis et global qui aide à viser des nouvelles stratégies de découvrir les différentes vérifications des réponses. Ces réponses peut être prendre certains objectifs d'apprentissage dans la mesure où, les activités orales permettent de possédé des compétences d'ordre lexical, phonétique, grammaticaux, syntaxiquement et reconnaître les structures paradigmatiques syntagmatiques dans un contextedonné.

### 1.3.2.3. Les étapes de la compréhension de l'oral:

On peut enseigner la compréhension orale avec de multiples moyens. Dans certains cas la compréhension de l'oral n'est pas facile à comprendre par ce que les Documents utilisés sont très complexes, les didacticiens (ROST, 1990, MENDELSON) suggère habituellement une démarche de trois temps : la pré-écoute, l'écoute et l'aprèsÉcoute.

- **La pré-écoute** : considérée comme préparation à l'écoute, elle est la premièreétape dans la compréhension de l'oral. L'enseignant donne aux apprenants des Activités pour bien comprendre par exemple : donne aux étudiants un Thème qui concerne le sujet à enseigner. Les activités de pré-écoute ne Dépassent pas 10 minutes.

- **L'écoute** : qui constitue une étape très primordiale dans le processusd'enseignement /apprentissage, elle à un seule objectif de doter les apprenants d'une capacité de s'exprimer à l'oral. La compétence de la compréhension de l'oral est motivée par une technique de l'écoute qui à un but bien précisé de comprendre les informations, les idées et les événements. La première écoute est basée sur une écoute attentive d'un document sonore qui permet à l'apprenant de saisir le sujet traité ; de poser les questions et de savoir les difficultés de la lecture. La deuxième écoute : qui consiste à vérifier les informations collectées et éventuellement de trouver les réponses qui aident à réaliser les activités plus complexes

- **L'après écoute** : est une étape qui se base sur la formulation et l'organisation des Suppositions qui ont été réalisés dans la première et deuxièmeécoute

---

<sup>9</sup>GARABEDIAN M. : *Perception et production dans la matière phonétique d'une langue*, France, Corine Bouth-Odot, p.173.

<sup>10</sup>CUQ J-P. : *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, France, Nathan, 2002, p.49.

### 1.3.2.4. Les courants de la compréhension orale:

#### A. Le courant intégré:

Ce courant regroupe les méthodes qui s'intéressent à la nature de la langue et à la conception de l'apprentissage. Il y'a deux méthodes qui donnent une très grande importance à la compréhension orale et qui font partie intégrale du courant intégré, à savoir la méthode audio-orale et la méthode structuro-globale (audio visuelle).

- **La méthode audio-orale:**

Cette méthode était mise en point chez l'armée américaine au cours de la deuxième guerre mondiale, elle a remplacé l'approche grammaire-traduction, elle apparut en Amérique comme un moyen de communication rapide en langues étrangères entre les militaires.

Elle est basée sur le modèle structuraliste de Bloomfield combiné aux théories behavioriste sur le conditionnement. Selon cette méthode, l'apprentissage devient une opération mécanique ou l'apprenant acquiert un ensemble de structures linguistiques, à travers des exercices ayant comme base l'habitude ou l'automatisme. Même si l'oral est privilégiée, il ne s'agit que d'imiter, de manipuler des modèles non situationnels produits par l'enseignant ou enregistrés sur bande magnétique en évitant l'erreur de prononciation ou conversation qui suivent les exercices structuraux qui ont pour but la réutilisation des structures apprises.

En peut aussi dire que les manipulations de formes selon des consignes grammaticales strictes et un vocabulaire limité, ne sont pas des conditions favorables à un véritable apprentissage de la compréhension orale. Claude Germain soulève le problème du transfert ou plutôt de :

*« L'absence du transfert, hors de la salle de classe de ce qui avait été acquis en classe »<sup>11</sup>*

De son côté, Noah CHOMSKY, dans ses travaux sur la linguistique structurale a aidé indirectement à faire diminuer l'admiration des promoteurs de la méthode audio-orale. Il a étudié l'aspect taxinomique de la linguistique structurale de l'époque qui néglige le sens. Selon lui la linguistique structurale américaine ne rend pas compte de l'ambiguïté d'un énoncé

- **La méthode SG.AV (verbo-tonale):**

La méthode verbo-tonale de connexion phonétique, élaboré par Guberina à l'institut de phonétique de l'université de Zagreb en ex-Yougoslavie, qui a le mérite de proposer en 1953 les premières formulations théoriques de l'approche structuro globale audiovisuelle. Guberina, présente la langue comme un moyen de communication dont l'apprentissage doit être visé sur la compréhension du sens générale de la structure, et les éléments «audio »et «visuel » facilitant cet apprentissage

Il s'exprime, « *La méthodologie S.G.A.V à toujours mis l'accent sur l'importance du travail phonétique. L'effort des élèves est orienté des les premiers instants vers une structuration de la perception auditive de la langue étrangère ; on l'aide à identifier correctement les sons dans la chaîne parlée en s'appuyant avant tout sur les schémas structuro globaux fournis par l'intonation, le rythme et les pauses* »<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Claudette Cornaire, Claude Germain, La compréhension orale, Ed , CLE International, France janvier ,1998, P. 16

<sup>12</sup> Henri Boyer, Michel Butzbach, Michèle Pendaux, Nouvelle introduction a la didactique du Français langue étrangère, Corinne Booth-Odot, France, mai 2001, P. 99.

De plus la VIF (voix et images de France) ( Guberina et Rivence ,1962 )est une mise en pratique des principes de l'approche, et chacune des leçons de VIF comprend quatre grandes parties, ou « moments de la classe de langue», auxquelles sont rattachées des activités pédagogiques telles que :

1- La présentation du dialogue enregistré accompagné de films fixes où l'on présente des situations. Les apprenants répètent et mémorisent ensuite chacun des énoncés composant le dialogue.

2- La réutilisation des éléments appris dans des contextes légèrement différents du contexte de départ.

3- L'appropriation de structures grammaticales présentées au cours de la leçon, sous la forme d'exercices structuraux au laboratoire de langue

4- La transposition, où les apprenants s'entraînent à réutiliser le vocabulaire et les structures par l'intermédiaire de conversations dirigées ou libres, de constructions de dialogues en partant d'un récit.

En réalité la méthode verbo-tonale a été gravée dans l'histoire de la didactique de l'oral pour les débutants en rapportant la capacité à parler et à permettre une éducation auditive. La méthode verbo-tonale unit étroitement les deux termes du processus audio phonatoire c'est-à-dire on veut amener l'apprenant à mieux percevoir un son en lui offrant une méthode différente. En d'autres termes le postulat du système verbo-tonal est d'éduquer l'oreille à partir de la faute et fonder le conditionnement du processus audio phonatoire sur le facteur tension.

En effet pour renforcer l'audition, trois moyens sont préconisés par le système verbo-tonal:

- Le choix d'un schéma prosodique favorable.
- Celui d'une meilleure combinaison des sons.
- La modification par le maître, de la prononciation de ces sons pour mieux faire entendre les sons inconnus de la langue étrangère.

## **B. Le courant linguistique:**

Ce courant regroupe des méthodes centrées sur la nature de la langue

### **• La méthode situationnelle:**

Elle est conçue par les linguistes britanniques Palmer et Hornby dans les années 1920 et 1930. Elle se base sur l'oral mais les pratiques sont orientées vers les structures syntaxiques orales qui sont utilisées en « situation » qui ne renvoient pas à un critère de sélection de contenu à présenter, mais à une façon de pratiquer des structures orales et à l'aide d'images, de gestes, d'objets.....En ajoutant aussi l'automatisme et l'imitation qui sont essentiels à l'apprentissage d'une langue ; l'enseignant fait appel à des techniques comme la répétition et les exercices structuraux où l'apprenant écoute puis répète ce que dit l'enseignant, cette étape est nécessaire avant la production orale.

### **• L'approche communicative:**

Cette approche est d'origine Anglo-saxonne, elle s'impose en France au milieu des années 70.

À vrai dire, les travaux de Hymes aux Etats-Unis (« au communicative compétence », 1971) ainsi que ceux d'un groupe d'experts de l'Europe vont conduire à repenser la didactique des langues en la faisant baser sur le principe selon lequel la langue est un instrument de communication et un moyen d'interaction sociale.

D'ailleurs, cette option est considéré par certains comme une renaissance (voir R.Galissou et : lignes de force du renouveau actuel en DLE), et par d'autres comme « *La suite normale d'un projet sans cesse reconduit visant à optimiser l'enseignement et l'apprentissage du français en l'adaptant régulièrement aux conditions scientifiques et socioculturelles du temps de sa diffusion* »<sup>13</sup>

Cela signifie que cette approche incite sur le fait que l'apprenant doit apprendre comme communiquer dans des situations de communication assez différentes et avec des locuteurs natifs, le rendre capable d'interpréter la signification d'énoncés (intention, statut, rang social de l'interlocuteur, etc.) dans ce cas et pour communiquer efficacement, l'apprenant doit connaître les règles d'emploi d'une langue étrangère et non seulement ses aspects linguistiques comme les sons, les structures, le lexique...etc.

### **C. Le courant psychologique:**

Ce courant réunit les approches qui se basent sur une théorie psychologique de tout apprentissage

- **L'approche naturelle**

C'est le fruit des travaux de Tracy Terrell (professeur de langue espagnole) et du chercheur, Steven Krashen. L'objectif de cette approche est de donner la priorité à la compréhension, et les habiletés réceptives sont ici envisagées comme préalables à la production : « *l'acquisition d'une langue étrangère (...) serait analogue à la façon dont l'enfant acquiert sa L1, de façon naturelle* »<sup>14</sup>

- **L'approche axée sur la compréhension:**

Les précurseurs de cette approche sont nombreux :

Palmer été le premier (dès 1917) qui a préféré une démarche allant de la compréhension à la production

Suivie de Asher (1965), qui désigne son approche sous le nom de « *méthode par le mouvement* », il porte une grande attention à la compréhension, à l'écoute même si l'objectif reste la production orale

Quant à Krashen il présume que la compréhension (orale ou écrite) est la compétence indispensable dans l'apprentissage des langues, on peut inclure aussi que durant les années soixante-dix et dans les années quatre-vingt la psychologie cognitive a une autre vision des choses, elle définit la compréhension comme la première étape de l'apprentissage

Elle a donné à cette habileté une place importante dans les préoccupations en domaine des langues étrangères.

Dans cette approche, l'apprentissage d'une langue se matérialise selon un modèle didactique où l'on voit les habiletés réceptives comme préalables à la production, donc enseigner une langue étrangère consiste à préparer l'apprenant à comprendre des textes oraux ou écrits, en se reposant sur la signification que sur les formes linguistiques.

---

<sup>13</sup> Ibid. P.12, 2001

<sup>14</sup> Claudette Cornaire, Claude Germain, La compréhension orale, CLF, International, France, 1998, P.22

Pour conclure, il est important de signaler que cette approche s'intéresse spécialement à l'individu et surtout à l'apprenant dans le contexte classe et/ou dans toute communication pédagogique (ses besoins, ses intérêts) celui qui joue le grand rôle dans son apprentissage en utilisant ses propres compétences, ses stratégies pour bien gérer son propre apprentissage. De ce fait l'enseignement-apprentissage tend vers une indépendance de l'apprenant du FLE conditionnée par la participation effective de l'autre partenaire de ce processus à savoir l'enseignant

### **1.3.3.1. L'expression de l'oral:**

Dans le contexte d'un enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, L'expression orale est une faculté où l'apprenant doit acquérir une langue étrangère

### **1.3.3.2. Définition de l'expression de l'oral:**

Elle est une capacité que les apprenants doivent acquérir progressivement, et qui consiste à s'exprimer oralement dans des situations de communication. Il s'agit d'un rapport entre un émetteur et un récepteur, qui doit avoir la compétence de comprendre l'autre.

En classe, on doit donc apprendre à communiquer, c'est-à-dire apprendre à mettre à distance des pratiques de communication. En les analysants afin de les réinvestir lors de situations de communication spécifiques.

Le message oral, est immédiat, on mesure son effet sur l'auditeur, on profite du droit de repentir, de reprises, les paroles sont confortés par la gestuelle, le regard, la mimique, la voix du locuteur.

Nous connaissons que la langue est le seul moyen pratiqué par l'individu pour édifier le contact avec autrui, et pour parler, l'apprenant doit produire des sons bien structurés par des règles, portant un sens et deviennent compréhensibles par le récepteur. C'est pourquoi, il s'agit d'une compétence qu'il faut travailler avec rigueur, et qui demande à surmonter des difficultés liées à la prononciation, au rythme et à l'intonation mais aussi des problèmes en relations avec la compréhension.

*« [...] parler une langue, c'est développer une certaine façon d'écouter non seulement sa propre langue mais aussi celles des autres. Apprendre une langue étrangère, c'est devoir saisir, reconnaître et structurer un paysage sonore nouveau. Cette approche, à la fois phonétique et anthropologique fondée sur une analyse interculturelle et l'écoute [...] »<sup>15</sup>*

### **1.3.3.3. La manière d'enseigner l'expression de l'oral:**

L'oral est un acteur majeur dans la situation de communications en classe, c'est un outil d'enseignement/apprentissage. Il faut arranger un dialogue entre enseignant/apprenant sous forme des questions et des réponses. Justement, l'enseignant doit développer l'imagination et la créativité chez les apprenants dans la mesure où, il est sollicité à instaurer un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire ou récepteur. Il doit constituer l'imagination des besoins au sein de situation d'interrogation, aussi la reformulation des questions et des débats entre les deux.

### **1.3.3.4. Les objectifs de l'expression orale:**

Dans le cadre l'enseignement/apprentissage du FLE, les activités d'expression orale sont proposées pour l'apprenant afin de développer chez lui les savoirs et des savoir-faire, qui lui permettront de stimuler une prise de parole spontanée, renforcé sa prononciation et développer sa capacité langagière

---

<sup>15</sup>BILLières Michel, Le statut de l'intonation dans l'évolution de l'enseignement, apprentissage de l'oral en F.L.E. Université de Toulouse-le Mirail- in Elisabeth Lhote, extrait d'un article, 1988, P. 26.

«En expression orale, l'élève sera capable d'exprimer de manière simple sur des sujets variés»<sup>16</sup>

Pour l'enseignant, l'activité d'expression orale lui permet d'évaluer, vérifier la compréhension de l'élève.

### 1.3.3.5. Les caractéristiques de l'expression orale:

L'expression orale commence par :

- **Des idées** : des informations, quelles qu'elles soient leur nature, de l'argumentation que l'on choisit, des opinions différentes et des émotions et sentiments que l'on veut exprimer. Il faut avoir un but clair de ce que l'on veut exprimer.

- **De la structuration** : Les idées doivent être enchaînées de façon logique avec des transitions bien choisies. Il faut d'abord préciser ce dont on va parler et pourquoi (l'objectif), en éclairer les idées avec des exemples concrets, puis on terminera de façon claire et brève.

- **Du langage** : De la retouche linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication courante, le plus important est de se faire comprendre et d'exprimer ce que on l'intention de dire, plutôt que produire, des énoncés neutres mais parfaits

### 1.3.3.6. La forme de l'expression orale:

La forme de l'expression orale se compose de:

- **Le non verbal** : Il est question des gestes, des sourires, et des signes diverses... Où en illustrant ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés.

- **La voix** : La voix doit être distinguée par un volume adapté à la distance, une articulation et un débit bien soignés. L'intonation également doit être expressive et significative.

- **Les pauses** : Elles représentent les silences et les regards. En effet, par le regard, on peut vérifier si l'on a été compris. Les silences aussi doivent être significatifs.

### 1.3.3.7. Les conditions préalables à l'expression orale:

Il y'a cinq conditions préalable à l'expression orale :

- Il faut avoir quelque chose à dire ou à exprimer.
- Il faut savoir le dire et l'exprimer

Pour s'exprimer, l'apprenant à le choix soit en communication verbale, non verbale (l'extralinguistique) ou non linguistique (ordinaire, onomatopées, ou par l'intonation).

Faire une communication non construite dans laquelle l'apprenant forme des phrases incomplètes, ou alors, une communication non normée par exemple, former des phrases agrammaticales

- Il faut avoir le droit de le dire ou de l'exprimer.

Dans de nombreuses sociétés, l'enfant n'a pas le droit d'adresser la parole aux adultes, il ne peut pas présenter ses points de vue, sur n'importe quel sujet

- Il faut avoir l'envie de le dire et de l'exprimer.

---

<sup>16</sup> TARDIEU Claire, *La didactique des langues en 4 mots clés : communication, culture, méthodologie, évaluation*, ellipses, Paris, 2008, p71

La motivation de l'apprenant est rattaché au comportement de l'enseignant qui doit le susciter et non imposer les interventions de l'apprenant de sorte que la parole engendre la parole

- Il faut avoir l'opportunité de le dire et de l'exprimer en classe.

L'enseignant ne doit pas s'approprier la parole, mais donne la liberté aux apprenants pour parler et les encourager en respectant ces réponses, il faut le rendre un partenaire

## **2. Qu'est-ce que une communication:**

### **2.1. La Communication:**

Pour communiquer, il faut obligatoirement maîtriser la langue nécessaire pour la situation de communication voulue et mobiliser aussi des "savoirs" et des "savoir – faire". En réalité la communication est considérée comme un transfert d'information, c'est aussi une expression d'une conscience individuelle, où le langage est simple et véhicule de signification

À ce jour, les langues sont devenues le 1er moyen aux individus pour communiquer entre eux et pour bâtir des contacts discursifs. P. Charaudeau, a bien montré qu'à travers la langue on exploite beaucoup de choses et on peut également communiquer et négocier dans tous les domaines « *l'acte de langage [...] peut être considéré comme une expédition et une aventure* »<sup>17</sup>.

D'ailleurs, tout un travail théorique ou pratique portant sur le langage présuppose un modèle de la communication. Sperber et Wilson ont déclaré : « *D'Aristote aux sémioticiens modernes, toutes les théories de la communication ont été fondées sur un seul et même modèle, que nous appellerons modèle du code. Selon ce modèle, communiquer c'est coder et décoder des messages* »<sup>18</sup>

Cela veut dire que, dans toutes les sciences humaines et scientifiques (linguistique ou Sémiotique) la communication reste un mécanisme de chiffrer et déchiffrer des messages.

En outre, la didactique actuelle fondé habituellement sur l'approche communicative, il ne s'agit plus simplement d'enseigner le français mais d'enseigner à communiquer en français. Les métamorphoses qui apparaissent au sein des sciences du langage, font l'apparition des nouvelles orientations en F.L.E, sous forme de redéfinition des objectifs et des contenus qui se nourrissent de deux sources : la pragmatique et la sociolinguistique qui s'occupent de l'analyse des fonctionnements de la communication et de sa définition aussi. Si on parle de la communication, il faut signaler le schéma de R. Jakobson qui a prévalu en linguistique et en didactique une langue durée. Il fait intervenir six facteurs dans le processus de communication

Le message produit par un émetteur / destinataire, il est dirigé vers un récepteur / destinataire, dans un contexte auquel renvoie ce message. Puis il rajout le contact / le canal enfin le code

---

<sup>17</sup> P. Charaudeau, Langage et discours, éléments de sémio linguistique, Paris, Hachette, 1983, P.50 in, Nouvelle introduction a la didactique des langues étrangères, Corinne Booth-Odot, Paris, mai 2001, P.38.

<sup>18</sup>Sperber et Wilson, La pertinence. Communication et cognition, Editions de minuit, Paris, 1989, P.13 in Robert Vion, La communication verbale, Hachette, Paris, 1992-2000, P.12.

Cette représentation a pour but de définir les six fonctions du langage, parce qu'elle illustre bien le fonctionnement du langage dans la communication et cela possède une importance primordiale pour le linguiste ou le didacticien, elle remet une grille utile pour l'approche des échanges langagiers et la typologie des discours, des textes et sans doute pour le choix des documents à utiliser en classe

Généralement, la communication humaine ordinaire n'était pas limitée seulement à encoder et décoder des informations, mais elle doit être une forme d'échange claire entre deux partenaires partageant un code homogène

## **2.2. La communication orale:**

Communiquer oralement est un outil de transmission du savoir et l'échange d'informations, il est considéré comme un instrument favorable à l'évaluation des acquis. L'oral constitue aussi un enjeu majeur, à la fois scolaire et social.

L'acquisition de la communication commence dès les premières interactions de l'enfant avec ses partenaires humains et pour rassurer une communication orale adéquate, elle doit être:

- **Efficace** : où le message doit être parfaitement et complètement compris
- **Conviviale** : où les interlocuteurs doivent se respecter, se faire confiance

Pour ça assurer d'une transmission d'information parfaite, l'émetteur doit s'exprimer d'une façon claire et précise afin de s'assurer que le récepteur le comprend à condition que ce récepteur doit être attentif, concentré, pour comprendre le message transmissible

Certes, pour faciliter la communication, il faut employer les techniques qu'à l'être attentif à la réaction du récepteur, ce qu'on appelle "la rétroaction" soit oralement ou sous forme de signes d'incompréhension qui apparaissent chez l'interlocuteur.

D'une part, si le récepteur ne peut pas comprendre le message, il doit questionner son émetteur jusqu'à une explication satisfaisante ; l'émetteur doit poser des questions au récepteur pour évaluer sa compréhension

D'autre part, si l'enseignant sent que l'élève n'arrive pas à comprendre le message, il doit essayer de reformuler les questions ou l'énoncé du message.

## **2.3. La conception de la compétence de communication:**

La notion de la compétence est adoptée pour la première fois dans la dichotomie de la grammaire générative transformationnelle, celle de compétence/ performance. Le linguiste Américain Noam Chomsky la détermine comme une capacité innée d'un locuteur, aptitude qui explique tout phénomène langagier accompli en performance.

En 1970, Dell Hymes fait des critiques sur la vision chomskyenne de la compétence linguistique et s'intéresse beaucoup plus aux recherches centrées sur la compétence d'un locuteur à produire des énoncés non seulement grammaticaux mais aussi contextuels la compétence de communication, nouveau concept, a été créé par Hymes. Selon lui, cette compétence ne réduit pas à la connaissance des règles grammaticales, mais elle doit inclure aussi, des savoirs de types, sociolinguistique et pragmatique.

Dans l'ouvrage intitulé « Vers la compétence communicative » Rivers note que : « *La compétence communicative au sens de Hymes...et ils incluent non seulement les formes linguistique de la langue mais aussi ses règles sociales* ». <sup>19</sup> Il ne s'agit pas seulement d'une compétence linguistique comme dit Chomsky mais aussi de connaître les règles sociales.

Dans son Dictionnaire, Jean Pierre Cuq a donné une définition approfondi de la compétence communicative « *La capacité d'un locuteur de produire et d'interpréter de façon appropriée, d'adapter son discours à la situation de communication en prenant en compte les facteurs externes qui le conditionnent : le cadre spatio-temporel, l'identité des participants, leurs relations et leurs rôles, les actes qu'ils accomplissent, leur adéquation aux normes sociaux, etc.* » selon cette définition la compétence communicative est le résultat de la transition entre éléments linguistiques et éléments extralinguistiques

#### **2.4. La notion de compétence de communication:**

D.Hymes explique la compétence de communication comme « *la connaissance des règles psychologiques, culturelles et sociales qui commandent l'utilisation de la parole dans un cadre social* »

J. Courtilon (1980) définit la compétence de communication comme suit : « (...) *apprendre une langue c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans des situations de communication où l'apprenant aura quelque chose chance de se trouver (celles-ci ayant été définies probablement à travers une analyse des besoins), en utilisant le code de la langue cible* »

En réalité, la compétence communicationnelle accorde à l'apprenant la possibilité d'exercer un savoir-faire langagier qui se figure dans la capacité de communiquer correctement en cette langue, ce principe implique la maîtrise d'une langue en tant que moyen de communication.

#### **2.5. Les objectifs visés par la compétence de communication:**

E.Roulet (1976 : 48), se fondant sur fonctions du langage selon R. Jakobson, explique que : « *ce n'est pas seulement être capable de poser des questions sur l'univers qui nous entoure (comme dans les méthodes traditionnelles) ... « nous parlons généralement moins pour décrire l'univers qui nous entoure [...] que pour établir un contact avec autrui (fonction phatique), exprimer notre attitude à l'égard de notre interlocuteur ou du thème de la conversation, (fonction expressive) ou faire agir l'autre (fonction conative)* ». (E. Roulet 1976 :49)

Et pour la question « Que faut-il entendre en effet par posséder une langue comme instrument de communication ? » E. Roulet (1976 : 49) répond que la maîtrise du code (correction grammaticale) « *il faut savoir utiliser les phrases appropriées à un contexte linguistique et un contexte situationnel donné* »

---

<sup>19</sup> HYMES D, « *vers la compétence communicative* », Collection langues et apprentissage de langues, Hatier-Grédif, Paris, Novembre 1984, P.124

## 2.6. La communication en classe du FLE:

Le but final de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères est d'amener l'apprenant à communiquer en langue étrangère par l'utilisation et le développement de ses connaissances. Cet objectif a souvent formulé en termes d'acquisition d'une compétence en communication. Cette notion constitue le pivot de la didactique contemporaine parce qu'elle attire l'attention des didacticiens et des spécialistes. Ils ont essayé de trouver de bonnes stratégies et de bons moyens pour l'améliorer, Joe Sheils souligne quelques principes d'un enseignement communicatif des langues dans son ouvrage:

*« Un enseignement communicatif des langues doit permettre avant tout à l'apprenant d'acquérir la volonté et la capacité d'utiliser la langue cible de façon appropriée et correcte pour communiquer efficacement »<sup>20</sup>.*

Les nouveaux programmes d'enseignement et les manuels récents qui s'inscrivent dans les approches dites communicatives, visent à développer l'aptitude à la communication chez l'apprenant en prenant en considération les sous-composantes de cette compétence.

Pour D. Coste (1978 : 25-34) la compétence de communication comprend quatre composantes principales :

Une composante de maîtrise linguistique : savoirs et savoir-faire relatifs aux constituants et aux fonctionnements de la langue étrangère en tant que système linguistique permettant de réaliser des énoncés

Une composante de maîtrise textuelle : savoirs et savoir-faire relatifs aux discours et aux messages en tant que séquences organisées d'énoncés (agencements et enchaînement transphrastiques, rhétoriques, et manifestations énonciatives de l'argumentation).

Une composante de maîtrise référentielle : savoirs et savoir-faire touchant aux routines, stratégies, régulation des échanges interpersonnels en fonction des positions, des rôles, des intentions de ceux qui y prennent part.

Une composante de maîtrise situationnelle ; savoirs et savoir-faire relatifs aux différents autres facteurs qui peuvent affecter dans une communauté et dans des circonstances données les choix opérés par les usagers de la langue». <sup>21</sup>

En classe du FLE, l'enseignant propose des activités variées répondant aux besoins et aux intérêts des apprenants, en leur motivant pour utiliser la langue française pour communiquer. Il s'agit ici de trouver les moyens, les ressources linguistiques, les bonnes stratégies pour fournir une ambiance socio-affective favorable, dans laquelle l'apprenant s'investit activement et personnellement, permettant de présenter ses propres points de vue, ses forces et ses faiblesses, ses intérêts, et son mode d'apprentissage

*« La façon de communiquer, voilà le message, l'interaction éducative, née de processus de compréhension et de malentendu, des essais et erreurs, de la négociation du sens, et l'importance des thèmes, des sujets, des textes, des Sentiments, etc., des différences individuelles et de prise de conscience, d'opinion, et d'attitude, constitue la raison la plus importante, et la plus puissante de parler, de lire, d'écouter, d'écrire, pour échanger, énoncer et argumenter »<sup>22</sup>*

<sup>20</sup> SHEILS J, « la communication dans la classe de langue », conseil de l'Europe, Strasbourg, 1991, P .01

<sup>21</sup>[http://asl.univ-montp3.fr/L308-09/LADD5/E53SLL1\\_FLE/Cours\\_de\\_Methodologie\\_T.Bouguerra-la\\_competece\\_de\\_communication.pdf](http://asl.univ-montp3.fr/L308-09/LADD5/E53SLL1_FLE/Cours_de_Methodologie_T.Bouguerra-la_competece_de_communication.pdf)

<sup>22</sup> Ibid., p.01, 1991

# **DEUXIEME CHAPITRE**

## **« JEU DE ROLES ET MOTIVATION »**

## **Introduction :**

« *Le jeu est un principe originaire à toute culture* »<sup>23</sup>

Le jeu est une activité très importante pour l'élève, c'est un élément intégral dans son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

Le jeu pour l'élève est une vie en miniature, c'est une phase préparatoire à la vie d'adulte. Il ne consiste pas uniquement à un moment de détente et de loisir mais il va au delà. Le jeu l'aide à acquérir des compétences, lorsque l'apprenant joue il s'engage complètement. Le jeu l'incite à communiquer avec les autres et arrive par conséquent à banaliser ses problèmes de langue. L'apprenant ose parler, essayer, se tromper, réessayer et s'intégrer dans le monde.

Donc, l'utilisation du jeu comme méthode d'enseignement/apprentissage est une nécessité à l'école primaire. C'est une méthode employée pour bénéficier de l'envie de l'enfant à jouer. Autrement dit apprendre sous une forme ludique. L'enseignant de la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le facteur du jeu.

Dans ce deuxième chapitre on va présenter plus précisément le jeu de rôle autant qu'outil d'enseignement/apprentissage du FLE au primaire. Les jeux de rôles choisis et présentés auront lieu pendant la mise en pratique de notre recherche, dans l'objectif de vérifier si la mise en œuvre des jeux de rôles en classe comme méthode pédagogique d'enseignement/apprentissage aide les apprenants à mieux apprendre le FLE en classe de la 4<sup>ème</sup> année primaire ? .L'école primaire de nos jours fait appel aux jeux ludiques en classe comme une méthode d'apprentissage.

Les jeux ludiques (jeux de rôles) engendre et suscite chez l'enfant l'envie et le désir d'apprendre la langue où il trouve aussi l'espace à la créativité, la motivation, la détente et l'imaginaire, nôtre recherche se centralise sur (le jeu de rôle) pour pouvoir déduire le degré de son efficacité en classe de premier (la 4<sup>ème</sup> année primaire) .

---

<sup>23</sup> Johan huizinga, Homo ludens., Essai sur la fonction sociale du jeu Première parution en 1951 Trad. du néerlandais par Cécile Seresia Collection Tel (n° 130), Gallimard Parution : 05-04-1988

# 1. Qu'est-ce que le ludique ?:

## 1.1. Définition générale du jeu:

Le jeu est un terme vaste qu'il convient de comprendre à travers son histoire pour ensuite l'appliquer comme il se doit à l'école. Il est depuis toujours ancré dans nos mœurs. Si l'on parcourt l'histoire du jeu en se référant aux propos de Gilles Brougère (un professeur de sciences de l'éducation à l'université de Paris XIII où il est responsable du DESS sciences et jeux) , en 2000, on constate que ce dernier existait déjà au sein de la Rome antique soit plus de 500 ans avant notre ère.

*Le mot « jeu » vient du mot latin *jocus* signifiant « plaisanterie » ou « badinage », qui a aussi donné en français *jouet*. (Un **jouet** est un objet dont la fonction principale est de permettre le jeu. Les **jouets** sont généralement associés avec les enfants ou les animaux domestiques). *En latin les jeux sont désignés par ludique, qui a donné en français ludique et autres dérivés (ludothèque, ludant, ludé, ludion...)*».<sup>24</sup>*

La définition ci-dessus est en relation avec l'aspect général du terme (l'histoire du mot) mais lorsque on parle de la définition de la notion elle-même (en didactique) on remarque clairement que la notion de jeu a été abordée dans les études de nombreux chercheurs dans de multiples domaines, c'est la raison pour laquelle il n'existe pas une seule Définition, mais plutôt des définitions comme Le Grand Larousse Illustré en 2016 présente vingt et un sens du mot jeu dont la suivante :

*«Activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir »*<sup>25</sup>

L'utilisation du jeu dans le champ éducatif a donné naissance à ce qu'on appelle "la pédagogie du jeu" D. Grandmont Nicole explique dans son ouvrage « Pédagogie du jeu » que « *Le vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu ...Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité ..... Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace.* »<sup>26</sup>

J. Huizinga explique dans son ouvrage « *Homo ludens* » que :  
*« Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, Pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et D'être autrement que la vie courante »*<sup>27</sup>

<sup>24</sup> <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu>, 21/02/2020

<sup>25</sup> Le Grand Larousse Illustré 2016

<sup>26</sup> N. De Grandmont , Pédagogie du jeu, Ed logiquet., Montréal ,1995 , p. 24. 20

<sup>27</sup> Ibid., 1988

Après cette lecture de différentes définitions toutes s'accordent sur la réalité que le jeu est une activité libre et gratuite, exposé à des règles, en dehors de la vie ordinaire, limitée dans le temps où l'objectif principal est le plaisir que procure cette activité. En d'autres termes, le jeu est une activité ludique selon des règles pédagogiques, elle est basée sur la convention ou la fiction qui n'a dans la conscience de celui qui y livre d'autres points que elle-même, d'autres buts que le but qu'elle procure, il constitue à la fois une source de motivation, et de plaisir et le moyen d'exercer des compétences linguistiques dans la situation vivante, l'enfant est engagé dans son apprentissage en tant que acteur.

## **1.2. Définition de l'activité ludique:**

«Une activité d'apprentissage dite ludique guidée par des règles de jeu et pratiquée pour plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants orientée vers un objectif d'apprentissage »<sup>28</sup>

Par activité ludique, on veut dire des activités dont le sens engendre un comportement ludique. En clair, ce n'est pas l'activité en elle-même qui définit son caractère ludique, c'est bien le contexte qui le détermine. De ce fait, démonter et remonter un moteur peut être vécu comme quelque chose de ludique si l'enjeu n'est pas source d'angoisse.

Pour vivre une activité de forme ludique, il faut avoir été séduit par la perspective D'un enjeu, pouvoir s'y engager librement et en retirer un bénéfice hédoniste quelconque. La notion d'enjeu est fondamentale. Il suffit d'observer la motivation des enfants pour s'en convaincre. La perspective d'une balade en forêt risque fort de ne pas les attirer sauf si elle comporte par exemple un défi (essayer de remonter le cours d'une rivière ou de repérer un Oiseau rare).

L'activité ludique est programmée pour l'apprenant dans l'ambition d'atteindre des objectifs d'apprentissage. Elle permet de contrôler le discours en situation, améliorent l'auto-structuration des connaissances, faisant travailler Réflexion et la créativité donnant enfin à l'apprenant la liberté d'exprimer avec les compétences qu'il possède la manière dont il interprète le fonctionnement des formes Étrangères. Ce genre d'activité aide aussi à créer un esprit de coopération et de plaisir partagé Plutôt que la compétition et la satisfaction des uns aux dépens de la frustration des autres

## **1.3. Les outils ludiques pour l'apprentissage des langues:**

### **1.3.1. Des jeux dans la classe:**

L'usage du jeu, conçu comme moyen d'apprentissage, est inscrit dès les premières circulaires liées à l'enseignement des langues à l'école élémentaire parmi les priorités pédagogiques de cet enseignement. L'activité ludique doit être, incorporée dans la démarche de l'enseignant. cela bien sûr en accord avec les postulats fondamentaux de l'approche communicative : centration sur l'apprenant, prise en compte de ses besoins et ses intérêts, autonomisation, enseignement basée sur le sens, authenticité, dédramatisation et exploitation de l'erreur, progression en spirale, etcetera.

---

<sup>28</sup>Dictionnaire de didactique du français, CUQ, Jean-Pierre, p160

Le jeu constitue un appui pédagogique qui tantôt aide à présenter telle structure ou tel outil de communication, tantôt encourage les élèves à prolonger un modèle vers une production autonome, le jeu ne se limite pas à devenir une activité de fin de séance.

Outre la réalité, qu'il est un moyen privilégié pour transporter un contenu linguistique, le jeu accorde aussi la possibilité d'entretenir la motivation du groupe : il offre à l'intervenant la possibilité de varier les activités au cours de la séance ; réparti sur un temps plus ou moins long, devenant une sorte de fil d'Ariane, il crée une attente d'une séance à l'autre et stimule l'envie d'y répondre. Enfin, les élèves en viennent à se "prendre au jeu", ils deviennent les acteurs d'un jeu qu'ils créent eux-mêmes.

De longue date, il y avait cette tendance à distinguer entre « le jeu » et « le travail ». Dans le premier on dit qu'il n'y a pas d'obligation, pas de production autre que le plaisir. Dans le second, les productions sont évaluées, contrôlées... Il se profile une similitude de structure (action) mais une différence de fonction (liberté/contrainte et gratuité/rentabilisation), ce qui va à l'encontre de ce que l'on a l'habitude de pratiquer à l'école.

Mais, le jeu prend en considération la motivation de l'enfant et son plaisir. C'est une des raisons pour lesquelles des pédagogues se sont penchés dès le début du 20<sup>ème</sup> siècle sur l'intérêt du jeu à l'école. On remarque que le rôle du jeu comme préexercice. Caré et Debyser, en 1978, le montrent clairement dans leurs ouvrages. Le jeu est donc une solution qui peut mener au travail car il existe un parallélisme entre le jeu et le travail. Jouer c'est se donner une mission à accomplir, cela peut être aussi se fatiguer, se forcer. Dans le jeu, il y a une forme de responsabilité, il y a un but et le plaisir. On se donne un programme. Le jeu a besoin de la rigueur. Et enfin se trouve également dans le jeu l'apprentissage de la morale.

En classe, on peut dire que l'enfant suscite ses facultés physiques, intellectuelles et morales. Le rôle du maître est alors fondamentale : le maître donne et fait confiance à l'élève, il lui explique les règles du jeu, recueille ses réactions et en tient compte dans sa pédagogie

### 1.3.2 Jeux linguistiques:

En tant qu'outil pédagogique pour l'enseignement/apprentissage des langues, le jeu a une longue histoire, à commencer par les jeux linguistiques, qui, malgré que les rapports entre le langage (la parole) et la fonction ludique ont été mis en évidence par les différents travaux (psychologiques, psycholinguistiques ou de philosophie...), restent à l'écart de toute exploration en classe. Comme l'indique Francis Debyser :

*« Notre culture contemporaine était imprégnée de néo-positivisme rationaliste, c'est-à-dire d'utilitarisme et d'esprit de sérieux. »*<sup>29</sup>

Le langage ainsi est enchaîné à la linguistique structuraliste et fonctionnaliste : les jeux linguistiques alors étaient réservés à ce qui est poétique à savoir : la poésie surréaliste, tout ce qui a l'air de créativité, figures de diction (métaphores) ou encore exercice de style (Raymond Queneau).

---

<sup>29</sup> Makhloufi Nassima, Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère chez les 1<sup>ère</sup> A.S., Mémoire élaboré en vue de l'obtention du Diplôme de Magistère, option : Didactique, université Abderrahmane Mira- Aboudaou Bejaia, 2006/2007

Dans le même sens, Pierre Guiraud définit une typologie des jeux de mots, différencie entre jeux de mots (sur les mots eux-mêmes dans leur morphologie, forme écrite, leur phonétique, forme orale, et leur sémantique) tels que les mots croisés (plusieurs variantes: par exemple, découvrir un proverbe selon un certain ordre), le rebus, trouver le mot le plus long, et les mots d'esprit, ou l'on joue sur les choses et les idées (par exemple, boileau quand il dit à propos d'un jeune homme efféminé : « *il est plus capable de donner plus de jalousie aux femmes qu'aux maris* »).

On remarque que cette activité se rattache à la rhétorique (figure de mots et figures de pensée). Néanmoins l'espace du jeu linguistique est représenté par les mots (dans leur forme ou signification). Certes, les mots cachés, les mots croisés, les devinettes, les mots mystères, les slogans publicitaires..., restent des exemples de ce type de jeu mais tristement, de plus en plus mis à l'écart par les enseignants de langues dans leur pratique pédagogique.

### **1.3.3 Jeux communicatifs:**

Les recherches mentionnées à propos de la signification du jeu ont ouvert d'énormes possibilités, que la didactique des langues étrangères a explorées le long des dernières années. Seulement, il faut surpasser l'approche limitée aux propositions antérieures axées sur les jeux linguistiques, et avancer vers la notion de jeu communicatif connue par sa triple dimension : la dimension ludique, divertissante ; la dimension cognitive et formative ; la dimension socialisante, à travers les fonctions interactives et communicatives.

En effet, c'est au cours de l'apprentissage de la langue que se développent de telles dimensions du jeu nous appelons jeu communicatif toute activité didactique caractérisée par deux composantes : l'installation de l'activité dans la sphère de l'illusion (jeu = aire) intermédiaire, de Winicott), et l'utilisation de la parole et du langage comme moyen d'interaction authentique. A travers ces jeux le domaine du concret, de la réalité (le matériel linguistique à apprendre) s'estompé au profit du surgissement de l'illusion personnelle ou collective (monde de la fiction et de l'invention). Ce n'est plus la situation donnée (d'où l'on tire un objectif linguistique précis) qui préside à l'expression, mais la volonté d'expression elle-même qui vient d'abord, et l'on cherche les moyens linguistiques correspondants en fonction de cette volonté.

Les jeux de rôles et les simulations sociales ou globales sont ainsi des jeux communicatifs : pour cela il faut que ces activités fonctionnent dans l'esprit des élèves vraiment comme des jeux, dénués de toute justification (scolaire dans ce cas) c'est-à-dire au sens propre du mot des jeux récréatifs.

### **1.3.4 Simulation globale:**

Ce concept pédagogique a été créé au sein du BELC (Bureau d'études pour les langues et cultures, CIEP de Sèvres) dans les années 1970 par Francis Debyser puis utilisé, entre autres, par Jean-Marc Caré et Francis Yaiche auprès de nombreux stagiaires du BELC. Comme F. Debyser :

*« ne croyait plus en l'efficacité des méthodologies courantes ni en l'avenir du manuel de langue, il imagina [...] donc une activité nouvelle qui devait faire au maximum "entrer le réel dans la salle de classe" »<sup>30</sup>*

---

<sup>30</sup>Cuq & Gruca, 2003 : 419.

« Îles », « L'immeuble », « Le cirque », « L'hôtel », « Le quartier », « Le village » sont autant de simulations globales qui méritent explication il s'agit d'un support méthodologique d'apprentissage qui consiste d'après Cuq à faire inventer par un groupe d'apprenants un univers de référence différent de celui de la classe (un immeuble, un village, une île, un camp de vacances, une entreprise...), à animer un univers de personnages en interaction et d'évènements, et à stimuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu- thème et un univers du discours, est susceptible de faire surgir La simulation, ainsi, s'apparente à un jeu de rôle "grandeur nature", où l'on fait paraître comme réel ce qui ne l'est pas.

## **2. Qu'est-ce que un jeu de rôle :**

### **2.1. Définition « jeu de rôle » :**

Le terme « jeu de rôles » correspond à l'ancienne expression de « l'interprétation du rôle » de manière générale, le jeu de rôles est une activité où l'apprenant endosse un rôle d'un ou plusieurs personnages (réel ou imaginaire) dans un environnement factice spécifique.

En réalité c'est Jacob Levy Moreno, psychiatre, psychologue, et éducateur qui a fondé cette technique et l'a utilisé la première fois dans le domaine médical (la psychothérapie). C'est simplement plus tard que le « jeu de rôles » est utilisé dans le domaine professionnel comme technique pédagogique parmi d'autres dans le champ de l'enseignement / apprentissage des langues

D'après Larousse le jeu de rôles:

*« Est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité. »<sup>31</sup>*

Selon Moreno, *« le jeu de rôle présente l'intérêt de laisser la personnalité s'exprimer avec spontanéité dans une situation duelle ou plurielle qui exige un ajustement à autrui. Le caractère ludique du jeu de rôle permet de transcender des situations plus ou moins proches d'une réalité difficile. »<sup>32</sup>*

Le jeu de rôles est une activité de communication par excellence entre les apprenants où ils ont la possibilité de parler librement entre eux, en se débarrassant de la monopolisation de la parole de la part de l'enseignant, F. Debyser (1996/97 :2) propose la définition suivante :

*« Le jeu de rôles, en didactique des langues, est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique »<sup>33</sup>*

Selon J-P CUQ *« le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élève »*

<sup>31</sup>[https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_r%C3%B4le/88861](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861)27/02/2020

<sup>32</sup>[https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_r%C3%B4le/88861](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861)27/02/2020

<sup>33</sup>[https://litmedmod.ca/sites/default/files/tclq/tclq\\_jeu-role-fles.pdf](https://litmedmod.ca/sites/default/files/tclq/tclq_jeu-role-fles.pdf)27/02/2020

Pour obtenir un degré acceptable dans une nouvelle langue, la seule façon c'est la pratiquer et pour cela il faut mettre l'apprenant en situation réelle, le jeu de rôles lui permet d'être en "bain de langage" et de créer des situations de communication orale comme l'écrit Francis Debyser « *Ce qui empêche de considérer cette conception de la classe comme une technique de simulation tient surtout au rôle de l'élève par rapport au modèle: écoute, comprend, répète, mémorise, reconstitue par cœur le dialogue, au mieux le joue comme une petite scène de théâtre, mais n'est jamais à l'intérieur d'une simulation qui l'implique et où il puisse réellement simuler de devoir personnellement faire face à une situation de communication non scolaire* »

Cette activité est un dispositif pédagogique facilitateur de l'apprentissage d'une part, et un exercice de divertissement et d'amusement d'autre part, qui pousse l'élève à s'engager activement dans le processus d'apprentissage et pour apprendre à s'exprimer librement à l'oral.

## 2.2. Le terme de "rôle":

Ce terme a des racines dans le domaine de la psychologie sociale, dans Le Grand Larousse Illustré on trouve une définition du mot "rôle":

« *Ensemble des comportements associés à une place, à un statut social.* »

Le spécialiste dans les interactions sociales Goffman, avance qu'une interaction ne se limite à un échange entre deux personnes, selon lui, « *une interaction ne constitue pas un échange de «ping-pong» mais une occasion de multiples petites cérémonies* »<sup>34</sup> il compare la vie sociale à un théâtre où chaque personne devient un acteur ayant des fonctions à effectuer, qui en résulte de jouer les rôles sociaux multiples.

## 2.3. Les types de jeu de rôles:

Le jeu de rôles permet à l'apprenant d'accéder à une véritable situation communicative et ainsi, il lui permet de corriger ses propres lacunes linguistiques en recourant à des moyens non verbaux. Cependant il existe deux types de jeu de rôles : le jeu de rôles " guidé" ou "dirigé" et les jeux de rôles "ouverts"

- **Le jeu de rôles dirigé ou guidé:**

Dans ce type de jeu, l'apprenant est guidé par des contraintes et des consignes de jeu, les intentions de communication sont attendues, parce qu'on fournit le matériel linguistique adéquat aux participants, la méthode *Archipel* illustre bien ce type de jeu ce jeu est composé d'une phrase d'apprentissage et l'apprenant doit apprendre les consignes par la suite il va dire sur scène ce qu'il a appris et l'enseignant est en position d'évaluer les acquis de l'apprenant qui joue le jeu proposé ce qui a amené D.Dufeu à écrire (cité dans l'article de d'Alain Pauthod et Pierre Yves Roux) « *l'indication d'un matériau linguistique à employer où la détermination du déroulement du jeu de rôles peut brider un comportement personnel et rendre les participants dépendants d'un scénario qui entrave leurs impulsions* »<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup><https://zeboute-infocom.com/2012/12/27/la-vie-est-un-theatre-communiquer-engagement-goffman/>18/04/2020

<sup>35</sup> Alain Pauthod et Pierre-Yves Roux " *les activités d'expression orale en classe de langue.*" page 3

Ces types de Jeux peuvent être considérés comme des préexercices à d'autres activités qui sont plus Exigeantes en termes d'engagement et de spontanéité du déroulement de la pratique du sort du déroulement du scénario. Ce type de jeu ouvre le champ à l'ensemble des acquis langagiers verbaux et non verbaux des apprenants

- **Le jeu de rôles ouvert:**

Ce type de jeu entre dans le domaine de l'imprévisible, ici les apprenants sont dans une situation où les intentions de communication ne sont pas guidées ni par des matériaux linguistiques ni par un canevas de la totalité de la séquence et l'enseignant ne décide plus du sort du déroulement du scénario. Ce type de jeu ouvre le champ à l'ensemble des acquis langagiers verbaux et non verbaux des apprenants.<sup>36</sup>

Exemples (guide pédagogique archipel 1)

<p><b>Canevas: recherche d'un bureau de poste (unit: ou allez-vous ?)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un passant 1 demande le bureau de poste le plus proche</li> <li>- Le passant 2 ne peut pas l'enseigner</li> <li>- Le passant 1 s'adresse à une autre personne<sup>3</sup></li> <li>- Ce dernier lui demande ce qu'il veut faire à la poste</li> <li>- Le passant 1 veut téléphoner</li> <li>- Le passant 3 lui répond qu'il y a un téléphone à l'arrêt d'autobus</li> <li>- Le passant remercie</li> </ul>	<p><b>Un encombrement</b></p> <p>1- Situation A un grand carrefour au centre de la ville de Constantine, toute la circulation est bloquée : les voitures et les taxis ne peuvent plus ni avancer ni reculer.</p> <p>2- Les personnages</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un chauffeur de taxi</li> <li>- Un homme d'affaires dans le taxi, se rendant à l'aéroport d'Ain el Bey</li> <li>- Un Monsieur passant sur le trottoir</li> <li>- Un chauffeur-livreur dans une camionnette</li> <li>- Une jeune fille dans une belle voiture particulière</li> <li>- Un policier</li> <li>- Un jeune garçon envêlo</li> </ul>
---	---

## 2.4. Le jeu de rôles et la dramatisation:

Il ne faut pas confondre jeu de rôles ouvert et dramatisation. La dramatisation est une mise en parole et en mouvement des activités de participants dans un support qui les aidera dans le jeu.

Par contre, dans le jeu de rôles ouvert, le support n'existe pas et les apprenants sont dans une situation qui leur permet d'inventer toutes sortes de créations langagières verbales et non verbales.

L'expression orale ne doit pas rester le parent pauvre de la didactique des langues mais au contraire la priorité des enseignants du français langue étrangère. Ces derniers sont conscients de l'importance de l'acquisition d'une réelle compétence de communication car c'est en forgeant qu'on devient forgeron et en bûchant qu'on devient bûcheron et donc, c'est en communiquant qu'on apprend à communiquer.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> <https://gerflint.fr/Base/Algerie9/benhammoud.pdf>

<sup>37</sup> Ibid.

### 3. Qu'est-ce que la motivation?

#### 3.1 Définition générale :

La « motivation » est un concept primordial qui a eu une abondance de définitions. Les premiers utilisateurs du concept ont eu des difficultés de synthétiser et de fixer une définition pour le terme

D'après le dictionnaire étymologique : « le concept « motivation » vient du mot "motif", lui-même emprunté au latin « motivus » qui veut dire "mobile" et "movere" dont l'équivalent en français est "mouvoir" . Il signifiait en ancien français « ce qui met en mouvement »<sup>38</sup> selon cette définition le terme « motivation » désigne tout ce qui change et tout ce qui est mobile.

Le dictionnaire Larousse de l'éducation propose la définition suivante: «ensemble de désir ou de volonté qui pousse une personne à accomplir une tâche ou à viser un objectif qui correspond à un besoin. »<sup>39</sup>En d'autres mots la motivation est un ensemble de forces qui entraînent l'individu à agir et à accomplir une tâche bien déterminée.

Pour C. Prévost, « la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement, grâce à elle, les besoins se transforment en but, plans et projets »<sup>40</sup>

Selon ; C. Prévost la motivation est liée avec le comportement et c'est qu'à partir de là que les besoins se changent en objectif à atteindre.

On décrit la motivation comme l'ensemble des forces internes et externes qui produisent le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement.<sup>41</sup> C'est une force qui, à partir des besoins (forces internes) et des conditions de l'environnement (forces externes), pousse l'individu à agir.

« La motivation » veut dire, en psychologie, un assemblage de processus dynamiques, conscients ou inconscients, en particulier les émotions, qui guident l'action d'un individu, vers un but donné

#### 3.2. Définitions selon des dictionnaires:

« Raison, intérêt et élément qui poussent quelqu'un dans son action, fait pour que quelqu'un soit motivé à agir »<sup>42</sup>

« L'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement »

Dans le dictionnaire didactique des langues, la motivation est définie comme : « Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. »<sup>43</sup>

---

<sup>38</sup> Nicole. Aubert, "Diriger et motiver, secrets et pratiques", Collection EOFP, Editions d'Organisation, 1996, 256 pages, p.16

<sup>39</sup><http://agora.gc.ca/Dossiers/Motivation21/04/2020>

<sup>40</sup> Dictionnaire de psychologie, 1991, p.467

<sup>41</sup> Vallerand, R. J. et Thill, E. E. (1993). Introduction à la psychologie de la motivation. Laval: Editions Etudes Vivantes. p.128.

<sup>42</sup> Kanoua, S. *Culture et enseignement du français en Algérie*, édition synergies, Alger, 2008 p.88

<sup>43</sup> CUQ, Jean Pierre. *Dictionnaire de didactique du français*, Paris clé international 2003, p.170

### 3.3. Définitions selon des auteurs:

Parmi les auteurs que ont parlé de la « la motivation » on à Norbert Sillamy dans son ouvrage (Dictionnaire de psychologie) il définir la motivation comme étant :

« Un ensemble des factions dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu »<sup>44</sup>

Pour **Joseph Mutin** : « l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance »<sup>45</sup>

**Patrice Rose** propose comme définition « la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus. »

### 3.4. La motivation scolaire:

Pour Rolland Viau « la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incitera choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »<sup>46</sup>

Pour Viau la motivation scolaire, c'est l'ensemble des déterminants qui incitent l'élève à s'engager activement dans le processus d'apprentissage, afin de réaliser ses objectifs d'apprentissage et à s'acharner devant ses difficultés.

La motivation scolaire est fondée sur des croyances (sur l'apprentissage et sur ses capacités) ainsi que des valeurs (l'école, les matières, les tâches et leurs buts)

Les différentes analyses sur la motivation en contexte scolaire indiquent qu'un certain nombre de éléments affectent la dynamique motivationnelle des élèves en classe particulièrement les contenus, les activités d'apprentissage que l'enseignant propose, l'évaluation qu'il impose, les récompenses et les sanctions qu'il utilise.

La motivation des élèves doit être permanente. Elle peut intervenir au début de chaque niveau d'organisation des programmes d'enseignement, notamment quand on commence un nouveau chapitre, une leçon d'un chapitre donné. Il s'avère nécessaire de bien cibler les éléments de motivation au risque de laisser les apprenants avec des idées floues

Pour motiver les élèves, il faut cibler l'élève lui même. Il s'agit à ce niveau de capter son attention, son intérêt et de lui montrer qu'il a besoin de ces informations que la cour peut apporter

#### 3.4.1. Les types de motivation :

- **la motivation intrinsèque:**

La motivation intrinsèque trouve sa source dans le plaisir et la satisfaction de l'individu. Une personne est intrinsèquement motivée lorsqu'elle réalise des activités délibérément pour le seul but du plaisir et n'attend aucune récompense.

<sup>44</sup><https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00920269/document>21/04/2020

<sup>45</sup><http://agora.qc.ca/Dossiers/Motivation>21/04/2020

<sup>46</sup><http://rire.ctreq.qc.ca/la-motivation-scolaire-version-integrale/>21/04/2020

Les recherches utilisent des activités très intéressantes, qui favorisent la curiosité, afin de mesurer cette motivation par le temps que peut passer le sujet en dehors de toutes contraintes expérimentales. Pour augmenter la motivation intrinsèque des apprenants, une attention particulière doit être donnée à quatre éléments importants : le défi, la curiosité, le contrôle et la fantaisie.

- **la motivation extrinsèque:**

Vianin résume la motivation extrinsèque « comme une motivation qui se situe à l'extérieur de l'apprenant » et ajoute « ce sont les renforcements, les feedbacks et les récompenses qui alimentent la motivation extrinsèque »<sup>47</sup>.

D'après lui un apprenant motivé extrinsèquement peut aussi chercher à éviter une punition. Dans le système scolaire on peut trouver beaucoup d'exemples pour les deux cas de la motivation extrinsèque. Par exemple si l'apprenant étudie pour l'examen dans le but d'obtenir une bonne note pour faire plaisir aux parents, il cherche évidemment à décrocher une récompense, en parfait contradiction avec celui qui étudie pour ne pas fâcher ses parents, il essaye d'éviter une punition possible.

Donc si l'apprenant travaille beaucoup et à de bonnes notes cela ne veut pas dire qu'il s'intéresse ou qu'il aime la matière qu'on fait. Selon des recherches menées dans des établissements variés, les apprenants motivés extrinsèquement n'apprennent pas en profondeur, la qualité de leur apprentissage est moindre et leurs connaissances ne restent pas longtemps dans la mémoire.

### **3.5. La différence entre la motivation, la démotivation et la motivation:**

La motivation est l'élément essentiel dans notre vie, elle joue un grand rôle dans l'enseignement, l'apprentissage. On peut ajouter aussi que c'est la pierre de base qui aide l'élève à apprendre la langue étrangère ; en revanche la démotivation c'est le refus, le dégoût éprouvé à l'égard de l'école, elle se remarque, souvent, chez les élèves qui ont des problèmes familiaux, le divorce, la dysplasie, la diïque, etc. L'élève refuse complètement les études et l'école.

Quant à la motivation, elle se définit ainsi : L'absence de motivation autodéterminée chez l'élève, on trouve chez l'individu l'incapacité d'apprendre les leçons et aussi il a toujours une mauvaise idée sur le succès qui n'est pas à sa portée

#### **3.5.1. Un élève motivé:**

C'est un élève actif en classe, il met en œuvre toute son énergie et son enthousiasme pour atteindre ses objectifs. En général, un élève motivé, c'est celui qui a un bagage linguistique pour s'exprimer ou qui a une confiance en soi, il a une certaine responsabilité vis-à-vis de ce qu'il dit, quand il se trouve en classe, il ouvre une interaction entre lui et son enseignant

---

<sup>47</sup> Kristina Kremenjaš, 2013, la motivation pour l'apprentissage du FLE, Université de Zagreb, faculté de philosophie et de lettres, Département d'Études Romanes.

### **3.5.2. Un élève démotivé:**

C'est un élève complètement a motivé qui a un manque de confiance en soi, c'est le contraire d'un élève motivé qui a une confiance en soi. C'est un élève qui a une difficulté à apprendre. Il pense à abandonner et il a toujours l'idée que le succès n'est pas à sa portée, il refuse l'école complètement, pour lui c'est un endroit du passe de temps

### **3.5.3. Un élève a motivé :**

L'élève a motivé souffre d'un manque d'envie de faire ses devoirs, il dit toujours non avec la tête mais il dit oui avec le cœur, on peut dire que c'est un élève handicapé par ce qu'il n'a pas un bagage linguistique

## **3.6. Les facteurs de la motivation scolaire:**

Les facteurs de la motivation jouent un rôle essentiel dans les différentes situations d'acquisition. Viau <sup>48</sup>est l'un des chercheurs qui se sont spécialisés dans le domaine de la motivation dans le contexte scolaire, il montre que la motivation est un phénomène dynamique qui s'influence par un nombre de facteursdifférents

### **3.6.1. Les facteurs relatifs à l'élève:**

Les facteurs relatifs à l'élève ont un grand rôle sur la motivation scolaire. Ils peuvent être l'environnement familial, le rôle des parents ou autres. Viau souligne que la majorité des élèves voient l'école comme un lieu de création des relations sentimentales. Il souligne trois éléments qui influencent la dynamique motivationnelle de l'élève

- **La perception de la valeur:**

La volonté de faire quelque chose Viau parle aussi des tous sociaux par exemple le prestige, les buts scolaires et les notes desexamens.

- **La perception de contrôlabilité:**

C'est une sorte d'évaluation de contrôle pour connaître le niveau d'un élève

### **3.6.2. Les facteurs relatifs au professeur:**

Ils sont multiples mais les spécialistes se mettent d'accord sur les points suivants :

- **Etre signifiante aux yeux de l'élève:**

Une activité devient intéressante aux yeux d'un élève quand elle répond à ses besoins. L'enseignant doit enseigner les élèves à partir d'une interaction verbale pour qu'il attire leur attention à soncours.

- **Etre diversifie et s'intégrer aux autres activités:**

Ne pas faire répéter les mêmes procédures d'analyses, elles rendent l'élève passif. On essaye d'encourager l'apprenant en intégrant des diversités aux activités

---

<sup>48</sup> DELANNOY Cécile, *La motivation : désir de savoir décision d'apprendre*, Hachette Éducation – CNDP/Paris, 2005, p.160

- **Présenter un défi pour l'élève:**

L'élève ne doit pas être présenté devant un problème trop difficile ou trop facile. Faire un effort pour surmonter ses obstacles est la vraie réussite pour l'élève. Il va réaliser avec ses camarades ça à travers plusieurs activités qui lui sont fournies.

- **Etre authentique:**

Une activité doit aider l'élève à mieux fixer son savoir faire, elle doit pousser l'apprenant à fournir plus d'efforts et à miser sur lui-même (être autonome) pour faire face aux activités scolaires et aux exigences de la vie active.

- **Exiger un engagement cognitif de l'élève:**

Un élève est motivé quand il arrive à appliquer son savoir, c'est à dire, qu'il est capable d'expliquer, d'informer et de prescrire dans des situations de communications diverses.

- **Responsabiliser l'élève en lui permettant des choix:**

L'apprenant doit être responsable dans les choix d'une activité comme le thème de travail, le choix des documents à lire. La possibilité de faire des choix et d'encourager la perception que l'élève a de sa capacité de contrôler son apprentissage, une activité ne devient pas motivante si elle exige de tous les élèves qu'ils fassent les mêmes tâches.

- **Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres:**

Une activité d'apprentissage doit se dérouler dans une atmosphère de collaboration, un esprit d'équipe, un travail en commun pour engendrer la motivation des élèves.

- **Avoir un caractère interdisciplinaire:**

C'est habituer l'élève à respecter et prendre en considération toutes les disciplines.

- **Comporter des consignes claires:**

Des consignes claires aident les élèves à ne pas perdre son temps à chercher et à comprendre ce qu'il doit faire, des consignes claires favorisent la réduction de l'anxiété et le doute que certains élèves éprouvent.

- **Se dérouler sur une période de temps suffisante:**

La durée prévue pour une activité, doit être respectée par l'élève, chaque activité ne doit pas être trop prolongée, ni trop limitée. Le fait d'accorder à l'élève le temps dont il a besoin, l'aide à accomplir ce qui est exigé de lui d'une manière positive.

### **3.7. Le jeu source de motivation :**

Dans son livre «Code pédagogique » (1964), Célestin Freinet parle d'une liste de principes parmi lesquels figurait le suivant : «*Il nous faut motiver le travail* », le jeu peut être une source de motivation pour le travail en classe, car il dispose de ce qui manque à la majorité des exercices. Il est une activité ludique qui permet de déclencher une implication rapide des élèves, plus réelle et plus efficace. Le joueur doit prévoir, anticiper les réactions et les intentions des autres avant d'exprimer les siennes.

Comme le déclare Claude Hagège dans son ouvrage « L'enfant aux deux Langues », l'enfant a l'instinct ludique : « *L'enfant veut l'emporter au concours de vitesse il veut gagner l'objet choisi comme enjeu dans une compétition, il veut s'exprimer et être entendu.* »<sup>49</sup>.

En effet, le jeu permet de gagner (compétition inhérente et acceptée), mais aussi de perdre (se tromper sans sanction ni jugement), alors la concurrence et l'envie de gagner peut motiver l'apprenant dans son apprentissage.

Ainsi, selon Nicole Décoré, le jeu en classe de langue aide et encourage. «*Non seulement il crée la motivation, mais il la maintient.* » L'activité ludique et le jeu en particulier, présentent un moyen le plus efficace pour mettre l'élève dans une situation d'apprentissage sans que celui-ci ne s'en aperçoive, autrement dit : "apprendre innocemment".

En effet, ce type d'apprentissage donne une forme de liberté et de créativité à l'élève. Selon Haydée Silva, le jeu est comme l'espace de la mise en œuvre des compétences acquises par l'élève qu'il va les utiliser à chaque jeu, (des situations nouvelles choisies qui demandent la créativité de l'enfant). Ultérieurement, son attention va ainsi être centrée sur les règles du jeu alors qu'il est en train de s'approprier la langue. Il va être par exemple souvent obligé à parler de lui et des autres, et ce, tout en acquérant du nouveau vocabulaire et de nouvelles structures grammaticales.

L'apprentissage se fait alors d'une méthode beaucoup plus attractive. Les réponses des élèves seront plus spontanées que lorsqu'ils sont mis dans une situation passive, comme répéter chaque mot entendu.

Certes, " apprendre innocemment " peut rendre l'élève actif en classe avec efficacité, mais le plus important c'est que le jeu brise la monotonie de séances qui sont identiques, l'avantage du jeu se manifeste lorsque l'on cherche à le mettre en liaison avec les théories de la cognition, c'est là où on trouve la notion clé de la motivation : les activités ludiques.

Ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives* ». (J.P. Cuq : 2003, p. 160).

Le problème de comment motiver une classe de FLE est résolu par « le jeu » car il encadre les éléments suivants : il soutient positivement l'estime et la confiance en soi, l'engagement, le plaisir de jouer, le défi, l'aspect compétitif, la curiosité, l'interaction entre les joueurs, l'effet d'entraînement et la possibilité de gagner des points, l'excitation et l'enthousiasme suscités par la participation.

### **3.8. La motivation déclenchée par le jeu:**

La présence de la motivation est très importante dans le développement de tout apprentissage quelque soit sa nature et sa finalité. C'est pour cette raison que les enseignants sont dans l'obligation de prendre en considération la motivation de ses élèves et construire un espace pour qu'ils puissent donner sens à leurs activités. Les jeux en général, constituent un espace de liberté.

La motivation fondamentale de tout jeu est d'apprendre même si cette dernière n'est pas consciente chez l'apprenant. On peut évoquer l'exemple du chat qui s'entraîne en jouant avec la souris pour mieux l'attraper quand la faim se fera sentir (C. Frété. 2002, P35).

---

<sup>49</sup>Claude Hagège , L'enfant aux deux langues , paris , (1996),p.56

D'autres motivateurs d'ordre secondaires qui peuvent prendre de l'importance selon la situation qu'ils évoquent:

-l'imaginaire/imagination et l'exploration : le jeu crée un univers fantastique dans lequel le Joueur plonge activement et de ce fait, exerce un attrait puissant sur les joueurs.

Dans cet ordre d'idées, il serait intéressant de travailler les jeux basés sur l'imaginaire, qu'il s'agisse d'évoquer des pays, des personnages, des peuples, des mœurs ou des animaux etc....

Yak Rivais dans son ouvrage "*jeux de langage et d'écriture*", cite la description d'un animal imaginaire par les enfants de CE1 et CE2 ensemble:

*« Les dragons vont dans les marécages boueux .pour se laver, ils bondissent dans l'eau.ils chantent en prenant leur bain. Généralement, le petit dragon chevauche sa maman. Les dragons courent dans l'eau pour s'eclabousser. En sortant du bain, les dragons se mettent à danser en tapant des pieds. Comme ils sont fatigués, ils dorment au pied d'un arbre »<sup>50</sup>*

Il ne suffit pas d'instaurer un jeu en classe d'apprentissage pour que l'élève soit motivé, Les raisons qui poussent l'élève à opter pour un jeu plutôt qu'une autre relève de la motivation Il est vrai de dire que *« Chacun tire son plaisir de l'instrument dont il joue le mieux »<sup>51</sup>*

- Se prouver à soi même:

Les jeux permettent au joueur d'entrer en compétition avec d'autres

- La transgression des restrictions sociales:

On peut être violent sans se sentir coupable, c'est par la sécurité que confère le jeu aux joueurs que des comportements antisociaux sont rendus possibles, ces derniers peuvent être verbaux ou même physiques

- Les rapports sociaux:

Dans ce cas, on peut organiser une soirée familiale autour d'un jeu, exemple: on peut citer les jeux d'énigmes qui se jouent au sein de la famille

- Le besoin de reconnaissance:

Les interactions entre les joueurs autour d'un jeu peuvent être bénéfiques, elles permettent aux adversaires de bien se reconnaître

### **3.9. La motivation, jeu et apprentissage:**

L'approche traditionnelle de la motivation explique qu'il y a deux événements importants pour sa réalisation, le premier c'est la participation à la tâche et le deuxième est la continuité à faire cette tâche (C. Frété, 2002, P.37). La motivation est aussi expliquée en termes de raison extrinsèque et intrinsèque

Une motivation intrinsèque est une motivation qui découle de l'intérieur de l'individu, c'est l'individu lui-même qui choisit de participer ou non à une tâche donnée, de même cette Dernière fait naître chez ce même individu des ambitions qui lui permettent d'aller vers le but fixé au commencement

---

<sup>50</sup>Yak Rivais "*jeux de langage et d'écriture*" édition RETZ /S.E.J.E.R,2004,page 120,121

<sup>51</sup>Henri René Lenormand, cité dans le dictionnaire électronique Larousse Expression, édition 2002.

Les théories de la cognition cherchent à provoquer chez les individus une motivation intrinsèque, alors que les théories béhavioristes ont un penchant pour une motivation de type extrinsèque. Nombreuses sont les caractéristiques qu'on trouve dans un environnement intrinsèquement motivant, c'est le jeu qui réunit l'ensemble de ses caractères :

- L'imaginaire ou l'imagination:

Cette capacité possédée par l'esprit humain de représenter sous une forme sensible, des êtres, des choses et des situations dont il n'a pas l'expérience directe, dans ce contexte on peut prévoir des jeux qui se basent sur l'imaginaire, le challenge (niveau de difficulté) et la curiosité

- les concepteurs des jeux en général:

Doivent prendre en estime la capacité de chaque joueurs et concevoir des jeux qui ne sont ni trop faciles ni trop difficiles, pour éviter de les ennuyer. Ils présentent aussi des jeux qui retiennent l'intention des joueurs. De même pour "la curiosité" qui peut être créée par le doute, la perplexité, la contradiction, l'incorrection et la non pertinence. Enfin la curiosité est un conflit conceptuel.

Pour que les jeux linguistiques deviennent un parfait moyen permettant de générer, maintenir et entretenir le challenge et la curiosité, il y a un certain nombre de facteurs qu'il faut prendre en compte

- Le but:

Qu'il s'agit d'un but principal ou de buts secondaires, il est très important de prendre en considération le but du jeu car il permet de motiver les enfants à l'école et il est aussi un attrait puissant qui permet la progression des joueurs dans le jeu. Quant aux jeux de langue, leur but est éducatif, ils permettent l'acquisition de la langue<sup>52</sup>

- Le feed-back:

Les études ont montré que les sujets produisent beaucoup d'efforts pour atteindre des objectifs. Les feed-back sont immédiats, on peut citer l'exemple des jeux d'apprentissage informatisés, ils sont bien adaptés, les interactions sont très riches et l'apprenant est capable de corriger ses erreurs d'une façon directe, ces interactions peuvent prendre diverses formes (textuelles, visuelles et orales).

- L'estime:

L'estime de soi peut être considérée comme un sous concept du challenge, chaque fois qu'un joueur a le sentiment d'être capable de résoudre une tâche donnée, cela affecte son choix pour telle ou telle activité, la perception du joueur de son efficacité lui permet de reprendre confiance et de persister dans la tâche ou de recommencer l'exercice sans se lasser et ainsi améliorer ses performances.

- Le contrôle:

On peut donner aux apprenants le sentiment de diriger leur progression pour le but qu'ils souhaitent atteindre, ce sentiment est encouragé par la facilité des activités qu'ils entreprennent et en les répétant pour les maîtriser. Les jeux donnent le sentiment que rien n'est perdu et que tout peut recommencer. Cela encourage les joueurs à prendre du risque et à oser.

---

<sup>52</sup> Ibid., p.38.39, 2004

# ***CONCLUSION GÉNÉGALE***

## *Conclusion général*

L'acquisition de la compétence orale est l'une des conditions pour un apprentissage positif d'une langue étrangère, et pour l'obtenir l'élève doit d'abord construire des habilités expressives et communicationnelles.

Le but de notre recherche est d'utiliser le jeu de rôles à l'oral pour motiver l'apprenant à s'exprimer d'une façon libre ainsi qu'efficace et acquérir les différentes compétences de l'oral, la raison pour laquelle nous avons posé la problématique suivante : comment le jeu de rôles peut-il être un outil pour motiver les élèves dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE?

Après une recherche scientifique approfondie, nous sommes arrivées à confirmer nos hypothèses que :

-Le jeu de rôles dans l'enseignement / apprentissage en FLE répond d'une manière agréable aux besoins des apprenants, et grâce auxquels ils acquièrent à la fois d'éventuelles satisfactions de joies et une meilleure maîtrise de leurs compétences langagières.

-L'application d'une activité du jeu de rôles permet à l'apprenant de vivre la langue et c'est aussi une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant et cela lui aide à acquérir des compétences communicationnelles, expressives et sociales.

-L'utilisation du jeu de rôles à l'oral porte aux apprenants une dose d'énergie et de positivité grâce à ses fonctions d'attirer leurs attention et susciter leur intérêt et donc les motiver pour apprendre l'oral.

Dans le seul volet de notre recherche qui est constitué de deux chapitres théoriques, nous avons commencé par mettre la lumière sur l'oral dans le cadre de l'enseignement/apprentissage du FLE, identifier les différentes notions qui entrent dans ce chemin et aussi définir la communication et montrer ses caractéristiques. Ensuite dans le deuxième chapitre on parle de la notion du jeu et de l'activité ludique, après en passe au jeu de rôles et en termine avec la motivation.

Nous avons conclu à travers tous les résultats obtenus que le jeu de rôles est un outil efficace qui répond aux besoins de l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE au cycle primaire en général et chez les élèves de la quatrième année primaire en particulier, car il comprend les éléments clés pour la réussite de tout apprentissage oral, en outre, nous arrivons à résulter que l'impact de ce genre d'activités ludiques est largement positif au niveau psychique chez les apprenants grâce à sa nature plaisante qui réussit à satisfaire leur intérêt ainsi qu'investir leur énergie, imagination et créativité à la faveur de leur apprentissage oral, de plus, il présente un choix excellent pour dépasser les difficultés liées à l'oral tel que la glossophobie et la timidité, permettant à la fois l'acquisition des compétences sociales, communicationnelles et socioculturelles chez les apprenants à travers sa fonction de créer une atmosphère favorable pour produire des interactions et des communications positives et efficaces entreeux.

Le jeu de rôles demeure donc l'une des activités orales les plus motivantes et les plus efficaces dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE, avec ses caractéristiques formelles et ses multiples fonctions ayant le pouvoir de créer chez l'apprenant la volonté et le désir d'aimer la langue, de s'exprimer et d'acquérir les différentes compétences de l'oral. Il est capable de rendre l'apprenant plus motivé, plus performant et plus actif dans son apprentissage.

En conclusion et à partir de ce que nous avons vécu tout au long de notre recherche sur le jeu de rôles, nous pouvons affirmer que le jeu de rôles est une activité motivante par excellence, et une solution utile pour améliorer l'enseignement/apprentissage de l'oral. .

# ***BIBLIOGRAPHIE***

# BIBLIOGRAPHIE

## ➤ Ouvrage:

1. Billières Michel, le statut de l'intonation dans l'évolution de l'enseignement, apprentissage de l'oral en F.L.E. Université de Toulouze Mirail- in Elisabeth Lhote, extrait d'un article,1988
2. *Cuq. Jean. Pierre ; Gruca : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble,2002.*
3. CUQ, Jean, Pierre, GRUCA, Isabelle, cours de didactiques de français langue étrangère et seconde, ED, Jean Pencreac'h, Paris,2003
4. CLAUDINE G-D. et SYLVIE P. : *Comment enseigner l'oral à l'école primaire* », France, Hatier,2004
5. Claudette Cornaire, Claude Germain, La compréhension orale, ,Ed ,CLE International, France janvier,1998
6. Claude Hagège , *L'enfant aux deux langues* , paris ,(1996)
7. DELANNOY Cécile, *La motivation : désir de savoir décision d'apprendre*,Hachette Éducation – CNDP/Paris,2005
8. GARABEDIAN M. : *Perception et production dans la matière phonétique d'une langue*, France, CorineBouth-Odot
9. GRACIA, D et PLANE, S, « *comment enseigner l'oral à l'école primaire ?* », Hatier, Paris,2004
10. HYMES D, « *vers la compétence communicative* », Collection langues et apprentissage de langues, Hatier- crédif, Paris, Novembre1984
11. HALTE J-F. et RISPAIL M. : *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, Hatier,2005
12. Henri Boyer, Michel Butzbach, Michèle Pendanx, Nouvelle introduction a la didactique du Français langue étrangère, Corinne Booth-Odot, France, mai2001

13. Johan Huizinga, *Homo ludens.*, Essai sur la fonction sociale du jeu Première parution en 1951 Trad. du néerlandais par Cécile Seresia Collection Tel (n° 130), Gallimard Parution :05-04-1988
14. KANOUA, Saida. *Culture et enseignement du français en Algérie, édition Synergies, Alger, 2008*
15. N. De Grandmont , *Pédagogie du jeu*, Ed logiquet., Montréal, 1995
16. Nicole. Aubert, "Diriger et motiver, secrets et pratiques", Collection EOFP, Editions d'Organisation, 1996
17. P. Charaudeau, *Langage et discours, éléments de sémio linguistique*, Paris, Hachette, 1983, P.50 in, *Nouvelle introduction a la didactique des langues étrangères*, Corinne Booth-Odot, Paris, mai 2001
18. Sperber et Wilson, *La pertinence. Communication et cognition*, Editions de minuit, Paris, 1989, P.13 in Robert Vion, *La communication verbale*, Hachette, Paris, 1992-2000
19. SHEILS J, « *la communication dans la classe de langue* », conseil de l'Europe, Strasbourg, 1991
20. TARDIEU Claire, *La didactique des langues en 4 mots clés : communication, culture, méthodologie, évaluation*, ellipses, Paris, 2008
21. Vallerand, R. J. et Thill, E. E. (1993). *Introduction a la psychologie de la motivation*. Laval: Editions Etudes Vivantes
22. <sup>1</sup> Yak Rivais " *jeux de langage et d'écriture*" édition RETZ/S.E.J.E.R, 2004

## ➤ Thèses et mémoires consultés:

1. Kristina Kremenjaš, 2013, *la motivation pour l'apprentissage du FLE*, Université de Zagreb, Faculté de philosophie et de lettres, Département d'Études Romanes
2. YUCEF AMIRA, *L'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE*, Mémoire élaboré en vue de l'obtention du Diplôme de Master, option : Didactique, université Mohamed Khider Biskra, 2015/2016

3. TORKI Samira, Le jeu de rôles : une activité didactisée pour surmonter les difficultés de l'oral des apprenants, Mémoire élaboré en vue de l'obtention du Diplôme de Master, option : Didactique, université Mohamed Khider Biskra, 2014/2015
4. ALIA HIBA, MANAA NOUR EL HOUDA, L'utilisation du jeu comme source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE, Mémoire élaboré en vue de l'obtention du Diplôme de Master, option : Didactique, université LARBI TEBESSI-TEBESSA, 2016-2017
5. SOLTANI Habiba, TALBI Kelthoum, L'IMPORTANCE DES ACTIVITÉS LUDIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DU FLE, Mémoire élaboré en vue de l'obtention du Diplôme de Master, option : Didactique, université, université LARBI TEBESSI-TEBESSA, 2016-2017
6. Makhloufi Nassima , Le ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère chez les 1ère A.S. , Mémoire élaboré en vue de l'obtention du Diplôme de Magistère , option : Didactique, université Abderrahmane Mira- Aboudaou Bejaia , 2006/2007

### ➤ Dictionnaires :

1. CUQ, Jean-Pierre : Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris 2003
2. Dictionnaire de psychologie, 1991
3. Le Grand Larousse Illustré 2016
4. René Lenormand, cité dans le dictionnaire électronique Larousse Expression

### ➤ Sitographie:

1. <http://apprendrelefrancais.unblog.fr/2016/09/30/lenseignement-de-loral-en-classe-de-francais-langue-etrangere/>
2. <https://www.erudit.org/fr/revues/ncre/2005-v8-n1-ncre0794/1018160ar.pdf>
3. <http://www.ac-creteil.fr/langage/contenu/prat%20p%C3%A9da/dossier/oral.htm12/03/2020>
4. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu,21/02/2020>
5. [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_r%C3%B4le/8886127/02/2020](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/8886127/02/2020)
6. [https://litmedmod.ca/sites/default/files/tclq/tclq\\_jeu-role-fles.pdf27/02/2020](https://litmedmod.ca/sites/default/files/tclq/tclq_jeu-role-fles.pdf27/02/2020)

7. <https://zeboute-infocom.com/2012/12/27/la-vie-est-un-theatre-communiquer-engagement-goffman/18/04/2020>
8. <http://agora.qc.ca/Dossiers/Motivation21/04/2020>
9. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00920269/document21/04/2020>
10. <http://rire.ctreq.qc.ca/la-motivation-scolaire-version-integrale/>
11. [http://asl.univ-montp3.fr/L308-09/LADD5/E53SLL1\\_FLE/Cours\\_de\\_Methodologie\\_T.Bouguerra-la\\_competence\\_de\\_communication.pdf](http://asl.univ-montp3.fr/L308-09/LADD5/E53SLL1_FLE/Cours_de_Methodologie_T.Bouguerra-la_competence_de_communication.pdf)
12. <https://gerflint.fr/Base/Algerie9/benhammoud.pdf>

➤ **Article:**

1. Pauthod. Alain et ROUX. Pierre-Yves, "Les activités d'expression orale en classe de langue : 3eme partie : le jeu de rôle revue ", connaissance du français, N°32 DU01/98