

Ministère de L'enseignement Supérieur et de Recherche Scientifique

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

Département des langues étrangères

Filière de français

Système L.M.D



Mémoire élaboré en vue d'obtention de diplôme de Master
Option : Didactique des langues-cultures

**L'apport du jeu éducatif dans l'acquisition
D'une compétence orale en classe de fle**

Cas des élèves de 4ème A.P. Ketfa Mohammed Biskra.

Présenté et soutenu par :

BOUMAZA Houda.

Sous la direction de :

Dr.DJOUDI Mohamed.

Membres de jury:

président:	Dr.khider Salim	université.biskra
rapporteur:	Dr.DJOUDI Mohamed	université.biskra
examineur:	Dr.chalouai kamal	université.biskra

Année universitaire :
2020/2021

Remerciements :

Tout d'abord je dois remercier Dieu qui m'a donné la santé et la volonté durant la réalisation de ce présent mémoire.

Puis je voudrais remercier mon encadreur monsieur « Djoudi Mohamed », pour sa patience, sa disponibilité, et surtout ses précieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion.

Je tiens à remercier sincèrement les membres du jury qui me font le grand honneur d'évaluer ce travail.

Je tiens à remercier l'enseignante de stage Madame//, à l'école Mouhamedketfa, de m'avoir accueillie et d'avoir accepté de diriger ce travail.

Je désire aussi remercier tous les enseignants du département de français, qui ont veillé à nous former

Merci pour tout ce que vous m'avez donné et tout ce que vous m'avez appris

Je remercie également tous les enseignants pour les efforts qu'ils ont fournis durant mon cursus de formation.

Je suis reconnaissante à mes proches, mes parents, mon frère mes sœurs et mes amies qui ont su rester à mes cotés pendant toute cette période de formation.

Houda.

Dédicace

*Je dédie ce modeste travail
À la femme la plus généreuse, ma source de tendresse
et de la bonneté ma mère. « Meriem »
La lumière de mes jours, la source de mes efforts, la
flamme de mon cœur.
A mon père « Djemoui », le papa le plus généreux,
L'homme de ma vie, mon exemple éternel, celui qui
sacrifié pour me voire réussir ; que Dieu me les garde !
A l'âme de mes grandes pères Mohamed / Ahmed et
mes grandes mères Merzaka / Halima
A mon frère et mes sœurs : Mohamed NAZIM,
MANAR, HADIL, LOUDJEINE. la source de joie et de
bonheur.
Et la plus belle sœur Samira.
Je leurs souhaite, une vie pleins de succès.
A toute la famille Boumaza / Bali, mes tantes, mes oncles,
mes cousins et mes cousines.
A toutes mes amies, RABIA, HASSINA, SARA,
HAYETTE, BOUTHAINA, WAHIBA, FATEN.
Et surtout mes chers amies de tourisme, à leur tête mon
enseignant monsieur « Harzelli Amine »*

Houda.

Table des matières :

Introduction générale

PARTIE THÉORIQUE :

Premier chapitre :

<i>1-Le jeu : définition d'un concept.....</i>	<i>6</i>
<i>1-1Qu'est ce qu'un jeu</i>	<i>6</i>
<i>1-2Qu'est-ce que jouer</i>	<i>8</i>
<i>2-Le jeu et ses caractéristiques</i>	<i>8</i>
<i>2-1.L'approche ludique :(jouer pour apprendre)</i>	<i>9</i>
<i>3-Les types d'activité ludiques</i>	<i>9</i>
<i>3-1les jeux de logique et de réflexion et les jeux à règle</i>	<i>9</i>
<i>3-2Les jeux de simulation et jeux de rôles.....</i>	<i>9</i>
<i>4-Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE : exploration et résolution de problème.....</i>	<i>10</i>
<i>5-Les avantages de jeu</i>	<i>11</i>

Deuxième chapitre :

1-le jeu au primaire	14
2-l'activité ludique : un moyen de communication :.....	14
2-1l'acquisition des compétences par le jeu	15
2-2l'activité ludique : facteur motivationnelle.....	15
2-3 l'activité ludiques : base d'apprentissage	15
2-4 le rôle des activités ludique :.....	16
3-L'orale :.....	17

3-1-l'orale (expression et communication) :	19
3-2l'expression orale « ces fondements »	19
3-3l'orale (enseignement en classe de FLE)	20
3-4l'expression orale :(que ce que c'est ?et pourquoi fait-le en classe de FLE ?)	20
3-5Les caractéristiques de l'expression orale	20
4-Les avantages, les inconvénients des jeux dans l'apprentissage : ...	21
4-1 l'importance des jeux dans l'apprentissage :	22
4-2A quoi sert l'utilisation de jeu :	23
4-3Comment enseigné (par le biais du jeu au primaire)	24
4-4L'enseignement apprentissage de l'orale au primaire	24
5-Le rôle de l'enseignant	25
5-1Travailler sur la connaissance « Le savoir »	25
5-2Travailler sur la pratique, compétences habilités « Le savoir faire »	25
5-3Travailler sur les attitudes, postures, comportements « Le savoir être »	26
5-4Travailler sur « Le savoir réfléchir »	27
6-Les interactions :	27
6-1les interactions enseignant/ apprenant :	27
6-2-les interactions apprenant /apprenant	28

Le rôle de l'enseignant	31
1-1 Animateur.....	31
1-2 Facilitateur	31
1-3 Motivateur	31
1-4 Savoir créer	31
Partie pratique :	
1-Cadre méthodologique.....	31
1-2 Lieu d'expérimentation	31
1-3 Présentation de l'échantillon	31
1-4 Programmation.....	31
1-5 Le choix des jeux.....	31
1-6 Le matériel utilisé.....	31
1-7 Les ateliers	32
1-8 Grille d'analyse..... ;.....	32
Description de manuel scolaire	32
Déroulement de l'activité.....	32
Analyse et interprétation des résultats de l'activité.....	33
Conclusion.....	66
Bibliographie.....	
Annexe.....	

‘Introduction générale’

Introduction :

Les résultats des nombreuses études et recherche ont montré l'importance d'utiliser des jeux éducatifs pour enseigner ce que il a un effet efficace en rendant les étudiants plus actifs et en interagissant les uns avec les autres dans des situations éducatives cela se traduit par offrir aux étudiants des opportunités de croissance intégrée et l'acquisition de nombreuses compétences et des concepts et des valeurs qui se rapportent à leur vie quotidienne.

Notre thème actuel est une préparation innée et naturelle pour un enfant et considéré comme une nécessité pour sa vie, comme manger et dormir n'a pas besoin d'apprendre à jouer, mais a seulement besoin de supervision et de direction, le jeu dans l'enfance est une condition préalable au développement de ses capacités mentales et physique, et à son développement social.

La classe est un univers où l'apprenant développe ses capacités ; ce développement ne peut se réaliser que par le biais du plaisir que seul les activités ludiques sont concrétiser. Le jeu est une manifestation du comportement humain dans l'enfance, qui est considéré comme une étape mettre les premiers éléments de base dans la formation de la personnalité de l'individu, ou les théories de la psychologie, malgré leurs différences, sont rassemblées l'importance de cette étape dans la formation de la personnalité de l'individu.

Des études récentes sur le développement des enfants ont montré que l'utilisation par l'enfant de défient sens est l'essence du processus d'apprentissage et de développement, et sans elle, elle entrave l'apprentissage et la croissance .et considéré comme un moyen par lequel il peut être rendu disponible possibilités d'apprendre efficacement de l'environnement, à travers le jeu l'enfant découvre des choses nouvelles, inconnues auparavant, et développe un motif d'amour et reconnaissance ainsi que le préparer pour la vie future ?et les activités de mouvement sont l'un des domaines de l'apprentissage de l'enfant il imagine qu'il a été créé pour jouer, et le jeu et sa fonction première dans la vie ?pendant ce qu'i : aime, c'est le type d'apprentissage le plus utile ..

Par l'intégration du jeu, qui est une activité comportementale courante dans l'enfance ,et c'est une activités populaire pour les enfants ,il est également inoffensif ,et les

enfants montrent leurs innovations et libèrent leur imagination et leur intérêt. La personnalité permet également d'acquérir des expériences qui permettent à l'enfant de faire face aux exigences de la vie future. L'essentiel est que jouer est un outil. C'est un bon moyen d'apprendre, et cela peut être considéré comme une activité plus éducative. C'est une activité récréative à travers laquelle l'enfant peut acquérir de nombreuses compétences d'apprentissage, telles que la compétence de reconnaissance de la signification du mot dans une phrase, la compétence de se mémoriser et du dialogue et de la discussion, et des compétences de pensée créative, d'écoute et d'autres compétences. D'où l'intérêt de préparer cette étude sur l'impact de jeu sur l'acquisition des compétences orales des élèves de primaire, désir d'attirer l'attention des éducateurs sur l'application des jeux pédagogiques dans le processus éducatif.

Nous avons voulu aussi pénétrer le monde des enfants, un monde de rêves, d'images, de couleurs, de jeux et d'innocence pour leur proposer un enseignement répondant à leur besoin de la manière dont ils veulent et préfèrent. Et j'ai constaté que les activités ludiques restent encore peu utilisées.

Il est nécessaire donc d'identifier les moyens et les méthodes qui peuvent améliorer cette compétence et permettre de laisser une place à la créativité, parce qu'on considère la classe de français langue étrangère comme un espace où les enfants ont besoin d'être motivés par des activités qui favorisent l'apprentissage.

Le choix de ce thème

« L'apport du jeu éducatif dans l'acquisition d'une compétence orale »

Nous avons axé notre mémoire sur la problématique suivante :

« Les activités ludiques comme clé d'apprentissage en classe de 4ème année primaire aident-elles les apprenants à être motivés pour un meilleur apprentissage du français ? ».

Pour répondre à cette question, nous formulons l'hypothèse suivante :

« L'apprentissage par le jeu nous semble être une démarche pédagogique efficace et motivante appropriée à l'enseignement de l'apprentissage du FLE au primaire puisque elle permettrait d'associer la notion de plaisir et l'acte d'apprendre ».

L'objectif principal de notre travail de recherche est d'aider les élèves à communiquer à l'aide du jeu qui est une méthode facile d'enseignement / apprentissage du

FLE. Ce jeu les aiderait à démontrer la manière dont il pourrait intervenir dans l'apprentissage du vocabulaire et enfin l'effet exercé par ce jeu sur les élèves.

L'utilisation de jeu dans l'enseignement du français au primaire à pour but de développer chez l'apprenant des compétences à pour une interaction à l'orale (écouter/parler) pour s'exprimer et communiquer. Ainsi l'apprentissage de cette langue étrangère participe à la formation de l'apprenant.

Ce phénomène qui empêche les élèves de s'exprimer et donc de progresser dans leur Apprentissage. Il est de notre devoir de connaître et de travailler avec les différentes méthodes modernes qui sont apparues avec l'avènement de l'approche actionnelle notamment l'utilisation des activités ludiques en classe de langue

Pour pouvoir parvenir à ces objectifs, j'utiliserai la méthode expérimentale. Avec des élèves d'une classe de 4^{ème} année primaire de l'école ketfa Mohammed, Enfin, j'ai structuré mon travail autour de trois chapitres :

Le premier chapitre représente aperçu générale de jeu et ses caractéristiques et met l'accent sur la notion de jeu, les types. . . (Le deuxième chapitre)

Au cours du deuxième chapitre j'ai montré l'enseignement apprentissage de l'orale au cycle primaire.

Le troisième chapitre sera consacré à l'activité expérimentale, il est réservé à l'analyse des données de terrain. Je rendrai compte de l'utilisation de jeu de rôle et des autres activités avec des élèves de 4^{ème} année primaire dans le but de vérifier son rôle. Tous les résultats obtenus sont analysés et interprétés accompagnée par un questionnaire distribuée aux enseignants.

L'exploitation de ces sources devait permettre de répondre à une série d'interrogations Pour confirmer et vérifier les résultats obtenus.

Chapitre I

Le jeu et ses caractéristiques.

1-Le jeu : définition d'un concept

1-1-Qu'est ce qu'un jeu ?

Depuis long temps les chercheurs essayez de décortiquer l'explication de la notion du concept « jeu », pour donner une définition aussi claire et précise que possible. L'une des première a été formulée par Huizinga, un historien Irlandais qui considéré le jeu comme « *Une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines Limites 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'une conscience d'être "autrement" que la "vie courante" »*¹

Le Jeu selon le dictionnaire Latin Français « *jeu, Jocus ; plaisanterie, Badinage, Joca ; le plaisant, Per Jocum ; en plaisantant »*.²

Selon le dictionnaire didactique « *le jeu en didactique des langues, un événement de Communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une Compétence »*.³

Le jeu définit aussi comme :

« *...activité organisée par un système de règle définissant un succès et un Échec, un gain ou une perte »*⁴

Selon N DE GRANDMONT, orthopédagogue canadienne, connue par ces D'efférentes travaux.

« *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique .donc imbue de Plaisir intrinsèque et gratuit »*.⁵

Selon le Petit Robert, le jeu « est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le Plaisir qu'elle procure ¹».

¹ HUIZINGA, J., *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, 1951, p.57-58.

² BODIN, Jean, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, 1975, Bruxelles, p125.

³ GAFFIOT Félix, *Le Cafiote de Poche, Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Hachette-livre, 2001.P404.

⁴ CUQ, jean -pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pancréas', Paris, 2003.p106.

⁵ Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237.

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* »¹.

D'après ces deux dernières définitions, nous pouvons dire que le jeu stimule les enfants à penser de façon créative.

Et nous pouvons considérer le jeu comme une source de créativité, plaisir et un outil de communication et de socialisation riche et positive qui favorise l'échange et l'interaction entre l'enseignant et ses apprenants.

Et le pouvoir de mettre des modifications accompagnées par des ajoutes de la matière enseigner.

Selon J. PIAGET : « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* »²

Les enfants nous disent souvent ce qu'ils pensent et ce qu'ils ressentent à travers leur jeu, qui est également défini comme une activité dirigée que les enfants entreprennent pour développer leurs comportement et leurs capacité mentale, physique et sentimentale et atteindre en même temps un style amusant, divertissant et d'apprentissage en jouant pour répondre à leurs besoins.

« *Le jeu représente un des facteurs essentiels dans le développement de l'enfant, et son évolution est déterminée par celle de l'enfant; il est cause et conséquence. Il est abordé, ici, selon l'axe de développement de l'enfant et selon ses fonctions dominantes: (Fonctionnelle; intellectuelle; symbolique; de socialisation; de création)* »³

1 Le Robert, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237

2 <http://www.pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>

Manque d'auteur, la page, l'article

³CLOUTIER, Richard, RENAUD, André, Op, Cite 1977, p 208.

³ J. Lacombe, Le développement de l'enfant de la naissance à 7ans, P.210, De Boeck université, 2006.

1-2-Qu'est-ce que jouer :

Le jeu est un espace complexe guidée par des multiples pistes de recherches (pédagogique, psychologique...) Nicole de GRANDMONT différencie les concepts, le jeu éducatif qui facilite la structuration des connaissances, et le jeu pédagogique qui correspond à l'application d'un jeu comme moyen pédagogique pour l'apprentissage formel.

2) Le jeu et ses caractéristiques :¹

D'après Silva, le jeu en classe de langue a cinq fonctions : la socialisation, L'interaction authentique, la mise en œuvre de stratégies, le développement langagier et Cognitif et la motivation.

a) **fictive :**

Dans le jeu il existe par rapport à la réalité des caractéristiques imaginaires. qui Fait appel à l'imagination, au merveilleux et favorise la créativité.

b) **exploratoire :**

Grandmont décrit le jeu comme un « moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu »

Les jeux ludiques liés essentiellement au comportement et au développement de la créativité qui reste avant tout une activité libre et gratuite pour explorer et découvrir le monde nous voyons que le côté amusant de l'activité, il se verra explorer et utiliser Ses propres connaissances de façon tout à fait arbitraire.

c) **sociale :**

Le jeu ouvre la porte de crée une nouvelle contacte et entrer en relation sociale variée. Le but de plaisir provoqué par le jeu lui-même. Un apprenant qui joue est un apprenant qui se socialise

d) **inconscience**

L'apprenant acquiert des compétences et la conscience de soi et du respect des autres .par des activités qui procurent un éventail d'expérience des activités rattachées à la communauté de l'apprenant, S'en rende compte.

e) **gratuité :**

Le jeu offre l motivation du pur plaisir et des compétences.

¹ Paraphrasé de <http://www.vaucanson.org/lettres/coinbts/travailsynth.htm>.

f) compétitive :

Le jeu est une construction humaine porteuse de valeurs et de sens .jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite et Le plaisir rigide de contenu,

L'enseignant le responsable de crée une lutte pour l'excellence.

2-1 L'approche ludique :(joué pour apprendre) :

D'abord en pose la question, c'est quoi' les activités ludique' :

« l' Activité, dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel »¹.

La pédagogie du jeu s'appuie sur une approche par laquelle l'enfant apprend à son rythme, sans compétition excessive, dans un climat structuré et bienveillant.

Cette approche permet de susciter chez l'enfant le sentiment de réussite.

Cette approche ludique a néanmoins ses limites : croire qu'on peut tout enseigner par cette méthode relève plus de l'imaginaire que de la réalité.

Les jeux pédagogiques contribuent toutefois à l'acquisition des connaissances et habiletés motrices fondamentales. Ils sont reconnus par les pédagogues parce que se relaxer et à apprendre à gérer ses émotions :

- les enfants aiment et ont besoin de jouer
- durant le jeu, l'attention des enfants est soutenue
- la motivation de gagner renforce l'attention.

3) Les types d'activité ludique :

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elles représentent un ensemble des types de jeux qui correspondent à chaque stade du développement de l'apprenant, bien au contraire ces types permettent à l'enseignant de proposer les activités qui correspondent aux besoins des apprenants. Parmi les jeux que nous pouvons exploiter avec les apprenants à l'école primaire, il ya :

Les jeux à règles, les jeux de logique et de réflexion, les jeux de simulation et les jeux de rôles.

¹ <https://www.cnrtil.fr> > définition > ludique

a) **les jeux de logique et de réflexion et les jeux à règle** : ce sont des jeux qui visent à développer chez l'apprenant des compétences langagières, en suivant les indications fournies par l'enseignant. Ce genre de jeux linguistiques se figurent à travers les jeux de mots (leur morphologie, leur phonétique, leur sens, et sa forme écrite ou orale).

b) **Les jeux de simulation et jeux de rôles**, sont des jeux communicatifs, ils se caractérisent par les interactions et les échanges entre les apprenants ou bien les apprenants et l'enseignant. Ce type de jeux, permettent l'apprenant, De « découvrir et comprendre le monde, d'exercer ses compétences, de tisser des liens avec son entourage... »

« Découvrir et comprendre le monde, d'exercer ses compétences, de tisser des liens avec son entourage... »¹(p. 36)

DE GREAVE Sabine, Apprendre par les jeux. De Boeck, Paris P36

Dans ces formes de jeu, l'apprenant suit son propre rythme et détermine lui-même, en fonction de sa motivation et son énergie

4-Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE : exploration et résolution de problème :

Selon Weiss (1983) « Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon Nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les Faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris»².

Les activités ludiques servent comme excellents supports pédagogiques, et aident à Faire naitre une ambiance amicale entre l'enseignant et ses apprenants, parce que L'enseignant à son rôle important, pendant le jeu il devient plutôt un ami aîné, qui

Dirige le déroulement de jeu. A travers l'action, l'apprenant arrive à mémoriser mieux, Il s'implique profondément

Les enfants adorent jouer, Lorsqu'ils jouent les enfants examinent les propriétés des objets.ils organisent en catégories selon la couleur, la taille et la forme, ils font des

¹DE GREAVE Sabine, Apprendre par les jeux. De Boeck, Paris P36

²Weiss, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique »

expériences de cause à effet, ils enrichissent leur vocabulaire afin de pouvoir communiquer leurs idées au sujet de ces objets .ils mettent à l'épreuve leur capacité à observer et à distingués physiquement, ils découvrent leur force, leur vitesse et leur contrôle sur le mouvement.

Les enfants apprenant à collaborer les uns avec les autres à l'intérieur d'un certain cadre .ils commencent à reconnaître les règles du temps ; de l'espace et des rôles lorsqu'ils participent à un autres travail d'équipe et jouent de façon respectueuse avec Les autres .ils trouvent des solutions créatives lorsqu'ils font face à un problème Pratique.

5-Les avantages de jeu :

Le jeu ludique a longtemps été éloigné et considéré comme une simple activité créative. Beaucoup qui n'ont pas utilisé le jeu au sein de la classe.

Au coté linguistique, « *le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie* »¹

Le jeu est le meilleur outil qui aide l'apprenant à la langue et la communication qui provoque la pensé créative.

Au coté sociologique, « *poussent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants* »²

Crée le travail coopératif, les relations entre les apprenants, dans un climat pleins d'humeur et de socialisation.

J.P. Cuq vient renforcer ces dires en expliquant que « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentique dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants,*

Déployer des relations maitre-élèves ».²

Au coté pragmatique, nous suivons toujours Renard dans ses propos que « *le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploitation et de découverte de l'individu. Il permet*

¹ CARE, J.M., DEBYSER, F., Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français, 1991, p.85.

² CUQ, J.P., op cit, p.48.

d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »¹

Le jeu est un monde et un facteur motivationnelle qui structure et développe les différents besoins de plaisir, aussi l'envi du découvert.

¹ RENARD, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre Avec plaisir* .disponible sur :http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf

Le chapitre II

Le jeu au primaire dans l'enseignement/apprentissage des langues

Le jeu au primaire permet de développer la pensée logique et abstraite, la capacité à résoudre des problèmes ainsi que certaines habiletés relationnelles dans une approche tout à fait compatible avec l'esprit de la réforme scolaire.

1-le jeu au primaire :

L'élève avant de devenir "apprenant, écolier" il est un enfant. Alors le jeu est une préparation innée et naturelle pour un enfant et est considéré comme une nécessité pour sa vie, comme : manger et dormir, l'enfant n'a pas besoin d'apprendre à jouer mais à seulement besoins de supervision et de direction, et considérer le jeu dans l'enfance est une condition préalable au développement de ses capacités mentales et physiques, et à son développement sociale et compatissant.

Le jeu est une manifestation du comportement humain dans l'enfance, qui est considéré comme une étape mettre les premiers éléments constitutifs de la personnalité d'un individu.

2-l'activité ludique : un moyen de communication :

«Maîtriser une langue en tant qu'instrument de communication, c'est acquérir la compétence communicative de cette langue»¹

«Les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message oral, écrit, s'exprimer à l'oral et à l'écrit »².

Lorsqu'ils jouent, les enfants examinent les propriétés des objets .ils les organisent la relation et l'interaction selon l'échange, l'hétérogénéité ; ils font des expériences et ils enrichissent leur vocabulaire afin de pouvoir communiquer leurs idées au sujet de ces objets.

Ils mettent leurs limites à l'épreuve leurs capacités à observer et à distinguer. Physiquement .ils découvrent leur force, leur vitesse et leur contrôle sur le mouvement.

Les enfants apprenant à collaborer les uns avec les autres à l'intérieur d'un certain cadre.ils commencent à reconnaître les règles du temps, de l'espace et des rôles lorsqu'ils participent à un travail d'équipe et jouent de façon respectueuse avec les autres.

Ils trouvent avec des solutions créatives lorsqu'ils font face à un problème pratique.

¹ABDUL, Nadine, la pédagogie de l'enseignement des langues secondes, éd, ANRI, Paris, 1992, p38.

² Christelle-DAY, la compréhension de l'oral au collège, 1989, CNDP, P:56.

2-1 l'acquisition des compétences par le jeu :

Aide à développer certains des compétences d'apprentissage de l'élève par le jeu éducatif.

Le plaisir qui accompagne le jeu conduit l'élève à l'amour de l'apprentissage .par les jeux éducatif qui aident à développer les aspects mentaux, physique, sociaux, et émotionnels pour les élèves.

2-2 l'activité ludique : facteur motivationnelle :

«Si cet individu n'apprend pas c'est parce qu'il n'est pas motivé.»¹

L'éducation moderne tient à communiquer des informations à l'apprenant d'une manière intéressante et agréable de plus maintenant.

L'éducation atteint aujourd'hui l'esprit des apprenants avec des informations dans une méthode lucide ; et un accent dur la mémorisation et la répétition.

L'éducation moderne s'est préoccupée du développement des élèves à tous égards les faire se sentir regardés et joyeux, et jouer dans ses nombreux modes est un objectif agréable et excellent de l'éducation moderne .perspectives versus théories contre différents points de vue.

La théorie que le jeu est nécessaire à l'apprentissage et au développement de l'enfant, à travers le jeu, il se connaît et connaît les autres, et il explore l'environnement extérieure qui l'entoure, et comment apprendre des connaissances, linguistiquement, efficacement et socialement.

2-3 l'activité ludiques : base d'apprentissage :

L'études qui ont examiné l'éducation de l'enfant se sont combinées pour développer leurs propres compétences.

¹ Julien CHANAL, la motivation en contexte d'apprentissage disponible sur le site: <http://www.staps-univavignon.fr/S6/UE1/Psychologie-sociale/Motivation->

L'enfant utilise des jeux éducatifs, mais en même temps il a besoin de planification et la progression des activités et leur sélection rigoureuse, et le suivi de l'enfant est bon, donc un enseignant.

L'étape élémentaire, qui est la base principale, établit le milieu environnant avec ce que le programme éducatif absorbe de l'appartement, pour les enfants, il faut être conscient du rôle fondamental et essentiel du jeu dans la vie d'un enfant et dans son développement et son apprentissage.

2-4 le rôle des activités ludique :

Le jeu est la clé de l'apprentissage et du développement de l'enfant ,à travers lui ,l'enfant explore son environnement ,identifie ses divers éléments et stimuli ,se découvre, emplacement ,et apprend ses rôles et les rôles des adultes et des pairs qui l'entoure ,il apprend également sa culture et les valeurs de la sociétés ,et développe ses capacités de réflexion dont il a besoin au cours de son voyage sur la voie de la croissance et développement .c'est par le jeu que l'enfant acquiert beaucoup d'informations qu'il est difficile d'obtenir des manuelle scolaire .

Le jeu est une école informelle de relations sociales.la langue acquiert également du vocabulaire, des expressions idiomatique, des phrases et des phrases en tant qu'outil de base et important pour l'interaction et la communication avec les éléments humains dans l'environnement, de sorte que le jeu occupe une place importante dans le processus éducatif de l'enfant, car il s'agit d'une pate à modeler, en tant que telle .une page vierge dans le sens ou il est formé selon la méthodologie de son mentor .

Le jeu offre à l'enfant la possibilité d'acquérir un ensemble de nouvelles compétences, y compris l'expérience, l'exploration et l'imitation, ce qui l'aide à accomplir les tâches de développement du stade d'âge qu'il travers. Jouer et apprendre à un âge précoce aide les enfants à se découvrir et à découvrir le monde, et ils aident à se préparer à l'enseignement primaire.

Selon, Weiss (1983) « Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris ».¹

Les activités ludiques représentent une phase initiale très utile au travail. Et considère comme meilleur moyen pédagogiques, et aident à faire une ambiance mutuelle entre l'enseignant et ses apprenants, parce que l'enseignant à son rôle important, pendant le jeu il devient un guide, qui dirige le déroulement de jeu.

«Le jeu constitue toujours une expérience garante, tant sur le plan de la motivation que celui des apprenants. Par conséquent, il s'agit d'un moyen à privilégier quel que soit l'âge des élèves »²

A travers le jeu qui est nécessaire à son équilibre et développement globale : mémorisation, répétition qui aide l'apprenant à la fixation de l'information.

3-L'oral :

L'oral est défini comme étant « *le domaine de l'enseignement de la langue 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 authentique.* »³

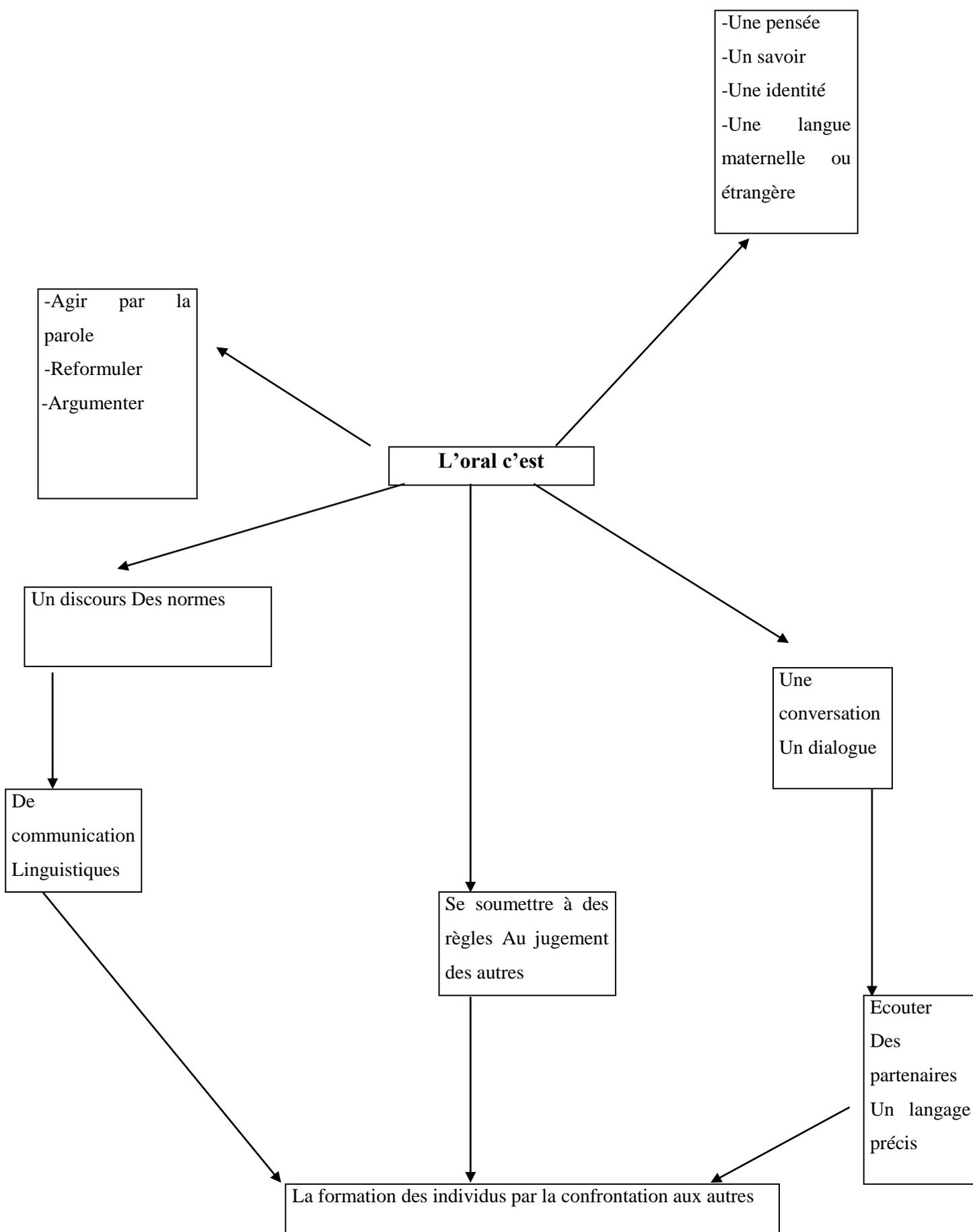
Pour mieux comprendre la notion de l'oral, il est important de suivre la définition de J.M. Coleta qu'il résume sous la forme du schéma suivant :⁴

¹ Weiss, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique ». Paris : Hachette.

²

³ CHARRAUDEAU, P., MAIGNENEAU, *Dictionnaire d'analyse du discours*, 2002, p.54.

⁴ COLETTA, J.M., *l'oral, c'est quoi ?* In *oser l'oral*, cahier pédagogique, n°400, p.38



3-1 -l'oral (expression et communication) :

L'expression orale est l'expression verbale et la clarification de pensées ou de sentiments, car c'est un moyen de communication et de compréhension entre l'individu et le reste des membres des sociétés dans il vit.

Selon, Saurez (1995) déclare « L'expression orale est un moyen de communication. C'est sans doute sa fonction principale » ¹

3-1- l'expression orale « ces fondements » :

L'expression orale repose sur des piliers de base, à savoir :

Morale : les pensées (c'est-à-dire les processus mentaux et linguistique qui se déroulent dans l'esprit de l'orateur) telles que le choix de la parole, de la pensée et le processus de récupération des symboles dans une mémoire active, et de leur introduction dans une relation symbolique avec une autre.

Verbale : ce sont les phrases ou les phrases et les méthodes que le locuteur prononce, exprimant l'idée ou le groupe d'idées qui existent dans sa mémoire, et qu'il souhaite transmettre aux autres.

Phonémique : il est représenté dans l'élément de la performance linguistique, ou de la parole dans la situation réelle, selon les règles selon lesquelles le discours se déroule.

Signal : il représente l'élément de performance accompagnant l'expression, comme les signaux, les indices ou les gestes de tous changements dans les mouvements du corps, ce qui contribue à augmenter la clarification ou à travailler pour influencer l'auditeur.

3-2 l'oral (enseignement en classe de FLE) :

On peut pour définir l'orale, comme acte d'apprendre et un objet de réflexion et de discussion, qui favorisent l'interaction entre enseignant apprenant et apprenant à apprenant enrichit par la motivation qui Créer un lien d'amour entre cet apprenant et la langue française. Interroger qu'est ce que l'orale ?

¹ Sorez, H. (1995). *Prendre la parole*. Paris : HATIER.

3-3 l'expression orale :(que ce que c'est ?et pourquoi fait-le en classe de FLE ?)

Maitriser la langue orale est une des conditions pour une scolarité positive. Elle est aussi une compétence transversale, utile à l'apprentissage des autres matières. Dans le cadre de notre travail, « l'oral devrait surtout servir à communiquer, et à construire ensemble »¹ (1999). Ainsi l'enfant pourra développer ces compétences en fin des cycles de l'enseignement primaire, les élèves vont devoir d'abord développer des compétences liées à l'apprentissage d'une seconde langue. À travers les Socles des Compétences, les compétences attendues en savoir « Parler » sont :

- *« l'élève doit s'exprimer oralement pour produire des messages simples.*
- *S'exprimer oralement pour décrire, raconter, répondre à des questions et interagir, à propos de ses besoins, ses intérêts et de son expérience. »²*
- Toujours à travers les Socles de Compétences, le niveau à atteindre est :
- *pouvoir utiliser des expressions et des phrases simples.*
- *« D'être capable de produire un message simple en utilisant le vocabulaire, les fonctions langagières et grammaticales appropriées à la situation de communication, avec intonation et un débit qui ne nuisent pas à la communication, pour un auditeur patient, attentif et de bonne volonté »³*

Ces compétences-là vont lui permettre de construire des outils qui lui permettront d'accéder aux compétences liées à la langue française. « Parler, c'est exprimer sa pensée par la parole et par le corps, c'est produire du sens en tant qu'émetteur d'un message ».⁴ Ainsi, l'élève construira des outils qui lui permettront d'accéder aux compétences liées à la langue française. « Parler, c'est exprimer sa pensée par la parole et par le corps, c'est produire du sens en tant qu'émetteur d'un message ».⁵

3-4 Les caractéristiques de l'expression orale :

Le besoin et la nécessité croissants de communiquer ont porté de l'intérêt à différentes formes (d'expression orale) dans l'enseignement-apprentissage des langues.

¹ LE CUNFF Catherine, JOURNDAIN Patrick (1999). Enseigner l'oral à l'école primaire. Hachette Éducation. Paris.

²Socles de Compétences (2008) Ministère de la Communauté Française. Bruxelles

³ ibid.

⁴ ibid

⁵ ibid.

(La forme de l'expression orale se compose du) :

• **non verbal** : gestes : Selon RAYMOND Renard : « la production (orale) nécessite l'engagement du corps de son ensemble, toute prise de parole s'accompagne de la production par des battement de la tête et des mains »¹.

, sourires, signes divers... On se fera mieux comprendre en étant détendu et décontracté, en illustrant ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés.

• **la voix** : « la voix est l'ensemble des ondes sonores produites dans le larynx par la vibration des cordes vocales sous la pression de l'air »²

De son volume, de l'articulation, du débit, de l'intonation. Le volume doit être adapté à la distance. En français, vos apprenants devront plus soigner leur articulation et le débit. L'intonation doit être expressive et significative.

• **pauses, silences, regards** : En effet, c'est par le regard par exemple que l'on pourra vérifier si l'on a été compris. Les pauses et les silences sont aussi significatifs, et il est important de leur apprendre aussi à en user.

4 - Les avantages, les inconvénients des jeux dans l'apprentissage :

-Au coté linguistique, « le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie »³. Donc, comme il a été précisé auparavant, les activités ludiques entraînent l'élève dans un monde fictif où il doit jouer un rôle afin de développer ses capacités langagières dans différentes situations de communication.

-Au coté sociologique, Christine Renard explique que l'instauration des jeux ludique en classe de langue « poussent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants »⁴.

¹ RAYMOND, Renard, Apprentissage d'une langue étrangère/seconde Vol. 2, la phonétique verbo-tonale. Bruxelles : De Boeck Lancier S.A., 2002. P. 43

² DUBOIS, Jean, GIACOMO, Mathé, et. Al. Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage. Paris : Larousse ,1994. P.509.

³ CARE, J.M., DEBYSER, F., *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, 1991, p.85.

⁴ RENARD, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Plaisir*. Disponible sur http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

Le jeu favorise les enfant a penser créative.

J.P. Cuq vient renforcer ces dires en expliquant que « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentique dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maitre-élèves* »¹

Le jeu est essentiel et efficace pour facilité l'apprentissage, qui a donné un sens à ce qui est enseigné, et moyen qui favorise la communication et l'interaction mutuelle et proposer le monde en classe sous forme réelle.

Au coté pragmatique, nous suivons toujours Renard dans ses propos que « *le jeu Répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploitation et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* »²

« Le jeu a multiple face qui répond au différente besoins qui pousse l'individu à travailler sur le développement des élèves dans les aspects cognitif, sociaux émotionnelle pleins de plaisir dans un capacité de créativité et d'innovation ».

Autrement dit, Une activité guidée réalisée par les élèves pour développer leurs compétences et capacités mentales, physique et émotionnelles, tout en réalisant du plaisir et du divertissement en même temps .la méthode d'apprentissage par le jeu consiste à exploiter des activités ludiques.

4-1 l'importance des jeux dans l'apprentissage :

L'importance des jeux éducatifs de nombreux chercheurs et psychologues ont souligné l'importance d'utiliser des jeux éducatifs pour les élèves, en raison de ses nombreux avantages qui en font parmi les moyens efficaces pour améliorer la processus d'enseignement et d'apprentissage, et parmi ces avantages, on trouve les suivants(Nous pouvons résumer les avantages des activités ludiques avec ces quelques points) :Le jeu ludique permet :

1-l'élève participe positivement à l'acquisition de l'expérience.

2-l'apprentissage s'accompagne d'un processus de jouissance de l'expérience.

¹ CUQ, J.P., op cite, p.48.

² RENARD, C., *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Disponible sur http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_enlmb<w_classe_de_FLE.pdf.

3-le jeu est une méthode pédagogique qui apporte des concepts aux enfants et les aide à comprendre le sens des choses.

4- le jeu est une manière sociale d'enseigner aux enfants les règles de comportement, les modes de communication, l'adaptation et la représentation des valeurs sociales.

5-cette activité capture les sentiments de l'apprenant, et conduit à un intérêt et une concentration accés sur l'activité pratiquée par l'étudiant, donc, l'organisation des processus d'apprentissage par le jeu éducatif permet à l'étudiant plusieurs avantages dont :

- Rendre les matières scolaires attractives, ce qui augment la motivation des élèves à enseigner.
- transformer les expériences tangibles.
- Donner aux élèves la possibilité d'utiliser plus d'un sens pendant l'apprentissage.
- Réduire l'écart entre les candidats et les retardataires dans la réussite scolaire en un semestre.
- Participation positive des élèves au processus d'apprentissage.
- Les élèves acquièrent l'esprit de compétition et de victoire.
- Développer l'amour des élèves pour le visionnement, l'exploration et l'étude.
- Apporter de la joie et de la diversité à l'ambiance académique, en éliminant le travail scolaire de routine, et rendez l'éducation plus amusante.

4-2 – A quoi sert l'utilisation de jeu :

« Prise en compte de l'autre et le respect de règles valables pour tous permettant le Savoir jouer/savoir-vivre ensemble »

Effectivement il s'affirme et représente l'effort de chaque individu pour certains, individuellement et au sein du groupe.et apprend à partager et la socialisation, et à respecter les droits des autres à travers sa participation à des jeux de groupe.il apprend à respecte par la mise en œuvre des lois et règles du jeu et de l'engagement en dehors. Renforce son appartenance et en dépendance à travers les rôles qu'il joue, et il réussit ses performance.

Le jeu aide à développer la mémoire et la réflexion de l'enfant, à travers ses tentatives pour résoudre les problèmes auxquels il est confronté.il y fait face en le jouant.

4-3- Comment enseigner (par le biais du jeu au primaire) :

L'enseignement à l'aide de jeux éducatifs est l'une des méthodes et stratégies d'enseignement les plus importantes qui prennent en compte la psychologie des apprenants, car cette méthode d'enseignement se caractérise par l'interaction entre l'enseignant et ses élèves au cours du processus éducatif à travers des activités éducatives et des jeux qui ont été préparé et mis en œuvre de manière scientifique organisée.

4-4- L'enseignement apprentissage de l'orale au primaire :

L'oral est très souvent désavantagé au profit de l'écrit. Cependant pour qu'un élève accepte de prendre la parole »

L'oral est défini comme étant « le domaine de l'enseignement de la langue que 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 authentique »¹

Les activités éducatives jouent un rôle important dans l'orale et le processus éducatif pour tout les niveaux d'enseignement, car elles contribuent à la réalisation des objectifs Éducatifs et constituent une composante essentielle du programme à travers laquelle les différents domaines du programme peuvent être liés.

Grâce à lui, l'enseignant peut offrir des expériences directes aux enfants qui leur permettent de comprendre et d'assimiler les principales signification et idées de manière intégrée.

IL est à noter que les programmes modernes accordent une grande attention aux activités et se concentrent sur leur multiplicité et leur diversité afin de servir de nombreux objectifs.

Le jeu occupe une place importante au sein d'une classe de FLE au primaire, «les enfants aiment de manière naturelle, parler et travailler ensemble .L'apprentissage coopératif favorise chez les élèves, un engagement plus actif dans leur apprentissage¹».

Les jeux éducatifs sont l'une des principales entrées d'enseignement qui concernent l'activité et la positivité de l'élève et le développement de sa personnalité de manière globale sous divers aspects, car ils visent à incarner des concepts abstraits en incitant l'apprenant à interagir avec les situations éducatives avec le bien .le matériel éducatif et les

¹ CHARRAUDEAU, P., MAIGNENEAU, *Dictionnaire d'analyse du discours*, 2002, p.54.

activités éducatives ciblés qu'ils contiennent ,ce qui le rend actif et efficace tout en apprenant dans ses situations .

Educatif qui lui est fourni de manière semi-réaliste pour atteindre les objectifs souhaitées du processus d'enseignement.

5-Le rôle de l'enseignant :

L'enseignant est responsable de créer ce que De Graeve appelle un « climat Pédagogique »

Pour que l'enseignant atteigne les objectifs pédagogiques souhaités ,il doit se diversifier et le changement des stratégies comportementales en fonction des différentes situations éducatives, et doit être possédé connaissance de base ,compétences et stratégies diverses qui lui permettent d'exercer sa profession avec tous facilité, assurant ainsi un bon fonctionnement et une gestion efficace qui l'aide dans le processus éducatif d'une manière qui aide les élèves à obtenir de bons rendements éducatifs.

Comme un :

➤ **Animateur :**

L'enseignant et l'utilisation de jeu en effet sur une simplification de la réalité un modèle qui est une construction humaine porteuse de valeur et de sens.

Pratiquer une fonction d'animation pour gérer la communication entre les apprenants en classe, notamment l'orientation et les décisions à prendre dans l'action collective en classe, en créant un réseau de liens interpersonnelles entre les apprenants (socialisations riche).
«Les professeurs ont la lourde tâche d'appliquer les programmes et de suivre les instructions en vigueur, tout en essayant de répondre aux intérêts et aux goûts des élèves qui leur sont confiés »¹ L'enseignant animateur guide les interactions entre les acteurs de groupe en aidant l'apprenant à développer son savoir

➤ **Facilitateur :**

La responsabilité de l'enseignant autour la facilitation de l'apprentissage et la motivation des apprenants à apprendre en utilisant des pratiques facilitatrices qui structurent l'interaction entre eux, il doit créer des situations d'apprentissage par le biais de

¹ GALISSON Reber, Op.cit, P.58.

pratiques adaptées au vécu de l'apprenant, *«l'enseignant a un rôle très important en tant que facilitateur d'apprentissage»*. ¹Développer son savoir.

➤ **Motivateur :**

L'enseignant doit être capable de donner confiance à ses apprenants, de les encourager, *«l'enseignant n'est plus uniquement celui qui prescrit et proscrit mais il s'efforce d'être à l'occasion un animateur culturel pour motiver les jeunes lectures à répondre du plaisir à apprendre»* ²

L'enseignant doit montrer à ses élèves leur capacité à faire des choses, pour les motiver davantage et pour qu'ils osent toujours davantage à prendre la parole en classe.

• **Travailler sur la connaissance « Le savoir » :**

L'enseignant doit transmettre le savoir à ses apprenants, « il s'agit d'un savoir multi référentiel » ³, Et connaître les (théories, principes et maîtriser sa discipline (la psychologie et la pédagogie) pour comprendre les différentes situations dans la classe.

• **Travailler sur la pratique, compétences habilités « Le savoir faire » :**

Travailler sur le développement des élèves dans les aspects cognitifs, sociaux et émotionnels. Être conscient de l'importance de la motivation dans l'apprentissage.

La capacité à diversifier les méthodes et les activités, la capacité de fournir la leçon de manière appropriée en termes de configuration, et de présentation.

L'exploitation de chaque occasion pour favoriser l'interaction entre les apprenants et leurs enseignants. Donc, l'enseignant décide pourquoi, quand et comment faire telle ou telle activité. Pour que la leçon ne se déroule pas de manière aléatoire.

• **Travailler sur les attitudes, postures, comportements « Le savoir être » :**

L'enseignant doit être en contact enchaîner avec (ses apprenants, les parent des apprenants, « **Être en relation** » ⁴,

¹ VIENNEAU Raymond, Op.cit, P.60.

² GIASSON Jacqueline, op.cit, P.121.

³ DUPONT, Pol, Faire des enseignants, 1^{er} éd, Boeck, Belgique, 2002, P.82.

⁴ Ibid., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère*, P.83.

- **Travailler sur « Le savoir réfléchir »:**

D'après Diane Diallo, Chef d'Entreprise, Grutier, Ingénieur en Génie Civil, Écrivain, Arts Martiaux, Philosophe, France, Paris, 1965 « On ne peut pas avoir le savoir parler, sans avoir le savoir réfléchir. Les bonnes idées naissent dans les bonnes pensées ».

Savoir créer : « constitue un domaine d'excellence »¹

Dans ce contexte, François WEISSE affirme qu' « *Il est certain que l'approche ludique enrichit de façon significative la pratique pédagogique, elle implique cependant de la part de l'enseignant un changement de rôle et d'attitude, il sera avant un animateur, quelque fois un arbitre, souvent une personne ressource, une espèce de dictionnaire ambulante que les élèves peuvent consulter au cours de ces activités et exercices* »²

B.SEMANDISSE, C.BUONOMO « *le maître est celui qui libère, qui organise et qui observe, c'est par une compréhension fondée sur l'encouragement, la motivation, l'activité, la confiance amicale, sans reléguer l'usage correct et aisé du langage élaboré, que, pourra être mise en pratique une meilleure communication* »

5-1 les interactions :

Les interactions en classe de FLE « *en terme pédagogique, il est valide de dire qu'une des premières conditions pour acquérir la compétence communicative est de bien cerner l'inscription des échanges communicatifs dans les lieux qui les caractérisent* »³

Les interactions aident à déclencher facilement la parole chez l'apprenant, ces dernières se déroulent sous la forme d'échanges langagiers entre, d'une part l'enseignant et ses élèves, et d'autre part entre les élèves eux même.

5-2-les interactions enseignant/apprenant :

L'espace de travail qui réunit les élèves et un enseignant qui doit faciliter le processus d'apprentissage et être compétent dans le cours, et conscient de l'importance de la motivation dans l'apprentissage. La relation entre les deux partenaires doit être une relation cordiale. Selon BARTHELEMY : « *l'apprenant est l'instrument de son propre*

¹ 10 Ibid., *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère*, P.84.

² WEISS, François, Op Cite , p 8

³ GALISSON, R., *d'autres voies pour la didactique de langue*, 1992, p.82.

*apprentissage et l'enseignant est l'autre instrument qui, combiné avec le premier, permet un apprentissage accompli ».*¹

La responsabilité de L'enseignant et de créer un espace d'échange entre lui et ses apprenants pour construire un climat de respect et de confiance, et développer l'acquisition de la langue chez eux, «une bonne communication est essentielle à la relation entre les élèves, ainsi qu'entre l'enseignant et les élèves »². Il faut aussi faire sortir l'apprenant de sa timidité, il est important de provoquer la parole de ceux qui semblent absents au moment des échanges oraux.

5-3-les interactions apprenant /apprenant :

Les interactions entre les apprenants peuvent apporter un bénéfice cognitif, des fois quelques minutes d'interactions entre eux ont plus de bénéfice qu'une interaction avec l'enseignant.

Le jeu est une activité d'apprentissage qui dépend de l'activité et de l'efficacité de l'apprenant et augmente sa motivation pour l'apprentissage, l'interaction entre le élèves, pour atteindre des objectifs pédagogiques spécifique .cette activités déroule sous la supervision et le direction de l'enseignant, et grâce à elle, l'élève acquiert des informations, des concepts, des compétences et leurs relations.

Dans ce cas, l'apprenant communique, argumente, justifie... en utilisant la parole entre eux, « les échanges, pour résumer, permettent de mieux se connaître soi même, de découvrir l'autre, de se découvrir grâce à l'autre »³. Alors, ce type d'interaction va les aider à améliorer leurs expressions, leurs compétences, ainsi que de prendre conscience de ce qu'ils viennent d'apprendre.

¹ BARTHELEMY Fabric, P.19

² QUELLET Lisette, op.cit, P.138

³ BARTHEMLELY Fabrice, Op.cit, P .65

Conclusion :

L'interaction entre l'enseignant avec ses élèves est importante dans le processus d'apprentissage et d'enseignement, donc le modèle et la qualité cette interaction définit effectivement cette position éducative, tendances, intérêts et quelques attributs.

et les caractéristiques de l'apprentissage .l'organisation de l'apprentissage n'inclut pas les règles, les règlements et l'organisation de l'environnement éducatif. Au contraire, l'une des choses les plus importantes qui incluent des interactions efficaces entre l'enseignant et les élèves sont celles qui dépendent du transfert. Idées, recevoir des instructions, des leçons et des expériences .la planification comprend la création d'interaction positive l'étudiant et le professeur sont tous deux actifs.par conséquent, le rendement éducatif et sa qualité dépendent de ce que prévaut dans la relation entre l'enseignant et l'apprenant, etc..Il y'a une atmosphère chic d'indulgence codifiée pour le succès des interactions planifiées, sections notées. Il est dominé par l'interaction qui dépend de la planification coopérative conjointe dans le choix des activités, et en elle un rôle change. L'enseignant joue un rôle structuré qui aide ses apprenants.

Chapitre III

Partie pratique :

Au cours de la première partie théorique, j'ai essayé tout d'abord de définir quelques concepts théoriques et de démontrer l'utilisation du jeu à la pédagogie au primaire, tout en montrant ses avantages en classe et son lien avec l'enseignement de FLE.

Dans cette seconde partie, j'ai essayé de vérifier et de mettre l'accent sur le rôle du jeu dans l'expression orale des élèves en français et l'apprentissage du vocabulaire en langue française.

1. Cadre méthodologique

Dans le but de vérifier l'hypothèse de départ, j'ai fait appel à une expérimentation. Pour cela, j'ai travaillé avec l'ensemble de la classe de 4^{ème} année primaire à l'école : ket fa Mohammed, et j'ai fait appel à un questionnaire distribuer aux enseignants dans des différentes établissements.

. 1.2 Lieu d'expérimentation

Cette école est ancienne (depuis 1997). Elle contient 9 Enseignantes (1 enseignante de français et 8 enseignantes d'arabe). L'enseignante qui ma reçue, comme une étudiante qui prépare son mémoire de Master. La classe est bien décorée par des panneaux composés de productions des enfants. Ces productions présentent des dessins, histoire, poèmes, alphabet...

1.3 Présentation de l'échantillon :

Cette classe se compose de 30 élèves, de sexe différent (17 filles et 13 garçons) .divisé par deux groupes, c'est-à-dire (15 /15)

A l'occasion d'une réunion avec les élèves de cette classe, j'ai exposé mon objectif et ce que je souhaite réaliser avec eux, les élèves étaient très contents.

1.4 Programmation :

En accord avec la maitresse, j'ai travaillé en 2 séances pendant (deux heure).

1.5 Le choix des jeux

J'ai décidé de faire introduire un jeu de rôle et 3 autres exercices qui a une relation avec les prés requis des élèves, tout en respectant leur niveau.

J'ai pu me mettre d'accord sur ces jeux que j'ai pu pratiquer en classe avec mon public visé.

1.6 Le matériel utilisé :

Pour le matériel des jeux, j'ai imprimé les planches des jeux en couleur, ce qui attire beaucoup plus l'attention des enfants à cet âge, et en grande taille pour que le contenu du jeu soit clair et pertinent.

1.7 Les ateliers :

Pour réaliser mes différentes tâches, j'ai fait appel à chaque fois une division en groupes (6 groupes).

1.8 Grilles d'analyse et observation :

J'ai utilisé deux grilles d'observation pour la première activité. Elle a pour objectif d'évaluer la production orale réalisée par les élèves de chaque groupe. Quand une personne parle, il y a la voix, le Corps. Et les normes de la langue orale, c'est-à-dire l'intonation, le débit, les pauses ...j'ai pris en considération certains critères d'évaluation.

➤ **DESCRIPTION DU MANUEL SCOLAIRE :****Introduction :**

Dans le livre de la 4^e Année primaire, le manuel représente comme un outil pédagogique qui facilite la tâche aux apprenants. Pour mieux comprendre le programme.

Il ressemble des activités qui aident l'enseignant à enseigner ses cours facilement et d'une manière motivante. Parmi ces activités celles de l'oral c'est-à-dire le jeu de rôles et cela au début de chaque séquence.

Ce manuel développe les compétences d'apprendre à apprendre parce que les contenus du manuel s'appuient sur le jeu éducatif, suivre par l'approche communicative. qui met l'apprenant au centre de son apprentissage, autrement dit qu'il va apprendre à communiquer en réalisant des actes de parole, et d'agir en classe et en dehors de la classe.

Le manuelle scolaire :

Dans le Manuel, IL existe trois projets, chacun de ces projets comporte trois séquences, Nous avons pris l'initiative de les citer en détail:

Projet 1:C'est notre quartier.

Séquences du projet 1:

Tu habites où?

Je vais chez Madjid

Au magasin.

Projet 2:C'est la fête.

Séquences du projet 2:

Bonne année!

Aujourd'hui, c'est l'Aïd!

Joyeux anniversaire!

Projet 3:A la mer

Séquences du projet 3:

Tu connais l'aventure de la petite goutte d'eau?

A la piscine!

Que s'est-il passé?

Exemples d'activités proposées pour chaque séquence de chaque projet:

Finalement le Manuel se termine par une photo d'une fille sourit en même temps elle porte la main qui veut dire A bientôt ! Bonne vacance !

2. L'utilisation du jeu de rôle dans les activités scolaires :

Le Manuel scolaire est un outil pédagogique qui normalement aide l'enseignant durant son travail, car d'après ce que nous remarquons dans ce manuel, on trouve trois Projets. Chaque projet comporte trois séquences et dans chacune de ces séquences il y a Diverses activités (orales, écrites,...). Le jeu de rôle est très présent dans le manuel de 4AP, ou bien on peut dire que les activités concernées pour la séance de la production orale dans le manuel de la 4ème année primaire c'est le jeu de rôle .Nous avons pris l'initiative de présenter des exemples des activités du jeu de rôle, nous avons une activité de jeu de rôle pour chaque séquence et sachant qu'il y'a 9 séquences donc il y a 9 activités des jeux de rôles pour les séances de la production orale durant toute l'année au début de chaque séquence.

❖ **Tableau : 01**

	Groupe : 01	Group e : 02	Group e : 03	Group e : 04	
prononciation	bonne	moye n	moye n	échou é	Echoué/ Moyenne/bonne
intonation	bonne	moye n	moye n	moye n	Moyenne/bonne/
Compréhensio n de thème	s satisfaction.	partiel le	p partiel le	partiel le	Lacunaire/partielle/satisfact ion.
Message de jeu de rôle.	c Compréhen sible	facile	claire	facile	Compréhensible/facile/diffi cile/claire. /
Communicatio n non vocabulaire. vocabulaire	Respecté c correcte	Respe cté correc te	Respe cté Variée	Respe cté Variée	Respecté/non respecté. Variée/ correcte
Aisance/l'app renant était.	Calme	stressé	Calme	stressé	Calme/ stressé
motivation	Attentif	Attent if	Attent if	Attent if	Attentif/ Non attentif.

Commentaire :

Nous avons remarqué dans cette grille d'observation que la plupart des apprenants n'ont pas bien joués.

Pendant le jeu les élèves étaient stressés, démotivés, surtout les premiers sauf quelques-uns groupe, puisqu'ils étaient les premiers à jouer la scène. Donc le côté communicatif pour la majorité des apprenants au début est mauvais.

Nous avons remarqué aussi que la timidité et la phobie de parler en public empêchent les apprenants de s'exprimer.

Pour ce qui est de la maîtrise de la langue et de la prononciation, nous avons constaté que la majorité des apprenants n'ont pas bien parlé, le trac et la timidité influencent négativement sur leur prononciation et leur expression.

La grille d'observation nous assure que la majorité des apprenants ont éprouvé des difficultés au niveau phonétique, psychique, qui pousse la plupart ne savent représenter ces compétences à travers :

la timidité, la négligence de la gestualité parfois, l'oubli de la parole.

Liste des élèves : qui jouent sur scène.

Groupe :			
(01)	(02)	(03)	(04)
amdjed Meziani	Smaida soundous	Kourichi houda	Loai doghmane
Guettafi hadjer	Miloudi hadjer	Ben abderramane abderahmane	Boucif zakaria
Zaaboun malak	Ben aissa mohammed	Rakaibi nada	Chaàbani mohammed

Activité : 02

L'ensemble des activités suivant :

L'objectif de premier jeu :

(L'habileté de comprendre le matériel lu et l'habileté de se mémoriser)

C'est une activité simple qui permet de développer la concentration des enfants d'abord l'objectif principal de cette activité est d'amener les apprenants à lire des mots pour construire des phrases, dans le but d'utiliser leur mémoire pour identifier le sens des mots et le contexte.

L'objectif principal est la motivation des apprenants et leur socialisation suite au travail de groupe, où tous les apprenants participent au jeu.

Nous avons distribué quatre cartes en différentes couleurs, sur chaque carte s'écrit un mot, nous avons demandé aux apprenants de former une phrase à partir de ces cartes et les coller au tableau. Ensuite, chaque groupe lit à haute voix sa phrase et les autres groupes disent si elle est correcte. Donc c'est une auto-évaluation.

L'objectif de deuxième jeu :

(L'habilité de la pensée créative)

« Engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de

L'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination »¹

Très ludique, le coloriage est une activité très prisée des enfants. Le -coloriage développe aussi la précision, le sens de la créativité et la concentration des petits.

Ce jeu a pour but de permettre aux apprenants de lire des phrases, comprendre leurs sens, et savoir nommer les choses comme ...ballon d'anniversaire...Ainsi que les couleurs.

Les apprenant ont être motivés.ils ont beaucoup aimé ce jeu, tout le monde a participé. L'un lire les indications pour ces camarades et les autres préparent les couleurs et colorent.

Nous avons distribué une copie a chaque groupe, il y'a dans la copie des images et des indications des trois groupes(les deux groupes expérimentaux et le groupe témoin) doivent lire les indications et colorie ces images, après nous avons corrigée la copie de chaque groupe et les comparé.

L'objectif de troisième jeu :

(L'habilité de dialogue et de la discussion 'communication')

La communication est un acte qui permet l'échange avec d'autres individus par le biais des mots ou du corps comme il est expliqué selon Claire Tardieu : « *communiquer, c'est émettre des messages pour d'autres êtres humains avec des mots, des gestes, des attitudes corporelles* »²

Dell Hymes définit la compétence de communication comme « *la connaissance des Règles psychologiques, culturelles et sociales qui commandent l'utilisation de la parole dans un cadre social* »³

Est une activité pédagogique. Il permet à l'enfant de développer plusieurs qualités : concentration, patience, adresse, logique...

L'objectif de ce jeu est d'appeler les apprenants à lire des mots et a utilisée leur corps pour transmettre le message écrit sur la cartes .les ont été motivés par ce jeu, et ont joué avec un grand plaisir, surtout par-ce-que quelque jistes ont rire les apprenants.

¹ FREINET, C., *L'éducation du travail*, Delachaux et Nestlé, 1960, p.192.

² TARDIEU, C., *la didactique des langues en 4 mots-clés : communication, culture, méthodologie, évaluation*, Ellipses, 2008, p.11.

³ HYMES, D., *vers la compétence de communication*, 1984, p.60.

Nous avons appelé quatre apprenants des différents groupes, et donné à chaque apprenant une carte contenant des mots et lui demandé de transmettre ce qu'il lit à ces camarade par les gestes, les autres doivent deviner ce qu'il veut dire.

L'objectif de quatrième jeu :

(L'habilité de reconnaître le sens du mot dans la phrase)

C'est une activité qui stimule l'imagination des enfants.

Dans ce jeu les apprenants sont à lire des phrases qui décrivent des images, ils doivent trouver l'image qui correspond à lire des phrases convenable.

A travers ce jeu les apprenants découvrent le sens de quelque mots, et comment ils s'écrivent par exemple : anniversaire...Ballon...

Nous demandé aux apprenants de chaque groupe de trouver l'image qui convient avec la bonne phrase.

L'objectif général :

Nous avons faire ces activités, pour crée un nouveau contacte à la langue, un contacte de confiance mutuelle de plaisir de partage et de signification .a l'aide d'une tache défèrent laisse l'apprenant interagir émotionnellement après face à la pratique (apprentissage, éducation, évaluation...Accompagnée par le jeu ou il trouve son espace privé et libre) accompagnée en par elle-elle par des souvenirs qui jamais il oublie jusqu'à l'adulissance.

“Quelques images qui montrent le type de s jeux et l’interaction des élèves avec eux.”

















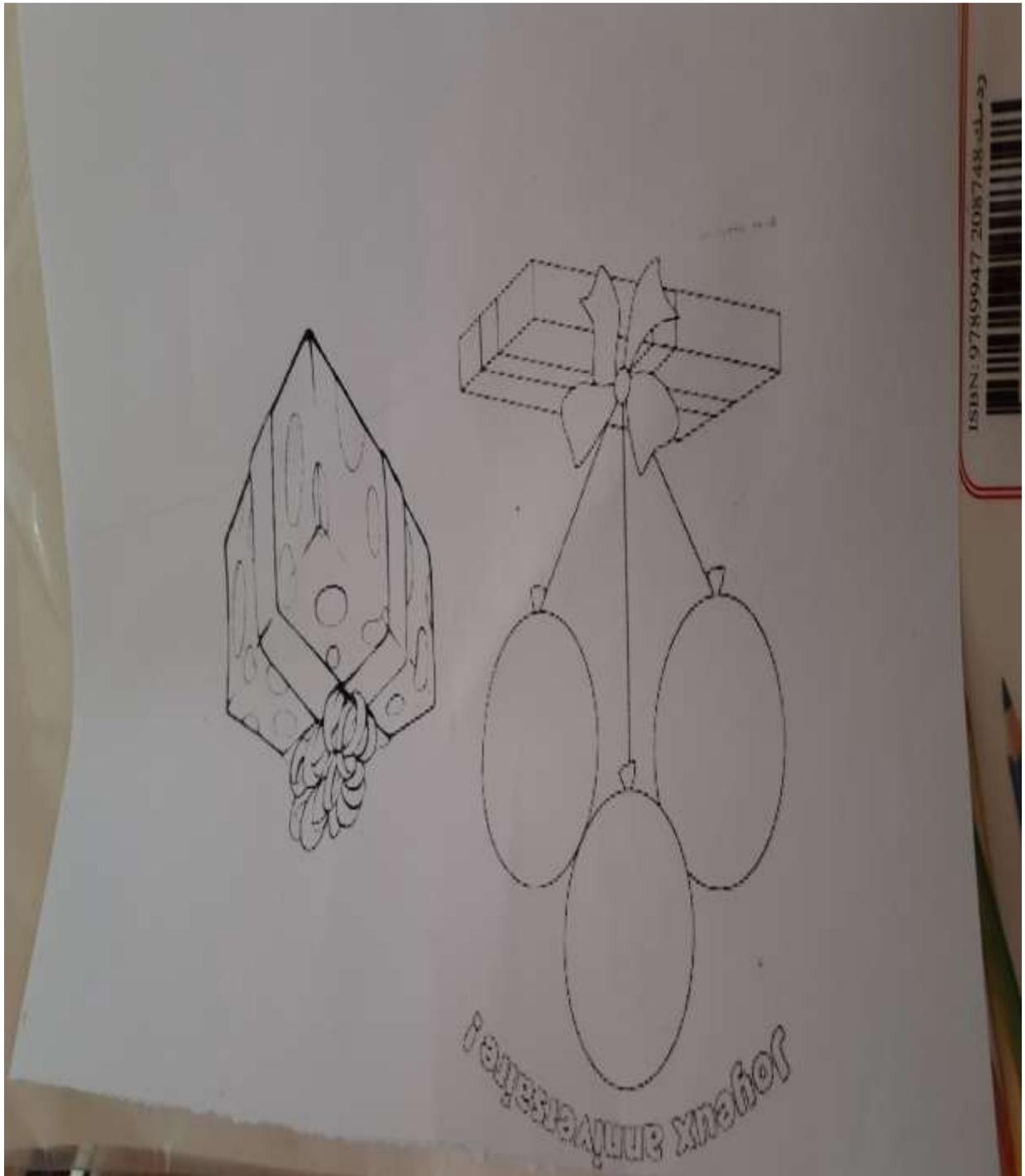






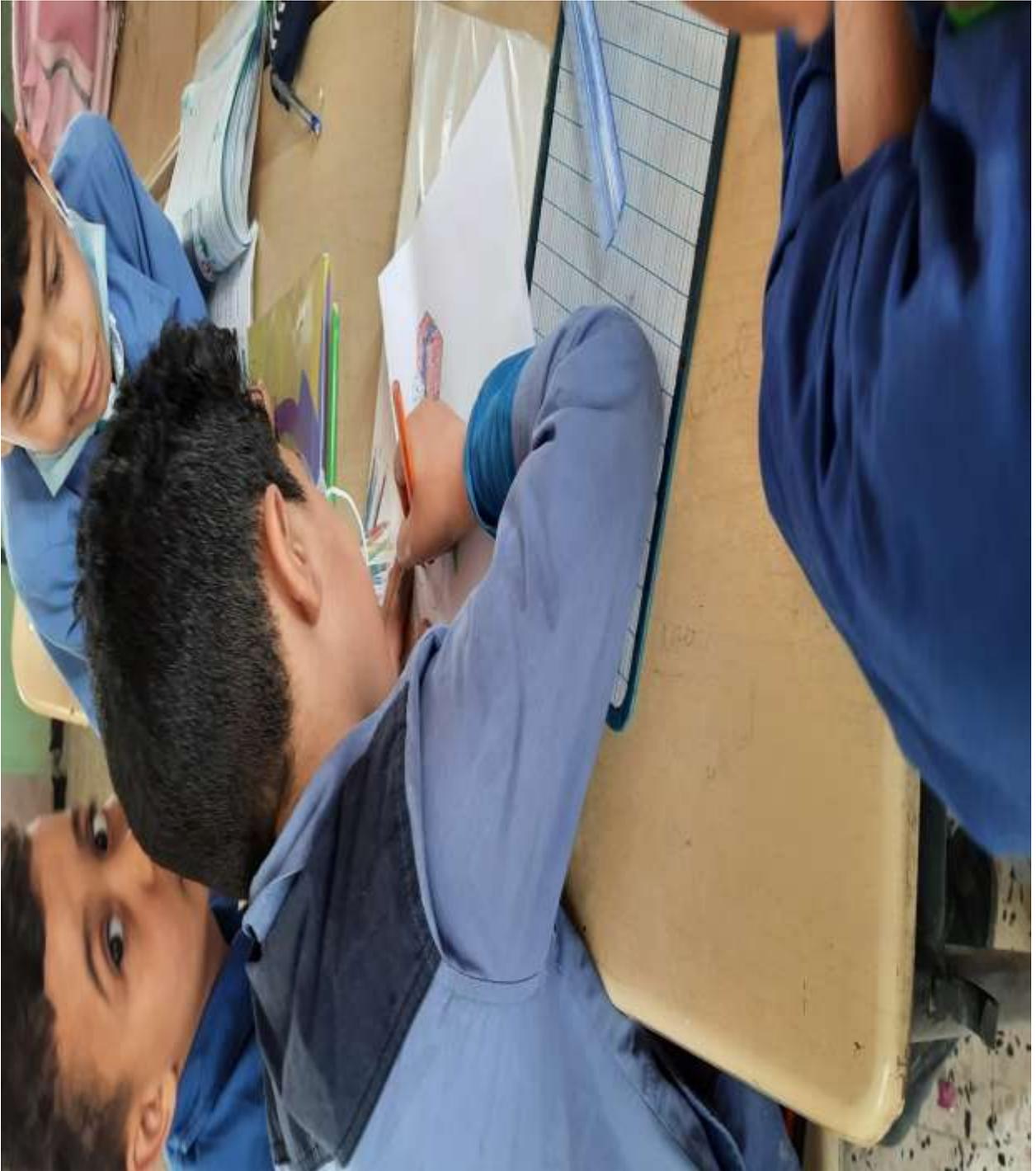


















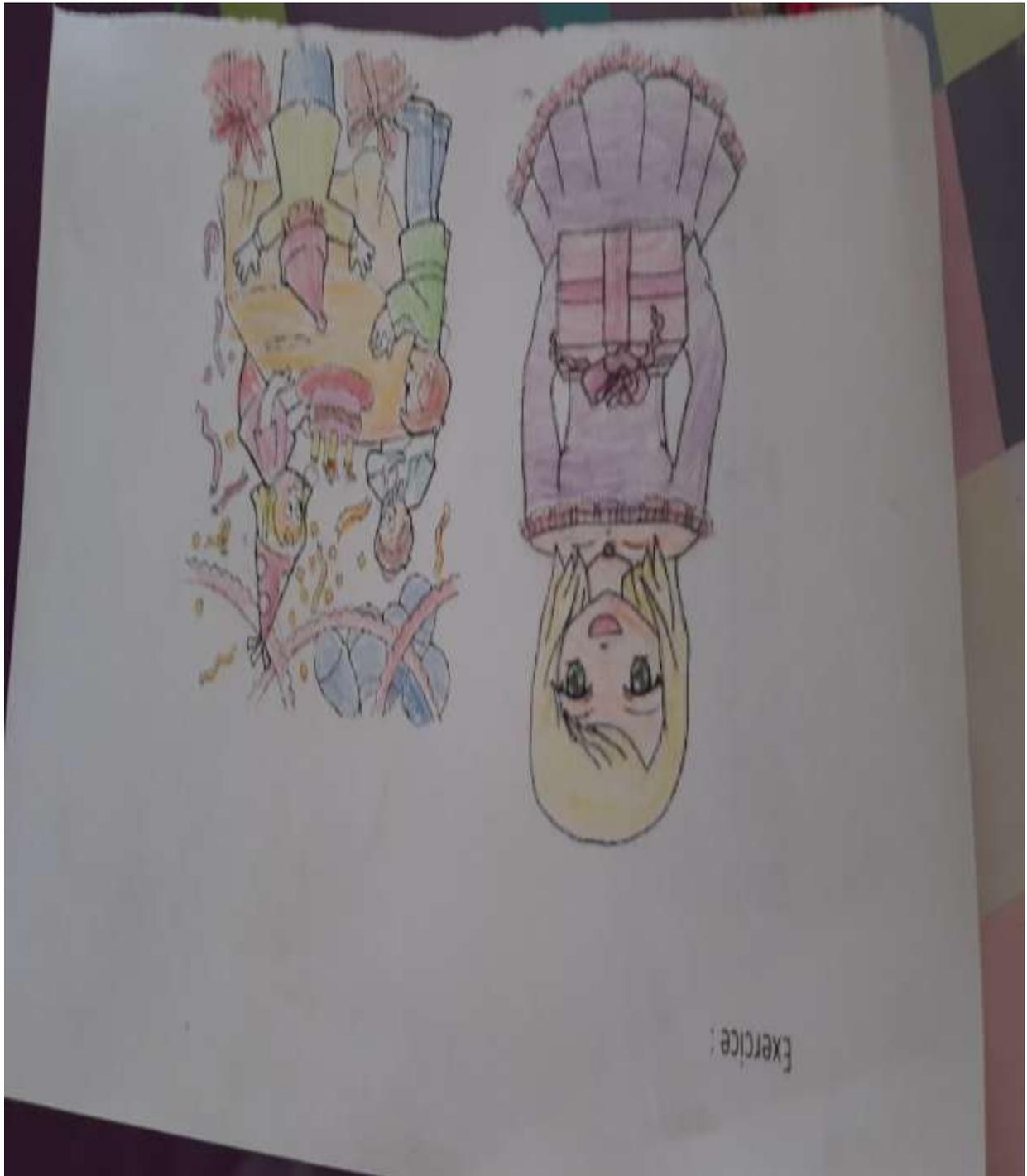












“L’Analyse de questionnaire”

1. Analyse de questionnaire:

Notre travail de recherche se base aussi sur le questionnaire qui est considéré selon, Grawitz comme « *un moyen de communication essentiel entre l'enquêteur et l'enquêté. Le questionnaire comporte une série de questions concernant les problèmes sur lesquels on attend de l'enquêtée une information¹* ».

A cette définition vient s'ajouter celle de Muechelli, qui explique que le questionnaire « *constitue une suite de propositions ayant une certaine forme et un certain ordre sur lesquels on sollicite le jugement ou l'évaluation d'un sujet interrogé.* »².

Le questionnaire que nous avons établis se compose de 11 questions 11 pour les Enseignants de type fermé et autres ouverte-neutre, en effet, ce type de questions permet de laisser la personne s'exprimer librement sur le sujet. Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des jeux dans la motivation au cycle primaire, nous avons mené une enquête dans plusieurs établissements du primaire de la commune de Biskra. . Le questionnaire que j'ai soumis aux enseignants est élaboré de la façon suivante, Voici les questions:

¹ GRAWITZ, M., *Lexique des sciences sociales*, Dalloz, 1986, p.728

² MUCCHELLI, R, *Le questionnaire dans l'enquête psycho-sociale*, Editions ESF, 1967, p.84

Questionnaire :**Information sur l'enquête :**

-sexe :

 Féminin Masculin

-ancienneté dans le poste :

 De 2 à 6 ans De 6 à 10 ans

10 ans et plus

Questions :

1)-Pensez -vous qu'on pourrait enseigner le français avec autre outils que le jeu ?si oui, laquelle et dites pourquoi ?

.....

2) Les élèves de 4^{ème} année éprouvent beaucoup de difficultés dans la compréhension orale, lors d'un cours .d'après vous, quelles sont les raisons ?

.....

3) pouvez remédier que faut-il plus d'exercices de ludique dans la classe de 4^{ème} année pour bien apprendre ?

 Oui Non

4) -Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement?

Oui

Non

5) Le jeu dans l'école, est il, selon vous, une perte de temps ?

Oui

Non

6) D'après vous, à quel niveau situez-vous les difficultés des élèves ? classez –les de 1 à 4 :

La compréhension de l'écrit.

La compréhension de l'orale.

La production de l'écrit.

La production de l'orale.

7) Comment réagissez-vous devant des élèves qui ont des difficultés en français ?

Vous reformulez autrement les explications ?

Essayez de réexpliquer le cours ?

Ils sont censés d'être bien concentrés ?

8) D'après vous, la faiblesse se situe au niveau de :

Synthèses des informations à réaliser lors d'un examen ?

La compréhension de la cour en classe ?

Des élèves eux même ?

9) Utilisez-vous les jeux dans vos séances d'enseignement en classe? Et Quels sont les types de jeux que vous utilisez le en classe? Pourquoi ?

.....

10) Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe? Si oui citez quelques-unes ?

11) Quelles suggestions personnelles pourriez-vous faire pour parer ce problème ?.....

2-le déroulement de l'enquête :

L'enquête a été effectuée durant le début du mois d'avril 2021. Nous avons Distribué à l'aide de mon père qui a touché le maximum d'écoles primaires de Biskra.

3-Analyse et interprétation des données :

Pour aider l'exploitation des résultats obtenus, nous avons dans un premier temps, Engendré des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour Chaque question.

Notre questionnaire comporte 21 exemplaires, et nous avons mesuré en Pourcentage pour faciliter la compréhension de chaque question.

Tableau n1 :

Sexe	Féminin	Masculin
nombre	15	06
pourcentage	76,20%	23,80%

Graphie : n°01

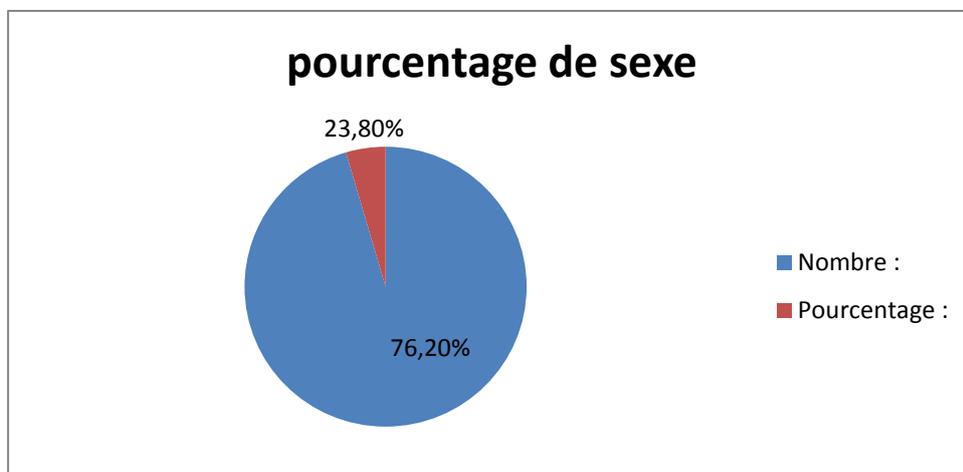


Tableau n : 02

Ancienneté :	Nombre :	Pourcentage :
De 02 à 06	01	4,76%
De 06 à 10	08	38,10%
10 à plus.	12	57,14

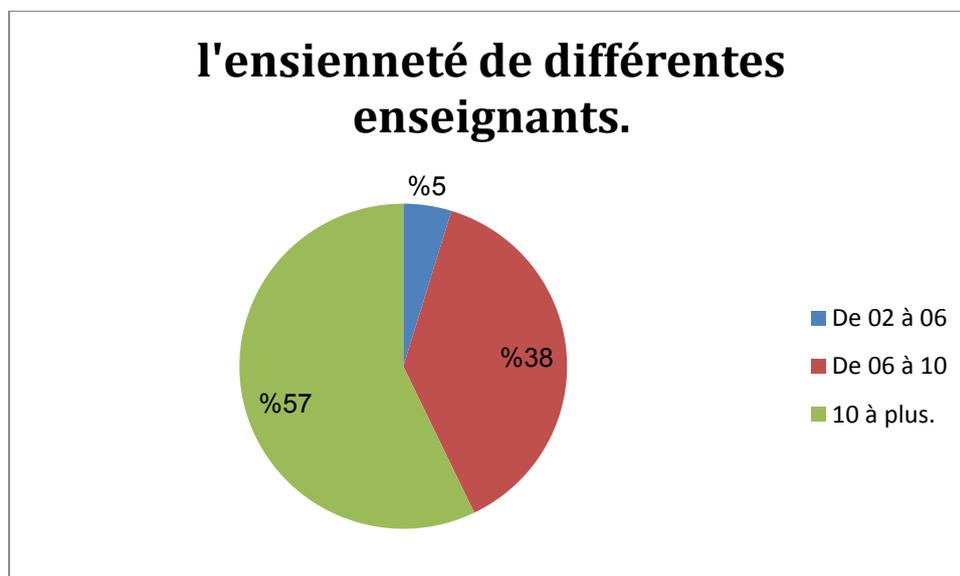
- Analyse des résultats :

En lisant ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous avons observé, qu'il y a une différence claire autour de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants de plus de 10ans57,14/ et même ceux de 6-10ans/38,10% c'est une Catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire. Quant aux autres enseignants.

Et en particulier ceux qui ont exercé moins de six ans4,76%/, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent véhiculer comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Donc le résultat variable que nous avons eu, nous a permis d'enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants

Graphie : n°02



Question n°03:

Pensez-vous qu'on pourrait enseigner le français avec autre outils que le jeu ?si oui, laquelle et dites pourquoi ?

Tableau n : 03

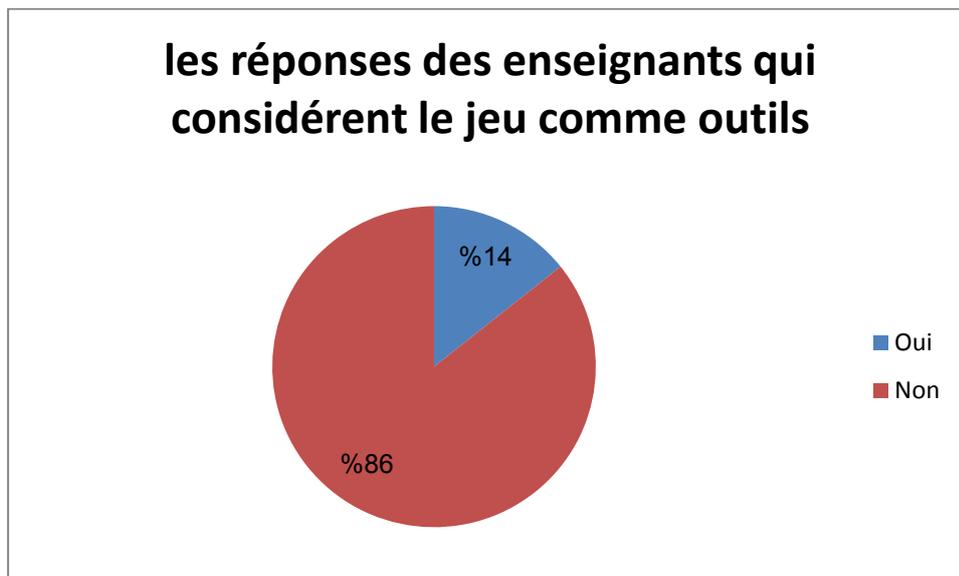
Oui :	Non :
3	18
14,29 %	85,71%

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu. 14,29 % .qui prétendent Qu'enseigner est facile, et 85,71%% confirment que c'est difficile.

- Interprétation des résultats :

Suite aux résultats obtenus à cette troisième question, on peut constater qu'il y a Plus d'enseignants qui éprouvent qu'il faut la variation accompagner par la chanson et la musique qu'améliore la mémorisation et les mots croisé qui favorisent le vocabulaire.

Graphie : n03



Question n°04:

Les élèves de 4^{ème} année éprouvent beaucoup de difficultés dans la compréhension orale, lors d'un cours .d'après vous, quelles sont les raisons ?

Interprétation des résultats :

D'après les réponses données, nous constatons que les causes de cette difficulté est :

-l'élève ne porte pas d'intérêt à la langue et la néglige.

-ne pratique pas en dehors de l'école ou la classe.

-ignorance de sens.

-La peur.

-la mauvaise formation

-l'absence de matérielle.

-A la suite des résultats obtenus pour cette deuxième question, nous pouvons

Constater qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui signale une situation inquiétante à laquelle nous devons prendre en charge avant que cela ne soit trop tard.

Ce qui nous pousse à proposer de nouvelles approches, dans ce cas, les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

Question n°05:

Pouvez remédier que faut-il plus d'exercices de ludique dans la classe de 4^{ème} année pour bien apprendre ?

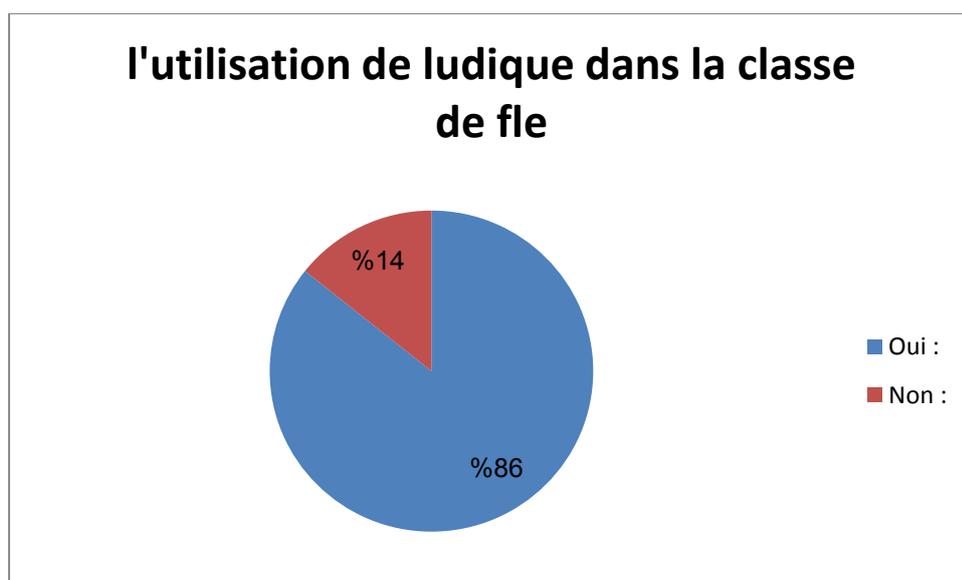
Oui :	Non :
18	3
85,71%	14,29%

-interprétation des résultats :

-Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 18 de réponses pour un «

Oui/85,71% », 5 pour un « non14, 29%/ », Ce qui est en quelque sorte

L'équivalent d'un deuxième « oui ».

Graphie : n05**Question n°06:**

Le jeu a-t-il une place dans le programme d'enseignement?

Tableau n° 06

Oui ;	Non :
14	6
66,67%	28,58%

-Dans cette question, il y a eu 14 /66,67% sur la présence du jeu dans le programme et 6/28,58% qui disent qu'il est absent.

-interprétation des résultats :

Le nouveau programme par rapport à l'ancien est bien plus chargé même trop, les enseignants ont donné leurs avis d'enseignants trouvent qu'il est de ce dernier. Que la moitié des enseignants interrogés qui trouvent le manuel utile dans le fonctionnement enseignement/apprentissage au cycle primaire parce que ils ont pratiqué le programme à l'aide du manuel.

, un grand nombre d'enseignants répondent par « oui » donc pour eux les activités ludiques existent dans le programme, contrairement aux autres enseignants qui disent que les activités ludiques n'existent pas dans le programme

Graphie : n°06**Question n°07 :**

Le jeu dans l'école, est il, selon vous, une perte de temps ?

Tableau n° 07 :

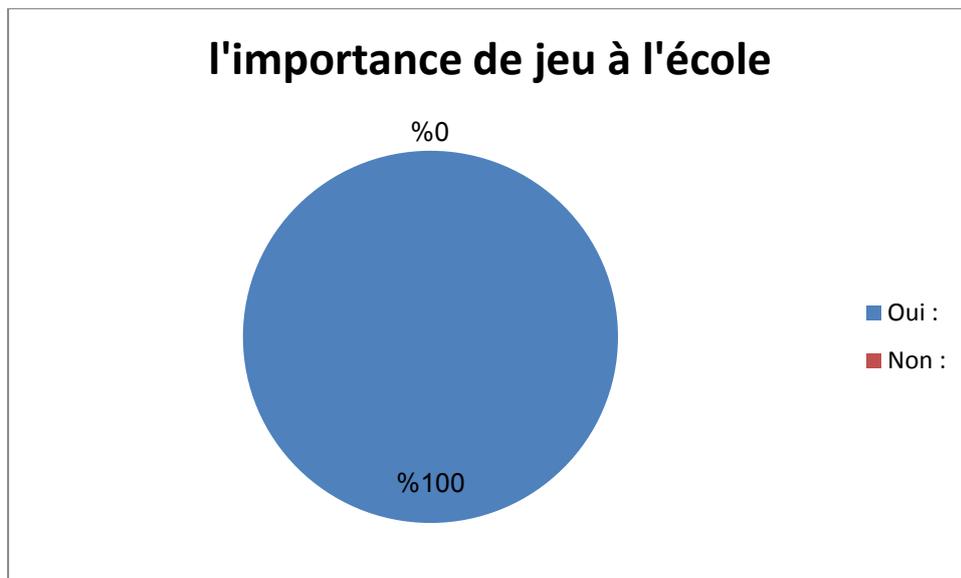
Oui :	Non :
21	0
100%	0%

Interprétation des résultats :

L'accord des enseignants au sujet de l'efficacité du jeu dans l'enseignement a été de 100%.considérant que Le jeu dans l'école très important.

Analyse des résultats :

Le jeu est très important dans l'apprentissage parce qu'il pousse l'apprenant à S'intéresser, à s'imprégner, à acquérir joyeusement et à s'intégrer dans la vie quotidienne.

Graphie : n°07**Question n°08 :**

D'après vous, à quel niveau situez-vous les difficultés des élèves ? classez –les de 1 à 4 :

- La compréhension de l'écrit.
- La compréhension de l'orale.
- La production de l'écrit.
- La production de l'orale.

Tableau n° 08:

La production de l'écrit.	La compréhension de l'écrit.	La compréhension de l'orale.	La production de l'orale.
1	2	11	4
4,76%	9,52%	52,38%	19,04%

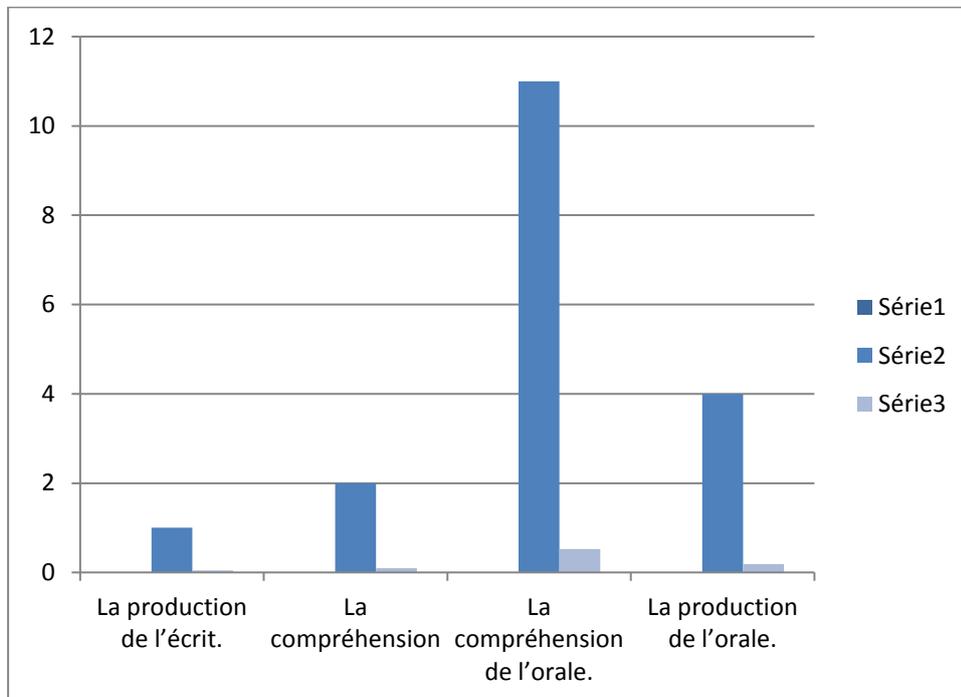
Interprétation des résultats :

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, 52,38% pour la production de l'orale. 19,04% pour la compréhension de l'écrit, 9,52% pour la compréhension de l'orale et enfin 4,76% pour la production de l'écrit.

- Analyse des résultats :

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux difficultés dans leurs classes, nous estimons que les plus proposés sont ceux portés sur la production de l'écrit, et cela proposé essentiellement par le manuel scolaire qui joue un rôle important dans l'apprentissage d'une langue, puis La compréhension

De l'écrit, La compréhension de l'orale et le dernier La production de l'orale.

Graphie : n08**A quel niveau situez les difficultés des élèves.**

Question n°09 : Comment réagissez-vous devant des élèves qui ont des difficultés en français ?

1- Vous reformulez autrement les explications ?

2- Essayez de réexpliquer la cour ?

3- Ils sont censés d'être bien concentrés ?

Tableau n° 09 :

Q1	Q2	Q3
17	2	1
80,96%	9,52%	4,76%

Interprétation des résultats :

Dans cette question on parle des difficultés rencontrées élèves, 17 est 80,96%

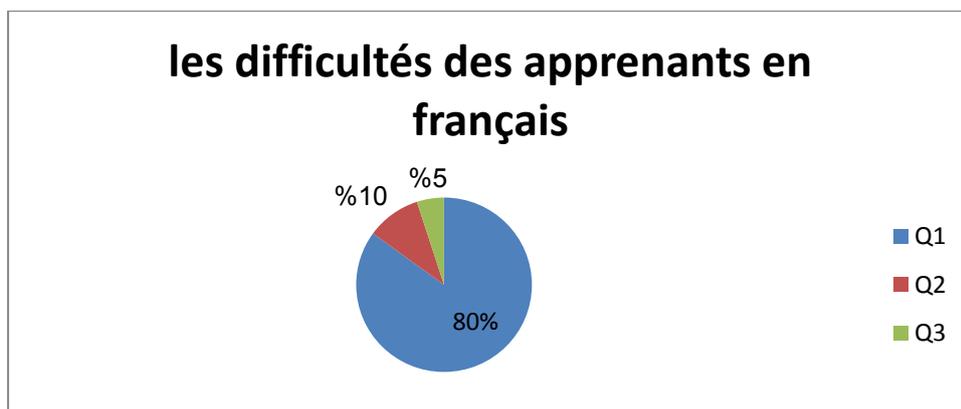
Des enseignants répondent par reformulez autrement les explications, 2 est 9,52% disent que

Les Essayez de réexpliquer la cour, et 1 est 4,76% qui affirme q' Ils sont censés d'être bien concentrées.

- Analyse des résultats :

Les enseignants rencontrent beaucoup de difficultés qui ne les aident pas à Accomplir leurs tâches, en premier lieu on trouve la plupart répondu par

La reformulation autrement les explications. Qu'Y a-t-il moyen d'améliorer son Application de la cour.

Graphie : n09**Question : n°10**

D'après vous, la faiblesses se situent au niveau de :

a- Synthèses des informations à réaliser lors d'un examen ?

b- La compréhension de la cour en classe ?

c- Des élèves eux même ?

Tableau n° 10:

a	b	c
5	3	11
23,81%	14,29%	52,38%

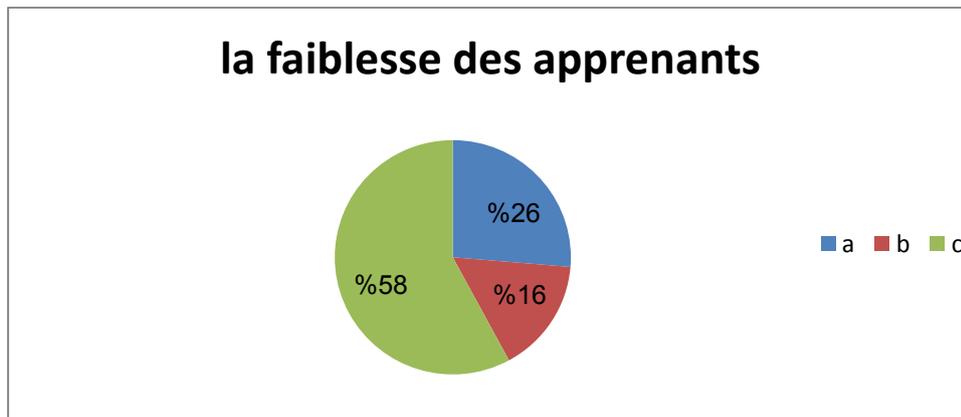
Interprétation des résultats :

Il ya eu 2 enseignants qui n'ont pas répondu à cette question, 5/ **23,81%**, qui ont Répondu par «Synthèses des informations à réaliser lors d'un examen», 11/**52,38%** par les élèves eux même, pareil pour La compréhension de la cour en et 05/**23,81%**

- **Analyse des résultats :**

Alors pour cette question, on a pu remarquer qu'il y a un grand nombre D'enseignants qui ont répondu par la faiblesses se situent au niveau des élèves eux même. A la suite des résultats obtenus pour cette huitième question, nous pouvons Constaté qu'il y a un nombre important qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui signale une situation inquiétante.

Graphie : n°10



Question : n°11

Utilisez-vous les jeux dans vos séances d'enseignement en classe? Et Quels sont les types de jeux que vous utilisez le en classe? Pourquoi ?

Tableau : n°01

oui	Pas tellement	Par fois	Le temps ne suffit pas.
17	1	2	1
80,95%	4,76%	9,52%	4,76%

Tableau : n°02

dessin
Les mots fléchés
Comptine /la chanson
coloriage
Devinette
Jeux de rôle.

Pour :

Renforcer le vocabulaire dans la séance de l'orale, c'est faire plaisir aux apprenants et les motiver.

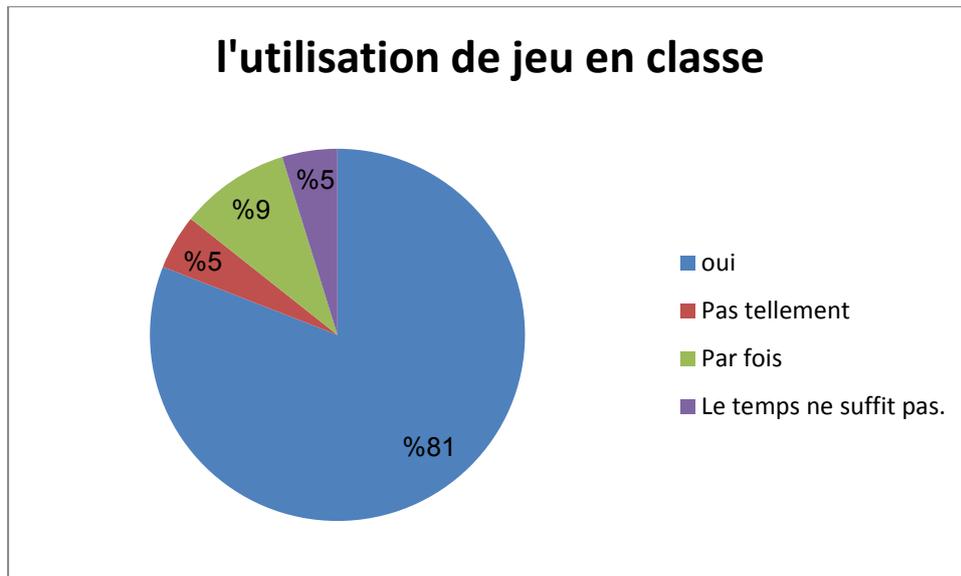
-Interprétation des résultats :

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées, pour la comptine et le Jeu de rôle, devinette, mots fléchés.. Pour la chanson et dessin.

Les enseignants justifient leurs choix d'activités par des causes qui sont :

- L'apprenant assimile en jeu
- L'apprenant peut réciter les règles facilement
- Apprendre à prononcer les lettres et les mots correctement
- Enrichir le savoir et motiver l'apprenant ...etc.

Nous avons remarqué aussi que les enseignants proposent les activités ludiques Selon les besoins de leurs élèves et selon leurs capacités pour les pousser et les encourager ce qu'il étudie.

Graphie : n°11**Question : n°12**

Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation des jeux en classe? Si oui citez quelques-unes ?

Tableau : n°12

oui	Non	parfois	Le temps ne suffit pas	L'absence des moyens qui les favorisent
2	12	1	4	2
9%	57%	5%	19%	10%

Analyse des résultats :

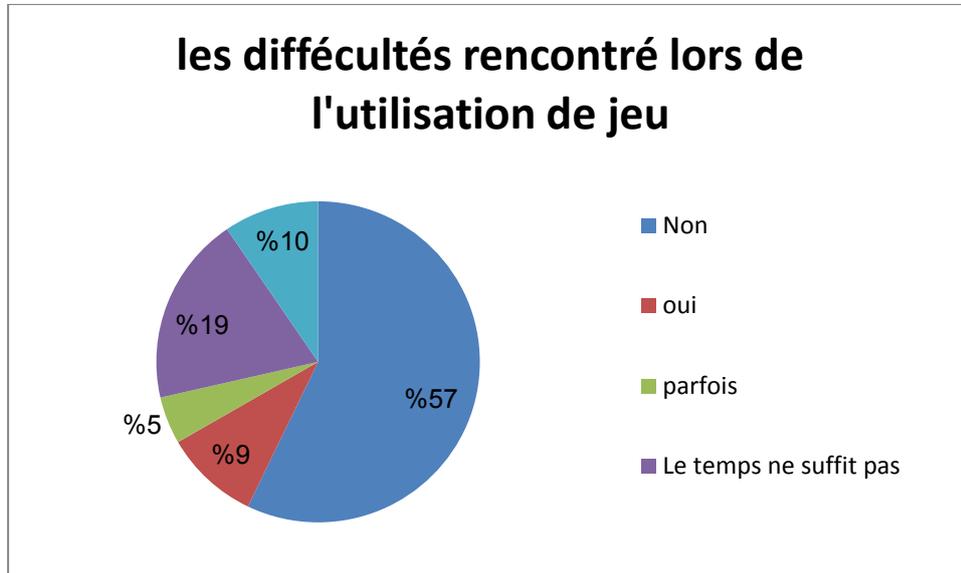
Il ya eu 2 enseignants qui ont répondu à cette question par non, 57%, qui ont Répondu par, oui 9%, et pour Le temps ne suffit pas 19% et L'absence des moyens qui les favorisent par 10 %, et qui ont répondu par parfois 5%.

-Interprétation des résultats :

La majorité des enseignants, ne rencontre aucunes difficultés lors d'utilisation de jeu en classe.

Au contraire, le jeu est la meilleure façon d'apprendre. Pour aider, agir et faire motiver les élèves dans une atmosphère pleine d'humeur (interaction, échange, travaille en groupe).

Graphie : n°12



Question n°13

Quelles suggestions personnelles pourriez-vous faire pour parer ce problème ?

Analyse des résultats :

- Citer les élèves à améliorer leur niveau en dehors de l'école
- Essayer d'améliorer leur français en regardant les dessins animés sur la télévision en langue française
- Changements de programme
- Alléger les contenus
- Multiplier les jeux
- Encourager et motiver les élèves pour ne pas être timide.

Conclusion:

Les résultats obtenus à travers les questionnaires et l'expérimentation faite de notre part éprouvent et démontrent de manière très nette que nos hypothèses de départ sont confirmées. Donc, le jeu est un moyen efficace de motivation chez l'apprenant en plus le jeu de rôles est une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant. Et un moyen efficace pour la mémorisation des mots qui permette d'avoir un bagage lexical représentatif.

Conclusion générale

❖ **Conclusion :**

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des jeux Et plus précisément comme facteur motivationnel dans l'apprentissage du FLE. aux termes de ce travail nous pouvons dire que les jeux ont une responsabilité dans la motivation des apprenants tendant à l'utilisation de la langue étrangère et dans l'acquisition des compétences orale.

La méthode d'apprentissage par le jeu est une méthode éducative ciblée qui cherche à développer la personnalité cognitive de l'élève et son comportement comportementale. à travers notre travail de recherche, on a pu affirmer l'importance des jeux dans l'enseignement apprentissage du FLE.

Il a été constaté que l'importance de l'école primaire et sa distinctions avec le taux de participation élevé et l'augmentation des effectives là –basses années après année .alors que l'école en général est considérée comme la deuxième référence pour l'enfant après sa famille. Pour l'enfant, l'école primaire signifie une extension de son foyer et de sa famille, et l'impact est profondément affecté par ses pairs et ses enseignants et tout ce qu'il reçoit, que ce soit directement, intentionnellement ou non .l'enfant à ce stade se caractérise par plusieurs caractéristiques dont il faut tenir compte dans ses relations avec lui, en particulier pour l'élever et développer sa conscience et son comportement.

De nombres de universitaires et éducateurs du monde entier ont consacré une attention particulière au stade de l'enfance et ont conçu de nombreuses méthodes et stratégies pour enseigner aux enfants et gérer leurs problèmes de comportement et les résoudre des l'enfance ,afin de devenir des habitudes et des comportements correcte et bénins à un âge avancé. de nombreuses études ont mis en évidence l'importance du jeu dans l'enfance et le fait que les jeux éducatifs sont parmi les stratégies les plus efficaces .pour enseigner aux enfants ,développer et renforcer les comportements orthodoxe ,rejeter les mauvais comportement et les corriger.

À travers les résultats obtenus nous avons pu confirmer notre hypothèse à savoir que ce type d'activité est un moyen efficace de motivation chez l'apprenant.

Selon les grilles d'observation et l'analyse effectuées à travers l'expérimentation. Nous Constatons que la majorité des apprenants dans les groupes qu'on a formé sont actifs et plus Courageux pour s'exprimer.

Ce présent travail effectué avec la 4^{ème} année primaire, nous a démontré que la Motivation est un élément essentiel dans l'apprentissage et à la pratique de l'oral en classe du FLE.

Le jeu est une activité qui peut susciter et aider les apprenants à produire Oralement et les rendre capable de s'exprimer en langue française.

Notre travail de recherche n'apporte pas de cette recette magique à tous les Problèmes de l'éducation mais un concept qui est une source de motivation aux apprenants et qui peut les aider à mieux apprendre le FLE au cycle primaire
Aux apprenants et qui peut les aider à mieux apprendre le FLE au cycle primaire.

Enfin, nous espérons que ce travail sera traité dans d'autres travaux de Recherche avec des autres problématiques qui vise à bien développer de plus en plus ce thème.

‘ *Référence bibliographique* ’

Ouvrage :

- **ABDUL**, Nadine, la pédagogie de l'enseignement des langues secondes, éd, ANRI, Paris, 1992, p38.
- **BARTHELEMY** Fabric, P.19
- **BARTHEMLELY** Fabric, Op.cit, P .65
- **CARE**, J.M., **DEBYSER**, F., *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, 1991, p.85
- **CARE**, J.M., **DEBYSER**, F., *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, 1991, p.85.
- **CHINI** Danielle, *Psycholinguistique et didactique des langues étrangères*, **OPHRYS**, Paris, 2008, P.40.
- **Christelle-DAY**, la compréhension de l'oral au collège, 1989, **CNDP**, P:56.
- **CLOUTIER**, Richard, **RENAUD**, André, Op, Cite 1977, p 208.
- **COLETTA**, J.M., *l'oral, c'est quoi ?* In *oser l'oral*, cahier pédagogique, n°400, p.38
- **DE GREAVE** Sabine, Apprendre par les jeux. De Boeck, Paris P36
- **DUPONT**, Pol, Faire des enseignants, 1er éd, Boeck, Belgique, 2002, P.82.
- **GALISSON** Reber, Op.cit, P.58.
- **GALISSON**, R., *d'autres voies pour la didactique de langue*, 1992, p.82.
- **GIASSON** Jacqueline, op.cit, P.121.
- **GRAWITZ**, M., *Lexique des sciences sociales*, Dalloz, 1986, p.728
- **HUIZINGA**, J., *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, 1951, p.57-58.
- **Julien CHANAL**, la motivation en contexte d'apprentissage
- **LE CUNFF** Catherine, **JOURNDAIN** Patrick (1999). Enseigner l'oral à l'école primaire. Hachette Éducation. Paris.
- **MUCCHELLI**, R., *Le questionnaire dans l'enquête psycho-sociale*, Editions ESF, 1967, p.84
- **QUELLET** Lisette, op.cit, P.138

- **RAYMOND**, Renard, Apprentissage d'une langue étrangère/seconde Vol. 2, la phonétique verbo-tonale. Bruxelles : De Boeck Lancier S.A., 2002. P. 43
- **Socles de Compétences (2008)** Ministère de la Communauté Française. Bruxelles.
- **Sorez, H. (1995)**. Prendre la parole. Paris : HATIER.
- **VIENNEAU Raymond**, Op.cit, P.60.
- **Weiss, F. (1983)**. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique »
- **Weiss, F. (1983)**. Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique ». Paris : Hachette.
- **WEISS, François**, Op Cite, p 8 .

- **Dictionnaires :**

- **CHARRAUDEAU, P., MAIGNENEAU**, *Dictionnaire d'analyse du discours*, 2002, p.54.
- **CUQ, jean -pierre**, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Ed jean pancréas', Paris, 2003.p106
- *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère*, P.83.
- *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère*, P.84.
- **DUBOIS, Jean, GIACOMO, Mathé, et. Al.** Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage. Paris : Larousse ,1994. P.509.
- **GAFFIOT Félix**, Le Cafiote de Poche, *Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Hachette-livre, 2001.P404.
- **Le Robert**, *Dictionnaire de Français*, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237.
- **BODIN, Jean**, *L'enfant*, librairie Encyclopédique, 1975, Bruxelles, p125.

- **Sitographie :**

- <http://www.pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>
- Paraphrasé de <http://www.vaucanson.org/lettres/coinbts/travailsynth.htm>.
<https://www.cnrtl.fr> > [définition](#) > [ludique](#)

- http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf
.
- surhttp://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf
- <https://www.epi.asso.fr> > revue > article.
- <http://www.staps-univavignon.fr/S6/UE1/Psychologie-sociale/Motivation>
- surhttp://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf
- http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf
.

- **Documents pédagogiques:**

- . Nouveau manuel scolaire de français 4 AP.
- . Nouveau programme du 4AP

Annexe

Résumé :

De nombreuses études ont insisté sur l'importance du jeu en tant que méthode éducative qui rapproche les concepts et aide à l'enseignement en raison de son impact efficace pour rendre les élèves plus actifs et interactifs les uns avec les autres dans des situations éducatives. Le jeu est un moyen important de décharger les élèves de diverses émotions à ce stade, où les passe-temps apparaissent. L'inclination et le sentiment de motivation qui travaillent à décharger ces énergies, cela conduit à offrir des opportunités de communication aux étudiants et à acquérir de nombreuses compétences et concepts différents liés à leur vie quotidienne.

Les mots clés: enseignement/apprentissage du fle – activités ludiques – compétence orale – cycle primaire – contexte algérien

Abstract:

Many studies have urged the importance of playing as an educational method that brings concepts closer and helps in teaching because of its effective impact in making students more active and interactive with each other in educational situations. play is an important means of unloading from the students various emotions at this stage, where hobbies appear. the inclination and feeling of motivation which works to unload these energies this leads to providing communication opportunities for students, and acquiring a lot of different skills and concepts related to their daily lives.

The key words: teaching / learning of fle - playful activities - oral competence - primary cycle - Algerian context

ملخص.

أكدت العديد من الدراسات على أهمية اللعب كوسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في التدريس لما لها من تأثير فعال في جعل الطلاب أكثر نشاطاً وتفاعلاً مع بعضهم البعض في المواقف التعليمية. الانفعالات في هذه المرحلة، حيث تظهر الهوايات، والميل والشعور بالدافع الذي يعمل على تفريغ هذه الطاقات مما يؤدي إلى توفير فرص التواصل للطلاب، واكتساب الكثير من المهارات والمفاهيم المختلفة المتعلقة بحياتهم اليومية.

الكلمات المفتاحية: تعليم / تعلم الفرار - الأنشطة المرحلة - الكفاءة الشفوية - المرحلة الابتدائية - السياق الجزائري