



Playful Activities As A Stimulus For Oral And Written Expression In A French As A Foreign Language Class (Case Of Second And Third Year At The French Department / University Of Mosul / Iraq)

Ihsan Shukur Mahmood 

Department of French Language / College of Arts
/University of Mosul/ Mosul- Iraq

Article Information

Article History:

Received Februaury 10, 2025
Revised Februaury 19 .2025
Accepted Februaury 23, 2025
Available Online June1 , 2025

Keywords:

Oral and written expression,
Fun activities,
French as a foreign language.

Correspondence:

Ihsan Shukur Mahmood
ihsan.sh@uomosul.edu.iq

Abstract

In the field of teaching, the teacher frequently tries to find the best means that will allow him to transmit scientific material to the students. Play activities are part of the supporting and stimulating means of learning, despite their limited use by some, or even their neglect by others. It is considered one of the most remarkable methods that act on mental, psychological and social development, as observed by many people interested in this aspect of education. Expression, whether oral or written, is one of the skills positively and significantly affected by these activities. This is what will be noted during the paragraphs of this research which emphasize this aspect of teaching-learning French as a foreign language .

These activities are an essential source of motivation for students to demonstrate their linguistic and communicative abilities. In our research, we will mention and present the most important of these traditional and modern activities (including electronic and online games) that can be applied and practiced in the(French as a foreign language) classroom. We will also identify most of the obstacles that the teacher faces when applying them in the classroom, then mention their importance in activating the student's role in the classroom and the language skills that he acquires thanks to it .

DOI: [10.33899/radab.2025.157371.2316](https://doi.org/10.33899/radab.2025.157371.2316), ©Authors, 2023, College of Arts, University of Mosul.

This is an open access article under the CC BY 4.0 license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**النشاطات المتعلقة باللعب كمحفز للتعبير الشفوي والتحريري في صف اللغة الفرنسية بوصفها لغة اجنبية
(الصف الثاني والثالث في قسم اللغة الفرنسية/ جامعة الموصل/ العراق أنموذجاً)**

احسان شكر محمود *

المستخلص:

في مجال التدريس يحاول المعلم في كثير من الأحيان إيجاد أفضل الوسائل التي تسمح له بنقل المادة العلمية إلى الطالب. تعد أنشظة اللعب جزءاً من وسائل التعلم الداعمة والمحفزة، رغم محدودية استخدامها من قبل البعض، أو حتى إهمالها من قبل البعض الآخر. وتعد من أبرز الأساليب التي تعمل على النمو العقلي والنفسي والاجتماعي، كما يلاحظه الكثير من المهتمين بهذا الجانب من التعليم. وتعد عملية

* قسم اللغة الفرنسية / كلية الاداب / جامعة الموصل / الموصل – العراق

التعبير سواء كانت شفوية أو كتابية من المهارات التي تتأثر بشكل إيجابي وكبير بهذه الأنشطة. وهذا ما ستم الإشارة إليه في فقرات هذا البحث التي تؤكد على هذا الجانب من تعليم وتعلم اللغة الفرنسية بوصفها لغة اجنبية. تعدُّ هذه الأنشطة مصدرًا أساسيًا لتحفيز الطلاب لإظهار قدراتهم اللغوية والتواصلية. وفي بحثنا سنذكر ونعرض أهم هذه الأنشطة التقليدية والحديثة (بما في ذلك الألعاب الإلكترونية وعبر الإنترنت) التي يمكن تطبيقها وممارستها في صف تعليم اللغة الفرنسية بوصفها لغة اجنبية. كما سنتعرف على أغلب المعوقات التي تواجه المعلم عند تطبيقها داخل الصف، ثم نذكر أهميتها في تفعيل دور الطالب داخل الصف والمهارات اللغوية التي يكتسبها بفضلها.

الكلمات المفتاحية: التعبير الشفهي والكتابي، الأنشطة الترفيحية، الفرنسية بوصفها لغة اجنبية .

Les activités ludiques comme stimulant de l'expression orale et écrite dans une classe de FLE (Cas de deuxième et troisième année au département de (français / Université de Mossoul/ Irak

Résumé :

Au domaine de l'enseignement, l'enseignant essaie fréquemment de trouver les meilleurs moyens qui lui permettront de transmettre le matériel scientifique à l'étudiant. Les activités ludiques font partie des moyens d'apprentissage soutenant et stimulants, malgré leur utilisation limitée par certains, voire leur négligence par d'autres. Elle est considérée comme l'une des méthodes les plus remarquables qui agissent sur les développement mental, psychologique et social, comme le constatent de nombreuses personnes intéressées par cet aspect de l'éducation. L'expression, qu'elle soit orale ou écrite, fait partie des compétences affectées positivement et significativement par ces activités. C'est ce qui sera noté au cours des paragraphes de cette recherche qui mettent l'accent sur cet aspect de l'enseignement - apprentissage de FLE. Ces activités sont une source essentielle de motivation pour les étudiants à démontrer leurs capacités linguistiques et communicatives. Dans notre recherche, nous mentionnerons et présenterons les activités les plus importantes, traditionnelles et modernes (y compris les jeux électroniques et en ligne) qui peuvent être appliquées et pratiquées en classe de FLE. Nous identifierons également la plupart des obstacles auxquels est confronté l'enseignant lors de leur application en classe, puis nous découvrirons leur importance dans l'activation du rôle de l'étudiant en classe et des compétences linguistiques qu'il acquiert grâce à celle-ci .

Mots Clés: Expression orale et écrite, Activités ludiques, FLE.

Introduction:

Les quatre compétences de base dans l'enseignement-apprentissage de français sont intégralement nécessaires qu'il faut les renforcer en permanence. Cependant, l'expression, qu'elle soit orale ou écrite, est considérée comme le résultat ultime qui mène l'étudiant à communiquer avec autrui. C'est la raison pour laquelle nous tentons inlassablement à renforcer cette compétence chez l'étudiant à travers tous les moyens dont nous disposons, outre l'importance accordée à la compréhension. Les activités ludiques sont considérées comme l'un des outils les plus énergiques stimulant en particulier ce domaine des capacités linguistiques. Ce que l'enseignant prévoit de l'étudiant lorsqu'il participe au jeu, c'est ce qu'il présente en termes de mots, de phrases et d'expressions oralement ou par écrit, c'est-à-dire ce qu'il produit à travers le bagage linguistique qu'il a déjà acquis. Ce qui distingue les jeux des autres moyens de soutien à l'enseignement, c'est qu'ils améliorent considérablement la capacité d'interaction de l'étudiant, qui constitue la cinquième compétence dans l'enseignement.

Notons que l'objectif souhaité de l'intégration du jeu en classe est de diversifier les moyens d'apprentissage dont le jeu en fait partie. C'est de permettre aux étudiants de s'immerger dans le jeu sous tous ses aspects et de perfectionner indirectement l'expression orale et écrite de manière à préserver les éléments que l'on souhaite renforcer chez l'étudiant. En fait, Nous ne recourons pas au jeu pour nous amuser ou nous divertir, mais dans le but de simplifier un sujet qui peut être parfois ambigu ou épineux en termes de compréhension d'abord puis de mémorisation et enfin pour la communication avec autrui. Certes, il y a des matières académiques que l'étudiant trouve épuisants et incompréhensibles par nature. Il est donc primordiale de faire activer le jeu afin d'adoucir l'image ancrée chez l'étudiant sur ce sujet-là et de le lui rendre acceptable et quelques fois amiable. Donc, le besoin est urgent d'animer la classe à travers le jeu comme le suppose Weiss dans son ouvrage; *"La motivation ludique –l'envie et le plaisir de jouer- peut grandement contribuer à animer les classe de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement."* (Weiss, 1983, P.8)

Dans cette recherche, nous mettrons en évidence les activités les plus importantes de ce type utilisées auparavant et actuellement. Nous entendons par " auparavant", les jeux traditionnels utilisés dans la plupart des programmes éducatifs, tels que les mots croisés, les mots mêlés et certains autres jeux simples. Tandis qu' "actuellement", réfère aux nouveaux jeux éducatifs, qui sont nombreux dont la plupart seront mentionnés. En plus des jeux éducatifs électroniques (jeux numériques), qui se sont distingués dans divers domaines de l'enseignement. Nous nous concentrerons principalement sur tout ce qui sert et tire profit aux étudiants et aux enseignants, tant sur le plan théorique que pratique. Nous tacherons de passer en revue les principaux objectifs de la pratique d'activités récréatives, et nous soulignerons également certains obstacles que confrontent les enseignants dans ce domaine de l'enseignement, accompagnés de quelques recommandations pour les surmonter.

Certes, cela sera suivi de ce que nous déduisons des avis et évaluations des professeurs intéressés. Les inconvénients potentiels lors de la mise en œuvre de telles activités seront parallèlement soulignés.

De nombreuses questions seront posées surtout aux professeurs puis aux étudiants en but de connaître leurs avis sur leurs activités préférées. Quelles sont les motivations ? Quels sont les obstacles ? Quel sont les objectifs? Comment les appliquer?..etc. Automatiquement, une analyse des réponses à ces questions-là sera effectuée afin d'obtenir une vision claire de l'efficacité des jeux en classe et d'élaborer des solutions efficaces à certains des problèmes que nous rencontrons lors de la mise en œuvre de telles activités sur le terrain. L'objectif prévu de la rédaction de cet article est donc de souligner l'étendue de la possibilité d'application des activités ludiques pour valoriser l'expression orale et écrite en classe de langue française, en plus de connaître et de préciser les avantages qui en découlent pour valoriser et soutenir l'enseignement de français, notamment au Département de français à l'Université de Mossoul.

L'expression orale et écrite en FLE.

L'expression, qu'elle soit orale ou écrite joue un rôle essentiel en FLE. Elle accorde à l'étudiant la possibilité de développer et valoriser ses compétences linguistiques, notamment communicatives. Cela lui permet de s'exprimer de manière correcte au sein de son niveau scolaire et dans des situations interactives multiples et diversifiées. Dans la sphère orale, l'étudiant entre dans un dialogue, une discussion ou un échange d'opinions, qu'il soit purement académique ou avec des personnes francophones en dehors du cadre académique. Il en va de même pour l'expression écrite, car elle offre à l'étudiant une plus grande latitude pour activer correctement la grammaire et utiliser le vocabulaire et les structures linguistiques qu'il possède avec précision et dans un ordre plus logique. À partir de là, il dispose d'un champ de réflexion plus large, puis d'expression. Pratiquer l'expression orale accorde à

l'étudiant la confiance en lui-même pour s'exprimer devant ses collègues sans hésitation et le motive ainsi à s'exprimer devant les autres dans des situations réelles" *Il faut donc recourir aux techniques de simulation afin de proposer aux élèves une variété de situations dans lesquelles ils pourront se trouver et dans lesquelles ils seront obligés d'utiliser la langue étrangère.* (Weiss, 1983, p.7)

Se concentrer sur l'expression écrite donne progressivement à l'étudiant une sorte de sentiment d'autonomie, surtout avec plus de temps que sous forme orale, ce qui lui accorde la capacité de réfléchir plus précisément avant de produire. Bref, l'expression orale et écrite sont les deux moyens qui nous amènent à connaître la force ou la faiblesse des capacités linguistiques et interactives de l'étudiant. Weiss souligne également la nécessité d'amener les étudiants à un état de liberté pour exprimer leur être intérieur et les moyens disponibles pour atteindre cet objectif, disant qu' " *Il faut donc les initier à des techniques de libération de l'expression orale et écrite, en leur proposant des activités qui leur permettent de dire ou d'écrire des choses qui les impliquent, qui leur sont personnelle[...]* , il s'agit de développer une compétence de communication et aussi une ' confiance de communication' " (ibid. p.15)

Ludique et Ludo pédagogie en FLE:

Dans son dictionnaire, Cuq présente le mot ludique et le décrit comme " *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.*" (Cuq,2003. P.160). Quant au dictionnaire Orthodidacte, il mentionne que; " *Le mot ludique s'emploie pour qualifier ce qui est relatif au jeu, à l'amusement. On emploie notamment ce mot quand on parle d'activités ludiques à faire avec des enfants. Par définition, un jeu est une activité ludique ; donc, parler de jeu ludique constitue un pléonasme. On emploie aussi ce mot dans le domaine de la pédagogie, de l'apprentissage : l'aspect ludique d'un enseignement lui donne un côté plaisant, attirant, et renforce l'intérêt des élèves.*"

La ludopédagogie "est une méthode d'enseignement d'origine canadienne basée sur le jeu. Comme pour les enfants chez qui il semble tout à fait naturel de considérer le jeu comme une source d'apprentissage, l'idée est de sortir les apprenants adultes de leur cadre de travail, parfois perçu comme rigide, pour leur faire vivre des expériences ludiques et pratiques qui leur permettront, souvent sans qu'ils en aient conscience, d'atteindre plus efficacement les objectifs pédagogiques fixés". (Luc le petit, Nell)

De sa part, Weiss mentionne que l'étudiant entame le processus d'apprentissage via les jeux, montrant que "les activités ludiques présentent peut-être la situation la plus 'authentique' d'utilisation de la langue dans la salle de classe et elles permettent aux élèves de franchir un pas important dans le processus d'apprentissage." (Weiss, 2002, p.9)

Weiss, se concentre sur trois aspects principaux stimulant voire encourageant les apprenants à apprendre, le travail de groupe, les exercices de simulation, le jeu et les exercices de créativité (François Weiss, 1983, P.6). Certainement, ces trois points conduisent dans leur ensemble à l'utilisation systématique des activités ludiques dans l'enseignement- apprentissage. Hélène Trocmé-Fabre demande que ces activités efficaces soient également utilisées avec des adultes car elles ne sont pas destinées uniquement aux enfants. A ce propos elle mentionne que "Les techniques pédagogiques faisant intervenir la danse, le mime, les jeux et l'intégration de: la gestuelle au langage (et inversement) sont des auxiliaires pédagogiques puissants qui ne devraient pas être réservés aux classes enfantines ou artistiques". (1992,

p.146). Ainsi, ces activités jouent un rôle important en facilitant la tâche d'apprentissage, et leur inclusion en classe à l'apprenant une motivation supplémentaire pour apprendre.

Avantage des activités ludiques en FLE;

L'introduction des jeux en classe n'est pas seulement une question de forme, mais également en termes de bénéfices et d'avantages qu'ils apportent à la classe et aux étudiants, parmi lesquels :

- Les jeux en classe ont des effets positifs significatifs en stimulant les talents et les capacités cognitives des étudiants. Il représente une source de plaisir et de bonheur et améliore l'interaction entre les étudiants et se soutient ainsi dans la communication linguistique.
- Les jeux peuvent réduire le décrochage scolaire en gardant les étudiants motivés et engagés. Ils leur apportent une opportunité de travailler ensemble en groupe qui leur permet de communiquer et d'échanger librement. C'est ce que Weiss confirme à travers ces lignes " *Afin de leur permettre de communiquer, d'échanger, de discuter, il est indispensable de briser la structure rigide de groupe classe-enseignant et de mettre les élèves en petits groupes à l'intérieur desquels ils pourront agir et réagir comme dans une véritable interaction sociale*" (Weiss, 1983, p.7)
- A travers le jeu, les étudiants vont réinvestir un certain nombre de compétences, que ce soit dans l'attitude, c'est-à-dire la concentration, la rapidité, le travail collaboratif que les compétences dans la langue française.
- Le jeu va créer une ambiance de classe, un désir pour faire pratiquer le jeu à n'importe quel temps quotidiennement ou hebdomadaire. Un désir vif pour échanger et discuter avec les camarades en français Pour stimuler mentalement l'étudiant et l'attirer à la leçon, le jeu est censé être divertissant et amusant et inclure une sorte de difficulté qui stimule la réflexion afin d'atteindre les objectifs souhaités en clarifiant les concepts de la leçon.
- Le jeu crée également une sorte de défi positif parmi les étudiants, ce qui à son tour stimule leur réflexion. " *Un jeu est un ensemble de mécaniques assemblées et structurées de façon à créer un enjeu*" (Mathieu et Myriam Gauthier, p.4)

L'apprentissage à travers le jeu ;

Dans n'importe quel domaine d'enseignement apprentissage, nous constatons la présence de l'étudiant au cours, mais il ne va pas de soi qu'il comprenne tout ce que l'enseignant présente en classe, car la formule et la méthode d'enseignement varie d'un enseignant à l'autre, et donc l'étudiant peut comprendre une certaine matière et pas nécessairement une autre en fonction de la méthode et style de présentation de la matière et selon sa simplicité ou sa difficulté en tant que matière scientifique. Nous pensons alors que l'enseignant doit utiliser les moyens qui soutiennent l'enseignement et les diversifier afin que la matière ne soit pas purement théorique et rigide aux yeux du destinataire. Parmi ces outils qui soutiennent efficacement l'enseignement -apprentissage est l'utilisation des jeux en classe. L'enseignant est invité à diversifier ses outils d'enseignement car cela conduit à la production de formes pédagogiques diversifiées et constitue un facteur d'attractivité pour l'étudiant. C'est ce que le professeur Bruno souligne, affirmant que " *La diversité des supports permet de varier son enseignement et de capter l'attention de tous*" (Bruno Jactat, 2008, p.30).

Au domaine de l'enseignement des langues, notamment du français, on retrouve l'efficacité de l'utilisation de balles dans le jeu pour enseigner la grammaire comme exemple, notamment les verbes, et leur conjugaison ce qui n'est souvent pas distinguable par l'étudiant. On prend par exemple trois balles en rouge, verte et bleue. La balle rouge est pour les verbes du premier groupe, la balle verte est pour les verbes du deuxième groupe et la bleue pour les verbes du troisième groupe. Lorsqu'il lance la balle rouge à un étudiant, celui-ci doit mentionner un des verbes du premier groupe et le conjuguer au présent ou au

passé comme l'exige le sujet de la leçon. Ainsi, il est possible de modifier les demandes et les exercices en fonction des sujets présentés en classe.

L'objectif capital du présent article est d'appuyer l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage de la langue française. Ces activités sont toujours appréciées et désirées par les adultes comme par les enfants. Attirer l'étudiant vers la leçon n'est pas une tâche simple. C'est l'une des compétences de base que l'enseignant doit posséder avant le matériel scientifique dont il dispose dans certains cas. À partir de plusieurs études qui ont été menées à cet égard et des avantages que ces études ont conclus concernant l'utilisation d'activités ludiques en classe, nous pensons qu'il est nécessaire que l'enseignant se concentre sur cet aspect. De leur côté, Cuq et Gruca soulignent la nécessité d'intégrer et d'inclure les activités ludiques dans l'enseignement en raison de leur grande importance dans le développement de nombreux domaines linguistiques en matière de grammaire, de vocabulaire, de phonologie, de rédaction,...etc. Elles incitent l'étudiant à un apprentissage mêlé d'amusement et de divertissement. (Voir, Cuq et Gruca- p.456.)

Au cours de notre étude, nous discuterons des types d'activités sur lesquelles on peut compter en classe comme auxiliaire à l'enseignement et des formules idéales et correctes qui doivent être suivies dans l'utilisation de telles activités afin d'atteindre la maîtrise des compétences de base de l'apprenant. Il faut également créer des jeux pédagogiques et ne pas se contenter des jeux traditionnels et anciens dont nous disposons. Ainsi, l'accent doit être mis sur la modernité dans le choix des jeux, car les jeux traditionnels et populaires peuvent souvent causer de l'ennui et de lassitude, il faut donc parvenir à une diversification fructueuse, et cela passe par la modernité des méthodes et instruments pédagogiques. Ça existe vraiment, et le monde tout entier autour de nous s'engage à la modernité et poursuit à chercher des possibilités et de nouvelles visions afin de développer voire servir l'enseignement. Cherchons donc à moderniser tous nos instruments pédagogiques.

Ces activités ludiques innovantes se sont avérées efficaces pour stimuler la participation réelle des étudiants ainsi que pour développer leurs capacités linguistiques et intellectuelles. Ce qui est attendu de l'utilisation du jeu dans l'enseignement est essentiellement de permettre à l'étudiant de s'exprimer à voix haute, de briser sa barrière psychologique et de surmonter la peur qu'il éprouve lorsqu'il s'exprime devant son professeur ou ses collègues, puis devant un public.

Objectifs de l'activité ludique en classe;

L'objectif principal de l'utilisation du jeu en classe est de permettre aux étudiants de s'immerger dans le jeu sous tous ses aspects et d'enseigner indirectement la matière de manière à préserver les éléments que l'on souhaite renforcer chez l'étudiant. C'est ce que soulignent Maryam et Mathieu Gauthier *"L'objectif des jeux en classe est de baigner les joueurs dans la matière enseignée afin qu'ils en retiennent certains éléments."* (Mathieu et Myriam Gauthier,p.5.)

En fait, nous ne jouons pas pour le plaisir, mais dans le but de simplifier un sujet qui peut être parfois pénible ou épineux en termes de compréhension d'abord puis de mémorisation et enfin pour communiquer avec autrui. Certes, il y a des matières et des matériels académiques que l'étudiant peut trouver ennuyeux et incompréhensibles par nature. Le besoin urgent se fait sentir d'activer le jeu afin d'adoucir l'image préservée de l'étudiant sur ce sujet et de le lui rendre acceptable et même amiable. Plusieurs objectifs sont recherchés à travers les jeux en classe, parmi lesquels:

1. Insuffler un esprit de confiance à l'étudiant et briser sa barrière de peur de parler en français avec les autres.

2. Inciter et habituer l'étudiant à parler en français et à ne pas recourir à la langue maternelle pour s'exprimer.
3. Faire sentir aux étudiants qu'ils ont une capacité bien suffisante pour parler français avec leurs collègues à tout le moins, à travers le jeu.
4. Faire aimer la langue française aux étudiants en travaillant en groupe avec leurs collègues. Créer un esprit d'interaction avec d'autres collègues, notamment en français..
5. Créer une atmosphère d'amour de l'aventure et de la découverte et ne pas dépendre entièrement du professeur.
6. Créer une atmosphère de compétition et de motivation pour gagner le jeu et obtenir une récompense, qu'elle soit matérielle (par les notes) ou morale (par des compliments devant ses collègues). *"Toutefois, l'obtention de la note ne doit pas être leur principal source de motivation"* (Payet, 2010.p.48). Dans les deux cas, l'étudiant est plein d'enthousiasme pour continuer à jouer.
7. Améliorer la prise de parole et l'interaction avec les autres sans peur ni détresse psychologique.
8. Divertissement en sortant du cadre classique de l'enseignement passant à un cadre plus libre.
9. Le jeu constitue un rafraîchissement fréquent de la mémoire et du bagage cognitif de l'étudiant.

Les principales catégories des jeux:

Les jeux sont classifiés en quatre catégories de base, comme le voient Cuq et Gruca. D'abord des jeux linguistiques, créatifs, culturels, et enfin des jeux théâtraux. Comme indiqué ci-dessous;

- **Des jeux linguistiques.** Ce sont les jeux qui prennent en charge les aspects purement linguistiques, qui font essentiellement l'objet de notre étude. Dans cette catégorie font partie les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques qui tiennent compte de « certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement.»
- **Des jeux de créativité** sollicitent la créativité et l'imagination de l'apprenant. Ici sont inclus : les devinettes, les charades, l'anagramme, le lipogramme et le plus célèbre jeu intitulé « le cadavre exquis ». Weiss montre que ces jeux –ci représentent un grand appui dans tous les domaines d'apprentissage; « *les jeux et les exercices de créativité leur permettront d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquis au cours de leçon en les faisant sortir du cadre, du contexte, de la situation dans lesquels ils les ont compris. Cette utilisation nouvelle et personnelle constitue un palier capitale dans tout apprentissage, palier qu'il est souvent difficile d'atteindre à l'aide des exercices courants proposés par les différentes méthodes.*» (Weiss, 1983, P.8.)
- **Des jeux culturels** qui font référence à la culture et aux connaissances des apprenants. Ce sont les jeux grâce auxquels nous accédons aux connaissances culturelles de l'étudiant.
- **Des jeux dérivés du théâtre** qui «reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte [...]» avec lesquels, on peut moduler la classe éducative en un théâtre mais également éducatif. Adryen Payet souligne que *" Pendant la réalisation des activités, les apprenants sont en immersion totale dans le monde théâtral et francophone. Ils jouent sur scène, à travers leur personnage, des situations réalistes ou imaginaires du monde extérieur".* (Payet, 2010, p.11).Donc, les étudiants deviendront des acteurs imitant des personnages choisis par l'enseignant d'une pièce de théâtre ou d'un récit fictif. De ce groupe font partie : la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation. (Voir Cuq et Gruca P.434-435). Nancy Bouchard, a également confirmé que le jeu de rôle pousse les étudiants à s'exprimer

librement et à découvrir leur potentiel caché lorsqu'elle dit; " *"J'ai remarqué à travers mon enseignement que l'utilisation des jeux de rôles, de mises en situation, donne une tout autre dimension à l'enseignement. J'ai observé que l'utilisation de telles stratégies permet à l'élève de s'exprimer autrement que par le débat tout en lui permettant de mieux se découvrir en tant qu'être en relation."* (Bouchard.2000, p.30).

À ces catégories s'ajoutent les jeux techniques, ou ce qu'on appelle aujourd'hui les jeux numériques, qui se jouent à l'aide des technologies modernes, notamment ce qu'on appelle des appareils intelligents(Smartphones). Ces technologies sont devenues très populaires et indispensables dans le domaine de l'éducation et de l'apprentissage en raison des facilités qu'elles offrent pour de nombreuses tâches éducatives.

Les critères d'un jeu réussi:

Pour le succès de tout travail ludique, des règles et des conditions doivent être établies. La réussite du jeu en classe nécessite les éléments suivants:

- Il faudrait une préparation attentive des jeu et non arbitrairement. Les jeux doivent être bien testés de façon à vérifier leur efficacité en classe.
- L'enseignant doit être dans la cabine du jeu, gérant et surveillant de près tout ce qui se passe entre ses étudiants en enregistrant les avantages et les inconvénients qui apparaissent dans la classe à travers le jeu proposé. Il doit également encourager, motiver et orienter ses étudiants vers le bon usage du jeu.
- L'enseignant est censé travailler au renouvellement et à l'actualisation du déroulement du jeu afin de lui donner une nouvelle vitalité et de ne pas le rendre ennuyeux et rigide.
- Les étudiants doivent prendre le jeu au sérieux et connaître son objectif en tant que jeu éducatif et pas seulement en tant que jeu de divertissement.
- Soyons conscients que choisir le bon lieu et le bon moment pour jouer améliore les résultats attendus.
- Certes, choisir le jeu adapté au niveau et à la réflexion des étudiants est la première règle de base sur laquelle repose le succès de toute activité en classe.

Les jeux en présence : (Exemples)

De nombreux jeux sont pratiqués en classe. Nous essaierons de citer les plus efficaces dans l'enrichissement de l'expression orale et écrite, comme suit;

Brise-glace: Ce jeu simple et intuitif permet aux étudiants de faire connaissance et d'entamer des conversations simples et élémentaires. Il utilise des cartes contenant des informations indicatives sur un sujet spécifique, et 4 à 8 étudiants joueurs s'affrontent.

Goutez et devinez:

Nous pouvons utiliser le jeu de dégustation, qui consiste à goûter quelque chose et puis à deviner de quoi s'agit-il. Par exemple, goûtez un gâteau et mentionnez le nom d'un ou deux éléments présents dans sa composition, et ainsi de suite jusqu'à ce que les étudiants nomment tous les ingrédients. Il en va de même pour la pizza ou tout autre chose qui nous aide à rappeler son vocabulaire.

Les charades:

En collectant les sons de deux mots séparés pour avoir un seul mot qui donne le sens d'un autre. Par. Exemple,

Avant + Tour = Aventure, Des + Cent = Descend, Pas + Riz = Paris, Drap + peau = Drapeau.

Ou, en créant des mots en associant des syllabes définies comme par exemple: (mon premier est une chose dans la maison s'ouvre et se ferme, mon deuxième est une partie d'une plante, mon tout est un objet dans lequel je mets tous mes papiers importants.)

Porte + feuille = portefeuille.

(mon premier est un objet sur lequel on met les repas, mon deuxième est une liquide dont tous les êtres vivants ont besoin pour vivre et mon tout est objet sur lequel on écrit)

Table + eau = Tableau.

Le jeu des mots:

On choisit une lettre, les étudiants doivent faire une ou des phrases dont les mots commencent seulement avec cette lettre. La phrase la plus cohérente et logique sera gagnée, comme p.ex.

(Sami, tu sais si Sylvie savait sauver ses sœurs du serpent).

Dériver des mots d'une lettre:

On propose une lettre et les étudiants doivent trouver les mots disponibles commençants par cette lettre là et de différentes catégories (verbes, animaux, villes, noms propres, nationalités, métiers, ...etc.). on prend la lettre T comme exemple: (Trouver, Tortue, Toronto, Taleb, Turquie, Tailleur, Tagine,). celui qui finit le plus vite avec plus de mots, est le gagnant ou le champion de la classe.

La même lettre:

Un étudiant propose une lettre. Les autres doivent trouver dans un temps déterminé des phrases qui contiennent des mots commençant uniquement par la même lettre (on n'accepte jamais des mots qui ne commencent pas par la même lettre). Les phrases sont en majorité drôles et logiquement inacceptables. A la fin de jeu, les étudiants récitent leurs propres phrases à haute voix. Un jeu bien attirant, amusant et poussant à bien réfléchir. Ex.

(Tais-toi, tu tapes trop tard, ta tante te trouvera)

(mais moi, mon Monopoli me montre ma maison)

(Allez, aidez Ahmed, Ali, Anwar à améliorer autant autrui)

Les enchères:

Ce jeu s'appuie sur des enchères entre les étudiants dans un délai précis. Par exemple, l'enseignant demande de deux étudiants (combien de noms de minéraux ou d'éléments de la nature vous pouvez citer en deux minutes seulement). Chaque étudiant doit indiquer le nombre qu'il peut montrer, et si l'un d'eux omet de mentionner les noms avec le même numéro, alors l'autre étudiant est gagnant, à condition qu'il montre les noms avec le même nombre qu'il a mentionné précédemment. Ainsi, le jeu continue avec le reste des étudiants dans le temps imparti. Ou par des groupes d'étudiants, l'enseignant demande aux étudiants par exemple (combien de noms de fruits et légumes pouvez-vous m'indiquer dans cinq minutes?) , alors, chaque groupe donne un nombre et le groupe gagnant est celui qui donne le nombre le plus élevé.

La chasse au trésor:

On divise la classe en deux équipes. L'enseignant distribue aux étudiants une liste de noms de sept, huit choses ou plus et leur demande de les rechercher et de les apporter, comme un cahier, un stylo, un portefeuille, un collier, un mouchoir, une règle, un taille-crayon, une médaille, etc. Et si l'une des deux équipes ne peut pas apporter un des objets requis, elle doit alors le dessiner au tableau. Ne pas apporter l'objet réduira les points de l'équipe. Ce jeu établit l'image des objets et leur vocabulaire dans l'esprit de l'étudiant.

Les mots croisés:

Bien entendu, ce jeu est purement mental et nécessite une réflexion approfondie sur le sens des choses et leur vocabulaire, qui peut être multiple pour une même chose ou une même expression. L'étudiant ou l'équipe qui trouve le plus de mots obtient plus de points et est alors le gagnant. C'est ce que l'on retrouve souvent dans les manuels que nous utilisons au département.

Les mots mêlés:

L'enseignant est invité à utiliser ininterrompu ce jeu-là afin de maîtriser, contrôler et même mémoriser le vocabulaire de la part des étudiants. Ce jeu-ci fait également partie des jeux courants dans notre manuel éducatif.

Qui est-ce ?:

Ce jeu se déroule entre deux étudiants, chacun possédant une carte contenant une description d'un des personnages célèbres. L'un d'eux commence par poser des questions à son collègue, qui répond par oui ou par non. Celui qui devine le personnage avant l'autre est le gagnant. L'enseignant place au tableau quelques photos de personnalités célèbres pour faciliter le jeu.

Le scrabble:

Un jeu de société dont le but est de former des mots en tirant au hasard sept lettres. On joue souvent à quatre personnes (étudiants) et chacun d'eux prend au hasard sept pièces en bois ou en plastique sur lesquelles sont fixées des lettres. Le jeu dépend principalement de la capacité des joueurs à mémoriser les lettres des mots qu'ils doivent compléter sur le plateau de jeu. Il y a une sorte de défi quant à savoir si les lettres des mots donnés sont correctes ou non. Les points attribués à chaque lettre et leur collecte correcte indiquent le gagnant à la fin de la partie. Le jeu peut être utilisé dans différents domaines linguistiques, notamment la grammaire , l'expression orale et écrite, selon le niveau des étudiants.

Lancer la balle :

Le ballon est utilisé et lancé en premier par l'enseignant à l'un des étudiants, après que l'enseignant ait écrit un mot au tableau, par exemple (train). L'étudiant, à son tour, prononce n'importe quelle phrase relative au train, comme dire (le train est rapide) ou (il circule sur une voie ferrée), puis l'élève lance la balle à un autre élève, qui doit ajouter une autre phrase liée au train. train ou le même mot choisi, et ainsi de suite

Le métier :

L'apprenant doit chercher une carte parmi d'autres posées sur la table de l'enseignant, chaque carte contient soit le nom d'un métier, soit des détails sur un métier quelconque. L'apprenant est invité à choisir une carte des deux groupes. Lorsqu'il choisit la carte de nom du métier, il doit alors donner des détails concernant ce métier-là. Au même temps, il doit choisir un autre carte pour donner le nom des métiers après avoir lu les détails données à la carte choisie.

Le juste prix ou le nombre exacte:

Chaque élève note un nombre sur une feuille de papier qu'il possède puis demande à l'étudiant à côté si le nombre qu'il a est inférieur ou supérieur. L'étudiant continue à mentionner des nombres jusqu'à ce qu'il devine le nombre sur la feuille. Ainsi, les étudiants apprendront les nombres et les mettront en pratique.

Un tour de ville:

Le jeu s'appuie sur une carte d'une ville ou d'un quartier distribué aux étudiants. On choisit deux étudiants, dont l'un tient la carte de la ville et l'autre reçoit les indications de son partenaire (tourne à droite(à gauche), Arrête!, derrière, devant,...etc) pour rejoindre un lieu déjà précis. Le but du jeu est

d'activer l'utilisation des directions et de s'exprimer correctement avec les autres dans différentes situations. Ainsi, le jeu continue avec le reste des étudiants en binômes.

Tout en verbe:

Ce jeu dépend principalement du choix de cinq ou six verbes par l'enseignant. Les étudiants participant au jeu doivent composer une phrase contenant tous ces verbes présentés. Les étudiants peuvent être divisés en plusieurs groupes pour s'affronter. Bien entendu, la plupart des phrases seront illogiques et ridicules. Chaque équipe doit lire la phrase composée à haute voix devant la classe, puis la phrase la plus appropriée est sélectionnée, qui est votée par tous. Le jeu vise à guider les étudiants vers une réflexion profonde et une composition de phrases correcte, ordonnée et logique.

La dernière lettre:

Les étudiants forment un cercle, on nomme un pays ou une ville qu'ils connaissent déjà. Par ex: Bagdad, le premier étudiant doit mentionner le nom d'une ville qui commence par la lettre (d), qui est la dernière lettre de Bagdad, comme (Doha). Le suivant doit commencer par la lettre (a) comme (Amman), (Nantes),... Etc. Le jeu continue jusqu'à la fin du temps imparti. Ce jeu stimule la mémoire des étudiants concernant le vocabulaire déjà étudié dans le domaine choisi(une révision du vocabulaire).

L'objet inconnu:

L'enseignant dresse une liste de noms liés à une catégorie spécifique de vocabulaire. Ces noms sont distribués sous forme de cartes placées dans une enveloppe. L'enseignant tire une de ces cartes de l'enveloppe. Les étudiants doivent lui poser diverses questions pour connaître le nom inscrit sur la carte. Les étudiants doivent poser les questions correctement. Si l'étudiant a mal posé la question, l'enseignant ne répond pas et passe à un autre étudiant. Ainsi, l'objectif est que l'étudiant apprenne à poser correctement des questions afin d'acquérir la connaissance du mot caché sur la carte.

Le dobble: <https://www.jeux-epoustoufle.com/2016/04/23/dobble/>

C'est un jeu de cartes. C'est un jeu de vitesse, c'est-à-dire qu'il dépend de la rapidité de l'intuition et de la précision de la concentration. Il se compose d'un certain nombre de cartes circulaires sur lesquelles sont dessinés un certain nombre d'objets(symboles) de la vie quotidienne. Chaque carte comporte huit dessins. L'étudiant doit retrouver des dessins similaires entre les cartes plus rapidement que ses camarades de classe. Il existe cinq modes de jeu.

Les devinettes: <https://www.comment-economiser.fr/devinettes-faciles.html>

Il est également considéré comme l'un des jeux les plus remarquables en classe de langue. Cela provoque une réflexion profonde, notamment en ce qui concerne la polysémie.

Des ressources et des jeux numériques: Exemples

Dans le monde numérique, les jeux éducatifs sont très nombreux. Pour nous, nous mentionnerons les applications et les jeux qui servent le plus à l'étudiant pour améliorer l'expression orale et écrite, dont les plus importants ;

Learning apps: <https://learningapps.org/>

Cette application met à disposition de l'enseignant de nombreux modèles d'exercices ludiques attractifs pour l'apprenant. L'enseignant peut modifier la formule et la forme de l'exercice en fonction des besoins du cours, à condition de disposer d'un compte. A travers les jeux et exercices interactifs qu'elle offre, Learning Apps soutient les processus d'enseignement –apprentissage de la langue française.

Genially: <https://genially.com/fr/>

une plateforme ou un outil pédagogique en ligne qui nous offre la possibilité de créer des présentations et des jeux interactifs sous plusieurs formes(images, des cartes, des portraits, .. etc). c'est un outil collaboratif qu'on peut pratiquer et travailler à distance. En l'utilisant, on peut bien renforcer et

valoriser les compétences de l'expression orale et écrite chez l'étudiant grâce à la diversité de son contenu.

Kahoot: <https://kahoot.com/>

une application qui repose souvent sur la création de questions à choix multiples. Grâce à elle, l'étudiant peut parvenir à une auto-évaluation de ses capacités générales et linguistiques en particulier. Avec cette application, l'étudiant retrouve une atmosphère pleine de convivialité et d'interaction qui dépend de la rapidité et de la précision des informations.

Nous pouvons toujours utiliser cette application en dehors des cours(en ligne), ce qui signifie que nous avons suffisamment de temps pour interagir davantage avec les étudiants.

Wheel Decide: <http://wheeldecide.com/>

Cette outil est très efficace en classe de FLE. Il s'agit d'une roue de chance divisée en plusieurs sections colorées qui permettent d'écrire des questions, des noms d'étudiants ou n'importe quelles informations, avec la possibilité de modifier les informations ou les demandes selon ce que l'enseignant ou l'utilisateur de cet outil demande. Avec lequel, on peut créer des exercices ludiques à présenter aux étudiants en envoyant le code du jeu, et ils ne nécessitent ni inscription ni compte. Il est également considéré comme un jeu de vitesse.

Plume: <https://plume-app.co/>

Est une plateforme d'écriture créative et une application de production écrite. Elle aide les apprenants à écrire librement et selon la vitesse qu'ils désirent. L'apprenant apprend à bien écrire et s'exprimer avec un grand plaisir. Donc, Plume développe chez l'apprenant le désir d'écriture. L'apprenant entre dans un univers lui permettant d'écrire une histoire à travers un début posé par l'appli et ensuite il doit l'imaginer et la continuer. Enfin, il peut l'éditer sur la plateforme.

Le tré fle: <https://letreflesite.wordpress.com/tice/>.

C'est un site avec lequel on peut trouver un grand nombre de logiciels et d'applications ludiques profitables dans l'enseignement- apprentissage de FLE.

Attrape FLE: <https://fle.mondolinguo.com/blog/collections/attrape-fle/>

C'est un jeu de grammaire qui dépendent de la rapidité. Il permet aux étudiants de réfléchir profondément, de former des phrases ou de poser des questions basées sur des données simples. C'est un jeu stimulant et peut convenir à tous les âges

Bénéficier des jeux numériques en classe de FLE;

1. Le jeu réduit le sentiment de peur et d'anxiété concernant la parole et les obstacles psychologiques et verbaux de l'apprenant après qu'il ait acquis une sorte de sentiment de sécurité en parlant librement dans la langue étrangère grâce à son intégration avec ses homologues dans le jeu.
2. Le jeu numérique aide l'étudiant à acquérir une sécurité linguistique qui lui manque souvent dans la classe classique (en présence).
3. De par sa simplicité d'utilisation, le jeu numérique attire de nombreux étudiants qui ont peu d'interactions avec l'enseignant et avec leurs camarades en classe.
4. Le mécanisme de présentation d'un jeu numérique est généralement plus simple, plus agréable et plus précis que dans les jeux de classe traditionnels. Cela accroît le bénéfice que l'étudiant tire de son contenu.

Il est important de donner aux étudiants suffisamment d'espace pour présenter le jeu qu'ils souhaitent et qui n'a pas été abordé auparavant en classe. Cela stimulera leur confiance.

Il convient de noter l'importance d'éviter les jeux qui représentent une perte de temps et d'efforts et qui accordent peu d'avantages. Nous devons donc nous adresser aux jeux dont le contenu est simple, qui ne consomment pas beaucoup de temps et qui apportent de bons avantages à la classe. L'étudiant à son tour doit concevoir que l'objectif du jeu n'est pas le jeu lui-même, mais l'apprentissage à travers celui-ci.

Parmi les avantages du jeu:

1. L'une des sources les plus importantes pour inciter l'étudiants à parler et écrire. C'est un outil stimulant les compétences de l'étudiant et l'un des éléments essentiels pour lui donner confiance. C'est ce à quoi Bouchard fait référence dans les lignes suivantes " *Par le jeu, l'étudiant se révèle en tant qu'être social à travers un rapport particulier aux autres; par l'écriture, il se révèle en tant qu'être unique dans toute sa subjectivité à travers un rapport privilégié à une autre personne*" (Bouchard,2000, p.32)
2. Un des outils stimulant des compétences linguistiques , intellectuelles et communicatives des étudiants.
3. Un outil efficace pour dynamiser la classe rigide.
4. Le jeu permet de briser la barrière psychologique entre l'étudiant et son professeur.
5. Les jeux permettent aux étudiants d'acquérir des compétences langagières et communicatives.

Rôle de l'enseignant dans le jeu:

La mission de l'enseignant est avant tout d'atteindre les plus hauts niveaux d'enseignement. Il est appelé à examiner et trouver les meilleurs moyens qui lui permettront d'accomplir pleinement sa mission. Parmi les moyens disponibles, Les activités ludiques nous apparaissent comme l'un des précieux outils d'atteindre cet objectif souhaité.. Compte tenu de l'aide évidente qu'apportent ces activités-ci à l'enseignement -apprentissage du français langue étrangère, il nous semble nécessaire d'aborder cet aspect vital et Primordiale dans la stimulation d'enseignement de français. "*Concrètement, l'enseignant veillera toujours à la création d'une atmosphère propice au jeu. Pour ce faire, il peut s'appuyer sur des procédures ludiques culturellement acquises*" (Silva, 2005. P.10.)

La participation du professeur au jeu dépend du niveau du jeu et du niveau des étudiants. Sa participation peut représenter une forte motivation pour de nombreux étudiants, car il représente pour eux un modèle et une source de confiance et de réconfort. Sa participation peut représenter une sorte de déséquilibre dans certains jeux, dans lesquels il peut y avoir d'inégalité des connaissances et compétences. L'enseignant a donc la liberté d'intervenir dans le jeu ou de laisser les étudiants tranquilles selon ce que la situation l'exige. C'est ce que demande Weiss lorsqu'il dit : "*Notre souhait est de donner envie aux professeur de français, langue étrangère ou langue seconde, de pratiquer ces activités et techniques à leur tour en les adaptant aux besoins de leur public et à leur situation d'enseignement.*" (Weiss, 1983, p.5).

En ce qui concerne les étudiants, le défi peut rester une question de jeu et de divertissement, quel que soit le format du jeu et quel que soit l'âge des étudiants. Lorsqu'on leur demande quels jeux éducatifs préfèrent-ils? Les étudiants désignent toujours des jeux amusants, excitants et plus rapides, comme les jeux de Kahoot, Learning Apps ou les jeux qui dépendent du timing. En fait, ils ne se soucient pas de la finalité pédagogique que leur propose le jeu. Ils le reçoivent souvent comme un jeu juste pour se divertir et ne s'intéressent pas à son objectif principal. L'enseignant est chargé de sélectionner les jeux en fonction de l'intérêt et du but de leur usage en classe. C'est lui qui emploie tel ou tel jeu pour consolider une leçon précise et la servir au sein de l'expression orale , de l'expression écrite, de la conversation, de la dictée, ou de n'importe quelle matière langagière. En plus, Il éprouve un plaisir inestimable lorsqu'il

présente quelque chose de nouveau, d'intéressant et d'utile à ses étudiants. C'est ce que montre Sylva dans son article disant qu' " *Au plaisir que peut prendre l'apprenant durant une activité ludique bien menée peut s'ajouter celui que peut prendre l'enseignant lorsqu'il constate qu'il a inscrit le jeu avec profit au cœur d'une démarche pédagogique personnalisée, libérée des chemins balisés des manuels mais tout à fait libre d'y revenir*". (Sylva, 2005. p.11)

Quelques Aspects négatifs d'usage des jeux en classe;

Chaque proposition a des avantages et des inconvénients. Malgré les avantages distinctifs qu'offrent les jeux à la classe, Il est évident qu'il y ait certains aspects négatifs (inconvénients), dont nous mentionnerons les plus importants ci-dessous:

- Manque du temps (insuffisance du temps consacré ou déterminé pour l'application des jeux). On a toujours besoin de plus de temps pour les effectuer.
- Dans certains cas on trouve que l'intérêt tiré de quelques jeux peut être peu efficace et peu bénéfique pour la classe.
- Nous remarquons que les étudiants développent une aversion pour le jeu si l'enseignant choisit des jeux qui ne conviennent pas à leur niveau linguistique et culturel.
- Dans certains jeux, les étudiants peuvent faire du bruit assez fort, ce qui peut entraîner un chaos pouvant affecter la classe ou même les classes voisines.
- De leur côté, plusieurs étudiants voient uniquement ou presque l'aspect ludique. Leur objectif est de marquer le maximum des points, puis de battre leurs collègues et finalement de gagner le jeu. Ils s'attendent à ce que tous les cours incluent des jeux, ce qui constituera un problème majeur auquel sera confronté l'enseignant.
- Le jeu peut parfois déplacer la perspective de l'étudiant d'un apprentissage formel vers une conception du jeu lui-même comme un jeu et non comme un moyen d'apprentissage.
- Les différences culturelles peuvent être l'une des principales raisons pour lesquelles un étudiant ne comprend pas certains jeux qui ne sont pas courants dans sa culture et sa société.

Position d'étudiant face au jeu:

Les jeux plaisent souvent aux enfants au sens général, mais dans le domaine d'enseignement, ils plaisent aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Page estime que l'enseignant doit rendre la matière scolaire populaire auprès des apprenants, qu'ils soient enfants ou adultes, en utilisant les outils qu'ils aiment, y compris les jeux. Il mentionne qu' "*En me formant dans le domaine de la pédagogie des activités dramatiques, j'étais animée par la conviction qu'il était primordial de proposer aux enfants et aux jeunes des activités qu'ils prennent plaisir à faire, car, aimant ce qu'ils font, ils le font le mieux possible*". (Page, C. 1997. p.11) Ils s'exprimeront ainsi plus librement et sans restrictions et surmonteront les barrières et les obstacles qui les empêchent de recevoir des connaissances de manière attrayante et divertissante. Il semble être l'un des meilleurs outils pouvant être utilisés pour enseigner et apprendre le français langue étrangère. De son côté, Silva ajoute cette idée en disant que le jeu soutient: "*chez les apprenants un changement de focalisation, par le déplacement de l'attention des contenus énoncés dans le programme et des habitudes scolaires figées vers l'enjeu ludique, il permet parfois de lever des blocages conscients ou inconscients. L'enjeu pédagogique est toujours présent, mais il passe par la médiation du jeu*".(Sylva, 2008 :p. 26).

Le résultat attendu du jeu en classe est d'atteindre un état idéal de rapprochement de l'étudiant avec le sujet scientifique et de l'éloigner de la tension psychologique qui existe souvent chez lui en classe envers le sujet purement scientifique. Cela fait spontanément de lui, d'une part, l'étudiant désireux de jouer le rôle d'un acteur si le jeu est basé sur la présentation d'une action précise , et d'autre part , un

étudiant joueur. Par conséquent, l'étudiant sera dans un état psychologique équilibré et pleinement préparé à recevoir le matériel académique dans la plupart des cas où il pratiquera ses activités ludiques préférées. Il sera totalement excité de jouer son rôle dans l'activité, que ce soit en tant qu'acteur ou joueur. En fait, on constate que la majorité des étudiants bénéficiant de telles activités sont toujours interactifs et désireux d'en recevoir davantage. À cet égard, Silva mentionne que : " *certaines jeux permettent aux participants de mieux connaître leurs capacités et de trouver une motivation supplémentaire*" (Ibid. p. 24-25).

Mécanisme du jeu:

En plus d'être une aide à l'enseignement et à l'apprentissage, le jeu lui-même constitue un matériel pédagogique important au même titre que les autres matériels. Par conséquent, il doit y avoir une stratégie et un mécanisme spécifiques à présenter en classe pour atteindre les objectifs principaux et secondaires souhaités. Le jeu doit aborder la matière linguistique se déroulant en classe tout en contenant des objets présentés par hasard pour le divertissement. Par conséquent, il doit y avoir un objectif principal produit en activant le jeu en classe. Pour atteindre cet objectif, il faut trouver la formule et les outils appropriés et tout évident une règle correcte de jeu. A ce propos, Cuq et Gruca souligne que " *cet outil pédagogique peut s'adapter à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs: tout dépend de la règle ou plus exactement de la grammaire de jeu, c'est à dire de la consigne et de l'objectif recherché.*" (2003, p.457).

De nos jours, il est devenu difficile d'attirer l'attention de l'étudiant vers la leçon autrement qu'en utilisant des moyens encourageants, divertissants et attractifs, sinon l'étudiant restera avec son corps uniquement sans esprit interactif avec la leçon.

Il faut être pleinement conscient que le jeu éducatif est devenu une nécessité urgente dans l'enseignement en général et dans l'enseignement de la langue française en particulier. Ce n'est certes pas une perte de temps, mais nous y gagnerons beaucoup.

A travers notre pratique de l'enseignement du français langue étrangère, nous constatons que la clé principale pour bien entrer dans ce domaine est la présence d'une motivation qui pousse l'étudiant vers l'apprentissage. On voit donc que l'un des principaux débouchés de l'enseignement est l'aspect ludique, quel que soit le niveau de l'apprenant et quel que soit son âge, jeune ou vieux, car l'aspect ludique séduit souvent tous les âges, et c'est d'ailleurs ce que nous avons observé et appliqué même à nous-mêmes en tant qu'enseignants. La question demeure quant à la motivation du jeu et à l'étendue de son impact sur l'étudiant ou à la mesure dans laquelle il l'attire vers l'apprentissage et à l'appétence du matériel présenté en classe. Cela dépend certainement du type de matériel du jeu présenté ainsi que de la méthode et du style de présentation par l'enseignant.

Les nouvelles méthodes d'enseignement s'appuient presque totalement à la communication ou à la compétence communicationnelle. En fait, les jeux ou les activités ludiques forment une source inépuisable pour réaliser ces objectifs là et afin d'interagir avec autrui et maintenir un bon niveau en langue étrangère.

Analyse du questionnaire adressé aux enseignants de l'expression orale et écrite.

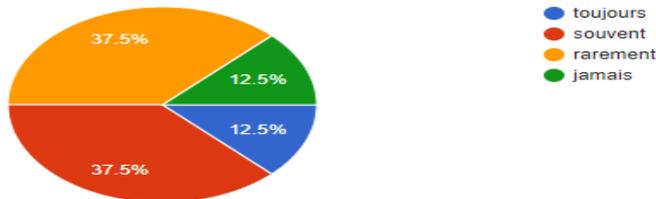
Grâce à un questionnaire destiné à huit enseignants de compréhension écrite et orale de notre département, nous avons obtenu de nombreuses réponses enrichissantes dans ce domaine. Voici l'analyse des réponses.

1. Concernant l'utilisation du jeu en classe, Nous constatons qu'un seul enseignant utilise le jeu en classe de manière continue. Alors qu'au contraire, on retrouve un autre qui n'utilise pas du tout de

jeux. Mais le reste des enseignants était divisé entre ceux qui utilisent souvent les jeux et ceux qui les utilisent rarement. C'est ce qu'indique le tableau n°.1;

.1 ? Utilisez-vous le jeu pour enseigner la langue française

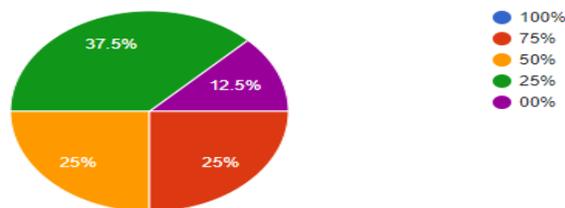
ردود 8



2. En ce qui concerne le pourcentage de leur utilisation des jeux dans l'enseignement de la langue française, il variait entre 0% et 75%, et aucun des enseignants n'a indiqué utiliser les jeux à un taux de 100%, comme l'indique la figure suivante;

.2 Dans quelle mesure comptez-vous sur le jeu dans l'enseignement de la langue française ?

ردود 8



3. A propos des jeux qu'ils préfèrent utiliser dans l'enseignement, les réponses ont montré que la majorité des enseignants préfèrent utiliser des jeux de rôle, ainsi que des jeux de société tels que le Scrabble, des mots croisés, des jeux de mots et des charades. L'accent a également été mis sur les jeux numériques(Kahoot, Mentimeter, quizizz.....), comme indique le tableau ci-dessous;

Si vous utilisez des jeux dans l'enseignement, quels jeux utilisez-vous souvent ? Veuillez les mentionner

ردود 8

Le jeu de rôle
.Jeux de rôle : Ils aident à développer des compétences en communication et en résolution de problèmes.1 Quiz interactifs : Des plateformes comme Kahoot! ou Quizizz rendent l'apprentissage amusant et.2 compétitif Jeux de société éducatifs : Des jeux comme Scrabble ou Dixit peuvent renforcer le vocabulaire et la. créativité
Kahut, mentmeter, doulingo, dooble, jeux de mots, jeu de rôle
pour moi, les jeux numériques ont beaucoup d'avantages aux étudiants, surtout, lors qu'il s'agite de choix .ou devinettes
Mots - croisés
Des devinettes et des questions portant sur la dérivation
Les jeux kinesthésique

4. Quant aux jeux qu'ils préféraient utiliser, qu'ils soient en présentiel en classe, numériques ou les deux, la part la plus importante était pour les deux(jeux classiques en présence et numériques) , à 62,5 %, puis les jeux numériques, à 25%, et enfin les jeux classiques en présence. , à 12,5%.

Préférez-vous les jeux classiques en présence ou les jeux numériques ou les deux ? ensemble

ردود 8



5. Lorsqu'on a demandé aux professeurs quels étaient les jeux préférés des étudiants, selon leur opinion, 62,5 % des professeurs ont annoncé qu'ils préféraient les jeux numériques. Quant au reste des enseignants, ils estiment que les étudiants préfèrent les jeux classiques en présences. Comme indiqué dans la figure ci-dessous;

**Selon vous, que préfèrent les étudiants, le jeu classique en classe ou le jeu .5
? numérique**

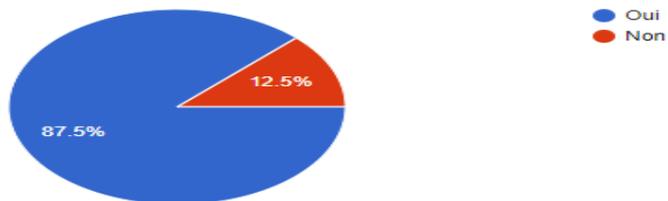
ردود 8



6. Lorsqu'on leur a demandé si les étudiants bénéficieraient davantage de la leçon en utilisant le jeu, il y avait un consensus sur ce point, à l'exception d'un seul professeur dont l'opinion était différente de celle des autres. Comme indiqué sur la figure 6;

**Pensez-vous que les étudiants comprennent davantage le cours magistral en .6
? utilisant les jeux**

ردود 8



7. Quant à savoir si les jeux sont bénéfiques pour les étudiants en général ou s'ils constituent simplement une perte d'efforts et de temps, tous les professeurs ont indiqué qu'il sont avantageux et profitent aux étudiants.

**Pensez-vous que les jeux utilisés en classe, qu'ils soient classiques ou .7
numériques, sont avantageux pour les étudiants ou sont-ils une perte d'efforts et de
? temps**

ردود 8



8. Quant aux matières dans lesquelles les enseignants préfèrent utiliser le jeu, ils mettent l'accent sur l'expression écrite et orale, suivie par la compréhension orale et écrite et les cours de communication en général. La figure 8 l'indique en détail;

Avec quelles matières que vous enseignez au département préférez-vous utiliser le jeu ? en particulier

ردود 8



9. Quant à savoir si les activités ludiques sont efficaces ou non pour stimuler l'expression orale et écrite des étudiants, tous les enseignants ont affirmativement répondu, ce qui signifie qu'elles ont un impact profond dans ce domaine.

D'après votre expérience, pensez-vous que les activités ludiques ont un impact ? significatif sur la stimulation de l'expression orale et écrite des étudiants

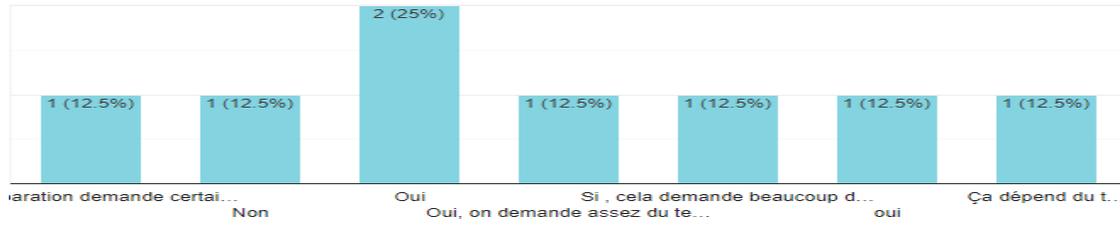
ردود 8



10. Seul un professeur sur huit n'est pas d'accord avec les autres sur le fait que la préparation du jeu demande beaucoup d'efforts et de temps, tandis que les autres sont d'accord sur ce point, en fonction du temps et des efforts que le jeu demande. C'est ce que l'on constate sur la figure suivante;

En tant qu'enseignant, la préparation du jeu vous demande-t-elle beaucoup de temps et d'efforts ?

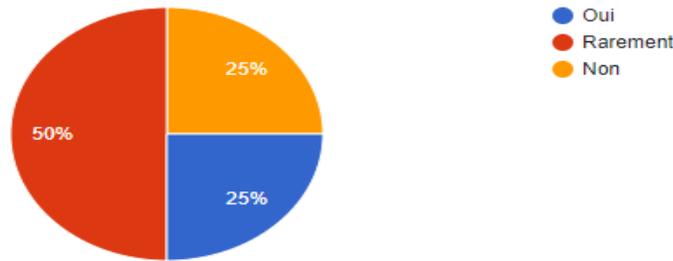
ردود 8



11. Sur la place qu'occupent les jeux dans l'éducation, notamment au département de français à Mossoul. Il s'avère que la moitié de l'échantillon estime que l'activation de jeux en classe est rare. Bien qu'il y ait une contradiction des avis de l'autre moitié de l'échantillon, deux d'entre eux estiment que les jeux obtiennent le statut qu'ils méritent, tandis que les deux autres pensent exactement le contraire. De manière générale, selon l'opinion majoritaire, on constate un désintérêt pour cet aspect de l'éducation.

Pensez-vous que le jeu a la place qu'il mérite comme aide à l'enseignement de l'expression orale et écrite au département de français à Mossoul ?

ردود 8



12. Lorsqu'on leur a demandé s'ils conseilleraient d'étendre l'utilisation des jeux en classe, tous les enseignants concernés se sont montrés favorables à l'expansion de l'utilisation des jeux en classe. Comme le montre la figure suivante;

Recommandez-vous d'étendre l'utilisation des jeux en classe comme aide à l'enseignement de français ?

ردود 8



En analysant les réponses des enseignants concernés, nous constatons que l'activation des jeux au département de français est quasiment limitée. En fait, les enseignants disposent des connaissances

précieuses sur les jeux et leurs types. Certains préfèrent les jeux en classe, d'autres préfèrent utiliser des jeux numériques et d'autres encore préfèrent les deux. La plupart d'entre eux ont également indiqué le manque d'utilisation des jeux dans l'enseignement pour diverses raisons. En fait, ils tendent à plus largement utiliser ces activités en classe. C'est ce qu'ils conseillent en raison des avantages que ces activités possèdent pour améliorer et consolider de nombreux aspects linguistiques et culturels positifs chez l'étudiant. En somme, ils s'accordent tous que les jeux en classe constituent un élément indispensable à l'enseignement de FLE.

Quant à savoir dans quelle mesure les étudiants aiment les jeux et dans laquelle ils en bénéficient en particulier sur le plan linguistique, il n'était pas urgent de leur destiner un questionnaire à cet égard. Cela était évident à travers leur pratique de nombreux jeux divers. Ils ont une grande passion et un grand attachement à ces jeux. Nous avons également constaté une amélioration étonnante tant au niveau oral qu'à l'écrit. Après chaque pratique, nous leur posions quelques questions sur la mesure dans laquelle ils ont bénéficié des jeux éducatifs pratiqués en classe. Comme prévu, nous recevions toujours des réponses positives de la part de l'ensemble des étudiants sans exception.

La pratique du jeu avec les étudiants de deuxième année:

Un exemple de ce que nous avons utilisé avec les étudiants du deuxième année est le jeu (lancer la balle). Ce jeu-là nous a permis de dynamiser la plupart des étudiants de la classe, en particulier ceux qui sont timides ou dont la participation est souvent limitée. A travers le jeu, tous les étudiants devaient participer à la recherche des réponses appropriées (compléter les phrases) oralement et par écrit. À notre tour, nous avons essayé autant que possible de trouver des phrases adaptées au capacité de chaque étudiant. En fait, ce jeu incitait les étudiants à réfléchir de manière intensive, mêlée de plaisir, afin de trouver le complément approprié aux phrases. Il y avait une atmosphère de compétition pour trouver les phrases les plus appropriées et les plus précises afin de gagner la partie.

Parmi les jeux qui ont également été pratiqués avec les étudiants du deuxième année, nous avons choisi un jeu interactif et enthousiaste sans précédent, qui est le jeu dobble. Nous avons demandé aux étudiants de mémoriser les noms des images des objets sur les cartes. Évidemment, il y avait des noms qu'ils connaissaient déjà et d'autres qu'ils reconnaissaient grâce au jeu. Etant donné qu'il y ait cinq façon de jouer, Nous avons eu recours, dans un premier temps, à la méthode du puits <https://www.jeux-epoustoufle.com/2016/04/23/dobble/>. En fait, il y a eu une interaction sans précédent. Les étudiants ont refusé de terminer le jeu et ont demandé plus de temps pour le continuer. En réalité, dans les cours comportant des jeux, la présence des étudiants était presque complète par rapport au reste des cours. Ce qui en faisait une grande attraction pour les étudiants.

Afin de renforcer le vocabulaire des étudiants, nous avons activé le jeu de même lettre pour trouver le nom d'une personne, d'un pays, d'une ville, d'un fruit, d'un légume, d'un métier et d'un animale, en fonction des besoins de la leçon, Comme suit;

Lettre	Pays	Ville	Personne	Fruit- Légume	Animal	Métier
A	Allemagne	Abuja	Ali	Abricot	Albatros	Avocat
B	Belgique	Bagdad	Bilal	Banane	Baleine	Boucher
C	Canada	Cannes	Claude	Cerise	Cafard	Coutrier

Comme tout jeu en classe, il a été amplement admiré par les étudiants au point qu'ils ne voulaient pas terminer le jeu ni l'abandonner.

En effet, à travers ces jeux éducatifs, nous avons constaté une vigoureuse envie chez la majorité des étudiants d'activer constamment les jeux en classe car ils trouvent du plaisir à apprendre à travers ceux-ci. Cependant, il y avait un nombre limité d'étudiants qui n'avaient pas un grand enthousiasme pour ces jeux en raison de leur peur d'être gênés devant leurs camarades de classe parce qu'ils ne suivaient pas leurs cours comme prévu. En fait, nous utilisons tous les jeux interactifs possibles adaptés au niveau de nos étudiants.

De temps en temps, mais pas selon un horaire précis, nous activons des jeux en cas de besoin. Autrement dit, nous organisons des jeux lorsque nous remarquons une certaine faiblesse dans l'expression des étudiants pour une raison ou une autre. C'est presque le seul moyen par lequel l'étudiant parle et s'exprime volontairement, oralement et par écrit. Le temps demeure le principal facteur d'influence qui limite le jeu à grande échelle et de manière continue.

La jeu avec les étudiants de troisième année:

Quant à la troisième année, nous avons recouru en premier lieu aux jeux de rôles pour que les étudiants deviennent acteurs de ce qu'il ont appris. Au début, nous avons utilisé un jeu s'appuyant sur une conversation. Le travail consisterait à diviser les étudiants en cinq îlots. Un étudiant de chaque îlots a été choisi comme responsable et parleur. Au commencement, les étudiants du premier îlots coopèrent pour créer la première phrase du dialogue dans un marché avec un commerçant (vendeur). L'étudiant suivant (de deuxième îlots) doit continuer le dialogue avec une autre phrase. Ainsi, le travail s'est poursuivi jusqu'à obtenir une conversation ou un dialogue intégré linguistiquement et logiquement acceptable. Bien entendu, nous surveillons les phrases des étudiants ainsi que leur exactitude et leur adéquation au dialogue. Il y a eu un rejet de certaines phrases et la reformulation d'autres avec une orientation continue. Finalement, après avoir terminé l'écriture du dialogue au tableau, il y avait une relecture à plusieurs reprises du dialogue créé par les étudiants. À vrai dire, ce jeu a été d'une grande utilité pour les étudiants tant au niveau de l'expression orale qu'écrite outre le merveilleux état psychologique dans lequel se trouvaient les étudiants lorsqu'ils pratiquaient le jeu. Nous avons également inclus des devinettes adaptées au niveau des étudiants. En fait, ces activités ont suscité une admiration sans précédent de la part des étudiants et de bonnes réponses à la plupart des devinettes posées.

Grâce à la pratique du jeu en classe, nous sommes parvenus à une conviction réelle et réaliste que le jeu stimule grandement le niveau d'expression des étudiants, que ce soit à l'oral ou à l'écrit. Les jeux sont devenus l'un des principaux outils pédagogiques dont on ne peut négliger en raison de leur impact positif sur la stimulation des étudiants. Ces jeux ont pratiquement contribué à aider les étudiants à surmonter la barrière de la peur de parler, en plus de leur donner confiance pour exprimer leurs connaissances oralement et par écrit voire le travail d'équipe qui n'a été réalisé que grâce au jeu.

Recommandations:

Grâce à la mise en œuvre des jeux en classe pendant une période de temps significative, nous pensons que certaines recommandations de base devraient être prises en compte lorsqu'on utilise des jeux en classe, parmi lesquelles:

1. Prendre en compte le niveau académique des étudiants et sélectionner les jeux en fonction de celui-ci.
2. Il est préférable d'utiliser des jeux suffisamment flexibles pour modifier leur contenu, par exemple de la grammaire au vocabulaire, aux sons, etc.
3. Se concentrer sur les jeux basés sur la créativité et l'invention pour encourager les étudiants à créer des situations et des histoires en utilisant leur vocabulaire et leur grammaire.

4. Ne pas laisser les étudiants pendant de longues périodes sans introduire des activités récréatives à caractère pédagogique pour ne pas mener à une stagnation des cours.
5. Les enseignants(Spécifiquement de l'expression orale et écrite) sont invités à largement inclure des jeux dans leur pratique pédagogique, car les résultats sont souvent positifs.
6. Les aspects psychologiques et culturels enrichis par les jeux doivent être pris en compte, en plus de l'aspect linguistique.
7. Donner aux jeux le temps qu'ils méritent car ils permettent à leur tour à l'étudiant d'exprimer ses connaissances dans une atmosphère ludique.
8. On souhaite que les enseignants ne marginalisent pas le rôle du jeux en classe , comme il le prétend Bruno Jactat disant qu "*Alors que le jeu présente toutes les qualités pédagogiques requises en classe, les enseignants de langues ne l'utilisent que marginalement* ". (Bruno , 2008, p.30). Au contraire, Ils doivent prouver qu'ils les utilisent comme un support efficace dans leur travail.

Conclusion:

La tâche de l'enseignant de l'expression orale et écrite est un peu compliquée. Il a pour obligation de faire maîtriser aux étudiants la prononciation, l'orthographe, la syntaxe (la grammaire) et d'avoir un bon vocabulaire selon leur niveau. Pour faciliter ces tâches-ci, l'enseignant est invité à utiliser certains outils de soutien dans l'enseignement, notamment les jeux éducatifs, qui jouent un rôle majeur dans la motivation de l'étudiant à apprendre la langue d'une manière qui inclut le divertissement et l'amusement.

En fin de compte, les activités ludiques contribuent de manière significative à stimuler les capacités et les compétences expressives de l'étudiant. D'une part, cela stimule l'expression orale de l'étudiant en l'obligeant, souvent et indirectement, à participer avec ses collègues et à parler dans la langue étrangère lorsque c'est à son tour de parler dans le jeu. Il aura alors surmonté la barrière de la peur de s'exprimer qui hante la plupart des étudiants. Alors, il utilisera le stock de vocabulaire et de structures grammaticales qu'il possède dans son bagage cognitif. D'autre part, lorsque le jeu s'appuie spécifiquement sur l'écriture, on remarque qu'il a un effet sans précédent pour stimuler le sens de l'écriture chez les étudiants, notamment ceux qui participent moins en classe. Avec le jeu, l'étudiant fera tout ce qui est en son pouvoir pour gagner, et donc il présentera certaines de ses connaissances et compétences rédactionnelles qui ne pourront apparaître qu'à travers le pont du jeu. Peu importe le nombre de jeux disponibles sur Internet et sur les Smartphones, les jeux en classe ont un goût particulier et distinctif pour les étudiants.

A l'aide des jeux en classe de FLE, on élabore des étudiants bien actifs, motivés, coopératifs entre eux et finalement fiers d'eux-mêmes d'avoir appris ce qu'ils doivent apprendre.

Espérant que ce travail sera utile aux lecteurs intéressés par ce sujet et contribuera à développer le parcours d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère au sein de département du français à Mossoul .

Reference :

1. Bouchard, Nancy, 2000, *l'éducation morale à l'école, une approche par le jeu dramatique à l'écriture*, Presses de l'Université du Québec.
2. Cuq , Jean Pierre, 2003, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE International, Paris,.
3. Cuq , Jean Pierre, et Gruca, Isabelle. 2017, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Presse universitaire de Grenoble.
4. Gauthier, Mathieu et Myriam,2016 *Créer des jeux pour la classe* ,Projet de bourse à 2018.

5. Jactat, Bruno. 2008, *Les jeux en classe de FLE*, dans LE FRANCAIS DANS LE MONDE, No 358.
6. Page, Christiane. 1997. *Éduquer par le jeu dramatique*, Paris, ESF éditeur, collection
7. Payet, Adrien. 2010. *Activités théâtrales en classe de langue*, CLE International, Paris, France.
8. Silva , Haydée,(2005) *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE*, Academia.edu.
9. Silva, Haydée. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Techniques et pratiques de classe. Paris : CLE International.
10. Trocmé-Fabre, Hélène, 1992, *j'apprends, donc je suis Introduction à la neuro pédagogie* ,Les éditions d'organisation, Paris.
11. Weiss, François, 1983, *jeux et activités communicatives dans la classe de langue*, Hachette, Paris.
12. Weiss, François, 2002, *jouer, communiquer, apprendre*, pratiques de classe, Hachette, Paris.
13. Dictionnaire.Orthodidacte. <https://dictionnaire.orthodidacte.com/article/definition-ludique>.
14. Fédération de la jeunesse franco-ontarienne, 2001, *C'est à ton tour! 101jeux d'expression orale*. <http://rep-fontainedouche.ac-dijon.fr/wp-content/uploads/2017/01/101-jeux-dexpression-orale.pdf>
15. Luc le petit, Nell, Agence de formation multimodale <https://nell-associes.com/blog/quest-ce-que-la-ludopedagogie/>
16. 154 Devinettes Faciles et Drôles Pour Enfants et Adultes (Avec Réponses). <https://www.comment-economiser.fr/devinettes-faciles.html>

Annexe:

Questionnaire adressé aux enseignants de l'expression orale et écrite:

1. Utilisez-vous le jeu pour enseigner la langue française ?
toujours () souvent () rarement () jamais ()
2. Dans quelle mesure comptez-vous sur le jeu dans l'enseignement de la langue française ?
100% (), 75% (), 50% (), 25% (), 00% ()
3. Si vous utilisez des jeux dans l'enseignement, quels jeux utilisez-vous souvent ? Veuillez les mentionner.
4. Préférez-vous les jeux classiques en présence ou les jeux numériques ou les deux ensemble ?
jeux classiques en présence () jeux numériques () les deux ()
5. Selon vous, que préfèrent les étudiants, le jeu classique en classe ou le jeu numérique ?
jeux classiques en présence () jeux numériques ()
6. Pensez-vous que les étudiants comprennent davantage le cours magistral en utilisant les jeux ?
Oui (), Non ()
7. Pensez-vous que les jeux utilisés en classe, qu'ils soient classiques ou numériques, sont avantageux pour les étudiants ou sont-ils une perte d'efforts et de temps ?
Ils sont avantageux () ils sont une perte d'efforts et de temps ()
8. Avec quelles matières que vous enseignez au département préférez-vous utiliser le jeu en particulier ?
9. D'après votre expérience, pensez-vous que les activités ludiques ont un impact significatif sur la stimulation de l'expression orale et écrite des étudiants ?
Oui () Non ()
10. En tant qu'enseignant, la préparation du jeu vous demande-t-elle beaucoup de temps et d'efforts ?
11. Pensez-vous que le jeu a la place qu'il mérite comme aide à l'enseignement de l'expression orale et écrite au département de français à Mossoul?
Oui () Rarement () Non ()
12. Recommandez-vous d'étendre l'utilisation des jeux en classe comme aide à l'enseignement de français ?
Oui (), Non ()